

DOI: 10.28995/2227-6165-2017-27-3-109-127

А.М. Рябинина

студентка 2-го курса магистратуры «Визуальная культура»

НИУ «Высшая школа экономики»

sigursoul@gmail.com

«ОТАКУ АТАКУЮТ»: РОССИЙСКОЕ КОСПЛЕЙ-СООБЩЕСТВО В ПУБЛИКАЦИЯХ СМИ (ПО МАТЕРИАЛАМ СТАТЕЙ 1999-2017 ГОДА)*

В настоящее время российское косплей-сообщество насчитывает десятки тысяч участников по всей стране, а само слово широко используется в медиа. Несмотря на эту известность, косплей остается фанатской практикой или тем, что Генри Дженкинс называет практикой соучастия. В этой культуре (или культурах) фанаты занимаются не просто поглощением контента, но активно интерпретируют его и создают собственный. В этой статье предпринимается попытка восстановить историю русского косплея - его развития и восприятия за пределами фандомного сообщества. Пользуясь материалами СМИ, напрямую не связанных с популярной культурой, мы получаем возможность проанализировать, как косплей воспринимается за пределами косплей-сообщества, а также в каких контекстах употребляется слово «косплей». В итоге мы попытаемся ответить на вопрос, стигматизированно ли косплей-сообщество, относящиеся к культуре соучастия практики.

To date, Russian cosplay community has thousand members from all over the country, and the word "cosplay" is widely used in media. Despite its prominence, cosplay remains a fan practice or, using Henry Jenkins' term, participatory practice. In participatory culture (or cultures) fans not only consume media content but actively interpret it and make their own. This article attempts to restore the history of Russian cosplay — its development and its perception. Using media publications from newspapers and magazines that are not directly related to mass culture, we gain a view from outside the community and analyze different context of the usage of the word "cosplay". In sum, we try to answer the question if russian cosplay community and cosplay itself are stigmatized as a part of participatory culture or not.

Ключевые слова: косплей, фандом, культура соучастия, практика соучастия, исследования медиа

Keywords: cosplay, fandom, participatory culture, participatory practice, mass culture, media studies

1. Введение: что такое косплей

Косплей (от англ. "costume play") — это распространенная практика фанатов современной популярной культуры, предполагающая детальное воспроизведение образа какого-либо персонажа — его внешности, костюма, манеры поведения. В 1970-е годы, на волне популярности сериала «Звездный путь» и франшизы «Звездные войны», в США появилось множество конвентов — мероприятий, где собирались любители фантастики. Многие посетители приходили туда в костюмах любимых героев. Однако само слово «косплей» появилось позже; первым его употребил японский дизайнер Такахаши Нобуюки, побывавший в США и описавший свои впечатления от американской поп-культуры и ее фанатов. Сегодня косплей пользуется популярностью во всем мире, причем косплееры не только создают образы персонажей для посещения конвентов, но и проводят фотосессии, снимают музыкальные клипы, ставят театральные сценки и музыкальные номера. Да и само «воспроизведение образа» может включать в себя как поиск готового костюма и аксессуаров в интернете, так и самостоятельное изготовление каждой детали — от бутафорских доспехов и оружия

[©] Рябинина А.М., 2018

^{*} Статья подготовлена в ходе проведения исследования по проекту НУГ № 17-05-0003 в рамках Программы «Научный фонд Национального исследовательского университета "Высшая школа экономики" (НИУ ВШЭ)» в 2017 г. и в рамках государственной поддержки ведущих университетов Российской Федерации «5-100».

до чешуи, хвостов и крыльев. Популярные сайты и группы в социальных сетях, посвященные косплею, насчитывают сотнитысяч участников со всего мира, а участие в международных конкурсах косплея позволяет косплеерам выйти за пределы локальных сообществ, посетить другие страны. Например, в рамках московского фестиваля Hinode проводится региональный отбор на World Cosplay Summit — крупнейший международный конвент, ежегодно проходящий в Японии. Внимание косплееров стараются привлечь не только конвенты, которые обеспечивают их аккредитацией и проводят конкурсы на лучший косплей, но и кинокомпании, издательства и игровые студии, которые задействуют их в рекламе своей продукции. Однако, несмотря на подобное взаимодействие с официальными представителями индустрии развлечений, косплей зарождается именно в сообществе фанатов и является фанатской практикой.

Термин «культура соучастия» (participatory culture) отсылает к многообразию фанатских сообществ и практик, которые являются для этих сообществ характерными. Для Генри Дженкинса [Jenkins, 1992; Jenkins, 2005; Jenkins, 2006], который и придумал этот термин, культура соучастия становится альтернативой культуре потребления. Современным читателям, зрителям, слушателям – огромной аудитории, которой обладает массовая культура, – доступно не только ее пассивное потребление, но и различные формы участия в ее существовании. Так, пользователи могут обсуждать на форуме новую серию любимого сериала, выкладывать свои фанфики на специальные сайты и создавать косплей по мотивам вселенной – их взаимодействие с любимыми мирами продолжается и после фактического завершения произведения. Фандомная культура, в рамках которой широко распространены такие практики соучастия как написание фанфиков, рисование фанарта, косплей, активно развивается в интернете, т.к. он значительно упрощает коммуникацию участников одного и того же фанатского сообщества, увеличивает скорость передачи информации и дает возможность выкладывать контент, созданный своими руками [Jenkins, 2005], а также доносить этот контент до создателей произведений [Jenkins, 2005; Таценко, 2014].

Одной из самых известных и исследуемых [Hellekson, Busse, 2014] практик соучастия является фанфикшн. К сожалению, для фандомного сообщества эта известность означает стигматизацию его участниц – его «великих читательницы» [Самутина, 2013]. Одна из причин этой стигматизации кроется в связи фандома и ЛГБТ-сообщества: значительную часть фанфикшена составляет слэш (описание гомосексуальных отношений двух персонажей, которые в канонном произведении могли и не быть гомосексуалами). Фандомное сообщество не только оказывается более открытым по отношению к членам ЛГБТ-сообщества, но и может привлекать их [Rajagopalan, 2015]. Таким образом, наша гипотеза такова: в современной России фандом является подверженной стигме группой, и косплей оказывается наиболее приемлемой и наименее стигматизированной из практик соучастия, популярных в этой группе. Так, в исследованиях косплея на английском и русском языках косплей часто рассматривается как творческая активность, которая подходит для интеграции в образовательный процесс [Полякова, 2012; Дмитриева, 2016]. Эта общая тенденция для русскоязычных исследований практик соучастия; редкие тексты рассматривают косплей как самостоятельный и самоценный феномен, чаще всего обсуждаются всевозможные риски, связанные с увлечением косплеем, или польза от него [Ларионова, 2011; Кузина, 2016]. Зачастую разговор о косплее возникает в контексте исследований молодежных субкультур [Новак, Игнатов, 2014; Кычкин, Давыдова, 2016], а также «смежных» практик, связанных с играми или фантворчеством [Ларионова, 2011; Хомутникова, 2012]. Русскоязычные работы практически всегда описывают косплей в контексте японской массовой культуры [Габдуллина, 2012; Тимкова, 2014; Мордвинова, Попова, 2016, так как ранние этапы развития косплей-сообщества в России совпали с ростом популярности аниме и манги, и косплей практически всегда воспринимался как практика, возникшая в Японии. Что касается западных исследований, то здесь о косплее говорят в двух контекстах: в западном [Lamerichs, 2014; Lamerichs, 2015] и восточном (издание Mechamedia).

