

*Хасьянов В. Б. Субкультура аниме как культурно-информационный феномен (на примере деятельности молодежных объединений Иркутской области) / В. Б. Хасьянов, А. С. Зайцев // Научный диалог. — 2014. — № 11 (35) : Психология. Педагогика. — С. 75–88.*

УДК 008+316.353

## **Субкультура аниме как культурно-информационный феномен (на примере деятельности молодежных объединений Иркутской области)**

В. Б. Хасьянов, А. С. Зайцев

Рассматриваются особенности субкультуры аниме. Изучаются подходы ученых к определению особенностей неформальных молодежных объединений. Отмечено жанровое многообразие медиатекстов, характерных для субкультуры аниме. Сообщается, что для выявления специфики в развитии субкультуры аниме в Иркутской области было проведено исследование, в котором приняло участие 307 активных пользователей сети Интернет. Выяснено, что состав представителей субкультуры аниме неоднороден: среди них есть лица в возрасте от 12 до 40 лет, при этом наибольший процент зрительской аудитории находится в возрастном диапазоне от 18 лет до 21 года. Охарактеризованы медийные предпочтения молодежи в отношении жанров аниме. Определена доля социально и творчески активных людей среди увлекающихся аниме: она составляет 78,83 % респондентов. Сделаны выводы о предпочтениях представителей данной субкультуры в плане проводимых в регионе тематических мероприятий. Рассмотрена деятельность организаций, связанных с тематикой аниме в регионе, раскрыта их суть на примере некоммерческой молодежной организации АНИМЕ38. Сделаны выводы о многообразии форм мероприятий, направленных как на творческую самореализацию молодежи, так и на социальную сплоченность данной группы.

Ключевые слова: субкультура аниме; Иркутская область; медиатекст; молодежь; неформальные объединения.

## 1. Вводные замечания

Субкультура аниме появилась в России в конце XX века, когда приобрела популярность анимационная японская мультипликация: широко распространялись видеокассеты с зарубежными фильмами и мультфильмами аниме [Варганова и др., 2009]. Представителей данного молодежного течения объединяют их медийные предпочтения — пристрастие к аниме и манге (мангой называются комиксы, положенные в основу мультфильмов, художественных фильмов и сериалов).

Л. М. Эррера считает возможным различать 3 группы молодежных субкультур: музыкально ориентированные, художественно-имиджевые и философско-мировоззренческие [Эррера, 2011, с. 64]. Субкультура аниме относится ко второй группе, поскольку основные ее признаки – увлеченность представителей субкультуры определенными образами персонажей предпочитаемых медиатекстов, стремление изображать их в той или иной форме: рисунок, фанфик (рассказ по мотивам того или иного произведения, написанный его поклонниками), постановка. Возможно также копирование и использование в повседневной жизни характерных движений или реплик персонажей. Однако следует отметить, что медийный репертуар представителей изучаемой субкультуры не ограничивается только мангой и аниме: в последнее время увеличивается интерес к восточным музыкальным направлениям (*K-pop*, *J-pop*, *J-rock* и др.) и дорама (восточным — японским, китайским, корейским — многосерийным художественным фильмам).

Формальные молодежные объединения, являющиеся юридически зарегистрированными структурами с фиксированным членством, принято считать просоциальными, то есть направленными на развитие общества через совершение социально одобряемых действий. В то же время возникающие спонтанно неформальные объединения расцениваются как асоциальные (обычно это относится к понятию субкультуры) или антисоциальные (говоря о кон-

труктуре) и потому рассматриваемые рядом исследователей в негативном ключе.

Для более полного исследования субкультуры аниме выделим основные особенности неформальных молодежных объединений.

Во-первых, субкультура в своей основе имеет творческое начало: ее возникновение спонтанно и обусловлено самостоятельностью отдельных ее элементов (в случае с субкультурой аниме — одиночных *косплееров*, то есть актеров-любителей, изображающих на сцене или во время фотосессии персонажей аниме, компьютерных игр, фильмов и др.), и *косбэндов*, то есть любительских театральных трупп, организованных косплеерами; а также *организаций*, занимающихся проведением различных мероприятий по данной тематике — аниме-фестивалей, квестов и др.), которые в результате налаживают между собой спутанные социальные связи при отсутствии конкретной иерархии.

Во-вторых, представителей субкультуры объединяет относительно сродная идеология. В исследуемом случае можно считать, что она отсутствует. Более или менее общим элементом мировоззрения представителей субкультуры аниме является заинтересованность в определенных медиапродуктах и высокая личностная значимость творческой самореализации в данном направлении.

