

Иерей Роман Юрьевич Артемов
(Минск, Беларусь)

РЕЛИГИОЗНЫЕ ФЕНДОМЫ: ОСНОВА ОБРАЗНОГО РЯДА В ДВИЖЕНИИ ОТАКУ

Аннотация: Статья представляет собой результат трехлетнего, с 2013 по 2015 годы, включенного полевого наблюдения за отаку в Республике Беларусь. Автором был проанализирован 1071 фэндомный персонаж, который был представлен на 4 фестивалях японской культуры Хиган в Минске. Автор связывает выбор фэндомных персонажей отаку с аниме, которые популярны среди поклонников японской анимации. Также в ходе анализа была выявлена корреляция между популярностью жанров мистики и постапокалипсиса, и фэндомными персонажами на фестивалях японской культуры. Результаты работы будут интересны социологам, а также религиоведам, так как данная субкультура не часто попадает в поле зрения исследователей.

Ключевые слова: аниме, косплей, фэндом, фэндомный персонаж, религия, христианство.

Введение

На данный момент аниме занимает 61 % (согласно данным крупнейшей базы данных медиа-контента IMDb) всей индустрии мировой анимации. Увлечение японской анимацией породило отдельную субкультуру, которая называется «отаку». Данная статья является результатом трехлетнего полевого исследования фэндомных персонажей отаку, за ко-

торами автор наблюдал на фестивалях японской культуры Хиган в Минске.

Методика и объекты

Объектом исследования являются фэндомные персонажи. Предметом исследования выступают религиозные атрибуты и сюжеты, которые используются для создания косплея (детализированного воссоздания определенного анимационного персонажа) по аниме.

Полевое наблюдение было включенным, однако для чистоты исследования автор старался дистанцироваться от отаку.

В течении трех лет полевых наблюдений было посещено 4 фестиваля, а также проанализировано 1071 фэндомный персонаж, который был представлен на фестивалях Хиган, а также на специальных площадках в социальных сетях, где отаку делятся своими достижениями в период между фестивалями. Следует отметить, что данное число персонажей не тождественно количеству человек, т. к. один косплеер мог реализовать в разные годы различных фэндомных персонажей.

Автор использовал метод контент-анализа, при исследовании персонажей, а также непосредственно при работе на фестивалях. Для этого использовались фото, которые были сделаны автором при наблюдении за фэндомными персонажами. Наибольший интерес для исследования представляли именно религиозный косплей, или персонажи с элементами явных религиозных символов в костюмах. Также автором было проведено экспресс-интервью 50 участников фестивалей Хиган.

Субкультура отаку

Изначально в японском языке «отаку» (яп. おたく или オタク) — это человек, который увлечен чем-либо. Однако теперь это понятие используется исключительно в отношении

к людям, которые увлекаются японской анимацией и мангой — разнообразием японских комиксов [1, с. 45]. Такое сужение содержательного наполнения термина отаку происходит под влиянием двух тесно взаимосвязанных факторов. С одной стороны, с 70-х годов растет количество фанатов аниме и манги, активно использовавших термин «отаку» для самоидентификации [2, с. 179]. С другой, происходит неудержимый рост влияния самого аниме на молодежь, а значит и стремительное увеличение количества юношей и девушек именовавших себя «отаку».

Анализ движения отаку позволил выявить в его границах пять основных достаточно самостоятельных течений, каждое из которых представлено различными тематически ориентированными фан-клубами. С учетом особенностей их интересов в области японского аниме их можно типологизировать следующим образом [4, с. 12]:

– **Манга-вота** — поклонники японских аниме-комиксов; представители данного течения стремятся собрать обширную коллекцию журналов и постоянно охотятся за набросками художников аниматоров; данное занятие требует большого количества финансовых расходов;

– **Сэйю-вота** — поклонники актеров, которые занимаются озвучиванием аниме;

– **Фига-вота** — поклонники различного рода аниме-кукол или фигурок, которые, выпускаются в большом количестве и стоимость которых может достигать до 10 тысяч долларов США;

– **Косплей-вота** — достаточно обширная группа отаку, которая увлекается созданием образа любимого персонажа;

– **Гэйму отаку** — любители компьютерных игр, которые основаны на аниме.

Следует отметить всеобщее увлечение молодежи различного рода религиозной символикой, при этом этот факт не относится к конкретной субкультуре. Существуют виды субкультур, которые полностью основаны на религиозной символике, к примеру, готы. Отаку не являются исключением,

наоборот, существует большое количество групп, которые активно прибегают к различного рода религиозной символике, при этом нет определенного предпочтения в конфессиональном плане. Российские отаку в большей степени увлекаются христианской символикой, т. к. она легко проходит культурную рецепцию среди самих фанатов японской анимации. Также среди отаку можно встретить увлеченность буддийской и даосской символикой, т. к. данные направления модны в настоящий момент среди молодежи.

