

На правах рукописи

Воробьева Елена Сергеевна

**СУБКУЛЬТУРА АНИМЕ В СОВРЕМЕННОМ РОССИЙСКОМ
СОЦИОКУЛЬТУРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ**

(на примере Юга Дальнего Востока)

Специальность 24.00.01 – «Теория и история культуры»

**Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата
культурологии**

Владивосток - 2020

Диссертация выполнена в Департаменте искусств и дизайна Школы искусств и гуманитарных наук Федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Дальневосточный федеральный университет»

Научный руководитель: ДУДАРЁНОК Светлана Михайловна,
доктор исторических наук, профессор,
ведущий научный сотрудник Отдела
социально-политических исследований
Института истории, археологии и этнографии
народов Дальнего Востока ДВО РАН

**Официальные
оппоненты:**

Ведущая организация:

Защита состоится «_____» _____ 2020 года в «_____» часов на заседании Диссертационного Совета Д 999.025.04 на базе ДВФУ по адресу:
690022 г. Владивосток, о. Русский, п. Аякс, 10, кампус ДВФУ, корпус А (24), 11 этаж, зал заседаний диссертационных советов.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке ДВФУ по адресу: 690091 г. Владивосток, ул. Алеутская, 65 Б.

Сведения о диссертации размещены на сайте ДВФУ по адресу:
<http://www.dvfu.ru/web/dissertacionnye-sovety/dissertacii>

Автореферат разослан «_____» _____ 2020 года

Ученый секретарь
Диссертационного Совета Д 999.025.04 _____

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИССЕРТАЦИИ

Актуальность темы исследования. В XXI в. основное направление модернизации футурологи связывают с цифровой экономикой, искусственным интеллектом и робототехникой, а осуществлять все эти смелые мечты и решать проблемы киберкультуры предстоит новому «цифровому поколению» («digitalnatives») – российской молодежи.

«Цифровые племена», т.е. молодежные субкультуры, обитающие преимущественно в Сети, возникают и сменяются быстрее, чем общество успевают их изучить и выработать адекватные механизмы взаимной адаптации. Одной из наиболее многочисленных и креативных молодежных субкультур является аниме-культура. В то же время субкультура аниме живет достаточно долго, чтобы на ее примере можно было изучить одну из немногих глобальных (транснациональных) культур, в которых у России есть свое «представительство», т.е. локальный автономный аниме-фэндом. Способы существования такой субкультуры, как и реакция на нее различных групп российского общества высвечивают многие скрытые процессы и тенденции современной России.

Многие эксперты видят главную проблему современности в атомизации общества, культурном разрыве между поколениями, утрате традиционного культурного наследия¹. С этой точки зрения является актуальным изучение опыта Японии, где манга и аниме используются как вспомогательный инструмент для переноса элементов традиционной культуры в современную реальность и механизм социализации молодежи. Субкультура аниме в этом контексте может рассматриваться как социокультурный институт, в рамках которого осуществляется как трансляция культурных ценностей и образцов, так и обратная связь – интерпретация, критика и изменение этих культурных кодов со стороны молодого поколения.

Субкультура аниме, как и иные фанатские (фэндомные) молодежные объединения относятся к «культуре соучастия», малоизученного явления, учитывая его сравнительную новизну для России. «Культура соучастия» обладает самостоятельной ценностью для тех, кто разделяет ее язык и ценности, но следует указать также на ее социальную значимость: у нее есть альтруистический и творческий потенциал, который может реализоваться на практике, в том числе и в виде «социального бизнеса» и «социально ориентированных НКО» (наряду с волонтерскими, спортивными, зоозащитными и экологическими движениями).

¹См. напр.: Дубин Б. Социальная атомизация как наследие и данность // Индекс/Досье на цензуру. 2009. № 29. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.index.org.ru/journal/29/01-dubin.html> (Дата обращения 10.10.2019).

Изучение дальневосточной специфики субкультуры аниме является актуальным, т.к. в ее рамках формируются своеобразные формы межкультурного обмена России со странами АТР, преимущественно Японией и Южной Кореей. Межкультурные контакты, осуществляемые в рамках аниме-ивентов (культурных мероприятий) способствуют улучшению как культурного, так и экономического, климата и добрососедских отношений.

Таким образом, научное изучение субкультуры аниме является актуальным, может иметь как теоретическую, так и практическую значимость.

Степень изученности проблемы. Как общая проблематика молодежи и молодежных субкультур (теория)¹, так и эмпирическое изучение субкультуры аниме начались на Западе.

В неомарксизме изучение молодежных субкультур определялось классовым подходом к молодежной суб- и контркультуре как низовой, а отчасти и девиантной по сравнению с «высокой» классической культурой большинства².

Весомый вклад в понимание феномена субкультур внесли интеракционисты. С. Коэн на примере английских молодежных объединений проследил, как возникает «моральная паника» по отношению к молодежным субкультурам³, в дальнейшем теорию моральной паники развивали Э. Гуд, Нахман Бен-Иегуда, С. Критчер⁴.

Позднее субкультуры стали рассматриваться как «передовой край» культуры, где вырабатываются и апробируются новые идеи, ценности, стили жизни. Популярная культура (поп-культура) и молодежные субкультуры интерпретируются не как сниженный массовый вариант элитарной культуры, а как часть культуры повседневности, обладающей качеством «верховой реальности»⁵. С 1990-х гг. общепринятым стало определение субкультур, данное Д. Холланд, как «способов жизни, выстроенных вокруг выразительных традиций и стилей»⁶. Г. Дженкинс выдвинул термин «культура соучастия» (*participatory culture*), который подчеркивает, что

¹Манхейм. К. Диагноз нашего времени. М., 1994; Miles S. *Youth Lifestyles in a Changing World*. Open. Buckingham, Philadelphia, University Press; 2000.

²Смелзер Н. Дж. Социология // СоцИс. 1990. № 12. С. 119-137; Thompson, Kenneth. *Moral Panics*. New York: Routledge, 1998.

³Cohen S. *Folk Devils and Moral Panics. The Creation of the Mods and Rockers* / S. Cohen. Oxford: Basil Blackwell, 1972.

⁴Critcher C. *Moral Panic Analysis: Past, Present and Future*. *Sociology Compass*, 2008. № 2 P. 1127–1144; Goode E., Nachman Ben-Yehuda. “Moral Panics: Culture, Politics, and Social Construction.” *Annual Review of Sociology*. Vol. 20, 1994. Pp. 149–171.

⁵Бауман З. Мыслить социологически. М.: Аспект Пресс, 1996. 255 с.; Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. М.: Медиум, 1995. 334с.

⁶Holland, D. Book Review: *Feminism and Youth culture: Jackie to Just Seventeen* by Angela McRobbie. Boston: Unwin Hyman, 1991 // *American Journal of Sociology*. 98(1). July 1992. P. 180.

субкультуры вырабатывают многообразие фанатских сообществ и практик, которые становятся альтернативой культуре потребления¹.

Среди западных ученых, изучающих субкультуру аниме, велика роль бывших участников аниме-фэндома, знающих его изнутри². Среди российских исследователей участником аниме-фэндома является Б. Иванов³.

