

Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem
Tájépítészeti, Településtervezési és Díszkertészeti Intézet
Tájvédelmi és Tájrehabilitációs Tanszék
Tájrendező és kertépítő mérnöki alapszak

TDK dolgozat

TÁJHASZNÁLAT SZERINTI TÁJTÍPUSOK VIZSGÁLATA ANIMÉKBEN A FUJI TÉRSÉGÉNEK PÉLDÁJÁN

Fejér Napsugár Anna

Konzulens: Nádasy László Zoltán

**Budapest
2022**

Tartalomjegyzék

1.	Bevezetés.....	3
2.	Célkitűzések	3
3.	Irodalmi áttekintés.....	4
3.1.	Az animék általános jellemzése.....	4
3.2.	Az animék művészeti és tájképi vonatkozásai	6
3.3.	Fuji térségének általános bemutatása	7
4.	Anyagok és módszerek.....	10
4.1.	Módszertan	10
4.2.	A helyszínek azonosítása.....	11
4.3.	Tájhasználat szerinti tájtípusok meghatározása.....	14
4.3.1.	Domborzati kategória	14
4.3.2.	Talajtani kategória.....	15
4.3.3.	Területhasználati kategória	16
4.3.4.	Tájhasználat szerinti tájtípusok	17
4.3.5.	A tájtípusok és a vizsgálati helyszínek kapcsolata.....	18
4.4.	Animáció és valóság összehasonlítása	19
4.4.1.	Yuru Camp - Mount Fuji YMCA Global Eco Village.....	20
4.4.2.	Yuru Camp – Koan Camping Ground.....	21
4.4.3.	Yuru Camp - Fumotoppara Campground.....	22
4.4.4.	Yuru Camp 2 - Yamanaka Lake Campground.....	23
4.4.5.	Yama no Susume 2 – Mitsutogeyama.....	24
5.	Eredmények és értékelésük	25
6.	Összefoglalás.....	26
7.	Irodalomjegyzék.....	28

Ábrajegyzék

1. ábra: A Fuji-Hakone-Izu Nemzeti Park szerkezete	7
2. ábra: Top 100 túraútvonal a Fuji-Hakone-Izu Nemzeti Parkban	9
3. ábra: Vizsgálati helyszínek.....	13
4. ábra: Fuji térségének domborzata	14
5. ábra: Fuji térségének talajtípusai.....	15
6. ábra: Fuji térségének területhasználata (2018-2020)	16
7. ábra: Tájhasználat szerinti tájtípusok a Fuji térségében.....	17
8. ábra: A Fuji térségében elhelyezkedő helyszínek statisztikái	18
9. ábra: Az 5 kiemelt helyszín.....	19
10. ábra: Mount Fuji YMCA Global Eco Village területhasználata	20
11. ábra: Mount Fuji YMCA Global Eco Village	20
12. ábra: Koan Camping Ground területhasználata	21
13. ábra: Koan Camping Ground	21
14. ábra: Fumotoppara Campground területhasználata.....	22
15. ábra: Fumotoppara Campground.....	22
16. ábra: Yamanaka Lake Campground területhasználata	23
17. ábra: Yamanaka Lake Campground	23
18. ábra: Mitsutogeyama területhasználata	24
19. ábra: Mitsutogeyama	24
20. ábra: Területhasználatok eloszlásának különbségei	25

Táblázatjegyzék

1. táblázat: Vizsgálati helyszínek összefoglaló táblázata	12
2. táblázat: Domborzati, talajtani és területhasználati kategóriák osztályozása.....	17
3. táblázat: A tájtípusok és a vizsgálati helyszínek kapcsolata	18
4. táblázat: Területhasználatok százalékos eloszlásának különbségei	25

1. Bevezetés

A TDK dolgozat témáját igyekeztem úgy kialakítani, hogy az minél jobban tükrözze a személyiségeimet és az érdeklődési körömet. Ezen a gondolon elindulva összekapcsoltam a hobbit, az anime nézést, és a tájépítészet hozzám legközelebb álló eszközét, a térinformatikát. Így alakult ki a gondolat, miszerint a japán animációs filmek valamilyen tájépítészeti szempontú vizsgálatával szeretnék foglalkozni. Végül két nagyobb témakörrel foglalkoztam, ezek: a Fuji térségének tájhasználat szerinti tájtípusainak vizsgálata, illetve a mintaterülethez köthető valós helyszínt adaptáló animékben megjelenő Fujit ábrázoló tájképek összehasonlítása a valós párjukkal.

2. Célkitűzések

A TDK dolgozatomban arra kérdésre keresem a választ, hogy az animék mennyire képesek átadni a valóságban jelen lévő tájhasználatokat, illetve a tájhasználat szerinti tájtípusokat. Azaz alkalmasak-e a valóság reprezentatív leképezésére, továbbá feltárom, hogy mi okozhatta a valós helyszínek és a róluk készült animált tájképek közötti különbségeket. Az animéket, mint képzőművészeti értékkel bíró médiumot vizsgálom. Ehhez a Japán rajzfilmek egy szűkebb szeletét választottam, egészen pontosan olyan animék tájképeit elemzem, melyek valós helyszíneket adaptálnak, valamint a Fuji térségének mintaterületén belül helyezkednek el.

Az említett vizsgálatok előtt meghatározom a mintaterület tájhasználat szerinti tájtípusait, valamint térképezem a valós helyszíneket adaptáló animéket. Továbbá a dolgozatban célkitűzésem, hogy az animált helyszínek azonosításához olyan módszertant alakítsak ki, melyet a gyakorlatban terepbejárás nélkül is lehet alkalmazni.

3. Irodalmi áttekintés

3.1. Az animék általános jellemzése

Az 'anime' eredetileg olyan animációs filmeket jelentett, melyek japán készítésűek. Az elnevezés az 'animation' = animáció szóból alakult ki. (Matóné, 2009. 6.old.) Ezzel szemben napjainkban olyan animált mozgóképek is animének számítanak, melyek más ország szellemi termékei, de a rajzstílusa megegyezik a tradicionális animékével.

Animék csoportosítása

Az élőszereplős filmekhez/sorozatokhoz hasonlóan az animék csoportosíthatók műfajuk szerint. Varga Zoltán: *A műfajiság kérdése az animációs filmekben* doktori disszertációjában egyik eredményeképp megfogalmazta, hogy „a műfajok átvételének, illetve aktualizálásának nincsenek olyan technikai korlátai, amelyek a mozgókép-létrehozás folyamatából lennének levezethetők. Az animációs és az élőszereplős film különbségei a műfajiság átvételében nem játszanak szerepet.” Tehát „valamennyi műfajnak elképzelhető az ekvivalense az animációs filmben”. (Varga, 2011. 213.old.) Rajzfilm voltukból adódóan ez a megállapítás az animék esetében is helytálló.

A keleti,- és nyugati rajzfilmkultúra között jelentős különbségnek számít, hogy Japánban a rajzfilmek nem csak gyerekeknek, hanem felnőtt korosztálynak is készülnek. (Matóné, 2009. 6.old.) Az anime ezen aspektusa miatt csoportosíthatók célközönség szerint. A csoportok megnevezése egy-egy japán kifejezés, ilyen a kodomo (gyerekek), shounen (fiatal fiúk), shoujo (fiatal lányok), seinen (felnőtt férfiak), és a josei (felnőtt nők).

Egy másik kategorizálás szerint meg lehet különböztetni az animéket a megjelenési formátumuk szerint. Ezek a *filmek*, *tévéorozatok*, az OVA-k (Original Video Animation) és az ONA-k (Original Net Animation). (Matóné, 2009. 6.old.)

Az egész estés anime *filmek* között van néhány kiemelkedően nagy globális népszerűségnek örvendő alkotás. Az IMDb weboldalán található 250-es toplistán a *Sen to Chihiro no kamikakushi* (magyar cím: *Chihiro Szellemországban*) című film a 31. helyen szerepel (URL1), amely a 2003-as Oscar-gálán a Hayao Miyazaki által rendezett alkotás elnyerte a legjobb animációs filmért járó díjat. (URL2) Néhány egész estés mozi esetében előfordul, hogy magyarországi filmszínházakban is játszák őket, erre példa a *Ryu to sobakasu no hime* (magyar cím: *Belle: A sárkány és a szeplős hercegnő*). A 2021-es Cannes-i Nemzetközi Filmfesztiválon került elsőnek bemutatásra, majd többek között az Uránia Nemzeti Filmszínház is vetítette.

(URL3) Az egész estés filmek nemzetközi sikereik ellenére a teljes anime piac mindössze 15-20%-át alkotják. (Elsässer, 2002. 16.old.)

Az anime *sorozatok* eredeti kiadási platformja a Japán televízió csatornák, valamint blu-ray vagy egyéb fizikai adathordozók. A mai digitális társadalomban viszont internetes videómegosztó platformokon elérhetőek ezek a rajzfilmek. Ilyen platform a *Crunchyroll*, amely részben előfizetéshez kötött, részben pedig ingyenesen megtekinthető tartalmakat tesz közzé. Ezen rajzfilm sorozatok egyik ismérve, hogy a legtöbb esetben évadokra lehet osztani őket, az évadokat pedig epizódokra. Egy évad 12-24 részből, egy rész pedig 20-25 percből áll. Az OVA epizódok a sorozatokhoz kapcsolódnak folytatásként vagy előzményként. Saját tapasztalatom alapján ezek az epizódok mellék információkat tartalmaznak, vagyis a történetvezetéshez fontos cselekmény nem következik be bennük. Az utolsó csoportba tartoznak az ONA-k. Olyan animéket nevezünk ONA-nak, melyeknek az eredeti megjelenési platformja az internet. (Matóné, 2009. 6.old.)

Animék keletkezési módjai és az alkotó folyamat

Alapvetően két nagy csoportra lehet osztani a keletkezési módokat: vagy valamilyen más médiumot adaptálnak, vagy teljesen eredeti az alkotás.

Anime original-nak nevezik azokat a japán rajzfilmeket, melyeknek nincs semmilyen előzménye, hanem az alkotók egy teljesen saját ötlettel állnak elő. Pl.: *My Neighbor Tototro* (magyar cím: *Tototro – A varázserdő titka*), vagy a már említett *Ryu to sobakasu no hime* (magyar cím: *Belle: A sárkány és a szeplős hercegnő*).

A másik kategória az az eset, amikor egy másik médiaterméket adaptálnak a rajzfilm stúdiók. Lehetnek játék, light novel, visual novel és manga adaptációk. Ezen médiumok közül a manga (Japán képregény) a legfontosabb, mivel az animék több, mint 90%-ának a forrásául szolgál. (MacWilliams, 2011,) Azon animéket, melyek mangát dolgoznak fel, mangafilmmek nevezik. (Elsässer, 2002.)

Az anime technikai szempontból rajzolt képkockák egymás utáni sorozatából létre jövő mozgó látvány és a hangok szintézise. Időigényes és aprólékos munkát igényel az *animálás* folyamata, melyeket az úgynevezett *Anime stúdiók* készítenek el.

A vizuális részek mellett rendkívül fontos szerepet játszik a hangsáv egy animációban. OST-nek nevezik az animékben felhangzó zenét, ez lehet háttérzene, hangulatzene, az animék opening-je (nyitó témazene), vagy ending-je (befejező témazene). (URL4) Ezekhez a készítő

stúdiók zeneszerzőket kérnek fel. A zeneművek mellett a hangsáv elemeihez tartoznak a szinkronszínészek játéka, illetve a különböző zörejek és háttérzajok.

3.2. Az animék művészeti és tájképi vonatkozásai

Noël Carroll filozófus azokat a legújabb művészeti formákat, melyek az urbánus, ipari és kapitalista társadalomban bontakoztak ki, *mass art*-nak, azaz *tömegművészet*nek nevezi. Erre például szolgálnak az átlagos fogyasztói ízlést tükröző mangák és animék, melyek a globális piacon a japán nemzet egyik legfontosabb termékei. A hatalmas előállított mennyiségüket, popularitásukat és a tömegművészeti aspektusukat figyelembe véve sem nevezhetők homogén, tömegszerű termékeknek. (Ito, 2003. 34.old.) Ezt bizonyítja az animék előző fejezetekben említett műfaji sokszínűsége. Az animék és mangák művészi elismertségéről tanúskodnak például a következő új típusú múzeumok: Tezuka Oszamu Manga Múzeum, Ghibli Stúdió múzeuma, Kiotói Nemzetközi Manga Múzeum. (MacWilliams, 2011. 42.old.)