В данной статье нас будут интересовать именно косплей-вота. Оно заключается в том, что отаку специально подгоняет свою внешность под определенного персонажа. Среди косплееров распространено создание так называемых фендомов, т. е. образов конкретных аниме-персонажей. Полем для экспериментов выступает собственное тело отаку. Для этого специально создаются костюмы, накладывается грим, особо увлеченные даже прибегают к услугам пластической хирургии [6, с. 155]. Одной из самых распространенных пластических операций среди японских отаку является изменение формы ушной раковины. Она изменяется таким образом, чтобы быть похожей на уши фэнтезийных персонажей эльфов. Площадками для демонстрации своих фендомов, а также для более детального и открытого общения как правило являются многочисленные фестивали аниме-культуры, которые проходят в Японии и за ее пределами достаточно часто.

Типичный коспле-вота — это молодой человек или девушка в возрасте от 16 до 38 лет, имеющие высшее образование или получающие его. Косплей-вота как правило увлечены отдельным образом, который оттачивают до совершенства. Редко бывает, что отаку постоянно меняет образы [7, с. 187]. Важно отметить, что зачастую они не ограничиваются участием в фестивалях и используют аниме-образ в повседневной жизни. Отаку, который принял на себя определенный аниме-образ является не просто косплей-вота, а фендом-вота. Зачастую создание и продвижение образа требует

большое количество материальных затрат. В странах СНГ редко доходит до пластических операций для шлифовки образа, как это часто происходит в Японии, но косплей-вота не скупятся на различного рода аксессуары, которые зачастую заказываются индивидуально у мастеров [8, с. 19].

Религиозные символы и атрибуты в косплее аниме

Религиозные компоненты сопровождают каждый фестиваль. Косплееры зачастую выбирают персонажи, которые имеют религиозный уклон. Все подобные костюмы обладают соответствующей сакральной атрибутикой: кресты, звезды Давида, пентаграммы, различные синтоистские и буддийский символы.

Опираясь на анализ фестивалей можно выделить основные религиозные символы, которые встречаются и используются косплеерами на аниме-фестивалях: кресты различных видов, включая различные трансформации, пентаграммы, перевернутые кресты и различная сатанинская атрибутика, которая символизирует принадлежность персонажа к жанру постапокалипсис, облачения буддийских монахов, облачения синтоистских священников, изображения Будды, изображения Ками, Библия, ангелы, крылья и все что связано с ангелологией, демоны и демонологическая атрибутика (рога, копыта и т. д.).

Символика оккультных течений: хиромантии, астрологии, поклонения огню, воде и другим стихиям.

Популярность подобных символов и персонажей среди отаку стран СНГ легко объяснима. Они просты для восприятия и рецепции отаку. Они легко принимают те символы и персонажи, которые легко встраиваются в их аксиологическое восприятие действительности. Если учесть существование аниме-студий, которые специализируются на производстве аниме исключительно для западного зрителя (Madhouse), то становится понятен выбор отаку персонажей из подобных аниме (Death Note, X). Редки случаи использо-

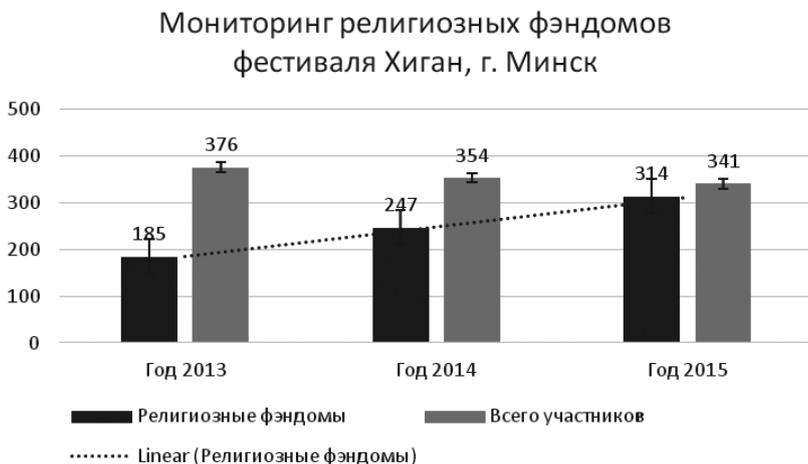
вания символики и персонажей из аниме, далеких от культурных реалий отаку. В основном к ним прибегают ценители конкретной культуры или религиозного течения. Таким образом, кажущаяся культурная пропасть между отаку стран СНГ и японской анимацией является не чем иным как мифом.