Российскими (советскими) учеными понятие «субкультура» не использовалось до 1980-х гг., а первые эмпирические исследования появились в конце «перестройки». Молодежные субкультуры (хиппи, панков, рокеров, Систему и др.) тогда называли «неформальными». Л.А. Радзиховский (1988 г.) определял неформальные молодежные объединения (НМО) исходя из их функции как «социально-психологическое явление, представляющее собой попытку адаптации молодых людей к тем проблемам, с которыми они сталкиваются в подростковом и юношеском возрастах, в течение того периода, когда они постепенно входят в самостоятельную жизнь в современных конкретно-исторических условиях⁴.

Иные взгляды на субкультуры в терминах выбора жизненного стиля появились в России в конце XX в. Начиная с этого времени, отмечают специфику становления субкультур в нашей стране. Их рассматривают как временные объединения, возникшие под влиянием глубинных изменений, происходящих в обществе⁵.

Наиболее детально феномен молодежных субкультур анализируется в работах Е. Омельченко, С. Левиковой, В. Лукова, исследованиях НИЦ «Регион» при Ульяновском государственном университете⁶.

Классическое для России исследование молодежной субкультуры «Системы» принадлежит Т.Б. Щепанской⁷. В дальнейшем она продолжила изучение молодежных субкультур и их символики¹.

¹Jenkins H. Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture. Routledge, 1992. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://epdf.pub/textual-poachers-television-fans-and-participatory-culture-studies-in-culture-an.html> (Дата обращения 12.12.2019)

² Bennett J. H. A Preliminary History of American Anime Fandom.[Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.academia.edu/691203/A_Preliminary_History_of_American_Anime_Fandom (Дата обращения 28.09.2019); Kasa, Naomi. Constructing Animerica: History, Style, and Spectatorship of Anime in the United States.(MAthesis, RegentUniversity, 16 March 2005). [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.bibfan.de/frindres.php?such=%26Ocirc;tomo%2C+Katsuhiko&sziel=bind> (Дата обращения 25.04.2018)

³ Иванов Б. А. Аниме в России // Аниме и Манга в России. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://animemanga.ru/Articles/russia.shtml> (Дата обращения: 29.11.2017); Иванов Б.А. Введение в японскую анимацию. 2-е изд. М.: Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2002. 336 с.

⁴Радзиховский Л.А. Изучение психологических особенностей неформальных молодёжных объединений // Вопросы психологии. 1988. № 4. С.182.

⁵Шабанов Л.В. Социально-психологические характеристики молодежных субкультур: социальный протест или вынужденная маргинальность. Томск: Томский государственный университет, 2005; Борисов И.Ю. Полоролевая дифференциация во взаимоотношениях супругов на различных стадиях жизненного цикла семьи // Психология семьи: хрестоматия / Ред. Д.Я. Райгородский. Самара: Бахрах-М, 2007. С. 321–323.

⁶ Другое поле: социологические практики / под ред. Е. Л. Омельченко, С. А. Перфильева. Ульяновск: Средневолжский науч. центр, 2000. 364 с.; Левикова С. И. Молодежная субкультура: учеб. пособие. М.: Фаир-пресс, 2004. 608 с.; Луков В. А. Особенности молодежных субкультур в России // Социологические исследования. 2002. № 10. С. 79-87; Омельченко Е.Л. Молодежные культуры и субкультуры = Youth Cultures and Subcultures. М.: Ин-т социологии РАН, 2000. 261 с.

⁷Щепанская Т.Б. Система: тексты и традиции субкультуры. М., 2004.

Разные ракурсы научной проблематики, так или иначе связанной с молодежными субкультурами, поднимаются в работах таких исследователей, как Л.Г. Ионин², Т.В. Латышева³, О.А. Райхштат⁴ Л. Эррера и др.⁵.

Что же касается научного анализа непосредственно субкультуры аниме, то разные ракурсы этого явления становились темами исследований таких ученых как А.Х. Габдуллина (субкультура аниме рассматривается в контексте глобализации), Е.О. Самойлова (анализируется эстетика аниме), Е.И. Чикурова, С.А. Богомаз, А.В. Будниковой⁶ (проводится компаративный анализ субкультур) и ряда других⁷. Д.Е. Липаева в кандидатской диссертации и ряде статей глубоко анализирует образы, символы и проблематику «бытия-небытия» в аниме⁸. А.М. Рябина анализирует специфику косплея, как фанатской практики и выявляет отношение к нему в российском обществе по публикациям СМИ⁹.

Значение аниме для Японии исследовано в книге Е.Л. Катасоновой¹⁰ и в диссертации В.Ю. Леонова¹¹. В диссертации и статье Е.С. Сычевой анализируется использование в аниме и манга культурных кодов традиционной японской культуры и педагогическое значение этих жанров для воспитания японской молодежи¹².

¹Щепанская Т.Б. Символика молодежной субкультуры. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://subculture.narod.ru/texts/symbolism/index.html> (Дата обращения 12.01.2018)

²Ионин Л.Г. Парад меньшинств. М.: Московский Дом книги, 2014.

³Латышева Т.В. Феномен молодежной субкультуры: сущность и типы. // Социологические исследования. 2010. № 6. С. 93-101.

⁴Райхштат О.А. Молодежные субкультуры в российском обществе: теоретические подходы и современные практики. Автореф... канд. соц. наук. Казань, 2006. 28 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://cheloveknauka.com/molodezhnye-subkultury-v-rossiyskom-obschestve-teoreticheskie-podhody-i-sovremennye-praktiki#ixzz60FCs8y2e> (Дата обращения 13.03.2018)

⁵Рябина А.М. «Отаку атакуют»: российское косплей-сообщество в публикациях СМИ (по материалам статей 1999-2017 года) // Артикульт. 2018. 29(1). С. 109-127. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://articul.rsu.ru/articult-29-1-2018/articult-29-1-2018-ryabinina.php> (Дата обращения: 18.01.2020)

⁶Будникова А.В. Влияние стиля аниме на современную моду // Современные тенденции развития науки и технологий. 2017. № 3-6. С. 98-100; Будникова А.В. Общее и особенное в субкультурах готов и аниме-отаку // Символ науки (Уфа). 2016. № 12-3 (24). С. 256-259.

⁷Самойлова Е.О. Эстетика аниме // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2010. №1. С.198-203; Чикурова Е.И., Богомаз С.А. Личностные особенности представителей двух молодежных субкультур // Вестник Томского гос. ун-та. 2011. № 351. С.140-144; Габдуллина А.Х. Язык и субкультура аниме в контексте глобализации // Челябинский гуманитарий. 2012, № 1(18). С. 34-37.

⁸Липаева Д.Е. Категория бытия - небытия в пространстве культурного диалога Запада и Востока: (на примере аниме): автореф. дис. канд. культурологии: Краснодар, 2019; Липаева Д.Е. Анимация в пространстве визуальной культуры Японии // Aspectus. 2015. № 4. С. 54-60 и др.

⁹Рябина А.М. «Отаку атакуют»: российское косплей-сообщество в публикациях СМИ (по материалам статей 1999-2017 года) // Артикульт. 2018. 29(1). С. 109-127. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://articul.rsu.ru/articult-29-1-2018/articult-29-1-2018-ryabinina.php> (Дата обращения: 18.01.2020)

¹⁰Катасонова Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: Очерки современной японской массовой культуры. М.: Восточная литература, РАН, 2012. 150 с.

¹¹Леонов В.Ю. Проблемы развития манга и аниме в художественной культуре Японии второй половины XX - начала XXI в. Дисс. канд. искусств. М., 2015. 196 с.