Методология нашего исследования заключается в критическом дискурс-анализе предварительно отобранных текстов. В первую очередь мы ориентировались на аналитические

статьи, репортажи, интервью (и иные содержательные тексты), им отдавалось предпочтение перед анонсами предстоящих событий. Кроме материалов, найденных с помощью Factiva и Integrum, мы, чтобы дополнить сложившуюся картину, обратились к нескольким публикациям в тех СМИ, которые эти базы не охватывают. К этим публикациям относятся самые первые русскоязычные статьи, посвященные косплею (появлялись они в журналах, в основном, рассчитанных на любителей компьютерных игр), а также самые последние, рассчитанные на более широкую аудиторию (как «Русский репортер»). В этой статье мы попытаемся выяснить, как эта практика воспринимается за пределами фандомного дискурса (от английского понятия "fandom", то есть сообщество фанатов какого-либо произведения/группы произведений/занятия) - в частности, как она представлена в российских СМИ на протяжении последних примерно 20 лет. Во-первых, это позволит поставить проблему отношения российского общества (через его официальные СМИ) к практикам косплея в исторический контекст, проследив параллельно историю вхождения самого слова «косплей» в язык. Во-вторых, это даст возможность избавить разговор об общественном восприятии фанатских культур в России от спекуляций и проблематизировать всевозможные обобщения. В-третьих, косплей как яркая практика, обладающая сравнительно большой видимостью, может до известной степени представлять и другие аналогичные практики в глазах широкой общественности. В рамках анализа мы использовали ресурсы двух электронных баз данных – Factiva и Integrum, – которые дают доступ к множеству крупных англоязычных и русскоязычных газет и журналов. Работа с обеими базами позволила сосредоточиться на изданиях широкой тематики, не специализирующихся именно на популярной культуре (например, Ведомости, Комсомольская правда, Российская газета и другие), и позволила проанализировать, как строится разговор о косплее среди широкого сообщества, а не знатоков.

2. «Лара Крофт собственной персоной»: первая русскоязычная статья о косплее

Прежде чем перейти к статьям, обнаруженным с помощью Factiva и Integrum, вкратце остановимся на нескольких специализированных изданиях, отсутствующих в базах и посвященных популярной культуре – пожалуй, в российском контексте будет уместным уточнение «популярной зарубежной культуре». Первые упоминания косплея в СМИ появляются в конце 1990-х. Так, в журнале «Великий Dракон» (1993-2003) статья о косплее появляется уже в 1999 году. Конечно, в данном случае мы имеем дело со специализированным журналом, который посвящен видеоиграм и аниме; статьи в изданиях, которые не посвящены массовой культуре и не рассчитаны на молодежную аудиторию, появляются намного позже. Эта статья начинается так:

Вообразите себе такую ситуацию: вы идете по улице, и вдруг из-за угла показывается никто иной, как...Терри Богард! Или самый натуральный Клауд Страйф, или Лара Крофт² собственной персоной [Корнеев, 1999].

Определение косплея здесь не связано непосредственно с японской массовой культурой, а выбор примеров обусловлен спецификой журнала. Более того, в статье описаны «первые случаи игрового и аниме-косплея на российской почве», причем первые российские косплееры сравниваются с более известными на тот момент толкиенистами. Западный косплей упоминается, однако автор решает сосредоточить свое внимание на японском — например, на посетителях и посетительницах конвента Tokyo Game Show (крупная японская выставка видеоигр, которая ежегодно организовывается ассоциацией CESA и Nikkei Business Publications, Inc.). Косплей описывается как занятие, более популярное среди женщин; одновременно с этим говорится о необходимости шить костюм самостоятельно. Позже мы увидим, что эти нарративы постоянно воспроизводятся в более поздних публикациях: российских косплееров сравнивают с ролевиками (а то и вовсе не проводят различия,

¹ Архив журнала можно найти по ссылке: http://www.greatdragon.ru/ (свободный доступ на 01.10.2017).

² Персонажи японских серий игр Fatal Fury, Final Fantasy и британской серии игр Tomb Raider.

называя косплей «костюмированной ролевой игрой»), образ девушки-косплеера за швейной машинкой переходит из статьи в статью, а «Страна игр» (этот журнал стал издаваться позже и – наравне с «Игроманией» и «Аниме Гидом» – приютил некоторых членов редакции «Великого рракона») и другие журналы схожей тематики ежегодно публикуют репортажи с российских и зарубежных мероприятий, посвященных популярной культуре – в том числе, с уже упомянутого Tokyo Game Show.

Одновременно в России начала - середины 2000-х активно развивается аниме-индустрия: появляются магазины, продающие коллекционные фигурки, аксессуары, значки (например, московский «Анимерай»), а также первая компания, издающая лицензионные аниме-диски – MC Entertainment (2000-2012). Однако косплей-костюмы в то время еще не были частью этой индустрии, и анимешники начала 2000-х сталкивались с необходимостью все детали образов изготавливать вручную. Усилия, которые тратятся на косплей-костюмы, а также вложенные в них средства становятся постоянными темами публикаций и остаются ими вплоть до 2017 года. Именно косплей-костюмы по аниме первыми появляются в России, и именно аниме-косплей оказывается самым доступным и самым популярным, соответственно. В середине 2000-х компания МС Entertainment занимается популяризацией аниме и манги в России, выпускает лицензионные диски с аниме-сериалами и полнометражными мультфильмами, а с ними и другую продукцию (ранее большинство дисков с аниме фанаты доставали через сообщество, а также на «Горбушке», а информацию (часто на английском или вообще японском) черпали из интернета). Именно МС Entertainment являлась соучредителем уже упомянутого «Аниме Гида» (2005-2010), главным редактором которого был Валерий Корнеев (статья в «Великом Dраконе» про косплей написана именно им). В самом «Аниме Гиде» упоминания косплея встречаются достаточно регулярно, и в середине 2000-х действительно может возникнуть впечатление, что косплей - явление, пришедшее из Японии и связанное лишь с ее массовой культурой.

3. От «отаку» до «гика»: как косплей перестал быть японским феноменом

На момент написания данной статьи (то есть на сентябрь 2017 года) поиск по слову «косплей» в базе Factiva обнаруживает 1069 результатов. Стоит учесть, что некоторые статьи дублируются, некоторые повторяются в почти идентичном виде (например, в кратком и более развернутом формате), однако можно сказать, что в базе находится более тысячи статей, связанных с понятием «косплей». Первые публикации появляются в 2005 году, и до выхода 180 публикаций в 2015 году их количество хоть и увеличивается с каждом годом, но сотню не превышает. В списке связанных с найденными статьями регионов на первом и втором месте соответственно находятся Россия и Япония. Обратим внимание на присутствие в списке Японии: она будет постоянным спутником статей о косплее, и только в одной публикации будет оговорено, что происхождение косплея из Японии – спорный вопрос³. В то же время в Integrum находится 1238 статей, в которых упомянут косплей. Как и в случае Factiva, они иногда дублируются и, кроме того, результаты поиска по обеим базам частично пересекаются. Однако в Integrum первая статья датируется 2003 годом.

Первая статья из Integrum посвящена «Асахи» — организации любителей аниме из Сыктывкара. В этой статье косплей назван «шествием героев манги» и представлен не как самостоятельное явление, но как практика, которая демонстрирует серьезную увлеченность аниме-культурой, принадлежность к «отаку». В самых ранних статьях, найденных по обеим базам, косплей представлен как занятие, которое приближает анимешников к любимым персонажам. Желание анимешников участвовать в косплее объясняется лишь стремлением походить на любимого героя, подражать ему, а также влиться в сообщество — аниме-вечеринки, особенно на заре аниме-фандома, поощряли косплееров (они меньше платили за вход, участвовали в конкурсах косплея, получали скидки на

³ Эта статья появляется сравнительно поздно, а сомнения в том, что косплей происходит из Японии, высказываются специалисткой по популярной культуре Полиной Хановой, то есть человеком, имеющим доступ к зарубежным исследовательским текстам: Среда обитания; Есть ли у косплея смысл // Русский репортер. – 2014.

товары, продающиеся внутри ДК и клубов, где подобные мероприятия проходили). При этом от гостей аниме-вечеринок не ожидалась тщательная подготовка косплея, и это означало, что присоединиться мог любой желающий:

Самые радикальные наши отаку так хотят походить на любимых героев, что красят волосы в розовый цвет и готовят себе костюмы для участия в косплейях – шествиях героев манги [Артеев, 2003].