В ходе полевого наблюдения автором были проанализированы 1071 фэндомный персонаж из них 746 (69,6%) были религиозными персонажами, взятыми из аниме, 325 (30,3%) имели ярко выраженные религиозные атрибуты или символы, но религиозными не являлись.

Следует также отметить динамику увеличения религиозных персонажей косплея на фестивалях Хиган. Мониторинг, который проводился с 2013 по 2015 годы, показал постепенное увеличение религиозных персонажей в среде отаку на фестивалях.

Диаграмма 1.

Мониторинг религиозных фэндомов фестиваля Хиган, г. Минск, 2013–2015 гг.



Как видно из диаграммы 1, начиная с 2013 г. наблюдается постепенный рост религиозного косплея на фестивале Хиган. При этом также наблюдается увеличение удельного веса религиозных фэндомных персонажей по отношению к общему числу участников. Это говорит о росте популярности религиозных тем и символов среди отаку. Если удельный вес религиозных персонажей в 2013 году составлял менее пятидесяти процентов, то к 2015 году он возрос до 92%.

Данная тенденция находится под влиянием ряда факторов, которые объясняют поступательный рост религиозных фэндомных персонажей на фестивале:

1. Рост популярности среди отаку жанров мистики и постапокалипсиса;
2. Желание придать своему образу налет мистицизма и таинственности отаку;
3. Влияние оккультной среды общества на выбор персонажа.

В период с 2010 по 2015 годы наблюдается рост числа аниме жанра апокалиптика, постапокалиптика, мистика, которые оказывают непосредственное влияние на выбор косплея.

Также большую долю в образах косплея на фестивалях занимают проявления или отображения оккультной среды общества (образы вампиров, хиромантия, эзотерика, НЛО и т. д.), но они рассматривались лишь косвенно, так как цель исследования не предполагала дельного исследования данной области.

Одним из часто используемых религиозных символов при создании фэндомных персонажей является крест. При этом нет определенной градации по конфессиональному признаку. В основном отаку используют трансформированные изображения креста. Очень редко можно встретить аутентичный традиционному изображению. Вторым по частоте использования можно назвать образ ангела и демона. При этом они также претерпевают трансформацию, ангелы зачастую предстают в виде воинов с оружием и доспехами, выполненными по всем законам жанра «меха» (жанр в ани-

ме, который основывается на описании различного рода технических новинок и фэнтезийных разработок: роботов, киборгов и т. д.).

Заключение

На основании результатов полевого наблюдения, мониторинга и экспресс-интервью можно констатировать, что все чаще отаку выбирают при создании фэндомных персонажей именно религиозных аниме героев. Это обусловлено ростом поклонников аниме жанров мистики и постапокалипсиса, которые основываются на религиозных сюжетах, а также используют религиозную символику.

Также следует отметить, что с 2013 по 2015 годы наблюдается постоянный рост числа религиозных персонажей косплея на фестивале Хиган. При этом отаку зачастую не основываются на определенных религиозных предпочтениях, а выбирают персонажа исходя из увлечения вышеназванными жанрами, в этом можно заметить косвенное влияние религиозных тем в аниме, которые они оказывают на отаку, что сказывается на выборе персонажа. Также косплей-вота используют религиозные символы и атрибуты при создании фэндомных персонажей, исходя из желания придать глубину и таинственность своему косплею. Однако, есть также среди мотиваций есть и осознанная религиозная позиция, которая диктует использование определенных символов и атрибутов.

Из наиболее часто используемых религиозных символов следует назвать крест, крылья ангелов или рога демонов. Интернациональная тематика достаточно востребована на фестивалях аниме культуры.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод о возможности использования аниме для так называемой внутренней и внешней миссии Православия среди молодежи. Внутренняя миссия возможна на приходе, где есть молодые

люди, увлекающиеся аниме. При правильном подборе анимационного продукта, его можно использовать при раскрытии основных моментов нравственного учения Церкви. Внешняя миссия возможна среди самих отаку. Используя образы и символы можно обратить внимание молодых людей на первоисточник и различия в восприятии образов. Однако, следует учитывать специфику самой аудитории отаку, а также грамотно подбирать образы из аниме.

Следует также упомянуть о социальной и психологической проблеме, с которой может столкнуться миссионер имея дело с отаку, которые создают фендомы. В данном случае существует опасность для самих отаку, потери самоидентификации, так как они могут полностью растворить свою индивидуальность в воссоздаваемом персонаже. В таком случае есть необходимость проведения реабилитационной социальной и психологической работы с подобными отаку. Таким образом, православная община (приход) могла бы выступать своего рода «реабилитационным центром».