¹²Сычева Е.С. Традиционная культура Японии в современной массовой культуре (на примере аниме и манга): дис. ...канд. культурологии. М., 2016. 179 с.; Сычева Е.С. Традиционные ценности в современной массовой культуре Японии // Вестник МГИМО-Университета. – 2014. – № 2 (35). – С. 260-263.

Генезис и становление жанра аниме в России раскрыты в работах Б.А. Иванова, Ю.В. Леонова и др.¹ А.Н. Наймушина в кандидатской диссертации и ряде статей уделила внимание процессам культурной диффузии японского аниме в Россию². Она показывает, что несколько волн такой диффузии (1980-е гг., 1990-е – первая половина 2000-х гг. и вторая половина 2000-х – 2010-е гг.) породили различия в ментальности соответствующих молодежных поколений, «выросших» на определенных аниме-продуктах.

В статье В.Д. Балуба ставится задача выделить и систематизировать творческие практики и формы досуга участников аниме-сообщества³. В.Б. Хасьянов и А.С. Зайцев проанализировали субкультуру аниме на примере деятельности молодежных объединений Иркутской области⁴. Изучение субкультуры аниме в России антропологическими (качественными) методами было предпринято Ю.Д. Михайловой в период с 1996 по 2004 г.⁵

Психологические аспекты молодежных субкультур (в том числе аниме) анализируют И.Ю. Лебедева, Я.В. Лапчуки др.⁶ Большая их часть объективирует и медикализирует молодежные субкультуры, т.е. предполагает, что участие в субкультуре – определенное отклонение от медицинской нормы, которое нуждается в коррекции.

Н.А. Носов и А.М. Орлов рассматривает специфику современной культуры и молодежных субкультур в связи с виртуальной реальностью⁷.

¹Иванов Б.А. Введение в японскую анимацию. 2-е изд. М.: Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2002. 336 с.; Леонов В.Ю. Становление аниме, его отличительные стилистические особенности, различия с манга и художественно-технологические этапы создания // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2012. № 12-3 (26). С. 99-103.

²Наймушина А.Н. Диффузия культуры как предмет социально-философского исследования: на примере диффузии аниме в России: дис ... канд. философских наук. Ижевск, 2016. 218 с.; Наймушина А.Н. К истории распространения аниме в России // Социально-экономическое управление: теория и практика. Изд-во Ижевского гос. техн. ун-та. 2010. № 2 (18). С. 165–169.

³Балуба В.Д. Художественно-эстетическая деятельность представителей субкультуры аниме // Самореализация личности: воспитание и самовоспитание студентов: Сб. трудов по материалам XII международной молодежной научно-практической конференции. Екатеринбург: Изд-во УрГПУ, 2015. С. 165-169.

⁴Хасьянов 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.

⁵Mikhailova Y.D., Torchinov E.A. Images at an Impasse: Anime and Manga in Contemporary Russia // Japan and Russia. Three Centuries of Mutual Images. Folkestone: GlobalOriental, 2008. P. 175-191. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://mangalectory.ru/articles/ml68> (Дата обращения 11.05.2018)

⁶Лапчук Я.В. Подростковая субкультура отаку (аниме): факторы включенности и меры профилактики // Вестник ТОГИРРО (Тюмень). 2015. № 1 (31). С. 439-441; Лебедева И.Ю. Проблема социального одиночества и аномии у представителей неформальных молодежных сообществ (на примере аниме-субкультуры) // Всероссийский журнал научных публикаций. 2011. №6 (7). С. 27-29; Лякина Я.С., Голубятников А.А., Дмитриева Н.А. Личностные особенности подростков и молодежи, увлекающихся аниме, и их связь с формированием психопатологических проявлений // Современные проблемы клинической психологии и психологии личности. Новосибирск: Изд-во ННИГУ, 2017. С. 202-209; Мордвинова Е., Попова А. Влияние японской анимации на самореализацию современных подростков // Воспитание в современном культурно-образовательном пространстве: сборник статей. – 2016. – С. 175-178.

⁷Носов Н.А. Виртуальная цивилизация // Виртуальные реальности в психологии и психопрактике. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 1. М., 1995. С. 105–116. С. 108; Носов Н.А. Психология виртуальных реальностей и анализ ошибок оператора: дис. ... доктора псих.наук. М., 1994. 283 с.; Орлов А.М. Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания. М., 1997.

В.И. Ильин рассматривает субкультуру аниме как часть процесса «истернизации» (влияние Востока как противоположность «вестернизации» – влияния Запада)¹.

Дальневосточная молодежь исследована в работах А.Ю. Завалишина и Н.Ю. Костюриной. Нам представляется ценной их идея о том, что молодежные субкультуры являются не формой аномии или девиации, а, напротив, вариантом сверхнормативности².

Отдельные аспекты молодежных субкультур Юга Дальнего Востока (преимущественно Приморского края г. Владивостока) анализируются в работах Л.А. Мельниковой (татуировки) и Н.А. Свиридова (адаптационные механизмы)³. Правовые рамки существования молодежных субкультур в Хабаровском крае исследуются в работе Н.В. Яровенко⁴. Краткий очерк молодежных субкультур ДФО дает Л. Тимкова⁵. О.В. Чибисова в исследованиях субкультур Хабаровского края отмечает факт малой изученности молодежных субкультур различных краев и областей России в целом и их роли в региональной культуре, в частности⁶.

Анализ научной литературы показывает, что в изучении субкультуры аниме преобладают работы эмпирического уровня, посвященные отдельным аспектам этой культуры. Диссертации В.Ю. Леонова, Е.С. Сычевой и глава из диссертации А.Х. Габдуллиной⁷, посвященные аниме как жанру искусства или части массовой культуры носят искусствоведческий и филологический характер, а не культурологический. Обобщающего исследования субкультуры аниме как социокультурного феномена, с учетом как ее транснационального характера, так и локальных вариантов, пока не существует.

Объект исследования – транснациональная субкультура аниме (аниме-фэндом) как социокультурная группа, объединенная вокруг аниме как жанра искусства, в которой существуют реальные коммуникации – сетевые

¹ Ильин В.И. (2019) Истернизация русской повседневности: история и современность // Мир России. Т. 28. № 2. С. 25–41.

² Завалишин А.Ю., Костюрина Н.Ю. Молодежь 2010: гуманитарная катастрофа откладывается // Социальные и гуманитарные науки на Дальнем Востоке. 2017. Т. 14. № 4. С. 67-72; Завалишин А.Ю., Костюрина Н.Ю. От аномии к сверхнормативности: молодежь в поисках границ // Ученые записки Комсомольского-на-Амуре технического университета. 2017. № 3(31). С. 91-96.

³ Мельникова Л.А. Татуировка как форма репрезентации культурных кодов визуальности в молодежной среде (на примере г. Владивостока): дис...канд. культурологи. Владивосток, 2015. 215 с.; Свиридов, Н.А. Адаптационные процессы в среде молодежи. Дальневосточная ситуация // Социологические исследования. 2002. № 1. С. 90–95.

⁴ Яровенко Н. В. Особенности правового регулирования государственной молодежной политики Российской Федерации и Хабаровского края // Молодой ученый. — 2018. — № 23. — С. 165-167. — [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/209/51151/> (дата обращения: 21.01.2020).