В-третьих, для подобных объединений характерно использование сленга участниками, в данном случае — специфических названий медийных жанров и заимствованных слов (преимущественно из японского языка), имеющих, как правило, эмоционально-экспрессивную окраску.

Еще одним отличием является отсутствие явных традиций «посвящения» (сравним с таким явлением, как посвящение в студенты или в профессиональное сообщество, широко распространенные в среде объединений формальных [Шавейко и др., 2010]). Исключение в редких случаях могут составлять только отдельные косбэнды, хотя подобная практика в творческих самостоятельных коллективах представляется неуместной.

Ряд исследователей выделяют иной перечень характерных для неформальных молодежных объединений черт: обособленность и отстраненность таких молодежных групп от национальных традиций и культурных ценностей старших поколений, преобладание потребления над творчеством, устремленность в будущее (подчас при отсутствии серьезного фундамента исторических и культурных традиций) [Рожков и др., 2004]. Заметим, однако, что, хотя в среде «аниме-тусовки» и наблюдается повышенный интерес к культуре и быту стран Востока, национальные традиции все же имеют влияние на повседневную жизнь молодых людей. При этом данное увлечение вызывает в обществе неоднозначную (преимущественно негативную) реакцию. Так, отдельным произведениям приписывают формирование асоциальных и антисоциальных стереотипов поведения у подростков, вследствие чего муссируются слухи о запрете в России медиатекстов, активно потребляемых представителями субкультуры аниме [Аниме запретят..., 2012; В России создадут..., 2014].

Следует подчеркнуть, что аниме и манга рассчитаны не только на детей и подростков (в отличие от наиболее известных западных комиксов типа выпускаемых компаниями «Marvel» и «DS Comics»). Соответственно, в обществе время от времени возникают споры на тему запрета на распространение аниме, манги, дорам и додзинси (любительские комиксы, основанные на том или ином аниме, как правило, не рекомендуемые для лиц младше 16–18 лет из-за откровенных сцен). Существующий «возрастной разброс» жанров аниме определяет особенности аудитории.

## **2. Опрос представителей субкультуры аниме в Иркутской области на выявление уровня потребления медиатекстов и социальной и творческой активности**

Для выявления специфики в развитии субкультуры аниме в Иркутской области было проведено исследование, в котором приняло участие 307 человек, являющихся активными пользователями Интер-

нет в целом и социальных сетей («В контакте»), в частности. При этом анализ сообществ в социальных сетях показал, что в Иркутской области представителями субкультуры аниме являются около 1,5–2 тысяч человек, таким образом, полученные результаты могут оказаться неточными; в дальнейшем для подтверждения или опровержения сделанных выводов будет проведено более широкое исследование по данной теме.

Согласно полученным результатам, состав представителей субкультуры аниме неоднороден: среди людей, увлекающихся аниме (широко распространенное жаргонное наименование представителей данного течения — *анимешники*; реже используется вариант транслитерации из японского языка — *отаку*), есть лица в возрасте от 12 до 40 лет. При этом наибольший процент зрительской аудитории находится в возрастном диапазоне от 18 лет до 21 года (рис. 1).

Другие вопросы были направлены на исследование регулярности потребления медиатекстов, характерных для субкультуры аниме. Участники оценивали частоту просмотров видеоматериалов (аниме, дорама) и чтения печатных и (или) электронных изданий (манга, дод-