Информационным поводом для самой ранней статьи, найденной через Factiva, служит Четвертый московский фестиваль аниме, проходивший с 3 по 6 ноября 2005 года в Москве. Здесь косплей описан как «гвоздь программы каждого собрания» (в данном случае имеется в виду аниме-вечеринка), а также как занятие, более популярное среди женщин:

Игроки, косплееры, – в основном женщины, хотя мужчины тоже попадаются. Главное тут – костюм. <...> Как во времена советского дефицита, девушки садятся за швейные машинки, мастерят, клеят, вяжут и через два-три месяца работы предъявляют на суд аниме-общественности точную копию наряда волшебницы или летающего монстра [Русанова, 2005].

В статье того же года, посвященной аниме-фестивалю в Ульяновске, практически ставится знак равенства между отаку и косплеерами:

Узнать их (отаку) на фестивале среди простых любопытных можно было легко. На большинстве – костюмы любимых мультипликационных героев [Пехтерева, 2005].

С 2003 по 2017 год значение слова «косплей» значительно изменяется: в начале этого периода косплей определяли как «театральную постановку на тему просмотренного аниме-фильма», «спектакль от любителей аниме», «переодевание в костюмы персонажей аниме», «костюмированные сценки из мультиков» (и за словом «мультики» здесь скрывается все то же аниме), в конце – как «копирование персонажа», «дотошное воссоздание образов поп-культуры», «переодевание в популярных персонажей массовой культуры». Присутствовали на протяжении этого периода и нейтральные определения – в их числе «костюмированная игра», дословный перевод слова «косплей».

В это же время «косплей» может означать как воссоздание образа персонажа, так и мероприятие, где будет много косплееров – фестиваль, конвент, аниме-вечеринку. В этом случае встречаются выражения вроде «провести косплей», «прошел косплей», где синонимами косплея могли бы являться слова «праздник», «мероприятие». Впрочем, намного чаще косплей оказывается «самой захватывающей частью любого фестиваля», которая, однако, укладывается в спектр других занятий, типичных для большинства конвентов – сражений в видеоиграх, просмотра видеоклипов и трейлеров, выступлений и конкурсов на сцене. В некоторых источниках возникает определение косплея как «формы воплощения действия, совершаемого на экране», что также предполагает не только костюм, но и «отыгрыш». Косплееры (редко – «косплейщики») в этом случае называются «игроками» или «участниками косплея» – несмотря на то, что в первой статье из Factiva упомянуто слово «косплеер», до 2008 года оно употребляется не так часто. Количество употреблений слова «косплеер» возрастает, когда косплей начинает восприниматься как самостоятельное, хоть и связанное с аниме, занятие.

Что касается представлений о том, что именно происходит во время косплея, то здесь говорят об «оживлении» героя, «вживании» в него. Эти определения фиксируют сильную эмоциональную вовлеченность в образы, которая ожидается от косплееров, поскольку косплей — это «не просто костюм». В тех случаях, когда мотивацию косплеера не описывают как желание побыть любимым

героем и отдохнуть от реальности, то есть как эскапистскую практику, ее могут свести к гендерным стереотипам. В этом случае говорится, что каждая девочка хотела в детстве быть принцессой, каждый мальчик — отважным воином, самураем. Стереотипы, касающиеся гендерных ролей (девочка за шитьем, мальчик — за крафтом, то есть созданием бутафорских аксессуаров, например, мечей и частей доспехов), встречаются чаще и появляются раньше, чем объективация девушек-косплееров, однако в публикациях обнаруживается достаточно примеров и первого, и второго отношения:

Сексапильные девчонки в ярких одеждах, в высоких сапогах на шпильках и с откровенными декольте вышагивают по сцене как заправские модели. Парни не отстают от них и поражают воображение впечатлительного зрителя удивительными костюмами своих любимых персонажей аниме. Примерно так выглядит косплей-дефиле, в котором анимешники демонстрируют свое мастерство изготовления костюмов и перевоплощения в персонажей японских мультфильмов [Гудкова, 2011].

Наверняка имели счастье лицезреть юных нимфеточек в соблазнительных платьишках горничных и с кошачьими ушками на голове? Или бесстрашных воительниц в защитных доспехах и с мечами в изящных ручках? Это все – анимэшники [Мальгина, 2012].

Девочки, которых здесь большинство, чаще копируют образы всяких мультяшных красоток – принцесс, фей, в крайнем случае грациозных пантер или кошечек. Но есть и среди косплейщиков также чебурашки и другие неведомые мультяшные зверушки типа желтого Пикачу с зигзагообразным хвостом. Мальчики-косплейщики предпочитают героев комиксов, тяготеют к брутальным персонажам – к Шреку, Космобою и прочим гоблинам [Степанцев, Голубицкая, 2012].

Эти утверждения парадоксально соседствуют с упоминаниями (впрочем, не такими частыми) гендерных перевоплощений, которые являются обычным делом для косплей-сообщества.

До 2006 года мы практически не встречаем упоминаний косплея, не связанного с аниме и мангой, и вопросов о стране происхождения этого явления даже не возникает - ею однозначно считается Япония. Впрочем, и после 2006 года косплей продолжает ассоциироваться с аниме и мангой, хотя в списке подходящих для косплея источников начинают появляться и видеоигры (правда, здесь может говориться и о продуктах японской массовой культуры). Именно в 2006 году впервые проводится «Игромир» – ныне крупнейший конвент, посвященный популярной культуре. Можно предположить, что он мог поспособствовать популяризации игрового косплея в России (хотя игровой косплей, как мы помним, упоминается уже в статье 1999 года). Косплей по другим источникам – например, по советским мультфильмам, западным фильмам, мифологии разных народов - воспринимается в это время в качестве исключения из правил, диковинки, а то и вовсе забавной шутки. В том случае, если корреспондент видит на фестивале то, что не совпадает с его представлениями о косплее, он либо не комментирует это, либо описывает как нечто любопытное и неожиданное. Однако постепенно то, что было необычным, становится нормой, и термин «косплей» охватывает все более широкий спектр практик, теряет связь с какой-либо страной. В 2008-2010 годах практически все издания говорят, что косплеить можно не только по аниме и манге, но и по играм, в косплей-дефиле появляются отдельные номинации для образов из «неазиатских источников», становится видимым и косплей знаменитостей - например, j-rock музыкантов, а также западных звезд.

По мере того, как количество употреблений слова «косплей» растет, количество данных ему определений уменьшается, так как косплей перестает быть неизвестным феноменом, к которому необходимо давать пояснения — по крайней мере, в развернутом формате. В 2013-2014 году это слово начинает употребляться (пусть и не так часто) как синоним слов «переодевание», «надевание маски», «похожесть на какого-либо». Кроме того, в 2013-2014 годах набирает популярность киберспорт, и

косплей начинает упоминаться в контексте киберспортивных турниров – как обязательная часть программы, красочное шоу для привлечения зрителей, а также как увлечение игроков, доказывающее то, как серьезно они относятся к вселенной любимой игры. Участники киберспортивных турниров уже не имеют отношения к «анимешникам», а описывают их словом «гик» (geek), обозначающим человека, сильно увлеченного какой-либо темой. Это понятие описывает огромное сообщество – людей, которые любят массовую культуру и вовлечены в различные практики соучастия.

После 2015 года можно говорить о том, что косплей – явление, которое в дополнительном пояснении не нуждается. Слово «косплей» оказывается оторванным от привычных контекстов – такое употребление слова свидетельствует о том, что само явление становится достаточно известным. Так, в статьях 2015 года критикуется акция «Косплей. Вместе за Родину!», в рамках которой собирались создавать плакат с лицами пермских депутатов на фотографии советских военных⁴, а в статье 2016 года о концерте Børns фанбаза певца описана как «Вудсток-косплей»:

Внешне они выглядели как этакий Вудсток-косплей: длинные волосы, украшения, шарфы, яркий грим – и всего этого чересчур [Барабанов, 2016].