⁵ Тимкова Л. Эстетика аниме и специфика ее восприятия в пространстве дальневосточного региона // Личность, творчество, образование в социокультурном пространстве Дальнего Востока России. Материалы заочной Всероссийской научно-практической конференции / ФГБОУ ВПО «Хабаровский государственный институт искусств и культуры». – 2014. – С. 154-162.

⁶ Чибисова О.В. Взаимодействие молодежных субкультур Хабаровского края: дис. ... канд. культурологии. Комсомольск-на-Амуре, 2011. – 192 с.

⁷ Габдуллина, А.Х. Когнитивные основания и лингвокультурологические факторы заимствований из японского языка. Дисс. канд. филол. наук. Челябинск, 2012. 241 с.

связи и синхронизация стиля и образа жизни через общие культурные образцы.

Предмет исследования – российский сегмент субкультуры аниме (аниме-фэндом) на примере Юга Дальнего Востока России.

Цель исследования – дать целостное представление о субкультуре аниме как социокультурной группе и образно-символической системе, определить ее специфику на Юге Дальнего Востока.

Данная цель определила постановку конкретных **исследовательских задач**:

1. Выявить общее и особенное в становлении субкультуры аниме в Японии, странах Запада и России, в том числе на российском Дальнем Востоке.

2. Определить место, т.е. типологические особенности и количественные параметры аниме-фэндом в российской молодежной культуре.

3. Охарактеризовать ценности и практики субкультуры аниме: социальное и символическое измерение.

4. Показать способы и формы репрезентации субкультуры аниме в виртуальном пространстве.

5. Проанализировать репрезентацию субкультуры аниме в реальном пространстве.

6. Охарактеризовать восприятие субкультуры аниме в современном российском обществе.

Географические рамки исследования включают Юг Дальнего Востока России в составе Приморского и Хабаровского краев и Сахалинской области.

Хронологические рамки включают конец 1990-х – 2019 г. К концу 1990-х гг. относится массовое распространение жанра аниме в России, возникновение и становление субкультуры аниме происходит в 2000-е гг., а в 2010-е происходит стабилизация и нормализация аниме-фэндом.

Методология и методы исследования. При работе над диссертационным исследованием использовались культурологические теоретические подходы, методологические принципы и методы.

В качестве общетеоретического использован междисциплинарный социокультурный подход, объединяющий социологическую и семиотическую парадигмы в изучении субкультур.

В рамках социологического подхода, субкультура аниме рассматривается как конкретное социальное образование (группа, сообщество, социальная среда или сегмент общества). Поведенческие нормы, идеи и артефакты образуют субкультуру – единый устойчивый комплекс – только в том случае, если разделяются некоторым множеством людей, служат основанием и символом их общности, основой самоидентификации.

В контексте семиотической парадигмы, субкультура аниме описывается как знаковая система, объединяющая несколько культурных

кодов: вербальный (сленг, тексты), предметный (одежда), телесный (прическа, макияж, пирсинг, татуировки), пространственный и временной¹.

При осуществлении исследования использованы методологические принципы *целостности* (холизма) и *историзма*

В исследовании использованы историко-генетический и компаративный (сравнительный) методы исследования; а также применялись методы структурно-функциональный, типологии, классификации и интерпретации.

Эмпирическая (прикладная) часть исследования субкультуры аниме (на примере Юга ДФО) опирается на количественные (анализ статистики, анкетирование) и качественные методы – включенное наблюдение, casestudy (исследования конкретного случая) и социо-прагматический анализ (анализ действия символики (культурных кодов) в социальном пространстве).

Социологический опрос (анкетирование) проводился без строгой выборки, методом фокус-групп в 2016-2017 гг.: учащиеся и студенты разных ВУЗов в нескольких городах Приморья (включая приезжих из Хабаровского края и Сахалинской области) ответили на вопросы анкеты (более 600), а часть из них устно дала более развернутые ответы (интервью). Интервьюирование и наблюдение за участниками субкультуры продолжалось в 2018 г., что нашло отражение в полевом дневнике автора.

Источниковая база исследования представлена комплексом источников, которые можно разделить на вербальные и визуальные.

Вербальные источники подразделяются на письменные и устные.

Письменные источники включают:

- законодательные акты
- документы органов власти, официальных учреждений
- тексты на аниме-сайтах,
- субкультурные самодельные журналы (фанзины, фанфики)
- материалы СМИ (в том числе электронных)
- результаты анкетирования.

Устные источники включают:

- интервью (аудиофайлы)
- речь актеров в аниме-продукции
- речь участников субкультуры на любительских видео-роликах.

Вербальные источники можно разделить на внутренние тексты субкультуры (которые члены аниме-фэндома производят и используют для себя) и внешние, в которых органы власти, «нормальные» несубкультурные граждане или представители других субкультур выражают свое отношение к представителям этой субкультуры.

К *визуальным* источникам относятся, прежде всего, аниме-фильмы и сериалы, а также фото- и видеоматериалы, связанные с деятельностью субкультуры: фотографии, скриншоты и плакаты героев аниме, фото и видео

¹Щепанская Т.Б. К археологии и критике понятия «молодежная субкультура» // В сб. Социология вчера, сегодня, завтра. Под. Ред. О.Б. Божкова. СПб., 2011. С. 157.

участников субкультуры, сделанные как в повседневной жизни, так и во время субкультурных событий – аниме-вечеринок, фестивалей, косплеев. Визуальные источники имеют решающее значение для изучения социальной прагматики субкультуры аниме и особенно ее репрезентации. Объем визуальных источников, особенно в сети Интернет настолько велик, что проблема заключается не в их поиске, а в корректном отборе и интерпретации.

Особым (*синтетическим*) видом источников являются *ресурсы Интернет*. Аниме развивается настолько быстро, что многие феномены этой субкультуры, как и рефлексии на них существуют только в Сети. На сайтах и форумах, посвященных аниме, члены субкультуры выкладывают новости, объяснение субкультурных терминов и ссылки на адекватные их представлениям новейшие англоязычные тексты (в том числе научные) и их переводы, что позволяет отнести эти сайты к внутренним текстам субкультуры.

Эмпирическая (прикладная) часть исследования опирается на результаты анкетирования ок. 600 человек; неформализованные интервью – 20 человек: диктофонные аудиофайлы (с последующей расшифровкой) и записи в «Полевом дневнике автора» за 2017-2018 гг.; экспресс-опрос во время косплей фестивалей – 150 человек, мониторинг СМИ и Интернет-сайтов – более 80 единиц (при этом, если единицей является сайт – на нем обычно размещены сотни фильмов, десятки текстов, рисунков, комментариев). Англоязычные материалы (научные и популярные тексты) самостоятельно переведены с английского языка.

Комплексное использование выявленных источников позволило достичь цели и решить поставленные в исследовании задачи.

Научная новизна исследования. Научная новизна заключается во впервые проведенном анализе субкультуры аниме как социокультурной группы и символической системы, между которыми существует «бесшовное соединение».

В диссертации научной новизной отличаются следующие положения:

1. Доказано, что участники аниме-фэндома используют транслируемые аниме образы и модели поведения как образцы для самопознания, самовоспитания и апробации в группах единомышленников.

2. Определено, что субкультура аниме в России находится в стадии количественного роста (экспансии) как по числу участников, так и по количеству субкультурных мероприятий и расширению их географии.