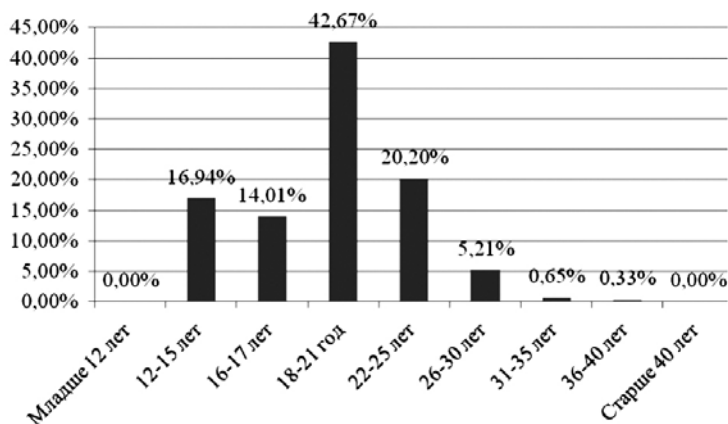


Рис 1. Возраст представителей субкультуры аниме

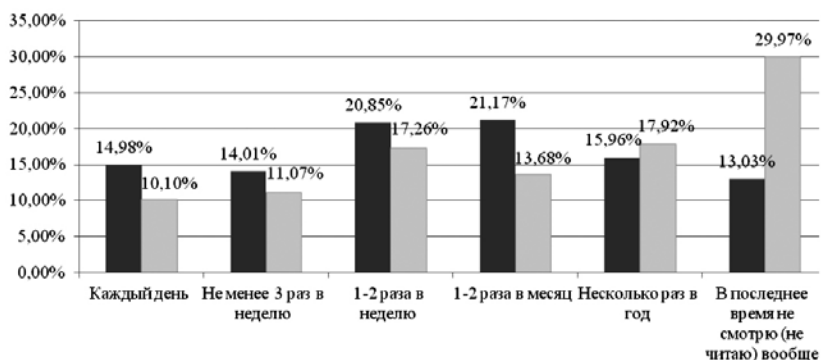


Рис. 2. Распределение частоты просмотра медиатекстов, характерных для субкультуры аниме

зинси). На диаграмме (рис. 2) ответы, связанные с видеотекстами, обозначены колонками темно-серого цвета; ответы, связанные с текстографическими материалами, – светло-серого. Как можно увидеть, более половины респондентов являются активными потребителями информации по интересующей тематике.

Также были выяснены медийные предпочтения молодежи в отношении отдельных жанров аниме и манги. На сегодняшний день не имеется единой классификации жанров, поэтому для исследования мы использовали перечень, размещенный на сайте «Аниме и манга в России» [Иванов]. Однако жанровое многообразие настолько велико, что полученные результаты представлены в виде таблицы, выборка на которых распределена от наименее популярных жанров к более популярным (табл. 1).

Таблица 1

Распределение популярности отдельных жанров аниме в целевой аудитории Иркутской области

Жанры аниме	Доля респондентов
Полицейский боевик (жанр аниме, описывающий действия полиции по установлению личностей преступников и их задержанию)	5,88 %
Добуцу (аниме о человекоподобных «пушистых» существах)	5,88 %

Жанры аниме	Доля респондентов
Мыльная опера (жанр романтического аниме, концентрирующийся на изложении сложных и запутанных любовных историй)	8,82 %
Спокон (жанр аниме, рассказывающий о юных спортсменах, добивающихся успеха путем воспитания в себе воли к победе)	9,56 %
Космическая опера (разновидность научной фантастики о войнах, в которых участвуют космические корабли)	10,29 %
Идолы (аниме, действие которого связано с поп-звездами и музыкальным бизнесом)	11,03 %
Меха-сэнтай (то же, что и сэнтай, но команда персонажей при этом пилотирует один или несколько боевых механизмов)	12,50 %
Сказка (экранизация классических сказок)	13,97 %
Школьная мыльная опера (разновидность мыльной оперы — описания любовных историй школьников)	13,97 %
Социальный фильм или сериал (аниме, поднимающее животрепещущие проблемы современного общества)	13,97 %
Школьный детектив (аниме-детектив, в котором следственные действия проводят школьники)	13,97 %
Махо-сёдзё (рассказы о приключениях девочек, наделенных магической силой)	14,70 %
Отаку (аниме о деятельности поклонников аниме)	14,70 %
Апокалиптика (аниме о наступлении конца света)	16,17 %
Юри (аниме о сексуальных отношениях между женщинами)	17,64 %
Паропанк (жанр аниме, рассказывающий об альтернативных нашему миру, находящихся на уровне технического развития, соответствующем уровню, характерному для Европы конца XIX века)	20,59 %
Парапсихология (аниме о телепатии, телекинезе, гипнозе)	22,06 %
Меха (жанр аниме, в котором ключевую роль играют сложные механизмы, как правило, самодвижущиеся, не имеющие реальных прототипов (т.е. придуманные специально для данного проекта), чаще — человекообразные роботы)	23,53 %
Боевые искусства (жанр аниме, сюжет которого связан с противостоянием мастеров различных боевых искусств)	23,53 %
Боевик (аниме о боевом противостоянии)	25,73 %
Хентай (эротическое или порнографическое аниме об отношениях между мужчиной и женщиной)	25,73 %
История (разновидность аниме, действие которого связано с теми или иными реальными историческими событиями)	26,47 %