Кроме того, в последние несколько лет косплееры либо сами становятся персонажами художественных произведений (фильмы «Про любовь», реж. А. Меликян, 2015; «Диггеры», реж. Т. Корнев, 2016; фотоработы Марии Кожановой⁵), либо косплей упоминается как в первоначальном (спектакль «Карина и Дрон», реж. П. Пряжко, 2016) так и в переносном значении (песня Охххутігоп'а «Песенка Гремлина»⁶) и его же текст, прозвучавший в баттле со Славой КПСС⁷.

И хотя косплееров больше не относят к анимешникам (да и про сообщество анимешников пишут все меньше), их продолжают описывать с помощью тех же стереотипов. Почти до 2008 года косплей в аниме-сообществе воспринимался не как самостоятельное занятие, но как показатель серьезного интереса к аниме. Для «отаку» (или аниме-гиков, как сказали бы сейчас) косплей считался практически обязательным хобби. В публикациях, посвященных киберспортивным соревнованиям, этот тезис возвращается: чем сильнее игроки увлечены какой-либо вселенной, тем вероятнее, что они решат «оживить» ее с помощью косплея. В таких случаях косплей превращается в доказательство серьезности их намерений. Стоит, однако, отметить, что в начале своего существования, когда слово «отаку» практически означало «косплеер», аниме-фандом не предъявлял своим участникам таких серьезных требований к мастерству исполнения образа и его точности, какие существуют в русскоязычном сообществе сейчас. Для многих косплееров анимефандом стал стартовой площадкой, которая, с одной стороны, поощряла эксперименты с внешностью и костюмами, а с другой стороны, не подходила к этим образам так критично, чтобы начисто отбить желание косплеить. Можно сказать, что слово «гик» обозначает новый этап в жизни косплей-сообщества – для самих косплееров это слово не является значимым, однако в СМИ по отношению к фанатам популярной культуры его используют все чаще и чаще. В это время в прессе чаще появляются анонсы фестивалей и конвентов, посвященных массовой культуре вообще, а не только аниме и манге, так что косплей становится более публичным.

4. Мы и они: представитель субкультуры как Другой

Утверждение, что косплеем занимаются только фанаты аниме, хоть и архаично, но по-прежнему встречается в региональной прессе. Пока косплей сохраняет семантическую связь с аниме, многие

⁴ По этой теме находится больше десяти статей, но поскольку они связаны с нашим исследованием лишь косвенно, мы процитируем только первую: Пермских депутатов превратили в героев ВОВ с помощью фотошопа // Фонтанка.ру. – 2015.

⁵ Серия «Заявленная отчужденность» (2012-2014). Сайт фотографа: http://mariyakozhanova.com/ (свободный доступ на 01.10.2017).

 $^{^{6}}$ «Я, как итог, злей, все играют роли – косплей» (2013 г.).

⁷ «Вы бюджетная версия Версуса, ты – забавный косплей на меня» (2017 г.), – так Оксимирон обращается к Славе и организаторам баттл-проекта #SLOVOSPB. На Youtube-канале Версуса это третий по количеству просмотров ролик.

публикации строятся на противопоставлении России и Японии. На Японию в таких случаях распространяются стереотипы о загадочном и непостижимом Востоке. В этом случае в основе статьи лежит интрига: что заставляет русского человека увлекаться японской культурой? Так противопоставление двух стран превращается в противопоставление «мы/они». В статье появляется Другой — непонятная, но притягательная Япония, причем увлеченный ею косплеер также причисляется к Другим.

Японское аниме, костюмированные косплеи и музыка в стиле Visual kei... Для тех, кто далёк от Азии, это звучит загадочно [Коснырева, 2016].

Косплей — это своеобразный «театр» персонажей аниме, манги, видеоигр, а также исторических японских костюмов. Самобытное искусство Страны восходящего солнца получило распространение в мире, и теперь существует целое направление в обществе под названием «отаку» (любители аниме), представители которого решили на языке сцены выразить то, чем они восхищаются больше всего [Крымская, 2012].

С инаковостью косплееров – непривычностью их увлечений (аниме, видеоигры, научная фантастика и диснеевские мультфильмы), а также практик, связанных непосредственно с косплеем (создание костюмов из подручных материалов, работа с париками и тканями, ковка кольчуги) – читатель сталкивается и в репортажных публикациях, поскольку довольно часто те строятся по единой схеме. Так, ничего не знающий о косплее журналист приходит на фестиваль и описывает все происходящее как удивительное, неизвестное, а то и вовсе пугающее. В финале непонятным словам (крафт, тругендер, ева) даются объяснения, взятые у самих представителей «другой» культуры, а косплееры представляются журналисту «на лицо ужасными, добрыми внутри», или «дикими, но симпатичными». В рамках таких публикаций косплей-сообщество описывается в качестве диковинки, которую необходимо «перевести» на понятный читателю язык. Указание на необходимость этого «перевода» способствует проведению линии между теми, кто наблюдает, и теми, за кем наблюдают. Те, кто наблюдает, в этом случае оказываются во властной позиции, поскольку именно они выносят решения о нормальности какого-либо явления. Те же, за кем наблюдают, — это Другие, на них часто смотрят свысока, и они представляются хоть и интересными, но как минимум инфантильными.

Повзрослев и поумнев, Никита понял, что столь сильное желание многих ребят походить на героев любимых мультфильмов можно считать несерьезным — взрослые девушки, надевая кошачьи уши, выглядят по меньшей мере нелепо. При этом аниме как вид кинематографического искусства ему нисколько не надоедает [Ясакова, 2015].

Сразу вспоминается детский утренник, когда родители одевают своих малышей в костюмы зверей и сказочных героев, превращая их в милых медвежат, волчат, лисичек, зайчиков, принцесс и фей. Время идет, дети взрослеют, получают образование, устраиваются на работу, но у многих так и не проходит любовь к примерке чужих образов [Ноцина, 2014].

Разделение «мы/они» и проявление дискурсивной власти с позиции «общей» нормативной культуры ярко выражено также в жесте причисления косплееров к субкультуре (иногда анимешной, иногда отдельной). В этом случае инаковость «субкультуры» подчеркивают и пытаются расшифровать:

Косплей – не только красивое хобби, это так называемая субкультура. Она довольно развита в нашей стране, в основном в столице. Но профессиональные косплееры есть и в Ставрополе. Они собираются, шьют костюмы, а потом устраивают фотосессии на улицах города [Филлипович, 2011].

Иногда «расшифровке» помогают не только журналисты, но и приглашенные эксперты. Например, культуролог и историк моды Ольга Вайнштейн рассказывает о том, как устроены молодежные субкультуры, какие функции выполняют те элементы, которые считаются приметами этих сообществ:

Фанфикеры и фурри, о которых идет речь в статье, вполне разделяют сущностные черты молодежных субкультур. Это знаковые коды, которые маркируют типичные подростковые запросы, главный из которых – создать особое символическое пространство, чтобы, во-первых, отгородить себя от мира взрослых и, во-вторых, облегчить контакт между собой [Осипова, 2011].

Косплей в данном контексте возникает в качестве одного из «субкультурных» занятий, хотя теперь его приписывают не анимешникам, а «фанфикерам», то есть людям, которые пишут фанфики. Стоит сказать, что в качестве отдельной субкультуры фикрайтеров, как называют их в фандомном сообществе, выделяют крайне редко. Возможно, дело здесь заключается в отсутствии визуальной составляющей; косплей, который в статье назван одним из занятий фикрайтеров, и позволяет им стать субкультурой в глазах комментатора.

Анимешников (и косплееров вместе с ними) сравнивают с другими известными журналистам субкультурами – с эмо, готами, а также более необычными сообществами. Так, статья «Городские племена» [Time Out, 2006] описывает «необычные сообщества, к которым можно присоединиться хоть сейчас», и косплееры в этом списке оказываются рядом с эмокидами, татарами, драм-н-бейсерами и любителями подвешивания на крюках.