Az animációkról általánosságban elmondható, hogy elsődlegesen mozgóképi, másodsorban pedig képzőművészeti sajátosságok is jellemzik. (Varga, 2011. 214. old.)

Chuck Jones rajzfilmrendező gondolatai a témában: „...a rajzfilm a grafikus művészet legkönnyedebb és legrugalmasabb formája lehet... Nem ismer kötöttségeket formában és lehetőségekben...”. (Jones, 1978. 283.old.) Az animékben megjelenő természeti-táji környezettel foglalkoztak például az ember és a környezet közötti kapcsolatok (pl.: Mumcu – Yilmaz, 2018), ökológia (Mayumia et. al., 2005), vagy a turizmus és az animék kapcsolatának (pl.: Lavarone – Bellano, 2021) tekintetében.

A szakirodalmi források gyűjtésekor felfigyeltem arra, hogy a kutatások sok esetben specifikusan a világhírű anime író-rendező-animátor *Hayao Miyazaki* munkáit vizsgálják. Kiemelnék néhány *Miyazaki* filmet, ezek: *Kaze no tani no Naushika* (magyar cím: Nauszika – A szél harcosai), *Tonari no Totoro* (magyar cím: Totoro – A varázserdő titka), *Mononoke Hime* (magyar cím: A vadon hercegnője), *Tenkuu no Shiro Laputa* (magyar cím: Laputa – Az égi palota), *Kurenai no Buta* (magyar cím: Porco Rosso – A mesterpilóta), és *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (magyar cím: Chihiro Szellemországban). Miyazaki filmjeiben rendkívül részletes háttérfelépítéssel dolgozik, mellyel képes panoráma szerű látványt megalkotni. Olyan pozíciókat használ animációjában, mellyel a mozifilmek kameraszögét tudja szimulálni. (Lamarre, 2002. 359.old.) Ezen okokból kifolyólag műveit a legfilmszerűbb animéknek tartják. (Lamarre, 2002. 341.old.) Véleményem szerint a globális népszerűsége, a részletes és

valóságghű világépítése, gyönyörű tájképei, valamint az animációk filmszerűsége okozza, hogy a kutatások központi elemévé váltak a filmjei.

3.3. Fuji térségének általános bemutatása

A *Fuji-Hakone-Izu Nemzeti Park* a *Chubu régióban* található *Yamanashi* és *Shizuoka* prefektúrákat, valamint a *Kanto régióban* található *Kanagawa prefektúrát* érinti. A turisták számára kedvező az elhelyezkedése, mivel *Tokiótól* kb. 100 km-re helyezkedik el, amely kb. 1 órás utazást jelent a fővárosból. A természetvédelmi terület teljes kiterjedése 1 216,95 km². (URL5) A Nemzeti Park 4 kisebb területre oszlik, ezek: a Fuji térsége, Hakone, az Izu-félsziget és az Izu-szigetek. (URL6)

Mintaterületnek a *Fuji térségét* választottam (1. ábra). Azért erre a területre esett a választásom, mivel a *Fuji* globálisan az egyik, ha nem a legismertebb tájkaraktert meghatározó tájelem Japánban, ebből kifolyólag sokszor megjelenik a japán művészetben, így az animékben is. A mintaterület 608 km².



1. ábra: A Fuji-Hakone-Izu Nemzeti Park szerkezete

Forrás: URL7

Saját szerkesztés

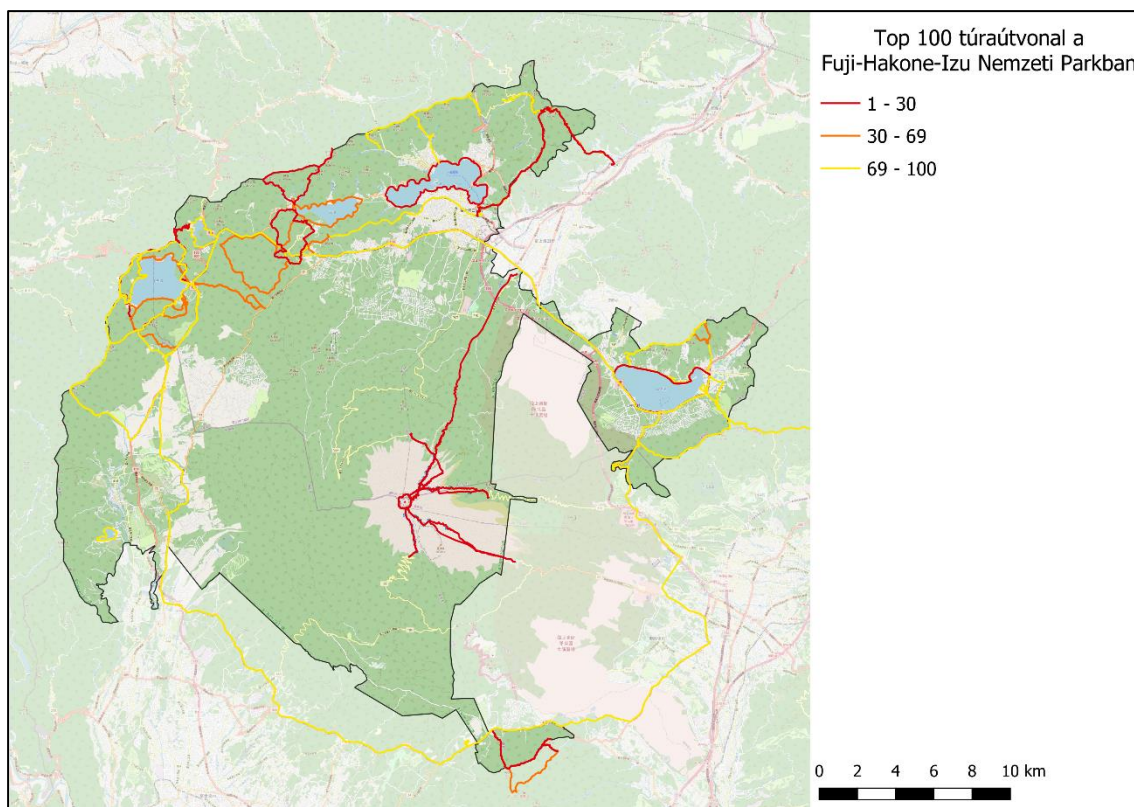
A Fuji Japán legnagyobb hegye, összesen 3776 méter magas, kerülete 126 km. A csúcson található vulkáni kráter kb. 500 m-es átmérővel rendelkezik és kb. 250 m mély. A mai napig aktív vulkánt a japánok gyakran Fujisan-nak nevezik. (URL8) A térség 1936 óta tartozik a Nemzeti Parkok közé, az UNESCO Világörökségi helyszín címet pedig 2013-ban nyerte el (URL9).

A Fuji vulkáni tevékenysége évezredek óta formálta a tájat, jelentős mértékben befolyásolta például az együttesen *Fuji Goko* ('go' jelentése: öt) néven ismert 5 környező tó kialakulását. (URL10) Mind az 5 tó a Fujitól északra helyezkedik el, nyugatról keleti irányba haladva: *Motosu*-, *Shoji*-, *Saiko*-, *Kawaguchi*- és a *Yamanaka-tó*. (URL11) Régebben a Motosu, Shoji, és Saiko tavak egy nagy víztest voltak, de a Fuji lávafolyamai elválasztották őket egymástól, viszont a föld alatt a mai napig összeköttetésben állnak. (Bianchi, 2016. 144-145.old.) A Fuji utolsó feljegyzett kitörése 1707-ben volt, azóta szunnyad. (URL9)

Turisztikai és vallási jelentőség

Az őskortól kezdődően a sintoista és a buddhista vallásgyakorlás, zarándoklás helyszínéül szolgál a térség. A vulkán lábánál található Sengenjinja szentélyektől másztak fel a hívők a kráter szájáig, ahol ohachimeguri (fordítás: „körbejárva a táj körül”) gyakorlatot végezték. (URL9) A zarándoklatok célja tulajdonképpen a Fujin élő istenek szellemi erejének a megtapasztalása. A 18. századra már olyan jelentős hagyománya volt a hegy megmászásának a hívők körében, hogy a fontosabb útvonalakat körülhatárolták, szentélyeket és szállásokat létesítettek a nyomvonalukon. A Fuji-hegy vulkáni tevékenysége által természetes módon kialakult tájértékeket is szent helyként tisztelték, a környékbeli tavakat és forrásokat pedig sokan a testi és lelki megtisztulásra használták a hegymászás megkezdése előtt. (URL9)

Az évszázadok óta tartó vallási hagyományból fakadó imádat a Fuji felé, valamint a magányos sztratovulkán szimmetrikus formája jelentős inspirációforrásként szolgálnak a művészeknek. Egészen a 14. századtól maradtak fenn műtárgyak, valamint a 17-19. század között tömegével készültek festmények, irodalmi alkotások és kertek, melyek Fujisan motívumával dolgoznak. (URL9) A művészek megihletése mellett a Fuji szimmetriája vonzó turisztikai célponttá is teszi a környéket. Évente több, mint 300 000 turistát számlál a Fuji térsége. (URL12)



2. ábra: Top 100 túraútvonal a Fuji-Hakone-Izu Nemzeti Parkban

Forrás: URL13, OpenStreetMap

Saját szerkesztés

Az *alltrail.com* adatai alapján a Fuji-Hakone-Izu Nemzeti Park területén 281 túraútvonal található. (URL13) Listáztam a 100 legnépszerűbb útvonal közül azokat, melyek a Fuji térségében helyezkednek el. A népszerűséget a felhasználói értékelések határozzák meg, a weboldalon a kiválasztott túraútvonalakat ezek alapján is lehet rendezni. Mivel a visszajelzések száma és értéke változhat, így kiemelném, hogy a vizsgálatban 2022. júliusi adatokkal dolgoztam. Összesen 51 db túraútvonalat gyűjtöttem ki. Nehézségi szintjüket tekintve könnyű (1 db), közepes (35 db) és nehéz (15 db) nyomvonalak is megtalálhatóak a listában. Típusukat tekintve: *körtúra* (22 db), *oda-vissza útvonal* (14 db) és *szakasztúra* (15 db) is van közöttük. A 2. ábrán 3 népszerűségi kategóriára osztottam ezeket a túraútvonalakat. Porossal, narancssárgával és citromsárgával jelöltem őket népszerűségük alapján csökkenő sorrendben. Az ábráról leolvasható, hogy a Fuji Goko környéki, valamint konkrétan a Fuji hegyen található turista utak a legnépszerűbbek.

4. Anyagok és módszerek

4.1. Módszertan

A dolgozatomban olyan japán animációkban megjelenő tájrészletek lesznek a középpontban, melyek látvány kapcsolatban állnak Japán egyik, ha nem a legismertebb tájelemével, a Fuji-heggyel. Saját tapasztalatom és különböző internetes fórumok alapján listázom a valós helyszíneket megjelenítő, és Fujit ábrázoló animéket. Az összegyűjtött japán animációs filmekhez és sorozatokhoz, valamint a helyszínekhez kapcsolódó kulcsinformációkat táblázatos formában összegzem (1. táblázat). Valós tájrészleteket megjelenítő, valamint valós tájrészletek fantasy elemekkel átszőtt anime ábrázolásait vizsgálom.

A *Magyarország Nemzeti Atlaszának* Tájakról szóló 10. fejezetében foglalkoznak tájhasználat szerinti tájtipusok meghatározásával. A meghatározásokhoz három tényezőt vettek figyelembe, melyek: a domborzat, a területhasználat módja és a talajok vízgazdálkodási tulajdonságai. A szemléltetéshez a Szekszárdi-dombság egy részletét választották az említett forrásban. (Csorba et. al., 2018. 116.old.) Alkalmazott módszer mintaterülethez, és a vizsgálati szempontokhoz alakításával készítem el a dolgozatban leírt osztályozási rendszert. Szín-, és számkódos térkép ábrát készítek, amelyben a Fuji térségének területhasználatáról, talajviszonyairól és terepadottságairól olvashatók le információk.