Жанры аниме	Доля респондентов
Киберпанк (жанр аниме-антиутопии, рассказывающий о мире будущего, жизнь которого полностью определяют компьютерные технологии)	26,47 %
Постапокалиптика (аниме о жизни после глобальной катастрофы)	26,47 %
Самурайский боевик (аниме о самураях и ниндзя)	27,20 %
Сэнтай (аниме о приключениях небольшой постоянной команды персонажей, борющихся с кем-либо или с чем-либо)	27,94 %
Психологический триллер (аниме о «приключениях человеческой души», о том, как персонаж меняется)	30,14 %
Путешествие между мирами (разновидность аниме, в котором герои перемещаются между параллельными мирами)	32,35 %
Повседневность (аниме, описывающее повседневную жизнь обычных японцев со всеми ее радостями и бедами)	33,08 %
Яой (аниме о мужских гомосексуальных отношениях)	33,08 %
Детектив (аниме о расследовании преступлений)	33,82 %
Научная фантастика (аниме, действие которого связано с существованием и использованием техники, не существовавшей на момент создания произведения)	35,29 %
Драма (достаточно редкий для аниме жанр драматически-трагического повествования; основной признак — отсутствие выраженного «хэппи-энда»)	36,76 %
Романтика (аниме о любовных коллизиях)	48,52 %
Мистика (жанр аниме, действие которого связано с взаимодействием людей и различных таинственных сил)	49,26 %
Комедия (аниме-пародии, комедии положений, словесные и трюковые шутки)	55,14 %
Фэнтези (аниме о мирах, где правят меч и магия)	65,43 %

На следующем этапе исследования был выяснен круг увлечений респондентов, не связанный с особенностями субкультуры. Распределение ответов респондентов на вопрос «Назовите свои увлечения помимо просмотра аниме, чтения манги» отображено на рис. 3. Наиболее популярными оказались занятие творчеством (69,84 %), использование социальных сетей (69,11 %), чтение (65,43 %) и просмотр западных фильмов и сериалов (55,14 %).



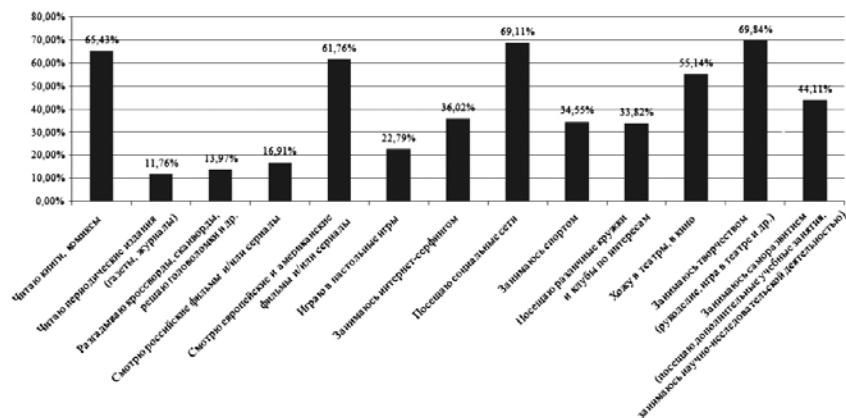


Рис. 3. Досуговые занятия представителей субкультуры аниме

С помощью ответов на вопрос «В скольких мероприятиях с тематикой аниме вы принимали активное участие (в т. ч. в организации и проведении) за последние 5 лет?» была оценена социальная творческая активность респондентов. Распределение результатов обозначено на рис. 4.

Из диаграммы видно, что доля социально и творчески активных людей, увлеченных аниме, составляет 78,83 % опрошенных. Анализ деятельности аниме-сообществ по данным социальных сетей

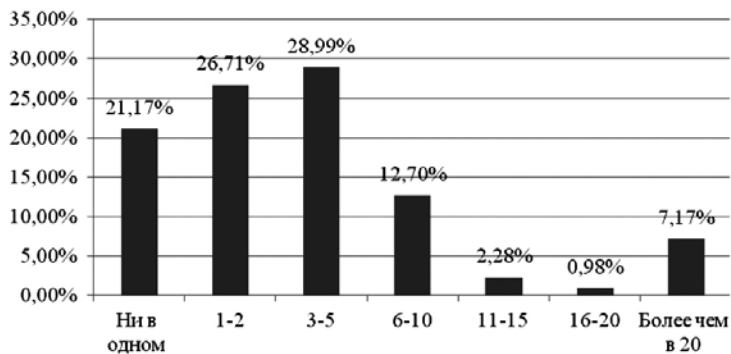


Рис. 4. Социальная и творческая активность представителей субкультуры аниме

показывает, что этот показатель продолжает расти. Это в свою очередь позволяет предположить увеличение количества проводимых в регионе тематических мероприятий в г. Иркутске и Иркутской области.