3. Впервые сформулировано, что ценностное ядро субкультуры аниме строится вокруг переживания и преодоления «травмы модернизации» молодым человеком и обществом, в котором он живет.

4. Выявлено, что репрезентация субкультуры аниме в виртуальном и реальном пространстве образует единый универсум, где повседневная жизнь постоянно стилизуется в духе аниме (мозфицируется), а все моменты субкультурной жизни фиксируются и размещаются он-лайн, происходит многократная переинтерпретация отдельных сюжетов, образов, поступков.

5. Показано отношение российского общества к субкультуре аниме в диапазоне от «моральной паники» до поддержки, с общим трендом к «нормализации» отношений.

6. Введены в научный оборот новые источники и эмпирический материал – внутренние тексты культуры (интервью, заметки, комментарии участников субкультуры).

Теоретическая и практическая значимость исследования.

Теоретическая значимость заключается в обобщении и концептуализации разрозненных эмпирических данных о российском сегменте глобальной субкультуры аниме в комплексном социокультурном исследовании. Использование концепций «культура соучастия», «моральная паника», «травма модернизации» при проработке проблем взаимодействия одной из популярных молодежных субкультур и современного российского общества может расширить теоретико-методологические возможности разработки данной проблематики применительно к другим субкультурам и/или в иных географических рамках и получить новое культурологическое знание.

Собранный эмпирический материал и научные результаты могут использоваться в обобщающих трудах по истории культуры России и Дальнего Востока, в преподавании общих и специальных курсов («Культура Дальнего Востока», «Молодежные субкультуры» и др.). Полученные данные могут использовать в экспертной деятельности, связанной с реализацией молодежной политики в Приморском крае и других регионов ДФО, в реализации культурных проектов в сфере рекреации и событийного туризма.

Положения, выносимые на защиту:

1. Субкультура аниме является *глокальным* (глобальным/локальным) феноменом – она существует в виде небольшого сообщества с экзотическими для местной культуры интересами на локальном уровне, но в то же время является частью мировой аниме-культуры с миллионами участников.

2. Социальная функция аниме – *символическая инициация*. Аниме как искусство через систему образов усиливает образ инициации и/или травмы, возводит ее в идеальный тип, но в то же время, в силу своей условности позволяет пережить ее, сублимировать и преодолеть в форме катарсиса.

3. Аниме-фэндом входит в более крупное молодежное направление – *гиков*, объединяющее любителей высоких технологий и виртуальной реальности: искусств, игр, гаджетов, фантастики и косплея.

4. Символический язык аниме вышел далеко за пределы аниме-фэндома и превращается из специфического субкультурного языка в повседневный (вернакулярный) язык популярной культуры.

5. Способ взаимодействия участников аниме-фэндома с «общей» культурой является современным и ненасильственным: они расширяют реальный мир за счет включения в него элементов, связей и отношений, выработанных в виртуальной концептуальной вселенной и «прошедших испытания» в группах меньшинств (субкультуре).

6. Широкое распространение аниме, особенно среди подростков и молодежи, сделали субкультуру аниме общественно значимой и породило

общественный запрос на контроль за ней. Адекватные формы этого контроля, которые устраивали бы обе стороны, пока не выработаны. По этой причине вокруг аниме-сообщества иногда возникают *моральные паники*.

Апробация результатов исследования. Результаты диссертационного исследования отражены в 5 публикациях автора, 3 из них в изданиях перечня ВАК РФ. Положения и выводы исследования прошли апробацию в выступлениях автора на ряде научно-практических конференций международного, общероссийского и регионального уровней.

Структура работы. Диссертационное исследование состоит из введения, двух глав, разделенных на 3 параграфа каждая, заключения, списка использованных источников и литературы (182 п.), а также 13 Приложений.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** дается общая характеристика работы: обосновывается актуальность исследования, степень изученности проблемы, цель, задачи и методы исследования, раскрываются научная новизна, теоретическая и практическая значимость исследования и положения, выносимые на защиту.

В первой главе **«Субкультура аниме как социокультурная группа»** анализируются различные аспекты субкультуры аниме как социокультурной группы. В первом параграфе *«Генезис субкультуры аниме в Японии и странах Запада и ее становление в России»* установлено, что зарождение японского аниме как жанра искусства относится ко второй половине XX в., а распространение и популярность к концу XX – началу XXI в. Генетически искусство аниме в Японии восходит к комиксам «манга» и графическому роману для детей «лайт-новел», а развитие жанра аниме – это перенос контента из полувизуального в чисто визуальный жанр, что способствовало расширению аудитории и большему эмоциональному воздействию на нее. Популярность аниме позволила использовать его для воспитания и социализации подростков и молодежи в условиях крайне быстрой модернизации, что привело к жанровой и возрастной дифференциации аниме.

Сильно упрощая, можно сказать, что увлекательные образы и сюжеты аниме выступают в роли «сладкой оболочки» для доставки «педагогического лекарства». Однако аниме-культура в Японии выходит далеко за пределы этой функции, образуя целостный культурный универсум со специфическим визуальным метаязыком, синтезом традиционных и современных символов и культурных кодов.

На Западе аниме с его экзотическим для европейской культуры языком и сюжетами вначале попало в разряд «фантастики», а объединения поклонников (фанатов, фэнов) аниме выделились из первых американских фэндомов – групп любителей фантастики, унаследовав их организационные формы и субкультурные ритуалы. Можно утверждать, что непривычные для западного потребителя японские реалии в аниме выполняли роль «отстранения» информации и отключали те барьеры, которые мешают детям и подросткам воспринимать прямые моральные наставления и полезные советы от собственных родителей, педагогов и других авторитетных взрослых. Аниме стало той формой художественной культуры, которая на современном уровне дополняет и/или выполняет функции, которые для предшествующих поколений играли фольклор, художественная литература, кино и телевидение – прежде всего, функцию метаязыка, который формирует общую картину мира.

Если символическая система у всех фанатов аниме общая, аниме-фэндомы в разных странах и даже на региональном уровне развиваются автономно. В России субкультура аниме возникла лет на 20 позже американской, но типологически они родственны и в дальнейшем развивались параллельно. Группы фанатов аниме объединяются на основе

общих интересов, знание определенных аниме маркирует молодежные поколения, на периферии аниме-фэндома возникает более широкая социальная среда подражателей (аниме-фэшион) и обслуживающий ее нишевый бизнес (молодежная модная индустрия).

Во втором параграфе *«Место аниме-фэндомы в российской культуре»* произведен анализ примерной численности и места субкультуры аниме в российском социокультурном пространстве. Аниме-фэндом может рассматриваться как меньшинство, т.е. группа не просто сравнительно малочисленная (наиболее вероятная цифра – 4-7% молодежи), но и отличающаяся от представителей «большой» культуры внешним видом и ценностями.

При этом следует понимать, что в отличие от советского общества, где доминировала одна официальная культура, а молодежные субкультуры были маргинализированы и вытеснены на периферию, современные субкультуры существуют в полистилистическом пространстве, где они являются разновидностью нормы. Члены субкультур как раз отличаются попытками выработать непротиворечивую систему ценностей и оформить свою повседневную жизнь в едином стиле, в то время как большинство довольствуется неразборчивой эклектикой.