Как уже было сказано, в 2013-2014 годах разговор об анимешниках отходит на второй план, и актуальным становится более обширное понятие «гик». Понятие «субкультура» при этом употребляется в СМИ значительно реже, хотя разговор об его устаревании не поднимается. Исключением становится статья «Не гот, не панк, не рейвер» [Русский репортер, 2017], где рассказывается о новых городских сообществах, обладающих субкультурными элементами. В данном случае понятие «субкультура» заменено на более гибкое определение «сообщество с субкультурными элементами». Это определение позволяет описывать группы, объединенные общими признаками, избегая жесткой категоризации и не требуя от них обязательного выполнения тех самых «знаковых кодов», о которых выше говорила Ольга Вайнштейн. К сообществам с субкультурными элементами можно отнести и косплееров, представленных в соседней статье «Четвертое измерение: зачем нам нужны перевоплощения» [Русский репортер, 2017]. Разительно отличаются от этой статьи публикации, также относящиеся к 2017 году, но посвященные «группам смерти». Здесь субкультуры предстают в негативном контексте – они оказываются непонятными, а потому пугающими. После статьи «Новой газеты» [Мурсалиева, 2016] в СМИ начинают активно обсуждать подростков, их увлечения и потенциальную опасность этих увлечений.

Впрочем, далеко не всегда косплей описывают в качестве практики, вырванной из повседневного контекста, слишком странной для него. Существует и противоположная тенденция. Так, практически все время, пока понятие «косплей» нуждается в пояснении, его определение дается через смежные практики, связанные с переодеванием и актерской игрой. Например, с театральными постановками («театрализованное представление в стиле аниме», «костюмированный театр персонажей», «театральная постановка на тему просмотренного аниме»), детскими утренниками и новогодними карнавалами («фанаты японских мультиков собираются оторваться по полной, устроив новогодний ролевой маскарад»⁸). В этом случае косплей описан как практика, с которой читатель уже сталкивался, а то и сам участвовал в ней. Это упрощение помогает не проводить разграничительной линии между теми, кто входит и не входит в косплей-сообщество:

⁸ Фанаты аниме наденут свои маски // Вечерний Ростов – 2007.

Ой, вот только не надо говорить, что это все не наше. Костюм зайчика в детском садике надевали, Снегурочкой на елке были? А может мечтаете одеть подружку в школьную форму или медсестру? Поздравляю, вы уже практически косплейщик [Костюм зайчика..., 2012 года].

Еще одной смежной с косплеем практикой можно назвать ролевые игры («конкурс ролевых костюмов», «костюмированная ролевая игра»). Ролевые игры, еще одна практика соучастия, знакомы читателю намного больше, чем косплей. Для российского косплей-сообщества смежность двух практик – ролевой игры и косплея – является постоянным предметом спора об идентичности, принадлежности к какому-либо сообществу. И если сами косплееры и ролевики чаще стремятся разграничить между собой «косплей» и «ролевую игру», то в публикациях СМИ эти понятия становятся синонимичными, а то и вовсе взаимозаменяемыми:

По сути, косплей походит на известные игрища ролевиков, инсценирующих балы и битвы былых времен. Только участники Косплея стараются смоделировать не реальные события, а фантастические сюжеты, разворачивающиеся в придуманных мангаками (авторы комиксов манга) мирах [Салюкова, 2017].

Иногда, впрочем, переносят и на себя — существует такое ответвление аниме-арт, как косплей, предполагающее создание соответствующего «мультяшного» костюма и полное вхождение в понравившийся образ. Это вполне укладывается в распространенную практику ролевой игры — явления не столько эстетического, сколько психологического [Хагенова, 2017].

Но в костюмы наряжаются не просто так. Это своего рода ролевая игра под названием косплей. В нем соревнуются анимешники, в том числе и на фестивале «Черный Дракон». У каждого желающего продемонстрировать свой образ есть сорок секунд: за это время можно показать на сцене все, что захочется [Ванина, 2010].

Впрочем, в некоторых публикациях демонстрируется не просто сравнение косплея и ролевой игры, но понимание того, что близость этих феноменов связана именно со спецификой российских неформальных сообществ:

Японские косплееры в большинстве своем уделяют внимание качеству собственно костюма. В России же косплей с самого начала (с 1999 года) развивался в тесном контакте с ролевым сообществом, где основным требованием является «отыгрыш» персонажа: Поэтому на городских и областных фестивалях, которые проходят, как правило, во дворцах молодежи, клубах и студенческих советах, на сцене разворачиваются целые драматические действа [Феномен покемона, 2010].

Стены не так давно «перезапущенного» ДК ЗИЛ такого наверняка еще не видели: ряженые (костюмированные шоу имеют свое название — «косплей»), представители субкультуры ролевых игр, аниматоры (фестиваль стал одной из площадок проходившего в Москве «Большого фестиваля мультфильмов»), любители карточных игр самого разного толка, специалисты по компьютерному геймингу, поклонники антикварных игровых приставок и пр. [Липатов, 2017].

5. «Сектанты»: отношение к косплею

Подавляющее большинство упомянутых в этой работе статей опубликованы в изданиях широкого профиля; задача этих материалов в том, чтобы познакомить читателей с новым для них явлением (аниме/косплеем/фандомом) или сообщить о проведении какого-либо мероприятия

(аниме-вечеринки/фестиваля/Библионочи). В этих случаях косплей описан нейтрально – как необычное явление, на которое стоит обратить внимание (во многих случаях статьи снабжены словариками, в которых раскрывается смысл основных понятий, связанных с аниме). Изредка встречается риторический прием, когда журналист обращается напрямую к читателям:

Уважаемые родители! Если в шкафу вашего ребенка хранятся парики всех мыслимых и немыслимых цветов и различные невообразимые костюмы, не спешите его ругать и переживать – вероятно, ваше чадо занялось косплеем [Громовски, 2012].

Ваш ребенок требует костюм человека-паука? Тогда в будущем он, возможно, станет косплейером [Назарова, 2007].

Косплееры чаще всего представлены Другими, однако не опасными. При этом авторы многих публикаций исходят из убеждения, что их читатели отнесутся к этому явлению как минимум недоверчиво, как максимум негативно. Заметно, что такие авторы сами становятся защитниками косплея и спешат разрушить основные мифы о нем (вернее, основные мифы о косплее, которые якобы существуют у читателей в собственном представлении журналистов). В этом случае возникают нарративы, характерные для попыток дестигматизировать какое-либо явление:

...в любом случае, они тихо тусуются и никому не мешают. Увлечения бывают гораздо более экстравагантными или радикальными [Простаков, 2006].

...часто анимешников считают людьми инфантильными и бестолковыми, иногда вообще маньяками, но они, само собой, разные [Литвиненко, 2006].

В первом случае создать положительное впечатление об анимешниках помогает сравнение (в их пользу) с обладателями «более радикальных» увлечений, во втором – разрушение сложившихся о них стереотипов.

Публикации с враждебным или подчёркнуто настороженным отношением к косплею начинают появляться в российской прессе примерно с 2015 года, когда косплей становится явлением, более или менее известным широкой общественности, но не вошедшим в привычный лексикон. Эти статьи не останавливаются подробно на том, чем является косплей, но пытаются разобраться в том, на что указывает увлечение им.

Такая фанатичность зачастую доходит до полного подражания герою. На молодежном сленге это – косплей. Он подразумевает воспроизведение деталей за счет костюмов и различной атрибутики, которые были задействованы в произведении. Косплееры серьезно относятся к созданию образа [Соколова, 2017].

В подобной интерпретации косплей неизбежно связывают с тягой к подражанию, невозможностью найти собственную идентичность, побегом от реальности. Этот разговор актуализируется при обсуждении двух тем – игровой зависимости и подросткового суицида. Если в первом случае интерес к косплею как бы показывает, насколько сильно игрок увлечен вселенной и хочет в ней оказаться, то во втором – его неумение самовыражаться, приводящее к бездумному копированию чужих образов:

Это популярное хобби, пришедшее из Японии, представляет собой переодевание в костюмы известных персонажей. Многие родители даже поощряют детей, гордятся, если их отпрыски занимают места на конкурсах. При этом глубоко в истинной концепции косплея лежит подталкивание к суициду через отказ от индивидуальности [Конюхова, 2016].