Для того чтобы оценить, насколько востребованными являются данные мероприятия, респондентам был задан вопрос: «В мероприятиях какого рода, связанных с тематикой аниме, вы бы хотели принять активное участие?» Полученные данные отражены в диаграмме (рис. 5).

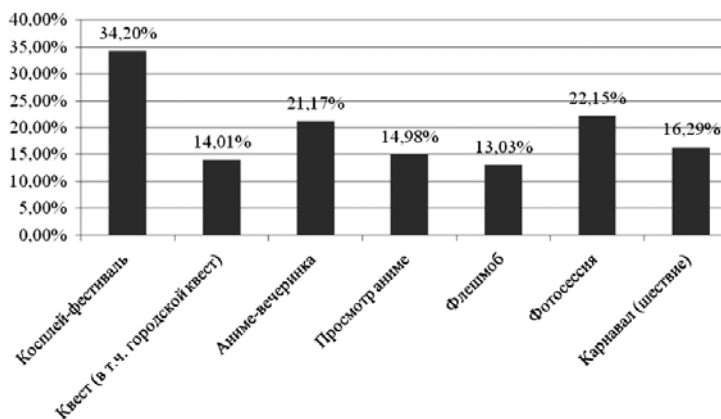


Рис. 7. Распределение интереса к общественным мероприятиям, связанным с тематикой аниме

### 3. Деятельность организаций, связанных с тематикой аниме, в Иркутской области

Говоря о творческой самореализации отдельных членов субкультуры аниме, следует отметить необходимость поиска площадок и организаторов для реализации данной потребности. В Иркутской области начиная с 2006 года в разное время действовали различные неформальные организации. На сегодняшний день можно отметить три из них: аниме-клуб «Studio\_34» (создан на базе Байкальского

государственного университета экономики и права в 2008 году), ежегодный фестиваль «Baikal Otaku Fest» (не закреплен за какой-либо организацией, однако в связи с наличием постоянной команды организаторов данное наименование стало использоваться и в отношении их) и АНИМЕ38 (на данном этапе проходит процесс формирования некоммерческой молодежной организации с данным названием).

Осветим деятельность таких организаций на примере АНИМЕ38 об этой молодежной организации можно почерпнуть сведения в социальной сети «В контакте» (<http://vk.com/anime38>). Приведем найденные нами материалы о мероприятиях, организуемых АНИМЕ38, и сроках их проведения, представив их в виде таблицы (табл. 2).

Таблица 2

Мероприятия, проводимые организацией АНИМЕ38  
в Иркутской области

Год	Наименование мероприятия	Описание
2010	Мэйд-кафе в Иркутске	Вечеринка с элементами мастер-классов
2012	Maid Anime Fest 2012	Аниме-фестиваль для косплееров
2012	АНИМЕ38 Косплей-пикник	Выездное мероприятие — шествие по улице с последующей фотосессией
2013	Аниме-QUIZ «Восточная мудрость»	Интеллектуальная игра «Квиз» по культуре Востока (в т.ч. аниме)
2013	«АНИМЕ38» Косплей Кон 2013	Аниме фестиваль для косплееров
2013	Хэллоуин-Маскарад АНИМЕ38	Тематическая вечеринка
2013	ПРЕДСТАВЛЕНИЕ в Библиотеке Молчанова-Сибирского	Просветительское мероприятие по теме культуры Востока, проводимое в Иркутской областной государственной универсальной научной библиотеке им. И. И. Молчанова-Сибирского
2013	Ночь кино от АНИМЕ38	Ночной показ аниме
2014	«АНИМЕ38» Чиби Косплей-кон 2014	Аниме фестиваль для косплееров

Год	Наименование мероприятия	Описание
2014	VALENTINE party Hard	Тематическая вечеринка
2014	Ночь японского кино	Ночной показ японских художественных фильмов
2014	Maid anime Cafe 2014	Вечеринка с элементами мастер-классов
2014	АНИМЕ38 на карнавале	Шествие в составе организованной колонны в рамках карнавала, приуроченного ко дню г. Иркутска
2014	Анимешные Бега	Квест в жанре «городских игр», предполагающий перемещение по городу после правильного выполнения заданий
2014	«АНИМЕ38» Steam Косплей-кон 2014	Аниме фестиваль для косплееров
2015	Зимний бал у Мии-тян	Танцевальное мероприятие с элементами косплея
2015	«АНИМЕ38» Чиби Косплей-кон 2015	Аниме фестиваль для косплееров

Как видно из данного перечня, аниме-фестивали — далеко не единственная форма мероприятий, проводимых в Иркутской области.