A három kategória vektoros állományát QGIS térinformatikai programban készítem el, létrehozásához internetes forrásokból származó adatokat használok fel. Raszteres állományok esetében vagy manuálisan, vagy a beépített algoritmusok alkalmazásával digitalizálom őket. A különböző rétegek egyesítésével jön létre a *tájhasználat szerinti tájtipusok* térinformatikai állománya.

A tájtipusok meghatározása után az animált tájképeken szereplő és a valóságban látható tájhasználatok összehasonlításával foglalkozom. A tájrészletekhez két-két képből álló ábrákat készítek. Az első képpár elemei: a területhasználati kategóriákat tartalmazó animált tájkép, valamint a Google Earth területhasználatokat tartalmazó domborzati nézete. A második képpár pedig az animált tájkép és a valós fotók együttese.

Első lépésként a már létrehozott *területhasználati kategóriák szerint* színkódos ábrákat készítek az említett helyszínekről. Ezután raszterhálós felosztással meghatározom, hogy milyen arányban látszanak az egyes területhasználatok a tájképeken. Ezt követően a területhasználatok vektoros állományát és a Google Earth Pro háromdimenziós domborzati nézetét összekapcsolom, majd az animált tájrészletek látványát kvázi lemásolva nyomtatási nézetet

készíték. Ezzel gyakorlatilag létrejön a fizikai valóság területhasználati nézete. Ezeken az illusztrációkon is meghatározom a területhasználatok százalékos elosztását, így össze lehet hasonlítani őket az animált tájképekkel. A területhasználatok vonatkozásában látható különbségek összegzésével párhuzamosan kitekintek a részletesebben megjelenő tájelemek vizsgálatára. Ehhez használok fel az animált tájképeket, és az internetes forrásokból származó fényképes dokumentumokat jelenítem meg a dolgozatban. Előzetes feltételezésem, hogy a területhasználatok és a részletesebb tájképi elemek animéktől való eltérésének az okai hasonlóak, így integráltan foglalkozom a kérdéssel.

4.2. A helyszínek azonosítása

Előzetes ismereteim alapján készítettem egy listát azon japán rajzfilmekről, melyek a Fuji térségében játszódnak, illetve amelyekben látható is a híres vulkán. A minta bővítéséhez weboldalak, blogok és anime rajongók ajánlásait vetem figyelembe. Első sorban interneten rákerestem, hogy melyek azok az animék, melyek valós helyszíneken, a környék prefektúráiban, a Fuji-Hakone-Izu Nemzeti Parkban és/vagy konkrétan a Fuji-hegyen játszódnak. A lista további bővítéséhez pedig a *facebook.com* és a *reddit.com* animékkel foglalkozó csoportjaiban kértem ajánlásokat. Egészen pontosan olyan animékre voltam kíváncsi, melyekben bármilyen módon (akár valóság, akár fikció), de a Fuji ikonikus szimmetrikus alakja jelenik meg. Ezen módszerek segítségével készült el a teljes lista a vizsgálándó animékről.

A lista elkészítése után következik véleményem szerint a dolgozat legnehezebb része, a *helyszínek lehető legpontosabb meghatározása*. Mivel volt már tapasztalatom a dolgozatot megelőzően valós helyszíneket ábrázoló animékkal, feltételeztem, hogy az ilyen típusú animéknél valamilyen módon megjelölik az adaptált helyszíneket. Ez a feltételezésem helyesnek bizonyult, mivel az *1. táblázatban* szereplő 20 kigyűjtött helyszínből 14 esetben ezt meg is tették az anime stúdiók. Prefektúra, tájegység, valamint esetenként helységnév szinten is meghatározták a cselekmények helyszínét. Amennyiben az animében semmilyen módon, vagy túl nagy terület egységet neveztek meg a cselekmények helyszíneként, a következő módon kutakodtam: nem original animék esetében utánanéztem az adaptált forrásban, vagy további, specifikus internetes kereséseket hajtottam végre, original animék esetében viszont csak az utóbbira volt lehetőségem.

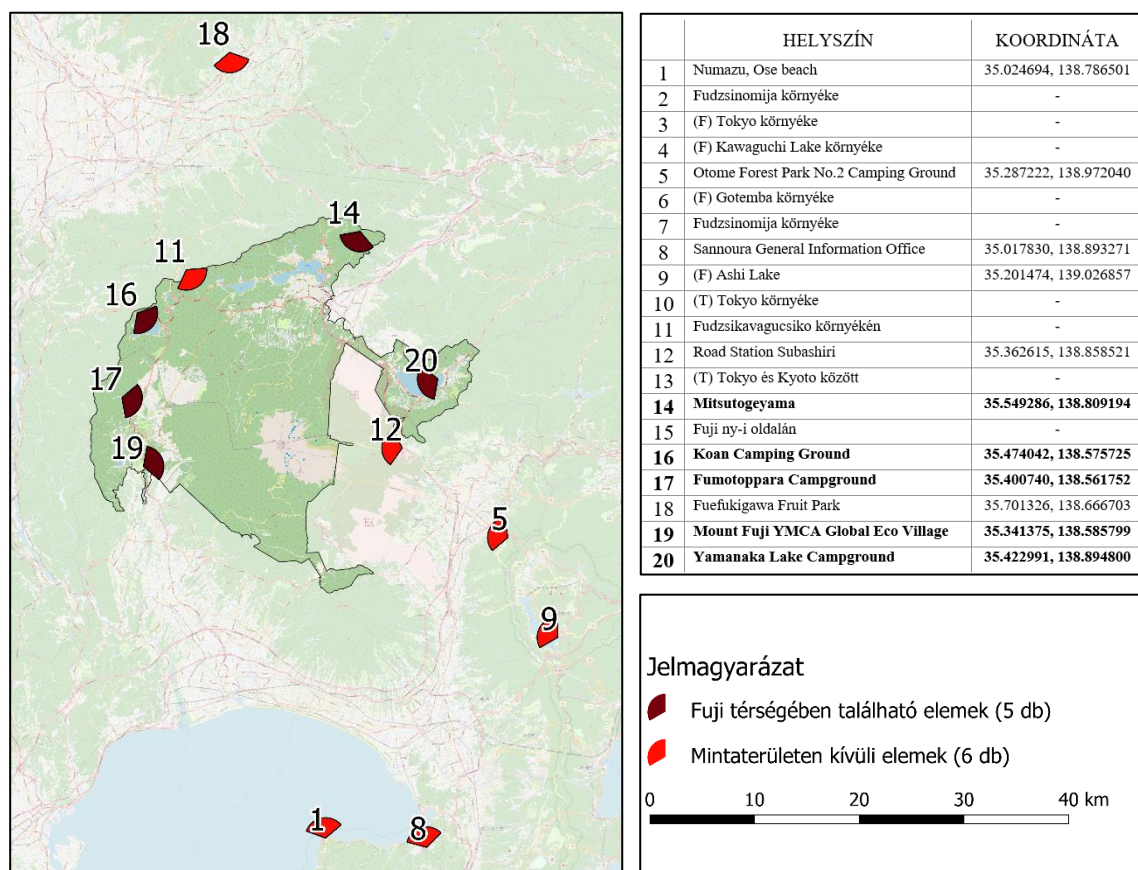
Miután a fent írtakkal jó esetben települési szintre leszűkítettem a lehetséges helyszíneket, jött a koordináta szintű meghatározás. Az 1. táblázatból leolvasható, hogy a 20 helyszínből 11 esetében sikerült megállapítani a koordinátákat. Akkor jelentettem ki, hogy egy animált látványnak megtaláltam a valós párját, ha ezen források mindegyikénél markáns hasonlóságot fedeztem fel a valóság és az animáció között:

- Google Street View
- Google Maps-en a feltételezett helyszínhez feltöltött fotók
- Google Earth Pro háromdimenziós nézet

	CÍM	EPIZÓD	EREDET	ÉVSZÁM	HELYSZÍN	KOORDINÁTA
1	Amanchu!	12. rész	Manga	2016.09.23	Numazu, Ose beach	35.024694, 138.786501
2	Birdie Wing: Golf Girls' Story	3. rész	Original	2022.04.20	Fudzsinomija környéke	-
3	Dr. Stone	4. rész	Manga	2019.07.26	(F) Tokyo környéke	-
4	Dr. Stone: Ryuusui	23:48	Manga	2022.07.10	(F) Kawaguchi Lake környéke	-
5	Initial D: Fifth Stage	4. rész	Manga	2012.12.14	Otome Forest Park No.2 Camping Ground	35.287222, 138.972040
6	Japan Sinks 2020	3. rész	Könyv	2020.07.09	(F) Gotemba környéke	-
7	Komi-san wa, Community-shou desu. 2	9. rész	Manga	2018.03.16	Fudzsinomija környéke	-
8	Love Live Sunshine!	6. rész	Manga	2016.08.06	Sannoura General Information Office	35.017830, 138.893271
9	Neon Genesis Evangelion	1. rész	Original	1995.10.04	(F) Ashi Lake	35.201474, 139.026857
10	Samurai Champloo	8. rész	Original	2014.07.15	(T) Tokyo környéke	-
11	Spriggan (NETFLIX)	1. rész	Manga	2022.06.18	Fudzsikavagucsiko környékén	-
12	Super Cub	6. rész	Light Novel	2021.04.12	Road Station Subashiri	35.362615, 138.858521
13	Thermae Romae Novae (NETFLIX)	11. rész	Manga	2022.03.28	(T) Tokyo és Kyoto között	-
14	Yama no Susume 2	4. rész	Manga	2014.07.30	Mitsutogeyama	35.549286, 138.809194
15	Yowamushi pedal	36. rész	Manga	2014.06.16	Fuji ny-i oldalán	-
16	Yuru Camp	1. rész	Manga	2020.01.10	Koan Camping Ground	35.474042, 138.575725
17	Yuru Camp	2. rész	Manga	2020.01.17	Fumotoppara Campground	35.400740, 138.561752
18	Yuru Camp	4. rész	Manga	2020.01.31	Fuefukigawa Fruit Park	35.701326, 138.666703
19	Yuru Camp	11. rész	Manga	2020.03.20	Mount Fuji YMCA Global Eco Village	35.341375, 138.585799
20	Yuru Camp 2	5. rész	Manga	2021.04.30	Yamanaka Lake Campground	35.422991, 138.894800

1. táblázat: Vizsgálati helyszínek összefoglaló táblázata
Saját szerkesztés

Az 1. táblázat tartalmazza, hogy a vizsgált tájábrazolás melyik animében (CÍM) és a sorozat hányadik részében (EPIZÓD) jelenik meg. Filmek esetében az EPIZÓD oszlop azt mutatja meg, hogy konkrétan a film melyik percében látható a kép. Ahogy *Az animék általános jellemzése* fejezetben már említettem, a japán rajzfilmek elkészítéséhez az esetek több, mint 90%-ában más médiumot dolgoznak fel a stúdiók, így szükségesnek érzem az eredeti alkotások típusát is megjeleníteni (EREDET). Az ÉVSZÁM nevet viselő oszlop az animáció megjelenésének dátumát mutatja meg. Végezetül a HELYSZÍN oszlop a valós helyszínek elnevezését foglalja magában. A KOORDINÁTA oszlop a tájképeket befogadó kilátópontok megközelítő valós koordinátáit tartalmazza. Továbbá a táblázatban „F” betűvel jelöltem, ha az animében egyértelmű fiktív elemek jelennek meg a helyszínnel kapcsolatban, valamint „T”-vel, ha valós a cselekmény történelmi időkben játszódik. A 20 keresési feltételeknek megfelelő helyszínből 11 darabot térképeztem (3. ábra), a mintaterület határain belül 5 db található, ezek kiemelten jelennek meg.