По сравнению с другими субкультурами, члены аниме-фэндомы ориентированы скорее на искусство, чем на спорт; они скорее миролюбивы, чем агрессивны; скорее андрогинны, чем маскулинны; придают большое значение визуальной репрезентации; их субкультура скорее эзотерична, чем экспансивна. Аниме-фэндом входит в более крупное молодежное направление – гиков, объединяющее любителей виртуальной реальности: искусств, игр, гаджетов, фантастики и косплея. Гики по своим ценностям противостоят брутальным, маскулинным и криминальным субкультурам – гопникам, АУЕ, скинхедам, футбольным фанатам.

В третьем параграфе *«Ценности и практики субкультуры аниме: социальное и символическое измерение»* субкультура аниме рассматривается как социокультурная группа, обладающая специфической символической системой.

Анализ аниме как смыслового контента показывает, что его ценностное ядро выстроено вокруг «травмы модернизации», которая для молодого человека является испытанием (инициацией) и в этом смысле проблематика аниме является развитием европейского романа периода Модерна, иногда адаптированного для детского и подросткового возраста. Моделью «травмы модернизации» выступают чаще всего космическая или технологическая катастрофа, инопланетное вторжение, мировая война, экологическое загрязнение. Впрочем, само взросление в современном сложном мире тоже может осознаваться как травматичное.

Моральные проблемы в аниме трактуются как сложные и неоднозначные, ответственность за выбор несет сам человек, и последствия эти могут быть трагическими. В этом главное отличие аниме от европейской традиции «детской литературы» и мультфильмов, где добро легко отличить

от зла, и обязателен счастливый конец. Аниме обладает также оригинальной эстетикой, сильно модернизированным вариантом традиционной японской символики.

Участники аниме-фэндома самостоятельно интерпретируют образы и смыслы аниме, а также участвуют в реальном сообществе – они не «социально распылены» или изолированы как пассивные зрители/читатели, скорее они используют транслируемый образец для самопознания, самовоспитания и апробации в группах единомышленников.

Приверженцы субкультуры аниме (отаку) используют различные *материальные атрибуты* – отличительные знаки, обозначая свою принадлежность к общности при помощи тематической одежды, аксессуаров или даже элементов интерьера в своём жилище. Популярны такие специализированные атрибуты отаку, как дакимакура (подушки для объятия, выполненные в форме или с рисунком персонажа аниме или манги), кигуруми (соответствующие пижамы и костюмы), нендороиды (фигурки персонажей аниме и манги с непропорционально большими головами) и т.д.

В среде отаку используется определенный *субкультурный сленг*, овладение которым является вариантом обозначения границы сообщества и формой аккультурации и социализации для неофитов. Основой слэнга являются отдельные японские заимствования (ня, кавай и др.); английские слова и производные от них («фэндом», «косплей», «фанарт», «фанфик» и пр.); слова, воспроизводящие японское произношение английских слов: «вайфу» (от англ. wife – жена), «хасубендо» (от англ. husband – муж)¹. Юмор анимешников тоже специфический, который не понять, если не держать в голове сотни просмотренных серий.

Участники субкультуры аниме производят аналог *фольклора*. Отаку активно производят художественные произведения (фанарт) в стилистике аниме и манги. Пишутся фанфики – фанатские тексты различных форм и жанров, основанные на тех или иных аниме и манге. Создаются додзинси – любительская манга по мотивам любимившихся произведений японской анимации и комиксов².

В субкультуре аниме существует специфический *телесный код сообщества*. Некоторые исследователи считают, что в аниме имеет место особая практика репрезентации тела, существование которого завязано на мир медиа. Характерные черты этой телесности: сращение фюсис (органической природы) и техне (искусственно созданных объектов) – андроидность; эстетика куклы; транссексуальность (андрогинность);

¹ Мещерякова Т.А., Потапчук Е.Ю. Аниме как источник заимствования в русском языке. // Межкультурный диалог в пространстве стран Азиатско-Тихоокеанского региона. Хабаровск: ТГУ, 2018. С. 69-74.

² Кудасова А.Е., Кузнецова Т.Ю. К вопросу о понятии отаку и его субкультурной идентичности // Аллея науки (Екатеринбург) 2017. № 6. С. 99-102.

инфантильность; виртуализация¹. Тело в субкультуре аниме маркируется также макияжем, прической, татуировкой в стиле аниме.

Индивидуальная личностная специфика субкультуры аниме, которая осознается как внешними наблюдателями, так и самими участниками – повышенная и демонстративная эмоциональность, выражаемая голосом, жестами и др.

В субкультуре аниме происходит специфическое *структурирование времени*. Время труда и досуга структурируется так, чтобы не нанести ущерба просмотру аниме. Каждому биографическому возрасту адресованы свои аниме-сериалы, которые маркируют также отдельные поколения. В историческом времени аниме-сериалов преобладает воображаемое прошлое или будущее, так что участников фэндома часто упрекают в эскапизме.

Иерархичность в субкультуре аниме носит мягкий характер, наиболее уважаемые члены сообщества имеют не власть, а скорее авторитет, который опирается на культурный и социальный капитал – маркерами которого являются знание японского и английского языка, умение переводить, делать титры к аниме-сериалам, писать критические тексты, вести аниме-сайты, организовывать аниме-ивенты (фестивали, косплеи).

Таким образом, аниме-фэндом обладает развитой социальной прагматикой, символически обозначающей границы сообщества, внутреннюю иерархию и социальные роли, а также выражающей субкультурную идентичность.

Во второй главе «**Репрезентация и восприятие субкультуры аниме в России**» анализируются формы и способы репрезентация и восприятие субкультуры аниме в России. В первом параграфе «*Репрезентация субкультуры аниме в виртуальном пространстве*» выявлена специфика самовыражения субкультуры аниме в кибер-пространстве.

Социальную среду распространения аниме-культуры точнее всего определить как транснациональную сеть, объединяющую систему локальных групп и виртуальное сообщество, существующее почти без прямых связей между собой, а только за счет ориентации на культурные образцы, транслируемые по глобальным сетям (например, через сайты в Интернете).

Аниме как смыслопорождающий контент и репрезентация аниме как субкультуры существуют преимущественно в виртуальном пространстве. Аниме не только можно посмотреть в Сети (в виде кино или сериала) – особый визуальный язык аниме является связующим звеном и медиатором (посредником) между виртуальной и обычной реальностью, вызывая эффект иммерсивности (глубокого погружения).

Образы аниме многократно переходят из виртуального пространства в реальное и обратно, видоизменяясь и включая в свою орбиту все новые слои населения, так что многие конечные потребители не имеют понятия об их

¹ Иваненко Е.А., Корецкая М.А., Савенкова Е.В. Заклятье вечной молодости или репрезентация телесности в жанре аниме // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия: Философия. Филология. 2009. № 2 (6). С. 32-43. С. 32.

оригинальном аниме-источнике. Интерпретация значений аниме-символов происходит по принципу «герменевтического круга» - чем глубже знание общего контекста, тем лучше понимание отдельных элементов, и наоборот.

Процесс общения на сайтах и форумах в сети Интернет очень важен для самоопределения и репрезентации анимешников, а также привлечения и социализации неофитов. Некоторые сайты содержат контент специально для новичков. Анимешники способны к рефлексии и самоиронии, однако выражают ее на малопонятном для непосвященных языке, т.е. остаются внутри субкультурного дискурса и попутно обучают ему новичков.