Источники

1. *Иванов Б. А.* Введение в японскую анимацию. М., 1999. 235 с.
2. *Денисова А. И.* Семиотика в манга и аниме // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2014. № 12 (140). С. 260–264.
3. *Наимошина А. Н.* Ментальные профили восприятия аниме как показатель диффузии культуры // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. 2014. № 4. С. 31–35.
4. *Cavallaro D.* Japanese Aesthetics and Anime: The Influence of Tradition. Jefferson, NC: McFarland, 2009. 247 p.
5. *Drazen P.* Anime Explosion: The what? Why? and Wow! of Japanese Animation (revised and expanded ed.). Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 2011. 177 p.

6. *Erica B.* Media and religion in Japan: the Aum affair as a turning point // EASA Media Anthropology Network & EASA Religion Network joint e-seminar.1997. P. 1–22.

7. Энциклопедия аниме и мировой анимации [Электронный ресурс]. URL: <http://www.world-art.ru/animation/list.php> (дата обращения: 29.05.2013).

8. *Boyd J. W.* Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film "Spirited Away" [Electronic resource]. URL: <http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/boydShinto.htm> (Date of access: 04.06.2013).

9. Аниме и манга в России. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.animemanga.ru/Articles/russia.shtml> (дата обращения: 21.03.2014).

10. Читай по глазам, или Как диснеевские персонажи породили аниме? // Риа Новости. [Электронный ресурс]. URL: <http://ria.ru/culture/20091028/190995202.html> (дата обращения: 22.03.2014).

11. Восток медиа. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.vostokmedia.com/n80380.html>, (дата обращения: 22.03.2014).

12. Даунтаун. Воронеж. [Электронный ресурс]. URL: <http://downtown.ru/voronezh/city/128> (дата обращения 22.03.2014).

13. Объектив. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.objectiv.tv/060410/39718.html> (дата обращения: 22.03.2014).

14. Новый регион. [Электронный ресурс]. URL: <http://nr2.ru/kyev/356524.html> (дата обращения: 22.03.2014).

15. Старкон. [Электронный ресурс]. URL: <http://starcon.pro/convention> (дата обращения: 22.03.2014).

16. Подробности. [Электронный ресурс]. URL: <http://podrobnosti.ua/795189-v-kyeve-proshel-kosplej-festival.html> (дата обращения: 22.03.2014).

17. Аргументы и факты. Омск. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.omsk.aif.ru/dosug/afisha/111820> (дата обращения: 22.03.2014).

18. Лига новости. [Электронный ресурс]. URL: <http://news.liga.net/news/culture/491298-kyevlyan-poznakomyat-s-aponskoj-kulturoj-i-animatsiej.htm> (дата обращения: 02.03.2014).

19. Анигеокс. [Электронный ресурс]. URL: <http://anigeox.ru/news/29-E%D0%B3%D0%B8tanoshima-2011.html> (дата обращения: 22.03.2014).

20. Подробности. [Электронный ресурс]. URL: <http://podrobnosti.ua/795189-v-kieve-proshel-kosplej-festival.html> (дата обращения: 22.03.2014).

21. Праздничный портал Челябинска. [Электронный ресурс]. URL: <http://chel.prazdnik-land.ru/afisha/2010/10/17/anime-festival-momidzhi-2010> (дата обращения: 22.03.2014).

22. Татар-Информ. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.tatar-inform.ru/news/2010/03/27/212000/> (дата обращения: 22.03.2014).

23. Белаяпан. [Электронный ресурс]. URL: http://belapan.com/archive/2010/03/15/media_anime_v/ (дата обращения: 22.03.2014).

24. Самарские Известия. [Электронный ресурс]. URL: <http://samarskieizvestia.ru/document/9527> (дата обращения: 22.03.2014).

25. Джастмедиа [Электронный ресурс]. URL: <http://www.justmedia.ru/> (дата обращения: 22.03.2014).

26. Уралвеб. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.uralweb.ru/poster/events/1808.html> (дата обращения: 22.03.2014).

27. КазИнформ. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.inform.kz/rus/article/2222967> (дата обращения 22.03.2014).

28. Новости Федерации. Международное Информационное Агентство. [Электронный ресурс]. URL: <http://regions.ru/news/2002038/> (дата обращения: 22.03.2014).

29. Чебоксары. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.cheboksary.ru/?action=view&date=27072009&chapt=townn&num=2> (дата обращения: 22.03.2014).

30. Республика. [Электронный ресурс]. URL: <http://rk.karelia.ru/kultura/yarona-matrena> (дата обращения: 22.03.2014).

31. Комсомольская правда. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.kp.ru/online/news/120893/> (дата обращения: 22.03.2014).

32. Алтапресс. [Электронный ресурс]. URL: <http://altapress.ru/story/44437> (дата обращения: 22.03.2014).

33. НьюсПромРу. [Электронный ресурс]. URL: http://newsprom.ru/Dosug/136697724423466/171_Hanami_187_v_Tjumeni_projdjot_japonskoe_voskresene.html (дата обращения 22.03.2014).