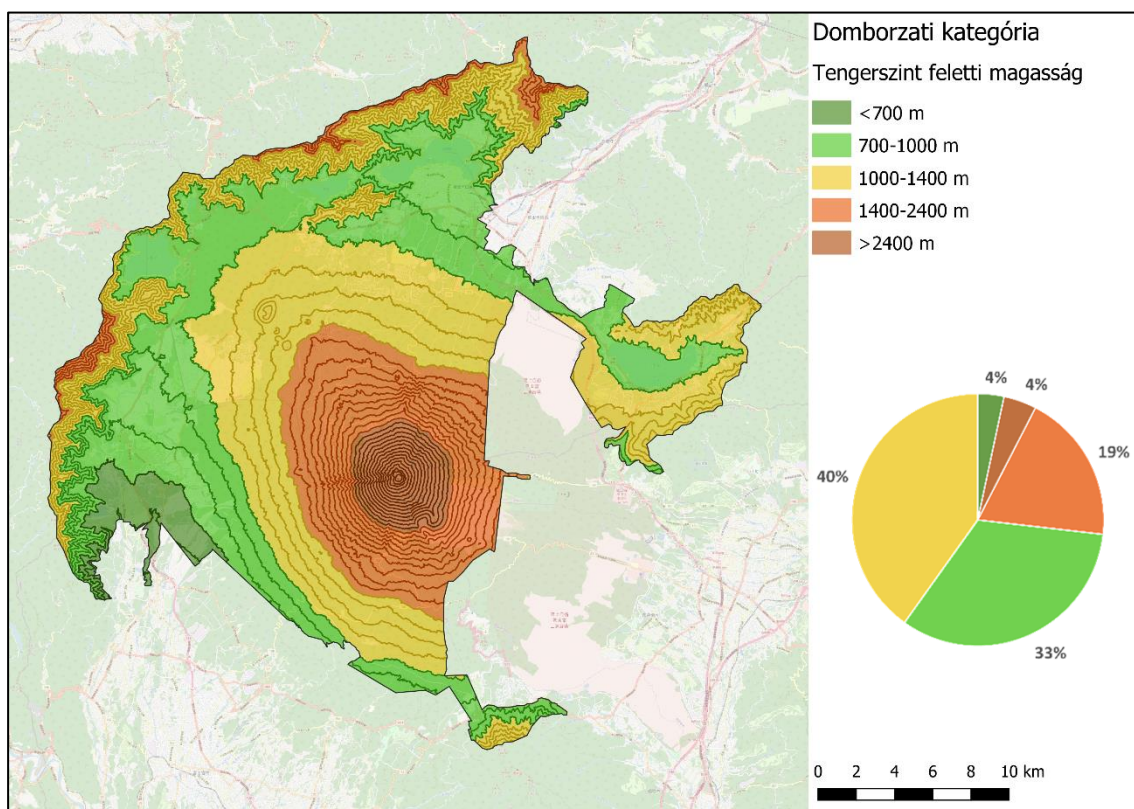


3. ábra: Vizsgálati helyszínek
 Forrás: OpenStreetMap
 Saját szerkesztés

4.3. Tájhasználat szerinti tájtípusok meghatározása

4.3.1. Domborzati kategória

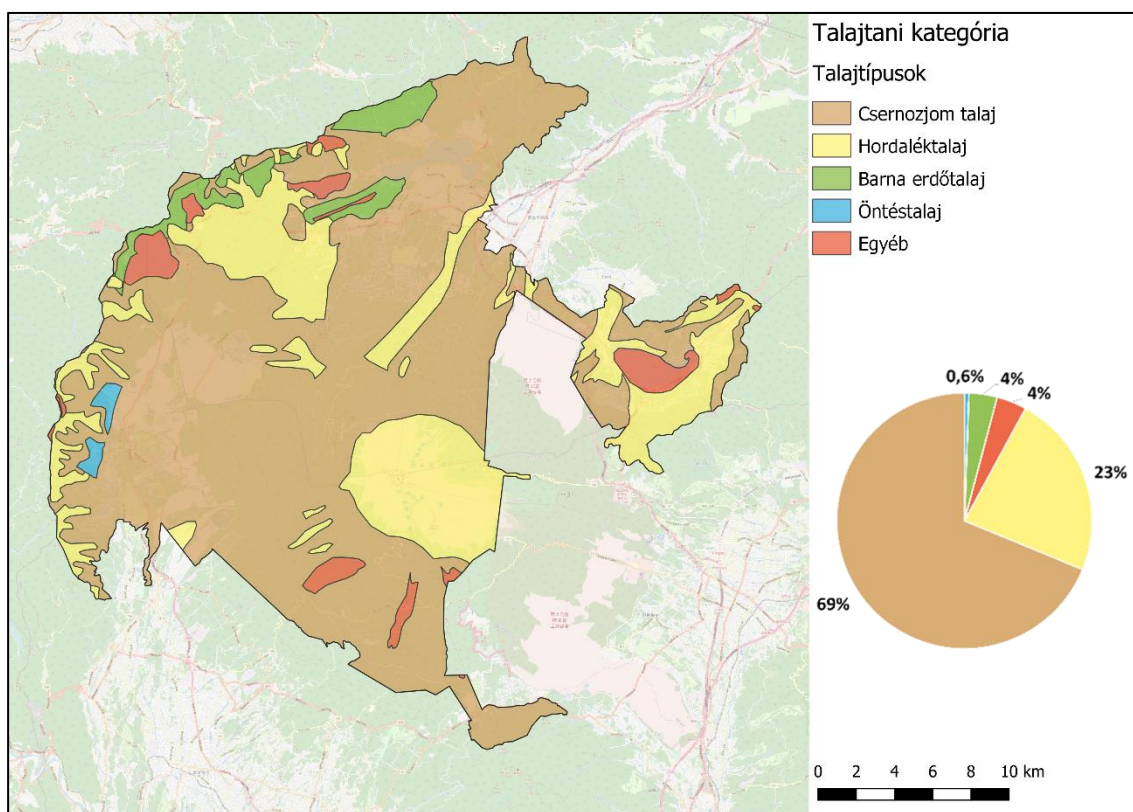
A Japán Térinformatikai Hatóság (GSI - *Geospatial Information Authority of Japan*) által közzé tett térinformatikai állomány alapján készítettem el a *domborzati kategóriákat*. A jelrendszerének létrehozásához természetes töréseket használtam, így jöttek létre az 4. ábrán látható magassági csoportok. Kb. 3200 m szintkülönbség van a mintaterület legalacsonyabb és legmagasabb pontja között. A kördiagram bemutatja, hogy a 608 négyzetkilométeres kiterjedésű mintaterület 40%-át (~243 km²) az 1000 és 1400 méteres tengerszint feletti magasságú kategória adja, majd utána 33%-al (~201 km²) követi a 700 -tól 1000 méterig tartó domborzati egység.



4. ábra: Fuji térségének domborzata
Forrás: URL14, OpenStreetMap
Saját szerkesztés

4.3.2. Talajtani kategória

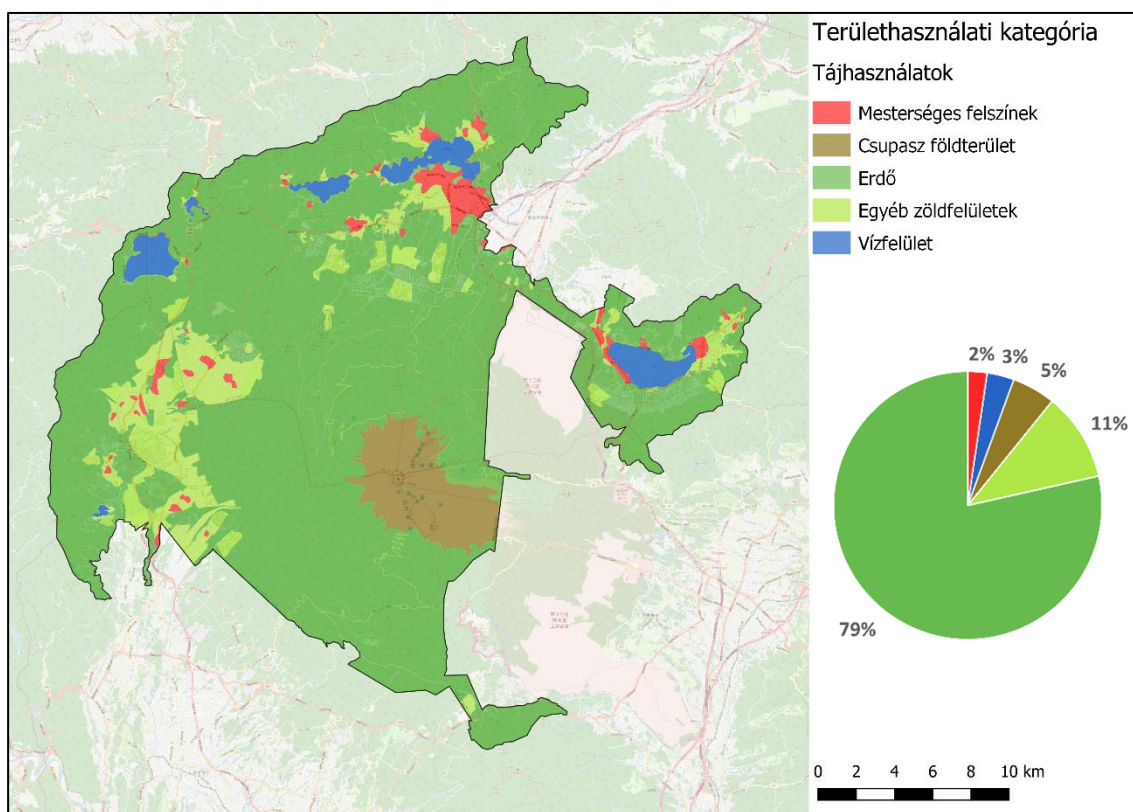
A Nemzeti Atlasz módszertanától eltérően nem a talajok vízgazdálkodási tulajdonságait, hanem a térség fő talajtípusait vettem figyelembe a kategória létrehozásához. A térség talajadottságának ábrázolásához a *National Agricultural Research Organization (NARO)* japán talajok osztályozásáról szóló weboldalának (URL15) adatait használtam fel. A raszteres forrás vektoros réteggé alakítása után a fő talajtípusok szerint csoportosítottam a poligonokat, így jött létre az 5 talajtani kategória (5. ábra). A térség területének 92%-át, csernozjom és hordaléktalajok alkotják. A maradék területen barna erdőtalaj, öntéstalaj és egyéb talajtípus található.



5. ábra: Fuji térségének talajtípusai
Forrás: URL15, OpenStreetMap
Saját szerkesztés

4.3.3. Területhasználati kategória

A módszertani előzmény eredményeihez hasonlóan a Fuji térségén is 5 területhasználati kategóriát különítettem el. A mintaterületen markánsan megjelenik a Fuji vulkáni csúcsán a csupasz földterület, melynek önálló csoportot hoztam létre a karakterességére tekintettel. A Szekszárdi-dombság példájától eltérően, a mezőgazdasági területek nem alkotnak egyéni csoportot. Az *egyéb zöldfelületek* kategória tartalmaz minden olyan biológiailag aktív felületet, mely nem esik bele a többi kategóriába egyikébe sem, így a mezőgazdasági és gyepterületek tartoznak bele. A 6. ábra alapján elmondható, hogy területi kiterjedésben az erdő tájhasználat a domináns, ez kb. 480 négyzetkilométert jelent.