Негативная оценка косплея, а также стремление привлечь экспертов (чаще всего это психологи, работающие с затрагивающими молодежь темами) — примеры относительно свежих публикаций. Что касается большинства статей. то на протяжении всего времени упоминаний в СМИ отношение к косплею остается нейтральным, хотя их авторы практически всегда исходят из убеждения, что люди, окружающие косплеера, не одобряют его. Однако практически никогда это неодобрение не звучит с официальных позиций — зачастую косплееры сталкиваются с непониманием, но не с запретами⁹. Исключением становится случай с отменой косплей-фестиваля Ваікаl Otaku Fest по той причине, что заведующей ДК не понравились костюмы участников¹⁰. Обычно же косплееры, отвечающие на вопросы корреспондентов, вынуждены рассказывать о том, как относятся к их занятию друзья, родители, случайные прохожие (иногда происходит наоборот и уже прохожие рассказывают, что думают о косплеерах):

Людмила Ловыгина, гардеробщица театра, больше уважает традиционную японскую культуру и не одобряет многие костюмы косплееров: «В них столько пошлости, полуобнаженные ходят», – возмущается она [Ермошина, 2012].

Соня со смехом вспоминает, что увидевшие их бабушки начали шептаться: «Сектанты, сектанты». Закончилось мероприятие массовой прогулкой по городу. Честно — глаза у прохожих были не меньше, чем в японских мультиках [Аниме и манга в Белгороде, 2017].

В большей части статей, впрочем, подобная реакция остается «за кадром», и мы наблюдаем лишь ее последствия, которые выражаются в попытках журналистов представить косплей в положительном ключе, избавить его от негативных коннотаций.

За косплеем закрепляется роль того самого «гвоздя программы», практически с момента первых публикаций он выносится за пределы специально организованных фестивалей и вечеринок – в городские пространства, открытые людям, не знакомым ни с аниме, ни, тем более, с косплеем. Так, довольно часто встречаются заметки о косплее как части Библионочи, Ночи искусств и Ночи музеев, об участии косплееров в Дне Города или о том, что косплееры собираются надеть на выпускной [Степанцева И., Голубицкая Ж., 2012]. Например, в 2009 году во Владивостоке в рамках VI Владивостокской биеннале визуальных искусств прошел «Анимэкосплей-парад». Несколько заметок посвящены достижениям, связанным с косплеем: победе на местном дизайнерском конкурсе, участии и/или победе в международных конкурсах косплея11. Можно сказать, что за анимешниками и за косплеерами закрепляется репутация эпатажных, но безобидных (по крайней мере, если сравнивать с субкультурами, которые считаются более агрессивными) обитателей городского пространства. Это не означает отсутствие враждебности к косплеерам, однако во многих случаях косплей оказывается в более выигрышном положении, чем другие практики соучастия, связанные с массовой культурой, из-за яркой визуальной части, возможности сравнения с популярными практиками (праздничными карнавалами, театральными постановками):

⁹ Или же запреты исходят не от экспертов в области, скажем, психологии (как при обсуждении «групп смерти») или юриспруденции (как при обсуждении вопросов копирайта и использования чужих произведений в рамках практик соучастия), а от авторитетных фигур – в патриархальном строе ими являются мужчины. Так, в одной из статей косплей становится поводом поговорить о гендерном неравенстве в российском обществе: «Даже если ты косплеер, не забывай, что ты – жена кавказского мужчины, который пугается от одного слова «аниме» и резко запирает тебя на ключ в день фестиваля, выключает все средства связи, а ты сидишь в отчаянии, держишь в руках четыре косплея других участников и понимаешь, что подвел. Твой муж. Всех» [Амирбекова, 2016].

 $^{^{10}}$ «Костюмы у вас страшные». Фестиваль косплея выгнали из иркутского ДК // АИФ онлайн: российские регионы. -2015.

 $^{^{11}}$ «Одиночное дефиле» из Тюмени взяло серебро // Вслух.ру. – 2009; Команда из России победила на японском фестивале Косплея // Вечерний Ростов. – 2014.

На первый взгляд, косплейные сценки и дефиле очень напоминают школьные карнавалы, для которых детям шьют костюмы любимых сказочных и мультяшных персонажей, одевают забавные цветные парики и раскрашивают лица ярким гримом. Здесь, по сути, то же самое – только на другом уровне [Сыроватко, 2007].

При этом косплей, о котором становится известно людям, не знакомым с этим явлением, зачастую оказывается наиболее конвенциональным – из него практически исключены гендерные эксперименты, а сами косплееры исполняют «традиционные» роли, то есть изображают воинов и принцесс (в соответствии с закрепленными в патриархальной культуре представлениями о гендерных ролях). Во многих статьях на существовании кроссгендерного косплея просто не заостряется внимание. Если же он упоминается, то описывается нейтрально. Так, издание «Вечерний Ростов» сообщает, что «ради сходства с любимыми героями ростовчане готовы даже «сменить пол», однако этот момент не вызывает осуждения [Гончарова Е., 2011], а просто воспринимается как еще одна странная практика, связанная с косплеем:

Меня привлекает общение с креативными и неординарными людьми, рассказывает вампир Алукард, очень милая девушка, студентка краснодарского политеха [Литвиненко, 2006].

В конкурсе косплея (то есть театрализованного номера в костюмах аниме-героев) участвовали японские андрогины (существа неопределенного пола) и самураи с мечами [Кошкарова, 2012].

Ради сходства с любимыми героями ростовчане готовы даже «сменить пол»! <...>

Тратиться приходится на одежду, косметику, аксессуары. И наряд, и волосы, и макияж – все должно соответствовать внешнему виду прототипа. Нередко молодые люди перевоплощаются в девушек, а девушки – в парней! [Гончарова, 2012]

Можно предположить, что этот факт принимается спокойно из-за сравнения косплея с театром, где существует практика травести, и связью косплея и японской культуры, где существует театр кабуки.

Негативная оценка явления чаще встречается в более поздних публикациях. Можно предположить, что к моменту их появления косплей окончательно вышел в публичное пространство и успел появиться на большом количестве площадок – как закрытых и предназначенных для «своих» (фестивали/аниме-вечеринки/etc.), так и открытых (городские фестивали и мероприятия). Косплей обсуждается и в контексте «групп смерти», причем как негативно [Климентьева, 2016], так и нейтрально¹², а также в контексте игровой зависимости – однозначно негативно. И в тех, и в других случаях косплей рассматривается не как нечто самостоятельное, но как признак серьезного (в этом случае – нездорового) увлечения какими-либо фантастическими вселенными. В свою очередь, эти увлечения описываются как необычные, но выдающие в человеке инфантильность.

6. Заключение

Итак, несмотря на стереотипы и упрощения, которые повсеместно встречаются в публикациях о косплее, откровенно негативных оценок этого феномена крайне мало. Теже, что связывают косплей и другие явления, характерные для культуры соучастия, с инфантильностью и безответственностью, приходятся на совсем недавнее время (2015-2017 годы). Отношение общественности к косплею меняется ровно тогда, когда косплей приобретает относительную известность; этот же переход в зону видимости делает границы между теми, кто принадлежит и не принадлежит к косплей-

¹² «Если вы видите, что косплеи аниме (переодевание в костюмы персонажей. – Ред.) для вашего ребенка очень соблазнительны, лучше дайте ему денег на эти костюмы» [Конюхова, 2016].

сообществу, более размытыми – теперь их называют «гиками». Создается впечатление, что до 2012 года о косплее чаще писали региональные СМИ, воспринимая фандомные мероприятия – фестивали, аниме-вечеринки, заседания местных клубов по интересам – в качестве необычных инфоповодов. В настоящее же время косплей превратился в привычное явление; инфоповодами чаще служат скандалы, касающиеся социальной проблематики (достаточно вспомнить нашумевшую статью о «группах смерти» как об опасном увлечении подростков). Можно сделать первый вывод: изменение общественного климата в России в сторону культурного консерватизма, произошедшее за последние годы, отразилось и на фандомном сообществе.

