

СУБКУЛЬТУРА «ОТАКУ» В СРЕДЕ РОССИЙСКОЙ МОЛОДЕЖИ**Данилова К., студентка 2 курса экономического факультета.****Научный руководитель: доцент О.Р. Хасянов****ФГБОУ ВПО «Ульяновская государственная
сельскохозяйственная академия»**

Ключевые слова: отаку, анима, субкультура, комикс, ролевая игра

В статье рассматривается одна из современных молодежных субкультур «отаку». Формирование которой происходит под влиянием японским анимационных сериалов и комиксов.

Часто термин «отаку» используется расширительно, в значении «поклонник современной японской массовой культуры: аниме, манги, кино, музыки, литературы и т.д.».

В зарубежных странах клубы отаку обычно создаются вокруг тех или иных учебных заведений: в Японии - средних и старших школ, в США и Европе - университетов. В России первые организованные отаку были, в основном, людьми, уже закончившими обучение и не поддерживающими связь со своими *altnatnater*. Поэтому основным местом общения для них были компьютерные сети и личные встречи в квартирах и общественных местах (парках, кинотеатрах и так далее). Это тенденция сохранилась до сих пор.

Средний возраст отаку - около 20 лет, но в реальности он колеблется от 15 до 30. Впрочем, для отаку большее значение имеет не физиологический возраст, а «возраст души».

Основная форма общения отаку называется «анимка». Это собрание трех и более отаку («анимешников») на частной квартире или в общественном месте. Анимка часто бывает сопряжена с просмотром японского или анимационного кино, если речь идет об анимках в кинотеатрах во время фестивалей или коммерческих кинопоказов. Последний вид анимки называется «культпоход». Большая часть отаку использует в общении псевдонимы. В сущности, это совершенно не обязательно, но псевдонимы есть даже у тех, кто ими практически не пользуется. Псевдонимы отличаются от прозвищ тем, что прозвища человеку изобретают другие, а псевдоним человек выбирает себе сам. Разумеется, девушка может пользоваться мужским псевдонимом, а юноша - женским.

Не все известные отаку являются подлинно творческими личностями. Однако количество таковых среди них велико. Они рисуют картинки и картины в аниме-стилях, рисуют мангу, делают аниме, пишут рассказы и книги.

Основным увлечением отаку является манга, аниме и косплей.

Часто считают, что термины «манга» и «аниме» ограничены каким-то жанрами (фантастика, фэнтези) и графическими стилями (реалистичность, «большие глаза»). Это не так. Эти термины определяют только базовую культуру, на основе которой создаются соответствующие произведения, и более ничего.

«Манга» практически всегда черно-белая, в цвете рисуются только обложки и отдельные иллюстрации. Большая часть «манги» - это сериалы «с продолжением», печатающиеся в газетах или (чаще) в еженедельных или ежемесячных журналах. Обычный

объем порции сериала в еженедельном журнале - 15-20 страниц. Популярную у читателей «мангу» переиздают в виде отдельных томов - танкобонов.

Иногда говорят, что слово «аниме» - французское. «Аниме» - это сокращение от английского «animation». Сам термин укрепился только в середине 1970-х, до этого обычно говорили "манга-эйга" ("кино-комиксы"), решающую роль в истории аниме сыграл Тэдзука Осаму, который предложил отказаться от бессмысленного соревнования с полнометражными фильмами Уолта Диснея и перейти к созданию ТВ-сериалов, превосходящих американские не по качеству изображения, а по привлекательности для японской аудитории. Из детских мультипликационных фильмов начала XX-го века японская анимация превратилась в культуру, творящую разнообразные, серьезные и забавные, эмоциональные и наивные, предназначенные для подростков, детей и взрослых произведения.

Российский косплей находится в стадии зарождения, и существует в основном на уровне индивидуальной самодетельности. Энтузиасты собственными усилиями подбирают себе костюмы, нередко шьют и изготавливают атрибутику собственноручно. Дороговизна покупки или изготовления качественного костюма порой выступает главной причиной задержки повсеместного распространения косплея в России.

Эта проблема хорошо знакома участникам ролевого и реконструкционного движения. В то же время нередко сказывается историческая разобщенность российского аниме-фэндома и участников ролевых игр на местности. Представители ролевого движения, как правило, непосредственно знакомы с технологией изготовления игровых костюмов, и некоторые ролевики принимают участие в косплее.

Развитие косплей-движения в России дополнительно затрудняется тем, что многие не видят перспективы в самом явлении косплея. Осознание косплея исключительно в качестве мероприятия «бально-маскарадного» типа ставит многих в тупик. Тем не менее, при достаточном желании и мастерстве участников косплей вполне может развиваться в масштабные игровые постановки, а в дальнейшем - как определенное ответвление основной идеи - в игры на местности.

Библиографический список:

1. <http://ru.wikipedia.org/wiki/%CE%F2%E0%EA%F3>
2. http://agacim.clan.su/publ/chto_takoe_quototakuquot/1-1-0-4
3. <http://me4reveryessy.narod.ru/announcement.html>

THE SUBCULTURE OF "OTAKU" IN AMONG THE RUSSIAN YOUTH

Daniel K., student of 2nd year Faculty of Economics.

Supervisor: Associate Professor OR Khasyan

FGBOU VPO "Ulyanovsk State Agricultural Academy"

Tags: otaku, anime, subculture, comics, role-playing game

This article discusses one of the contemporary youth subcultures "otaku." Formation which is influenced by the Japanese animated series and comic books.