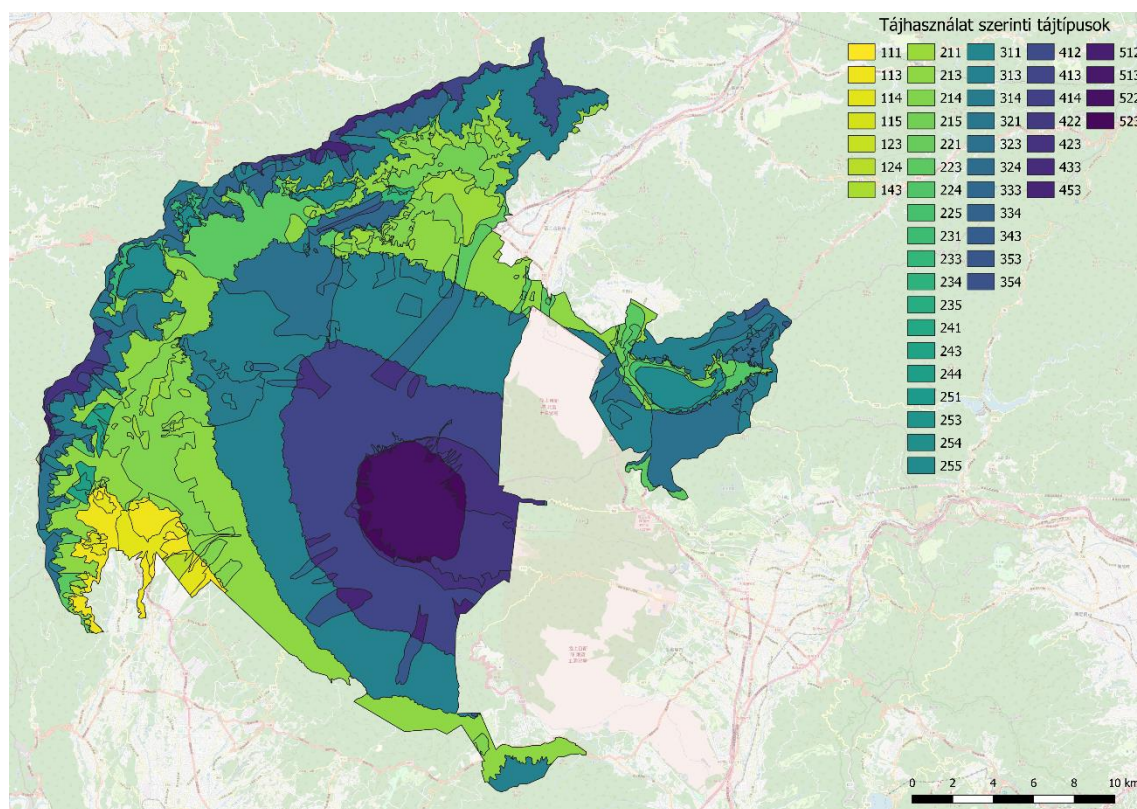


6. ábra: Fuji térségének területhasználat (2018-2020)

Forrás: URL16, OpenStreetMap

Saját szerkesztés

4.3.4. Tájhasználat szerinti tájtipusok



7. ábra: Tájhasználat szerinti tájtipusok a Fuji térségében

Forrás: OpenStreetMap

Saját szerkesztés

Az előző fejezetrészekben bemutatott kategóriák összevonásával jött létre a *Tájhasználat szerinti tájtipusok* ábrája. A Magyarország Nemzeti Atlaszában alkalmazott jelrendszer mintájára hoztam létre az 7. ábrán látható szín- és számkódokat, melyeket az 2. táblázat alapján a következőképpen kell értelmezni: az 1. számjegy a domborzati, a 2. számjegy a talajtani, a 3. számjegy pedig a területhasználati kategória sorszáma.

	1. számjegy Domborzati kategória	2. számjegy Talajtani kategória	3. számjegy Területhasználati kategória
1	< 700 m	csernozjom talaj	mesterséges felszínek
2	700 – 1000 m	hordaléktalaj	csupasz földterület
3	1000 – 1400 m	barna erdőtalaj	erdő
4	1400 – 2400 m	öntéstalaj	egyéb zöldfelületek
5	> 2400 m	egyéb	vízfelület

2. táblázat: Domborzati, talajtani és területhasználati kategóriák osztályozása

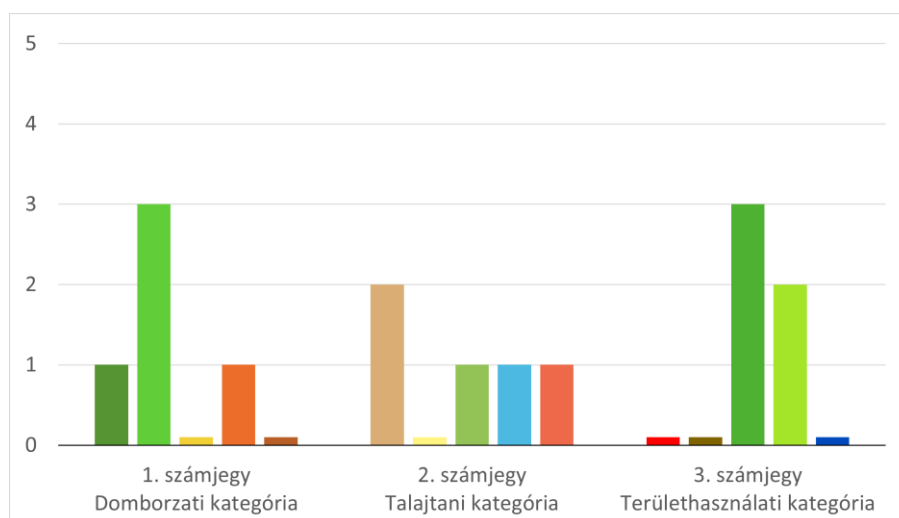
Saját szerkesztés

4.3.5. A tájtípusok és a vizsgálati helyszínek kapcsolata

Ahogy azt már *A helyszín azonosításának módszertana* fejezetben említettem, a Fuji térségének mintaterületén a 3. táblázat vastag betűvel jelzett elemi találhatóak. Az 5 darab helyszín elnevezését, és a pontokhoz tartozó tájhasználat szerinti tájtípus kódját a 2. táblázat mutatja.

	Helyszín neve	Tájhasználat szerinti tájtípus kódja
1	Mount Fuji YMCA Global Eco Village	114
2	Koan Camping Ground	233
3	Fumotoppara Campground	244
4	Yamanaka Lake Campground	253
5	Mitsutogeyama	413

3. táblázat: A tájtípusok és a vizsgálati helyszínek kapcsolata
Saját szerkesztés



8. ábra: A Fuji térségében elhelyezkedő helyszínek statisztikái
Saját szerkesztés

A 3. táblázat és a 8. ábra grafikonja azt mutatja be, hogy ez az 5 kiemelt animált helyszín mely kategóriákon helyezkedik el. Leolvasható, hogy a 700 és 1000 méter közötti magasság, a talajtípusokból a csernozjom talajok, illetve az erdő területhasználata a legkiemelkedőbb. Az eredmények ábrázolása után megnéztem a helyszínek távolságát a vulkáni kráter közepétől. Az eredményeket tekintve megállapítottam, hogy kb. 13 km lehet az a minimum távolság, valamint a 700 és 1000 méter közötti az a tengerszint feletti magasság, ahonnan a legjobban érvényesül a Fuji ikonikus szimmetrikus alakja. Ezt a megállapításomat a 16. ábra grafikonjára, valamint arra a tényre alapozom, hogy a térség túraútvonalainak 74%-a áthalad ezen a domborzati kategórián.

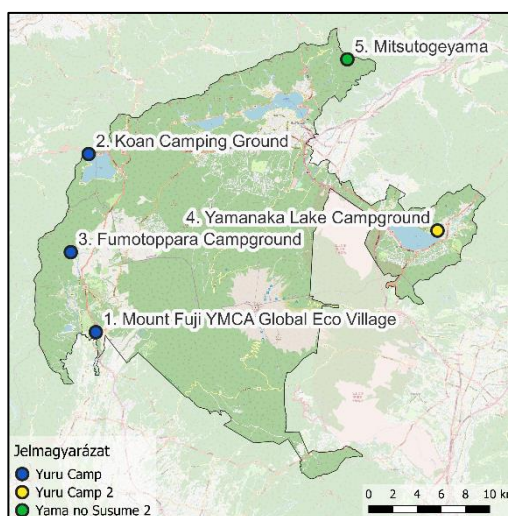
4.4. Animáció és valóság összehasonlítása

Az 5 kiemelt helyszín/tájkép közül három (Mount Fuji YMCA Global Eco Village, Koan Camping Ground, Fumotoppara Campground) a *Yuru Camp* egy (Yamanaka Lake Campground) a *Yuru Camp 2*, egy (Mitsutogeyama) pedig a *Yama no Susume 2* című animék képsoraiban láthatóak. A fejezet bevezetéseként ezekről a japán animációkról osztok meg néhány gondolatot.

Az első általam vizsgált anime a *Yuru Camp* és a *Yuru Camp második évada* (angol cím: Laid-Back Camp), az animék többségéhez hasonlóan ez is manga adaptációjú. Az eredeti mű 2015-ben indult el, idén, 2022-ben még mindig fut. A feldolgozás 2018-

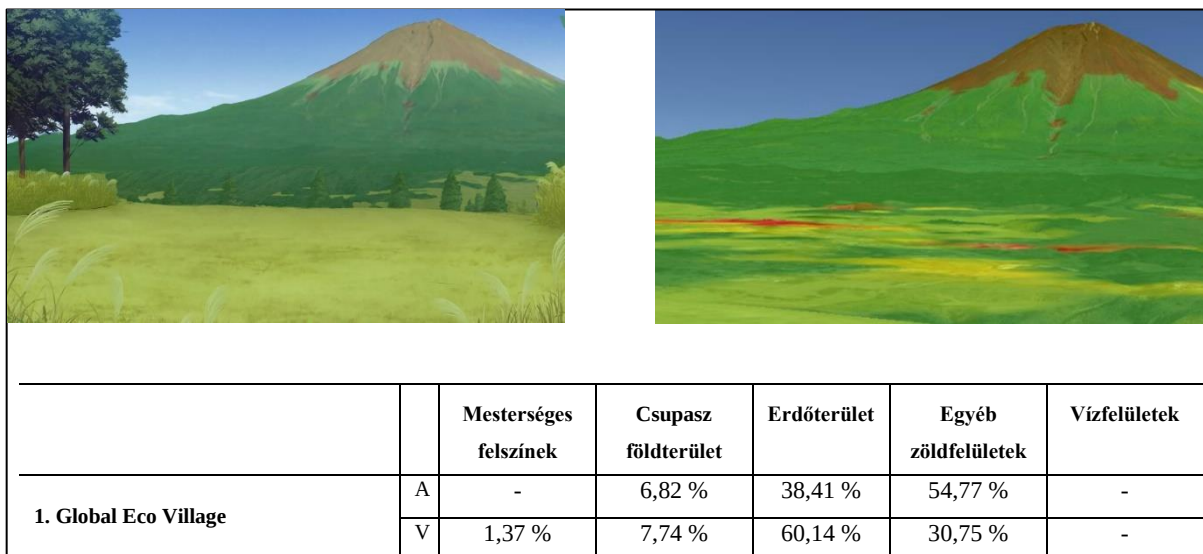
ban jelent meg, jelenleg a második évadnál tart és 2022. júliusában kerül bemutatásra a folytatás. Az adaptációt a C-Stadion stúdió készítette. (URL17) Ez a slice of life (jelentés: hétköznapi életet bemutató) műfajú anime kifejezetten a *Yamanashi és Shizuoka prefektúrákban* játszódik. A szereplők a környéken laknak és jának iskolába. Az egyik főszereplő *Shima Rin* kedvelt szabadidős tevékenysége a kempingezés. Az animében a túrázás és sátrazás tevékenységével ismerkednek meg a szereplők egyre részletesebben, és velük együtt a néző is.