Тем не менее, мы можем найти достаточно статей, где косплей описывался бы в положительном или нейтральном ключе. В таком случае его называют гвоздем программы и украшением праздника, описывают как интересное и необычное хобби. В этих описаниях всячески подчеркнута экзотичность косплея, его несочетаемость со скучными буднями. Подобные описания содержат стереотипы, которые обычно возникают в ориентальных дискурсах; и действительно, до недавнего времени (2012-2013 годы) косплей прочно ассоциировался с аниме, а для отаку считался практически обязательным увлечением. Что касается непривычных рядовой аудитории практик косплееров, их СМИ стараются описать через нечто простое и понятное читателю - через театральные постановки, новогодние карнавалы и детские утренники. Это помогает аудитории разобраться в том, чем этот феномен является и чем он может быть опасен (в идеале тем же, чем и все перечисленные мероприятия, то есть ничем). Однако такое сокращение дистанции между косплеерами и аудиторией, которая только что узнала, что означает слово «косплей», является односторонним. В этих публикациях практики соучастия подвергаются «переводу», «расшифровке», что лишь подчеркивает различия сообществ. Можно сделать второй вывод: в глазах общественного мнения косплееры и иные участники фандомных сообществ являются Другими. Наличие Другого предполагает дихотомию «мы/они», и она размещается в рамках иерархии, уже существующей в общественном дискурсе. Таким образом, косплей оказывается любопытной, но маргинальной практикой, а использование косплея в качестве «гвоздя программы» любого фестиваля приводит к тому, что косплееров воспринимают как обслуживающий персонал, который должен обеспечивать комфорт гостей фестиваля.

Часто косплей упоминается в контексте молодежных субкультур и ставится в один ряд с классическими — эмо, готами, панками. В настоящее время о косплее пишут как о самостоятельном увлечении, а не как о стиле сообщества анимешников, который обязателен для настоящих отаку. В рамках косплея воссоздается костюм персонажа, воспроизводятся его движения и мимика, осмысляется его образ — это те активные действия, которые осуществляются в рамках культуры соучастия. Третий наш вывод заключается в том, что из многих фанатских практик косплей обладает сравнительно хорошей репутацией (особенно в сравнении с фанфикшном), если ориентироваться на анализ СМИ, однако и это не помогает косплеерам избежать стигматизации. Изучение культуры соучастия позволяет перенести фокус внимания тех, кому продукты массовой культуры предназначены, а также на практики, которые позволяют любителям массовой культуры «включаться» в произведения, продлевать им жизнь или дарить новую. Это позволяет описывать огромные сообщества, которые активно развиваются, а в последнее время не только увлекаются массовой культурой, но и оказывают на нее влияние.

ФИЛЬМОГРАФИЯ

- 1. Про любовь (2015, реж. А. Меликян, Россия), игр.
- 2. Диггеры (2016, реж. Т. Корнев, Россия), игр.
- 3. Карина и Дрон (2016, реж. Т. Ларина, Россия), театральная постановка

источники

- 1. «Костюм зайчика в детском садике надевали, Снегурочкой на елке были?»: в «ЖЖ» обсуждают рассвет российского косплея // Информационный сервер Алтайского края amic.ru. 2012.
- 2. «Костюмы у вас страшные». Фестиваль косплея выгнали из иркутского ДК // АИФ онлайн: российские регионы. 2015.
- 3. «Одиночное дефиле» из Тюмени взяло серебро // Вслух.ру. 2009.
- 4. Амирбекова П. Он настоящий!!! Они настоящие!!! // Молодежь Дагестана. 2016.
- 5. Аниме и манга в Белгороде // Бел.РУ. 2017.
- 6. Артеев А. В клубе «Асахи» смотрят на мир по-японски. С широко открытыми глазами // Молодежь Севера. 2003.
- 7. *Барабанов Б.* Вампир с перспективой // Kommersant.ru. 2016.
- 8. Ванина Н. Косплей, файтинг и с чем его едят // Самарская газета. 2010.
- 9. Гончарова Е. Как королева пауков плетет аниме-сети // Вечерний Ростов. 2012.
- 10. Громовски Т. Косплей, пока молодой! // Вечерний Мурманск. 2012.
- 11. *Гудкова А*. В Самаре распустил крылья «Черный дракон» // Репортер Самара. 2011.
- 12. *Ермошина С*. За няшек! // Вечерний Барнаул. 2012.
- 13. Есть ли у косплея смысл // Русский репортер. № 33 (361) 2014.
- 14. Климентьева А. Как понять, что подросток хочет покончить с собой // Комсомольская правда. 2016.
- 15. Команда из России победила на японском фестивале Косплея // Вечерний Ростов. 19 августа. 2014.
- 16. *Конюхова К*. Известный психиатр Андрей Шмилович о подростковых суицидах: Виноваты не соцсети, а запоздалый диагноз // Комсомольская правда. № 58. 2016.
- 17. Корнеев В. Что такое косплей и с чем его едят? // Великий Dракон. 1999. № 45. С. 8-11.
- 18. Коснырева А. В стиле аниме // Вечерний Екатеринбург. -- 2016.
- 19. Кошкарова С. Няшки, Бензопила и пикачу // Курган и курганцы. 2012.
- 20. Крымская И. Маленький островок Японии // Вечерний Ставрополь. № 213. 2012.
- 21. $\mathit{Липатов}\,A$. За Красной Фурией выстроилась очередь // Известия. 2017.
- 22. Литвиненко Ю. По главной улице с...каваем // Ростов официальный. 2006.
- 23. $\it Maльгина \it Л.$ Анимэ это диагноз? // Вечерний Екатеринбург. 2012.
- 24. *Мурсалиева* Г. Группы смерти // Новая газета. 2016. № 51 (https://www.novayagazeta.ru/articles/2016/05/16/68604-gruppy-smerti-18; свободный доступ на 01.10. 2017).
- 25. Назарова Л. Косплей. Вокабулярий // Газета Юга. 2007.
- 26. Ноцина Н. Чужое «я» // Республика Башкортостан. – № 65. – 2014.
- 27. Осипова Ю. Будем как фурри // Московские новости. 2011. № 125.
- 28. Пермских депутатов превратили в героев ВОВ с помощью фотошопа // Фонтанка.ру. 2015.
- 29. $\it Пехтерева \it Л.
 m Ha$ японском фестивале победила русская «Бригада» // Симбирский курьер. 2005.
- 30. Простаков С. На Сэцубук в Ростове ожили анимешники // Вечерний Ростов. 2006.
- 31. *Русанова М.* Япония-мама. Профиль. 2005. N^{o} 40. С. 122.
- 32. Сайт журнала «Великий Dракон» с архивом номеров (Электронный ресурс). URL: http://www.greatdragon.ru/ (дата обращения: 01.11.2017).
- 33. Сайт фотографа Марии Кожановой (Электронный ресурс). URL: http://mariyakozhanova.com/ (дата обращения: 01.11.2017).
- 34. Салюкова К. Запрятанные миры томских анимэшников // Томские новости. 2017.
- 35. Соколова А. Селфи, экстрим и фандомы // Молодежная газета. № 24. 2017.
- 36. Степанцева И., Голубицкая Ж. Каким ты был, таким ты и закончил! // Московский Комсомолец. 2012.
- 37. Сыроватко А. Когда «SOS» приглашение // Вечерний Новосибирск. 2007.
- 38. Фанаты аниме наденут свои маски // Вечерний Ростов. 2007.
- 39. Феномен покемона // Кузбасс. 2010.
- 40. Φ иллипович E. Косплей красивое хобби современной молодежи // Ставропольская правда N 0 34-35. 2011.
- 41. Хагенова Н. Девочки всегда рисуют принцесс // Тверская жизнь. 2017.
- 42. Ясакова Е. Вымирающие виды // Вечерняя Москва. № 204. 2015.