Во втором параграфе «*Репрезентация субкультуры аниме в реальном пространстве*» рассмотрены основные формы существования и репрезентации субкультуры аниме в реальном социальном пространстве – аниме-фестивали (А-кон, конвей, косплей) и локальные объединения фанатов аниме (отаку-фэндом) в виде тусовок (анимок), пати (вечеринок), клубов и групп по интересам.

Отдельные элементы аниме-стиля распространяются в реальном пространстве далеко за пределами аниме-фэндом и порождают такой феномен как аниме-фэшн или, другими словами, возникает мода на аниме в одежде, аксессуарах, предметной среде и разговорном языке. СМИ и медийные персоны усиливают процесс культурной экспансии аниме-фэшн.

На Дальнем Востоке фестивали аниме (косплей) начали проводиться в начале 2000-х гг. и в настоящее время они существуют в каждом большом и многих небольших городах. Самый масштабный А-кон в ДФО – косплей-фестиваль «Animateit!», существует во Владивостоке с 2002 г. и проводился 12 раз. Аниме-фестивали регулярно проводятся также в Хабаровске, Южно-Сахалинске и др. городах.

Численность аниме-фэндом на Дальнем Востоке не очень велика (сравнительно с Москвой, Санкт-Петербургом и городами-миллионниками), поэтому характерная черта косплея на Дальнем Востоке – совместные выступления всех гиков, т.е. любителей аниме, манги, видео-игр, фантастики, фэнтези и киберкультуры. Близость стран АТР облегчает членам дальневосточного аниме-фэндом культурные контакты с японскими, корейскими и китайскими фанатами аниме и создателями аниме-сериалов.

В третьем параграфе «*Восприятие субкультуры аниме в современном российском обществе*» установлено, что широкое распространение аниме, особенно среди подростков и молодежи вызывает стремление контролировать эту сферу жизни. Формы этого контроля могут быть неадекватными, что время от времени порождает вокруг аниме-сообщества моральные паники.

Типичные способы рационализации отторжения и неприязни аниме, которые свойственны представителям консервативных слоев общества – это принципиальная чуждость аниме «православной цивилизации», антигуманность, трансляция насилия, секса и суицидальных мыслей. Кроме религиозного фундаментализма и политических компаний, СМИ могут

формировать негативное отношение к аниме в стремлении к сенсации, к «хайпу».

В процессе коммуникации интерпретация элементов субкультуры может меняться в зависимости от адресата. Элемент субкультуры, который внутри аниме-сообщества имеет одно значение, может интерпретироваться раздражающим или успокоительным для «внешнего потребителя» способом в зависимости от цели взаимодействия. Молодежи и подросткам, участникам аниме-фэндома, в определенной степени нравится проявлять свой нонконформизм через внешний вид и непонятный слэнг. Однако им присуще также стремление объяснить свою позицию и установить коммуникацию, смягчить негативное восприятие своей субкультуры.

Общая тенденция реакции на аниме заключается в переходе от настороженного и негативного отношения – к нейтральному и позитивному. Предпринимаются усилия использовать аниме-фестивали для создания позитивного имиджа поселения (брендирования территории) и привлечения туристов. Для этого косплееров приглашают на общественные и культурные мероприятия – Дни города, Ночи музеев, ярмарки, выставки и т.п.

В **Заключении** излагаются результаты исследования и основные выводы автора.

Зарождение японского аниме как жанра искусства относится ко второй половине двадцатого века, а распространение и популярность к концу XX – началу XXI вв. Аниме как искусство формирует общую символическую систему (метаязык) для всех фанатов аниме, но аниме-фэндомы в разных странах и даже на региональном уровне развиваются автономно.

Специфика аниме как жанра заключается в парадоксальном сочетании локальной экзотики и космополитизма, как на уровне стилистики (визуальных образов), так и на уровне сюжетов и тематики. Парадоксальным является также сочетание восточных и западных ценностей: высокой контекстуальности (самые востребованные аниме – это многосерийные сериалы про «миры» – воображаемые вселенные, населенные кланами персонажей с очень сложной генеалогией и историей) и яркой индивидуальности героев, в том числе женских персонажей.

Эта же парадоксальность свойственна и аниме-фэндому (субкультуре аниме как реальной социальной группе): он существует в виде небольшого сообщества с экзотическими для местной культуры интересами на локальном уровне, но в то же время является частью мировой аниме-культуры с миллионами участников.

Относительно места субкультуры аниме в российском социокультурном пространстве существуют различные мнения. Мы придерживаемся идеи Л.Г. Ионина, что аниме-фэндом может рассматриваться как активное меньшинство или молодежная субкультура, т.е. группа не просто сравнительно малочисленная, но и отличающаяся от представителей «нормативной» культуры образом жизни и ценностями.

При этом в отличие от советского общества, где доминировала одна официальная культура, а молодежные субкультуры были маргинализированы и вытеснены на периферию, современные субкультуры существуют в полистилистическом культурном пространстве, где они становятся одним из вариантов нормы.

Субкультура аниме находится в стадии роста: первая волна широкой популярности аниме относится к 2005-2010 гг., однако и число участников, и число мероприятий, связанных с аниме, растет с каждым годом, расширяется также география аниме-фэндома. В 2017 г. Дальнего Востока достигла «корейская волна» – мода на южнокорейское аниме манхва и музыку К-поп, а также молодежные сериалы дорамы, следующие стилистике аниме. Благодаря пограничному положению Дальнего Востока и наличию корейской, японской и китайской диаспор, а также туристов из Восточной Азии дальневосточная молодежь имеет возможность непосредственно наблюдать и перенимать эту моду (аниме-фэшион) в реальном времени. Сам российский Дальний Восток, как ближайший к странам АТР «Запад» служит предметом изображения и рефлексии в аниме-культуре.

Субкультура аниме обладает развитой социальной прагматикой. Ценностное ядро аниме как жанра искусства выстроено вокруг «травмы модернизации», которая для молодого человека является испытанием (инициацией). В этом смысле проблематика аниме является развитием европейского романа эпохи Модерна. Аниме (наряду с сериалами) удовлетворяет также потребность современного человека в метаязыке и общей картине мира, которую ранее выполняли мифология, религия и «толстые» романы.

Участники аниме-фэндома самостоятельно интерпретируют образы и смыслы аниме, а также участвуют в реальном сообществе. Способ взаимодействия членов аниме-сообщества с «большой» культурой является современным и ненасильственным: они расширяют реальный мир за счет включения в него элементов, связей и отношений, выработанных в виртуальной концептуальной вселенной и «прошедших испытания» в группах меньшинств (субкультуре). Субкультура аниме – одна из молодежных «культур участия», противопоставляющих себя, до определенной степени, культуре потребления.

Аниме-фэндом обладает развитой символикой, обозначающей границы сообщества, внутреннюю иерархию и социальные роли, а также выражающей субкультурную идентичность: телесный и предметный коды сообщества (макияж, прическа, татуировки, одежда, оформление жилища, аксессуары в стиле «аниме»), субкультурный слэнг (японские и английские термины, молодежный компьютерный жаргон), особые локации (реальные и виртуальные места «тусовок»), субкультурные ритуалы (конвей, косплей, фотосет).