A *Yama no Susume* (angol cím: Encouragement of Climb) is a túrázásról szóló slice of life mű. A vizsgált tájkép konkrétan a 2. évadban látható. A szezonban a szereplők baráti köre egy olyan helyszínre utazik el, egészen pontosan a *Mitsutoge-hegyre*, ahonnan kilátás nyílik a *Fujira*. Továbbá a *Yuru Camp*-hez hasonlóan ez a japán rajzfilm is manga adaptációjú. A történet alapja, hogy a társaság szeretne jobban megismerkedni a hegymászással mint hobbival. Az első évad mangája 2011-ben indult, adaptációt 2013-ben kapott, majd a második évaddal folytatódott a rákövetkezendő évben. (URL18)



9. ábra: Az 5 kiemelt helyszín
Forrás: OpenStreetMap
Saját szerkesztés

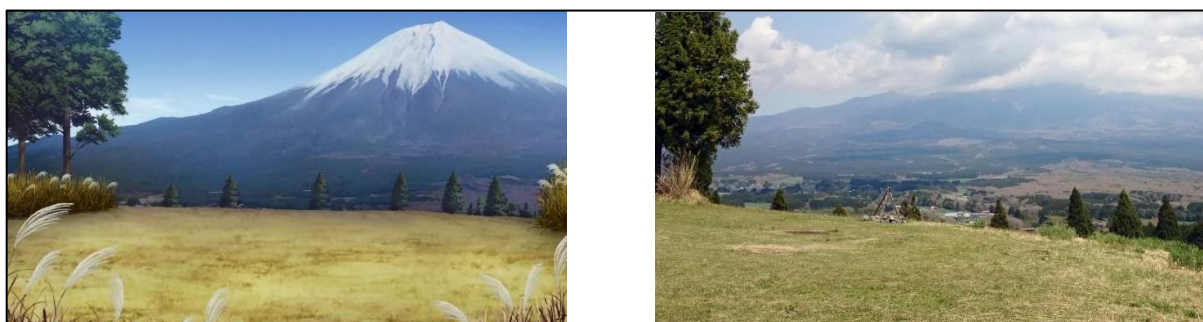
4.4.1. Yuru Camp - Mount Fuji YMCA Global Eco Village



10. ábra: Mount Fuji YMCA Global Eco Village területhasználata

Forrás: URL19; URL16, GoogleEarth Pro

Saját szerkesztés

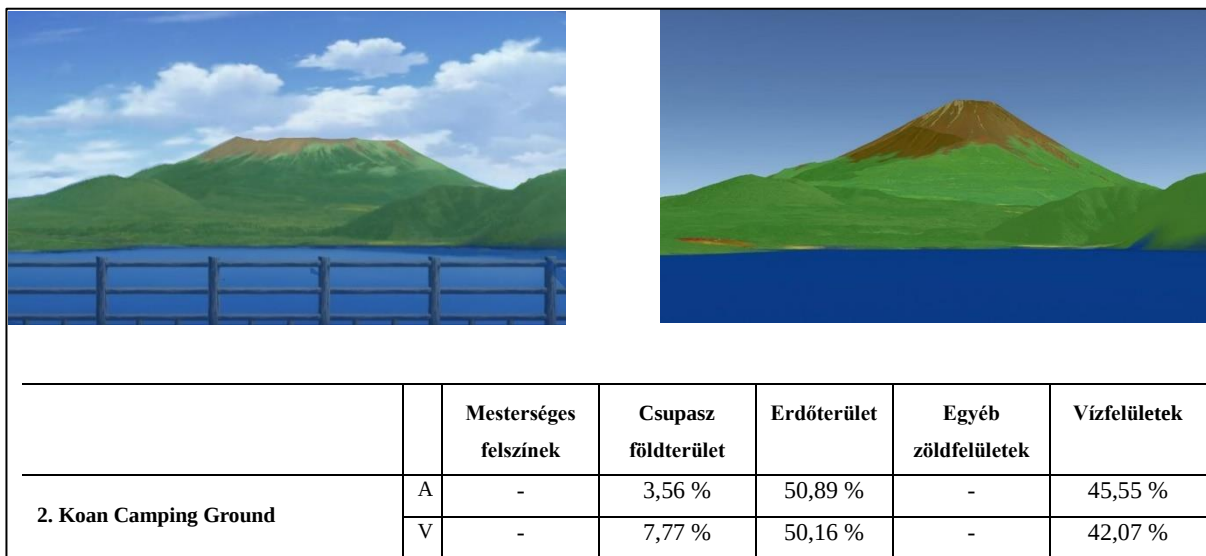


11. ábra: Mount Fuji YMCA Global Eco Village

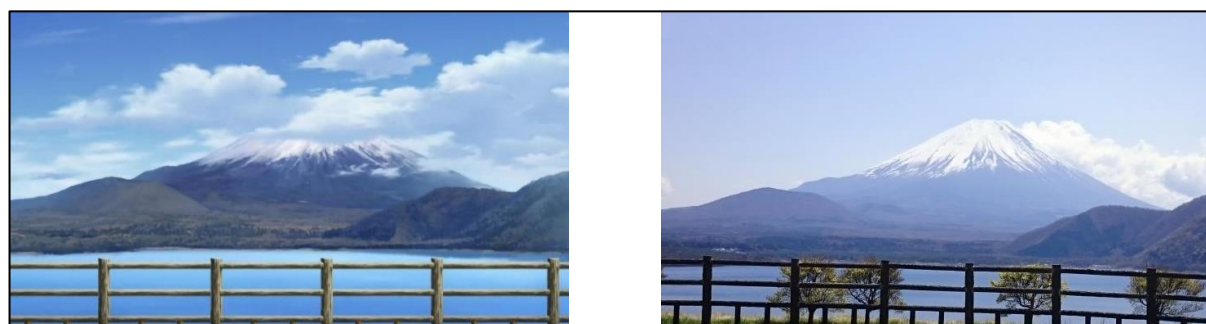
Forrás: URL19; URL20

A 10. ábráról leolvasható, hogy jelentős (5%-nál nagyobb) eltérést az animáció (A) és a valóság (V) között az erdőterületek (+21,73%) és az egyéb zöldfelületek (-24,02%) esetében tapasztalható. Mivel az animált tájkép előterében erdő található, a magasságuk okozta takarás egybefüggő erdő hatását kelti, mellyel természetközeli hatást értek el. Véleményem szerint ezen helyszín esetében kifejezetten a kilátás idealizálása volt a készítő célja. A 11. ábra fotóján markánsabban megjelennek az épített elemek és mesterséges felszínek, mint az animációban. Az animáció és a valóság között természeti elemek tekintetében nagy a hasonlóság, például habitusukban, vagy a növényzeti foltok méretében

4.4.2. Yuru Camp – Koan Camping Ground



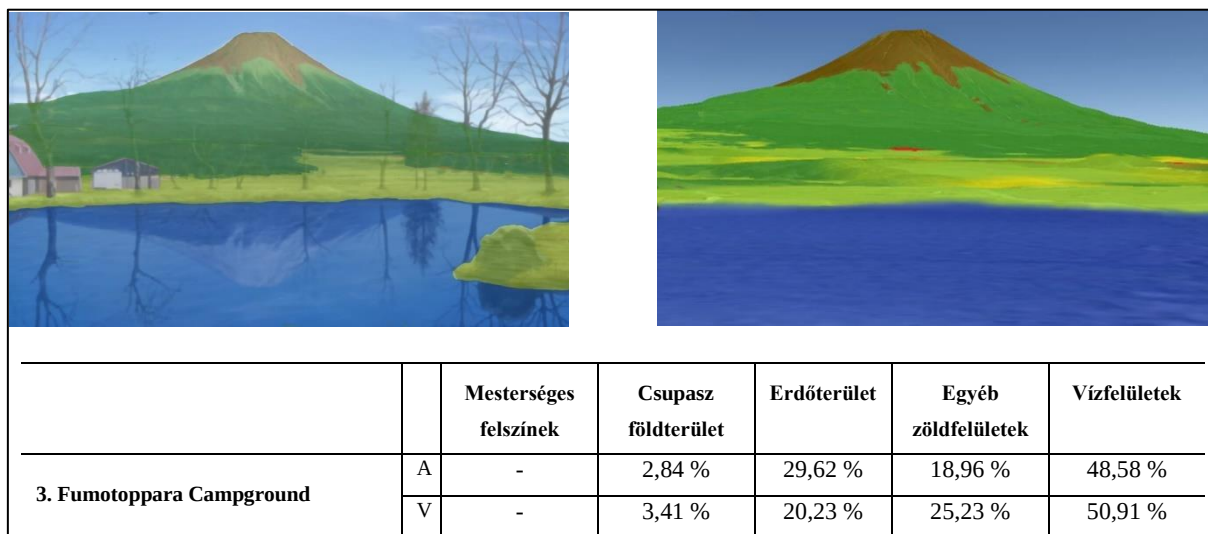
12. ábra: Koan Camping Ground területhasználata
 Forrás: URL21; URL16, GoogleEarth Pro
 Saját szerkesztés



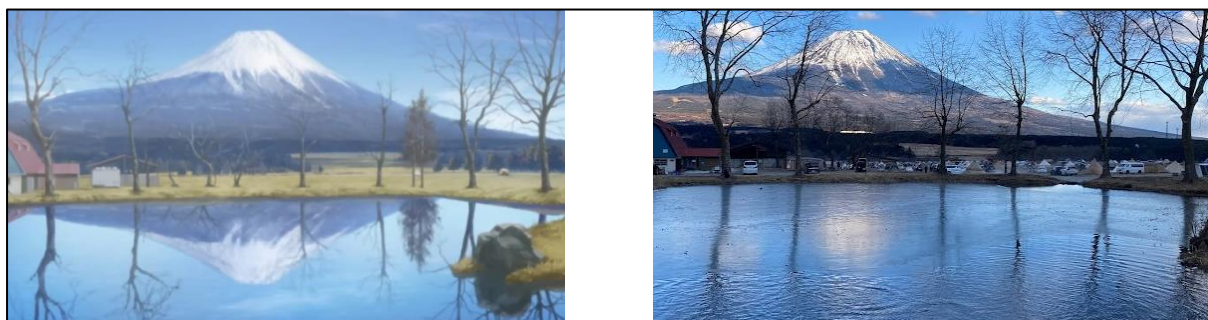
13. ábra: Koan Camping Ground
 Forrás: URL21

Az ábrákon DK-i irányba a *Fuji*, előtérben pedig a *Motosu-tó* látható. A 12. ábra első pillanatkép véleményem szerint jól példázza, hogy a mangaka egyik célja az ismeretterjesztés és a valós helyzetek ábrázolása volt. Bemutatja, hogy nem minden esetben látható a kirándulás tárgya. Nagyon függ a minket körülvevő környezettől és időjárástól is. A slice of life animék sajátja, hogy reálisan, valósághűen ábrázolja a mindennapi történéseket. Az ábra továbbá azt mutatja, hogy az animációban nem változott markánsan egyik tájtípus sem. Az említett felhő takarás némileg ugyan felborította területhasználatok arányát, de még így is átadja a valóságban tapasztalható állapotot. A 13. ábra részletesebb tájelemeit vizsgálva látszik, hogy a bal oldali animáció előtérben elhelyezkedő kerítés formai megjelenése szinte teljesen megegyezik a jobb oldalon látható fotóéval. Különbőség gyakorlatilag csak az előtér növényzetében tapasztalható.

4.4.3. Yuru Camp - Fumotoppara Campground



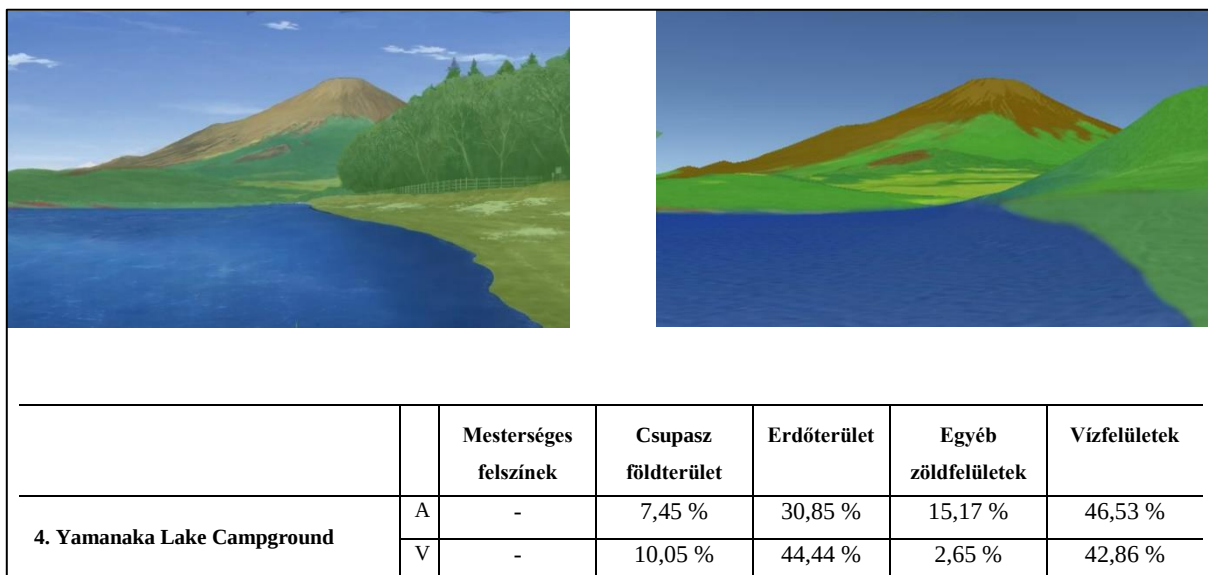
14. ábra: Fumotoppara Campground területhasználata
 Forrás: URL22; URL16, GoogleEarth Pro
 Saját szerkesztés