#### 4. Выводы

По результатам исследования можно сделать вывод, что субкультура аниме является просоциальной, то есть направленной на развитие общества через совершение социально одобряемых действий, так как творческая самореализация признается ценностью среди представителей данной субкультуры. Более того, широк и круг их интересов, которые не связаны с субкультурными особенностями, среди которых можно назвать чтение книг, занятия спортом, походы в театры и кино, саморазвитие и творчество, последнее находит реализацию в организации, проведении мероприятий разной тематической направленности или участии в них.

Говоря о перспективах досуговой сферы нужно упомянуть, что данное направление молодежной субкультуры продолжает активно

развиваться. С каждым годом увеличивается количество проводимых мероприятий, что в свою очередь предполагает поиск новых форм работы, которые будут направлены, с одной стороны, на укрепление социальных связей в данном сообществе, а с другой — на повышение социальной и творческой активности представителей данной субкультуры.

### Литература

1. *Аниме запретят в России законодательно* [Электронный ресурс] // Ежедневные новости Владивостока. — 13 июля. — 2012. — Режим доступа : <http://novostivl.ru/msg/18424.htm>.

2. *В России создадут православную систему борьбы с аниме* [Электронный ресурс] // VSE42 — городской информационный сайт Кемерово. — 4 февраля. — 2014. — Режим доступа : <http://news.vse42.ru/feed/show/id/2546117>.

3. *Вартанова Е. Л.* СМИ России как индустрия развлечений [Электронный ресурс] / Е. Л. Вартанова, С. С. Смирнов // Медиаскоп. — 2009. — № 4. — Режим доступа : <http://mediascope.ru/node/446>.

4. *Габдуллина А. Х.* Язык и субкультура аниме в контексте глобализации / А. Х. Габдуллина // Челябинский гуманитарий. — 2012. — № 1 (18). — С. 34–37.

5. *Денисова А.* Семантика субкультуры «аниме» [Электронный ресурс] / А. Денисова // Аналитика культурологии. — 2009. — № 2 (14). — Режим доступа : [http://www.analiculturolog.ru/journal/archive/item/394-article\\_22-6.html](http://www.analiculturolog.ru/journal/archive/item/394-article_22-6.html).

6. *Иванов Б.* Виды и жанры аниме [Электронный ресурс] / Б. Иванов // Аниме и манга в России. — Режим доступа : <http://animemanga.ru/Articles/genres.shtml>.

7. *Логвинов И. Н.* Ценностные ориентации представителей современных молодежных субкультур досуговой и учебно-профессиональной направленности [Электронный ресурс] / И. Н. Логвинов, М. И. Логвинова, Т. И. Логвинова // Концепт : научно-методический электронный журнал. — 2014. — Современные научные исследования. Выпуск 2. — Режим доступа : <http://e-koncept.ru/2014/54797.htm>.

8. *Рожков М. И.* Особенности субкультуры неформальных молодежных объединений / М. И. Рожков, М. А. Ковальчук, А. М. Ходырев // Ярославский педагогический вестник. — 2004. — № 3 (40). — С. 110–112.

9. *Шавейко И.* Безопасность и жизнь (посвящение в товарищество «бэ-жистов») И. Шавейко, В. Хасьянов // Основы безопасности жизнедеятельности. — 2010. — № 8. — С. 37–44.

10. *Эррера Л. М.* Психологические аспекты изучения особенностей молодежных субкультур / Л. А. Эррера // Среднерусский вестник общественных наук. — 2011. — № 3. — С. 64–67.

---

© **Хасьянов Владимир Борисович (2014)**, старший преподаватель кафедры конфликтологии и безопасности жизнедеятельности, Евразийский лингвистический институт в г. Иркутске — филиал Московского государственного лингвистического университета (Иркутск), vkhasyanov@yandex.ru.

© **Зайцев Андрей Сергеевич (2014)**, студент, Евразийский лингвистический институт в г. Иркутске — филиал Московского государственного лингвистического университета (Иркутск), andrew3113@mail.ru.