Репрезентация составляет важнейшую часть любой (суб)культуры, тем более значима она в аниме-фэндоме, объединенного вокруг визуального

жанра искусства. Самовыражение субкультуры аниме происходит преимущественно в кибер-пространстве.

Аниме как жанр искусства создается и распространяется с помощью современных компьютерных технологий и создает эффекты иммерсивности (глубокого погружения) и симуляции (функционального сходства), т.е. моделирует виртуальную реальность как среду и как контент. Аниме как субкультура (аниме-фэндом) создает особый образ жизни, в котором виртуальное пространство и современная киберкультура (игры, гаджеты, сети, коммуникации, ритуалы) являются не только средствами коммуникации, но и сами по себе являются доминирующими ценностями. Можно утверждать, что символический визуальный язык аниме вышел далеко за пределы аниме-фэндома и является не только специфическим субкультурным языком, но становится частью повседневного (вернакулярного) языка глобальной культуры.

Основные формы существования и репрезентации субкультуры аниме в реальном социальном пространстве – это аниме-фестивали (А-кон, конвей, косплей) и локальные объединения фанатов аниме (отаку-фэндома) в виде общения единомышленников, тусовок, пати (вечеринок), клубов и групп по интересам (косбенд).

Фестиваль (конвей, косплей) можно рассматривать как аналог сакрального события для фанатов, где «священное» – это сфера общественного ритуала, в котором собрание действующих лиц (фэндом) подтверждает свою веру, верность сообществу и обретают поддержку мощной внешней силы.

Успешная репрезентация субкультуры аниме в виртуальном и реальном сообществе приводит к росту ее популярности, притоку новых членов, а также порождает такой феномен как аниме-фэшион или, другими словами, моду на стиль аниме в одежде, аксессуарах и разговорном языке за пределами фэндома.

На Юге Дальнего Востока России постепенно сложилась развитая структура субкультуры аниме: фестивали, клубы, вечеринки, аниме-магазины и кафе, сайты и форумы, рынок реализации костюмов для косплея, самодельных журналов (фанфик), субкультурных сувениров (фанарт) и пр. –

Субкультура аниме на Дальнем Востоке России пользуется некоторой поддержкой со стороны японского консульства (Владивосток, Хабаровск) и префектуры Хоккайдо (Южно-Сахалинск), близость стран АТР также облегчает членам фэндома культурные контакты с японскими, корейскими и китайскими фанатами аниме и создателями аниме-сериалов.

Широкое распространение аниме, особенно среди подростков и молодежи, сделало субкультуру аниме общественно значимой и породило общественный запрос на контроль за ней. Адекватные формы этого контроля и институционализации субкультуры, которые устраивали бы обе стороны, пока не выработаны. Это время от времени порождает вокруг аниме-сообщества моральные паники. В случае страха перед аниме-культурой в качестве угрозы осознаются не сами анимешники («наши дети»), настоящим

агентом угрозы являются «чужие» – создатели аниме и влиятельные отаку, «старшие» фэндомы (японский, американский) и сеть Интернет.

Логика развития «моральной паники» вокруг аниме предполагает, что кроме СМИ, которые утрируют проблему ради сенсационности, в «охоту на ведьм» должны включиться материально заинтересованные «группы интересов» (священники, политики, силовики, эксперты).

На Дальнем Востоке России отношение к субкультуре аниме в регионах сильно зависит от СМИ и позиции власти всех уровней, от родителей и школы до губернатора субъекта Российской Федерации. Общая тенденция заключается в переходе от настороженного и негативного отношения – к нейтральному и позитивному. Предпринимаются усилия использовать аниме-фестивали для создания позитивного имиджа поселения (брендинга территории) и привлечения туристов, а также использовать косплееров при проведении официальных городских мероприятий.

ОСНОВНЫЕ ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМЕ ИССЛЕДОВАНИЯ:

Статьи в журналах перечня ВАК

1. *Воробьева Е.С.* Россия и Япония: опыт культурной модернизации. – Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение (Научный журнал) / отв. ред. Зелева Т. В. Томск: Изд-во ТГУ. 2016. №4(24). – 264 с.- С. 42-46

2. *Воробьева Е.С.* Часть виртуальной реальности – японское аниме. – Успехи современной науки / отв.ред. Ключев С. В. Белгород: Эпицентр. 2016. Т.8 №11.- 170 с. – С. 154-159

3. *Воробьева Е.С.* Почему молодежь увлекается аниме? (Результаты опроса молодежи в Приморском крае). – Миссия конфессий (Научный и общественно-политический журнал) / отв. ред. Рябова Е.Л. М.: Международный издательский центр «Этносоциум». 2017. № 27. – 112 с. – С. 75-78

Публикации в других изданиях:

4. *Воробьева (Поперечная) Е.С.* Основные признаки субкультуры ЭМО. Материалы научной конференции студентов и аспирантов Института истории, философии и культуры ДВГУ, Владивосток, 22 апреля 2008 г. / отв. ред. Самигулин Р. М. – Владивосток: Изд-во ДВГУ, 2008. – 136 с. – С. 88-91

5. *Воробьева (Поперечная) Е.С.* Философско-культурологический анализ феномена виртуальной реальности Россия-Восток-Запад: Проблемы межкультурной коммуникации: сборник научных статей на основе докладов 4-й международной научной конференции, посвященной Году русского языка в Китае и 110-летию образования ДВГУ, Владивосток, 2-4 марта 2009 г. В 2ч. Ч.II История, философия и культура. – Владивосток: Изд-во ДВГУ, 2009. – 376 с. – С.311-316

6. *Воробьева (Поперечная) Е.С.* Кодекс «Бусидо» как основная черта японской культуры через призму «аниме». Материалы научной конференции

студентов и аспирантов ДВГУ – 2010 / отв.ред. Шушин А. Н. – Владивосток: Изд-во ДВГУ, 2010. – 332 с. С. 141-144

7. *Воробьева Е.С.* Точки соприкосновения культур: Россия-Япония. – В кн.: Актуальные направления фундаментальных и прикладных исследований. 4-5 марта 2013 г.: Материалы международной практической конференции. – М., 2013. – 210 с. – С. 27 – 33.

8. *Воробьева Е.С.* Трансформация российской ментальности в процессе глобализации. – В кн.: Россия, Запад и Восток: диалог культур: сб. статей Первой Международной молодежной научно-практической конференции /отв. ред. С.К. Гураль. Томск: Изд-во Том.ун-та, 2014. – 390 с. – С. 10 – 13.

9. *Воробьева Е.С.* Языковые проблемы двух культур. Материала VI международной научно-практической конференции «Актуальные направления фундаментальных и прикладных исследований» 22-23 июня 2015г. NorthCharleston, USA , том 1. – С. 24-29

Научное издание

Воробьева Елена Сергеевна

**СУБКУЛЬТУРА АНИМЕ В СОВРЕМЕННОМ РОССИЙСКОМ
СОЦИОКУЛЬТУРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ**

(на примере Юга Дальнего Востока)

Специальность 24.00.01 – «Теория и история культуры»

Автореферат диссертации на соискание ученой степени
кандидата культурологии

Подписано в печать2020 г.

Формат 60x84/ 16. Усл. печ. л. 1,5

Тираж 100 экз. Заказ

Отпечатано в Дальневосточном федеральном университете
(типография Издательства ДВФУ)
690091, г. Владивосток, ул. Суханова, 8