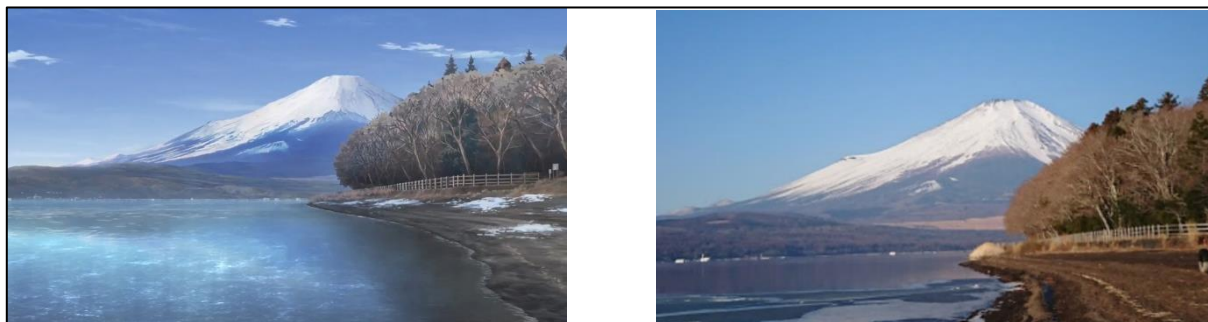
15. ábra: Fumotoppara Campground
 Forrás: URL22; URL23

A 14. ábráról az animáció (A) és a valóság (V) ábrázolása között az erdőterületek (-9,39%) és az egyéb zöldfelületek (+6,27%) esetében tapasztalható 5%-nál nagyobb eltérés a tájhasználatokban. A 15 ábrán a legszembetűnőbb különbség, hogy a valós fotón a kempingezők ingóságai tömegesen megjelennek. Az anime alapvetően szezonon kívüli kempingezésről szól, az autók és sátrak kis számával jobban megidézük a témához illő hangulatot. Az állandó tájelemek, mint a képek bal oldalán látható épületek és a közeli növényzet, a valósággal szinte teljesen egyező ábrázolással jelennek meg. A nagy helyismerettel rendelkezők számára az anime vissza tudja adni a valóság tájhasználatait és a látvány hangulatát. Véleményem szerint a Fumotoppara Campground potenciális helyszín az úgynevezett „tartalom turizmus” számára.

4.4.4. Yuru Camp 2 - Yamanaka Lake Campground



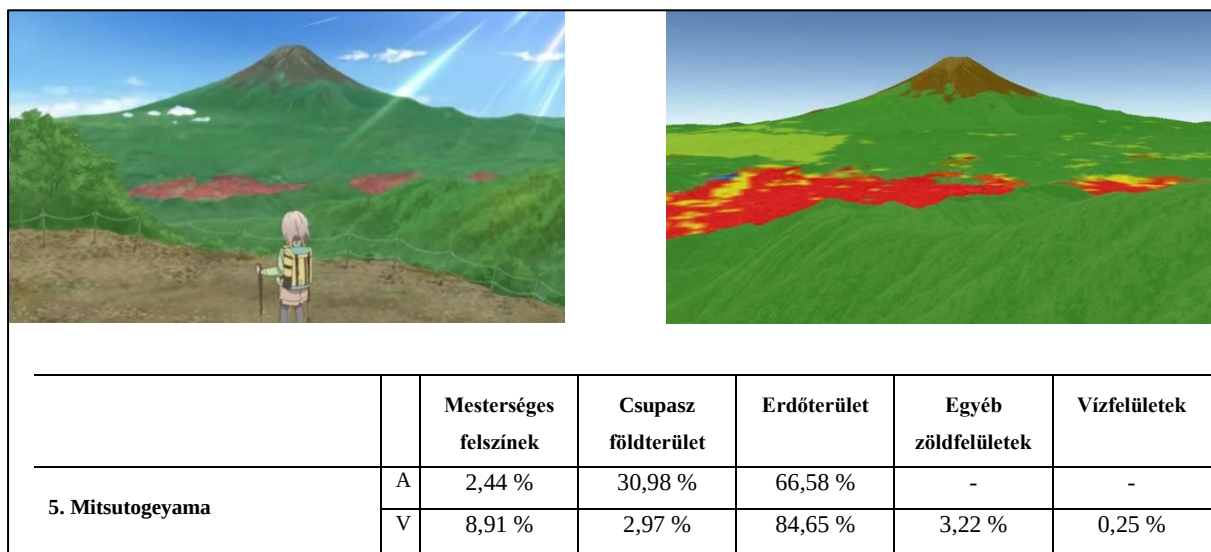
16. ábra: Yamanaka Lake Campground területhasználata
 Forrás: URL24; URL16, GoogleEarth Pro
 Saját szerkesztés



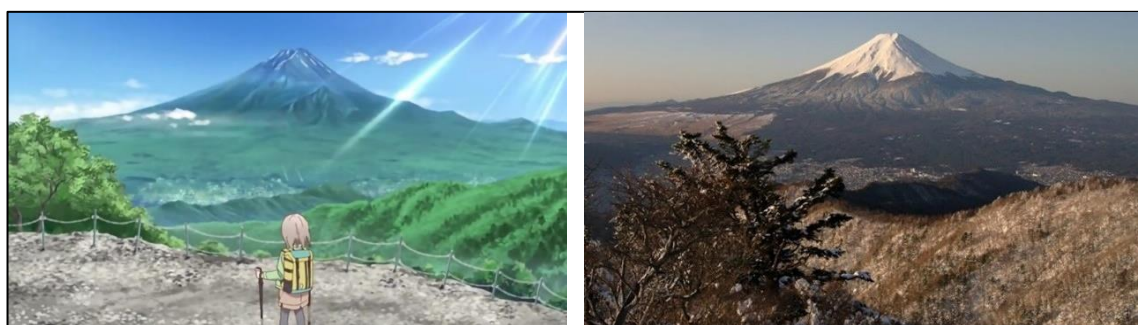
17. ábra: Yamanaka Lake Campground
 Forrás: URL24; URL25

Kettő területhasználati kategória, az erdőterületek (+13,59%) és az egyéb zöldfelületek (-12,52%) esetében látható markáns változás a valóság (V) és az anime (A) között. Az összes helyszínnél, ahogy a módszertannál már említettem, a *Japan Aerospace Exploration Agency* és az *Earth Observation Research Center* felszínborítottsági adatainak segítségével jelenítettem meg a valóságot. A 17. ábrán látható fotón ellenőriztem, hogy az adatok megfelelnek-e a valóságnak. Alapvetően a vizsgálati helyszín elhelyezkedése és a felszínborítás léptéke/részletessége okozza az anomáliát. A 10 m-es pontosságú vektoros állomány, valamint az animációban szereplő arányok is megfelelnek a valóságnak a maguk léptékében. Mindezek fényében a kérdésre, miszerint az anime képes volt-e leképezni a valóságot, igennel kell válaszoljak.

4.4.5. Yama no Susume 2 – Mitsutogeyama



18. ábra: Mitsutogeyama területhasználata
 Forrás: URL26; URL16, GoogleEarth Pro
 Saját szerkesztés



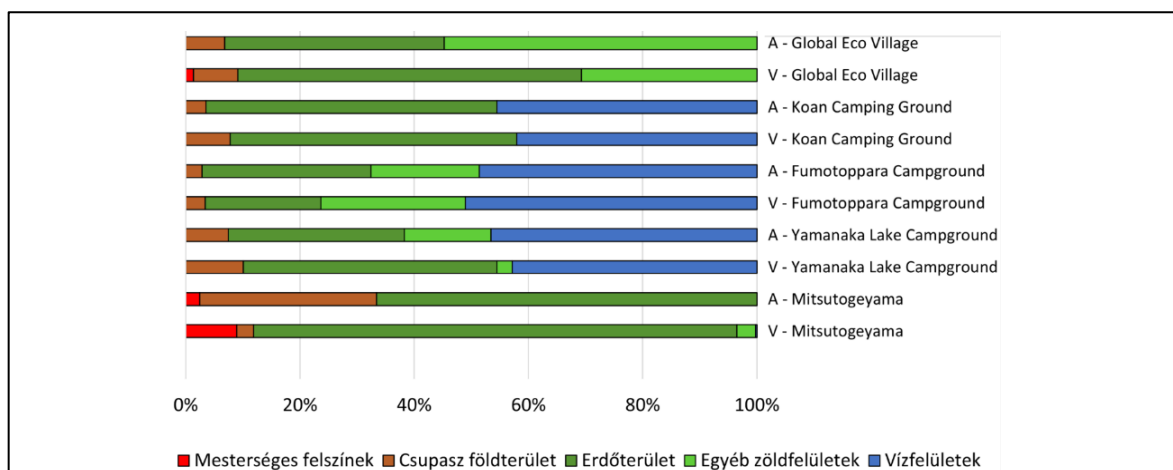
19. ábra: Mitsutogeyama
 Forrás: URL26; URL27

A helyszín a *Yamanashi prefektúrában*, a Fuji-Hakone-Izu Nemzeti Park északi részén található *Mitsutoge*. Az elnevezés három hegycsúcsból álló hegycsoport gyűjtő neve. A három hegy közül a Kaiun-csúcsa (1785 m) a legmagasabb (URL28), innen látható a *Yama no Susume 2* vizsgált helyszínének tájképe. A 18. ábráról leolvasható, hogy jelentős (1%-nál nagyobb) eltérést az animáció (A) és a valóság (V) között a mesterséges felszínek (+6,47%), a csupasz földterületek (-28,01%) és az erdőterületek (+18,07%) esetében tapasztalható. A Yamanaka Lake Campground-hoz hasonlóan jelen helyzetben is a felszínborítottság adatainak léptéke okozza a 20% körüli különbségeket a csupasz földterület és az erdők között. Az 5%-nál nagyobb eltérést a mesterséges felszínek érik el.

5. Eredmények és értékelésük

		Mesterséges felszínek	Csupasz földterület	Erdőterület	Egyéb zöldfelületek	Vízfelületek
1. Global Eco Village	A	-	6,82 %	38,41 %	54,77 %	-
	V	1,37 %	7,74 %	60,14 %	30,75 %	-
2. Koan Camping Ground	A	-	3,56 %	50,89 %	-	45,55 %
	V	-	7,77 %	50,16 %	-	42,07 %
3. Fumotoppara Campground	A	-	2,84 %	29,62 %	18,96 %	48,58 %
	V	-	3,41 %	25,45 %	20,23 %	50,91 %
4. Yamanaka Lake Campground	A	-	7,45 %	30,85 %	15,17 %	46,53 %
	V	-	10,05 %	44,44 %	2,65 %	42,86 %
5. Mitsutogeyama	A	2,44 %	30,98 %	66,58 %	-	-
	V	8,91 %	2,97 %	84,65 %	3,22 %	0,25 %

4. táblázat: Területhasználatok százalékos eloszlásának különbségei
Saját szerkesztés



20. ábra: Területhasználatok eloszlásának különbségei
Saját szerkesztés

A 4. táblázat és a 20. ábra alapján összességében elmondható, hogy a területhasználatok százalékos eloszlása közel azonos a vizsgált animációk és az adaptált valós helyszínek esetében. A legstabilabb a vízfelületek területhasználata, mivel mind az 5 vizsgálati helyszín esetében a valóság és az animáció között kisebb, mint 5% a különbség. A legvalóságghűbben ábrázolt animáció, a 4. táblázatban 2-es sorszámu *Koan Camping Ground*, valamint a 4-es számú *Yamanaka Lake Campground* volt. A mintaterület animált Fuji ábrázolásainak mindegyike azonos műfaji kategóriába tartozik (slice of life), attól függetlenül, hogy ez nem játszott szerepet a helyszínek kiválasztásában. Az összehasonlítások eredményei, miszerint a vizsgált táképek képesek visszaadni a valóság tájhasználatait, megegyeznek a műfajhoz társított elvárásokkal. Az 1. táblázatban felsorolt, térképezett animék a következő műfaji meghatározásokkal rendelkeznek: shounen, slice of life, seinen, akció, sport, vígjáték, dráma, és sci-fi.

6. Összefoglalás

A dolgozat eredményeit a tartalom logikai felépítését követve összegzem. Az első nagyobb gondolati egységben forráselemzés segítségével meghatároztam az animék művészeti vonatkozásait, továbbá a médium kapcsolódását a tájhoz és a természeti környezethez.

A következőkben a mintaterület bemutatását végeztem el, valamint kialakítottam egy módszertant, mely segítségével a valóságban is megtalálható helyszíneket adaptáló animációk valós elhelyezkedését azonosítottam, majd vizsgálati helyszínként kezelve térképeztem őket. A célkitűzésben foglaltaknak megfelelően, sikerült terepbejárás nélkül is alkalmazható módszertant kialakítanom. Az animált helyszínek azonosításához kialakított módszertan tájépítészeti alkalmazhatóságát tematikus túraútvonalak kialakításában látom. *Giulia Lavarone és Marco Bellano* gondolatait idézve: „*A japán animáció, mivel világi felépítésének alapjául kiemelkedő módon valós helyszíneket használ, valamint a rajongóbázis cselekvési hajlamának köszönhetően (akár animációs célú turizmus formájában is), különösen ígéretes területnek számít.*” (Lavarone – Bellano, 2021. 217.old.) Szakmai meglátásom szerint az úgynevezett „média, vagy tartalom turizmus” további kutatásaihoz, valamint konkrétan tematikus túraútvonalak kialakításához használhatóak fel a dolgozatom eredményei. Niki Macionis szerint az egyedi tájak esetében a legmeghatározóbb húzó faktor a hely. (Macionis, 2004. 90.old.) Véleményem szerint a Fuji térsége karakteressége révén, továbbá a dolgozatban leírt animékkel való kapcsolódása miatt kiemelten alkalmas a média turizmus vizsgálatára.

Az animés szubkultúra térnyerésének figyelembe vételével szeretnék pár gondolattal a japán animációk környezeti nevelési lehetőségeihez kapcsolódni. Szakmai ismereteim mondatják velem, hogy a fiatalok környezeti tudatosságra nevelése fontos és szinte elengedhetetlen eszköz, egy felelősebb társadalom kialakításához. A környezeti nevelés eredményessége pedig nagyban függ a befogadó közeg hajlandóságától, vagyis meg kell ragadni a célcsoport kíváncsiságát és érdeklődését. Az anime, mint médium népszerűségének növekedése (Matóné, 2009. 4. old.) meglátásom szerint implikálja a környezeti nevelési témájú kutatások számának emelkedését. Véleményem szerint az arra hajlandó „animéseket” a környezeti tudatosság irányába lehet és érdemes terelni, melyhez eredményes módszer lehet elsődlegesen az anime stúdiók dolgozóinak közvetlen edukálása, például továbbképzéseken keresztül. Szemléletes előadások mellett nem elhanyagolható a pénzügyi és egyéb támogatások lehetősége sem. Természetesen az edukáció elképzelhetetlen megalapozó kutatások és eredmények nélkül. Ígéretes területnek gondolom például annak a vizsgálatát, hogy az animék mely aspektusukban tudják leképezni a valós táji állapot és a természeti folyamatokat. Dolgozatommal ehhez a

témakörhöz kapcsolódtam. A létező helyszíneket adaptált japán animációk, valamint a fizikai valóság összehasonlításával megállapítottam, hogy az animáció képes a valóság területhasználatait, illetve a tájhasználat szerinti tájtípusait megjeleníteni. Az animékben megjelenő táji környezettel foglalkoztak már például az ember és a környezet közötti kapcsolatok (pl.: Mumcu – Yilmaz, 2018), ökológia (pl.: Mayumia et. al., 2005), vagy a turizmus és az animék kapcsolatának (pl.: Lavarone – Bellano, 2021) tekintetében. A korábban már részletesebben kifejtett média/animációs turizmus vizsgálatával és fejlesztésével is az animék környezeti nevelésének malmára hajtják a vizet a kutatók. Például, ha az általam vizsgált Yuru Camp című sorozat nézői az ábrázolások hatására ellátogatnak a helyszínekre, azzal az anime stúdió (jelen esetben a C-Stadion) felébresztette ezen személyek kíváncsiságát a természeti környezet felé, ezzel fontos lépést téve az edukáció irányába.

7. Irodalomjegyzék

- Bianchi 2016 Bianchi, E. (2016): A világ legszebb nemzeti parkjai, Corvina Kiadó, Budapest. 271 p.
- Csorba et. al. 2018 Csorba Péter, Ádám Szilvia, Bartos-Elekes Zsombor, et. al. (2018): Tájak.
In: Kocsis Károly (főszerk.): Magyarország Nemzeti Atlasza – Természeti környezet. Magyar Tudományos Akadémia, Csillagászati és Földtudományi Kutatóközpont, Földrajztudományi Intézet, Budapest. pp. 112-129.
- Elsässer 2002 Elsässer Klaudia (szerk.) (2002): Film- és médiafogalmak kisszótára, Korona kiadó, Budapest. 389 p.
- Ito 2003 Ito, M. (2003): Technologies of the Childhood Imagination: Media Mixes, Hypersociality, and Recombinant Cultural Form. Items and Issues. Vol. 4. No. 4, pp. 31–34.
- Jones 1978 Jones, C. (1978): A zene és a rajzfilm.
In: Kenedi János (szerk.): Film + zene = filmzene? Zeneműkiadó, Budapest. 452 p.
- Lamarre 2002 Lamarre, T. (2002): From animation to anime: drawing movements and moving drawings. Japan Forum, Vol. 14. No. 2, pp. 329-367.
- Lavarone – Bellano 2021 Lavarone, G., and Bellano, M. (2021): Anime Tourism in Italy: Travelling to the Locations of the Studio Ghibli Films. Mutual Images Journal, No. 10, pp. 217-250.
- Macionis 2004 Macionis, N. (2004): Understanding the Film-Induced Tourist.
In: Frost, W., Croy, G., Beeton, S. (szerk.) (2004): International Tourism and Media Conference Proceedings, Tourism Research Unit, Monash University, Melbourne. pp. 86-97.
- MacWilliams 2011 MacWilliams, M. W. (2011): A kortárs japán vizuális kultúra. Korunk, 22. évf. 2. sz. 40–53. o.

Matóné 2009 Matóné Szabó Csilla (2009): Egy japán eredetű szubkultúra: az animék és a mangák világa. Iskolakultúra: pedagógusok szakmai-tudományos folyóirata. 19. 12. pp. 3-22.

Mayumia et. al. 2005 Mayumia, K., Solomonb, B. D., Chang, J. (2005): The ecological and consumption themes of the films of Hayao Miyazaki. Ecological Economics. Vol. 54. No. 1, pp. 1-7.

Mumcu – Yilmaz 2018 Mumcu, S. and Yilmaz, S. (2018): Anime Landscapes as a Tool for Analyzing the Human–Environment Relationship: Hayao Miyazaki Films. Arts. Vol. 7. No. 2, 16 p.

Varga 2011 Varga Zoltán (2011): A műfajiság kérdése az animációs filmekben. Eötvös Loránd Tudomány Egyetem, Bölcsészettudományi Kar, Budapest. 242 p.

URL1 imdb.com: IMDb Top 250 Movies
<https://www.imdb.com/chart/top/> 2022.10.21.

URL2 imdb.com: Chihiro szellemországban (2001) Awards
https://www.imdb.com/title/tt0245429/awards/?ref=tt_awd 2022.10.21.

URL3 Uránia Nemzeti Filmszínház: BELLE: A SÁRKÁNY ÉS A SZEPLŐS HERCEGNŐ
<https://urania-nf.hu/film/belle-a-sarkany-es-a-szeplos-hercegnő>
2022.10.21.

URL4 Anime News Network: Original Soundtrack (OST)
<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=74>
2022.10.21.

URL5 Japan National Tourism Organization: Parks Fuji-Hakone-Izu National Park
<https://www.japan.travel/national-parks/parks/fuji-hakone-izu/> 2022.10.21.

URL6 Ministry of the Environment Government of Japan: Fuji-Hakone-Izu National Park Characteristics
<https://www.env.go.jp/en/nature/nps/park/fujihakone/point/index.html>
2022.10.21.

URL7 Ministry of the Environment Government of Japan : Fuji-Hakone-Izu National Park Guide of Highlights

- <https://www.env.go.jp/en/nature/nps/park/fujihakone/guide/view.html>
2022.10.21.
- URL8 The Editors of Encyclopaedia Britannica (2022): Mount Fuji mountain, Japan
<https://www.britannica.com/place/Mount-Fuji#ref1263502> 2022.10.21.
- URL9 United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization : Fujisan, sacred place and source of artistic inspiration
<https://whc.unesco.org/en/list/1418/> 2022.10.21.
- URL10 Japan National Tourism Organization: Explore Fuji-Hakone-Izu National Park
<https://www.japan.travel/national-parks/parks/fuji-hakone-izu/explore/>
2022.10.21.
- URL11 japan-guide.com: Fuji Five Lakes
<https://www.japan-guide.com/e/e6900.html> 2022.10.21.
- URL12 Ana Rosberg (2018): Mount Fuji Climb: Facts & Information
<https://www.explore-share.com/blog/mount-fuji-facts-information/>
2022.10.24.
- URL13 AllTrails : Best Trails in Fuji Hakone Izu National Park
<https://www.alltrails.com/parks/japan/yamanashi/fuji-hakone-izu-national-park> 2022.10.21.
- URL14 Geospatial Information Authority of Japan (2021): Infrastructure Map Information Digital elevation model
<https://fgd.gsi.go.jp/download/menu.php> 2022.10.21.
- URL15 National Agriculture and Food Research Organization : Soil diagram
<https://soil-inventory.rad.naro.go.jp/figure.html> 2022.10.21.
- URL16 Japan Aerospace Exploration Agency, Earth Observation Research Center: HRLULC 10m resolution map of Japan [2018 ~ 2020] (ver.21.11)
https://www.eorc.jaxa.jp/ALOS/en/lulc/data/index.htm#japan_v18.03
2022.10.21.
- URL17 AnimeAddicts (2018): Yuru Camp
<https://animeaddicts.hu/encyclopedia.php?anime.13104> 2022.10.24.
- URL18 aoianime.hu: Anime: Yama no Susume: Second Season
<https://www.aoianime.hu/index.php?anime=978> 2022.10.24.

- URL19 indavideo.hu: Guddo-FanSub - Yuru_Camp 11.rész
https://indavideo.hu/video/Guddo-FanSub - Yuru_Camp_11resz
2022.10.24.
- URL20 Nazuna (2021): Introducing the model locations in Yamagata Prefecture that appeared in the Laid-back Camp Part4
<https://nerz.jp/2021/05/16/introducing-the-model-locations-in-yamagata-prefecture-that-appeared-in-the-laid-back-camp-part4/> 2022.10.21.
- URL21 Nazuna (2021): Introducing the model locations in Yamagata Prefecture that appeared in the Laid-back Camp Part1
<https://nerz.jp/2021/04/08/introducing-the-model-locations-in-yamanashi-prefecture-that-appeared-in-the-laid-back-camp-part1/> 2022.10.21.
- URL22 indavideo.hu: Guddo-FanSub - Yuru_Camp 2.rész
https://indavideo.hu/video/Guddo-FanSub - Yuru_Camp_2resz
2022.10.24.
- URL23 Isao Hamada (2022): Fumotoppara Campground
<https://goo.gl/maps/Lxbgbx9YhgYVJnLr9> 2022.10.24.
- URL24 indavideo.hu: Y0r0 c0mp 2. évad 5. rész [Magyar felirat]
https://indavideo.hu/video/Y0r0_c0mp_2_evad_5_resz_Magyar_felirat
2022.10.24.
- URL25 bani ronn (2018): sotosotodays CAMPGROUNDS 山中湖みさき
<https://goo.gl/maps/2AKd8baiYzyp3Fv5> 2022.10.24.
- URL26 indavideo.hu: Yama no Susume 2nd Season 4. rész - A leereszkedés utáni móka!
https://indavideo.hu/video/Yama_no_Susume_2nd_Season_4_resz_-_A_leereszkedes_utani_moka 2022.10.24.
- URL27 Hank Hogawa (2008): Mitsutogeyama
<https://goo.gl/maps/vgS3s5uWe8yXV1749> 2022.10.24.
- URL28 Yamanashi Tourism Organization: Mount Mitsutoge
<https://www.yamanashi-kankou.jp/english/discover/mount-mitsutoge.html>
2022.10.24.