ЛИТЕРАТУРА

- 1. Γ абдуллина Λ . Язык и субкультура аниме в контексте глобализации // Челябинский гуманитарий. − 2012. − № 1 (18). − С. 34-37.
- 2. Дмитриева А. Педагогический аспект влияния социально-культурной анимации на воспитание коллективизма у детей и подростков // Политематический сетевой электронный научный журнал Кубанского государственного аграрного университета. 2016. № 115. С. 1270-1288.
- 3. *Кузина Н*. Секты и геймерские сообщества как зоны социальных экстремистских угроз: пути предотвращения и реабилитации // Наука Красноярья. -2016. -№ 4(37). C. 8-29.
- 4. *Кычкин П., Давыдова В.* Особенности молодежных неформальных групп г. Якутска // Международный студенческий научный вестник. -2016. -№ 3-4. -ℂ. 559-560.
- 5. *Ларионова Н*. Увлечение фанфикшн как форма эскапизма современной молодёжи // Современные исследования социальных проблем. Т. 8. 2011. № 4. С. 320-324.
- 6. *Мордвинова Е., Попова А.* Влияние японской анимации на самореализацию современных подростков // Воспитание в современном культурно-образовательном пространстве: сборник статей. 2016. С. 175-178.
- Новак М., Игнатов М. Субкультуры в современной России и визуальное потребление: региональный аспект // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право. Том 28. 2014. Выпуск № 9 (180). С. 144-152.
- 8. *Полякова А.* Учитывание интересов современной молодежи в процессе обучения говорению на японском языке // Иностранные языки в школе. $-2012. \mathbb{N}^{\underline{0}}$ 10. \mathbb{C} . 60-64.
- 9. *Самутина Н*. Великие читательницы: фанфикшн как норма литературного опыта // Социологическое обозрение. Т.12. 2013. № 3. С. 137-194.
- 10. *Таценко М*. Использование приемов фанарта в произведениях популярной культуры на примере анимационного сериала «Время приключений с Финном и Джейком» // Артикульт. 2014. 16(4). С. 96-103.
- 11. Тимкова Л. Эстетика аниме и специфика ее восприятия в пространстве дальневосточного региона // Личность, творчество, образование в социокультурном пространстве Дальнего Востока России. Материалы заочной Всероссийской научнопрактической конференции / ФГБОУ ВПО «Хабаровский государственный институт искусств и культуры». − 2014. − С. 154-162.
- 12. Xомутникова E. Фанфик и косплей в молодежной среде // Перспективы развития науки и образования. Сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции: в 14 частях. 2012. C. 103-106.
- 13. Hellekson K., Busse K. (eds.) The Fan Fiction Studies Reader (Fan Studies). University of Iowa Press, 2014.
- 14. Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. NYU Press, 2005.
- 15. Jenkins H. Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age. NYU Press, 2006.
- 16. Jenkins H. Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture. Routledge, 1992.
- 17. Lamerichs N. Embodied Fantasy: The Affective Space of Anime Conventions, p. 263-274. In *Reijnders S. Duits, L., De Zwaan K.* (eds.) The Ashgate Companion to Fan Culture. London, Lund: Ashgate Publishing, 2014.
- 18. Lamerichs N. Express Yourself: An Affective Analysis of Game Cosplayers, p. 97-115. In McCallum-Stewart E. & Enevold J. (eds.) Game Love: Essays on Play and Affection. Jefferson: McFarland, 2015.
- 19. *Rajagopalan*, *S*. Slash Fandom, Sociability, and Sexual Politics in Putin's Russia. In *Kustritz A*. (eds.) European Fans and European Fan Objects: Localization and Translation. Transformative Works and Cultures, Special Issue №19. URL: http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/620/494

SOURCES

- 1. "Kostyum zaychika v detskom sadike nadevali, Snegurochkoy na elke byili?": v "ZhZh" obsuzhdayut rassvet rossiyskogo kospleya ["Have you ever worn a bunny costume in a kindergarten, or have you ever been Snegurochka on the New Year's Carnival?": a "ZhZH" discussion about the dawn of Russian cosplay]. On Informatsionnyiy server Altayskogo kraya amic.ru. [Information Server of the Altai Territory amic.ru], 2012.
- 2. "Kostyumyi u vas strashnyie". Festival kospleya vyignali iz irkutskogo DK ["You have strange costumes. Cosplay festival was kicked out of DK"]. In AIF onlayn: rossiyskie regionyi [AIF online: russian regions], 2015.

- 3. "Odinochnoe defile" iz Tyumeni vzyalo serebro ["Single defile" from Tyumen win the gold]. On Vsluh.ru, 2009.
- 4. Goncharova E. *Kak koroleva paukov pletet anime-seti* [How the queen of spiders weaves anime networks]. In *Vecherniy Rostov* [Evening Rostov], 2012.
- 5. Anime i manga v Belgorode [Anime and manga in Belgorod] On Bel.RU, 2017.
- 6. Arteev A. V klube "Asahi" smotryat na mir po-yaponski. S shiroko otkrytymi glazami [In Asakhi club they see the world like Japanese do. With eyes wide open]. In Molodezh' Severa [North Youth], 2003.
- 7. Barabanov B. Vampir s perspektivoy [A vampire with a perspective]. On Kommersant.ru, 2016.
- 8. Amirbekova P. *On nastoyaschiy!!! Oni nastoyaschie!!!* [He is real!!! They are real!!!] In *Molodezh Dagestana* [Youth of Dagestan], 2016.
- 9. Ermoshina S. Za nyashek! [For nyashki]. In Vecherniy Barnaul [Evening Barnaul], 2012.
- 10. Est li u kospleya smyisl [Does cosplay have a meaning?]. In Russkiy reporter [Russian Reporter], №33 (361).
- 11. Fanaty anime nadenut svoi maski [Anime fans will wear their masks]. In Vecherniy Rostov [Evening Rostov], 2007.
- 12. Fenomen pokemona [The pokemon phenomenon]. In Kuzbass, 2010.
- 13. Fillipovich E. Kosplej krasivoe hobbi sovremennoj molodezhi [Cosplay: a beautiful hobby for modern youth]. In Stavropolskaya pravda [Stavropol truth], 2011, N^{o} 34-35.
- 14. Gromovski T. Kospley, poka molodoy! [Cosplay while you're young!]. In Vecherniy Murmansk [Evening Murmansk], 2012.
- 15. Gudkova A. *V Samare raspustil kryilya "Chernyiy drakon"* [Black dragon opened his wings in Samara]. In *Reportyor* [Reporter],
- 16. Hagenova N. Devochki vsegda risuyut printsess [Girls always draw princesses]. In Tverskaya zhizn [Life of Tver], 017.
- 17. Klimenteva A. *Kak ponyat, chto podrostok hochet pokonchit s soboy* [How to understand that a teenager wants to commit suicide]. In *Komsomolskaya pravda* [The truth of Komsomol], 2016.
- 18. *Komanda iz Rossii pobedila na yaponskom festivale Kospleya* [A team from Russia won at the Japanese cosplay festival]. In *Vecherniy Rostov* [Evening Rostov], 2008.
- 19. Konyuhova K. *Izvestnyiy psihiatr Andrey Shmilovich o podrostkovyih suitsidah: Vinovatyi ne sotsseti, a zapozdalyiy diagnoz* [Famous psychiatrist Andrei Shmilovich about teenage suicides: belated diagnosis but not social networks are to blame for]. In *Komsomolskaya pravda* [The truth of Komsomol], №58, 2016.
- 20. Korneev V. *Chto takoe kospley i s chem ego edyat?* [What is cosplay and what it is eaten with?]. In *Velikiy Drakon* [Great Dragon], 1999, Nº45. Pp. 8-11.
- 21. Koshkarova S. *Nyashki, Benzopila i pikachu* [Nyashki, Chainsaw and Pikachu]. In *Kurgan i kurgantsyi* [Kurgan and its sitizens],
- 22. Kosnyreva A. V stile anime [In anime style]. In V echernij E katerinburg [Evening Ekaterinburg], 2016.
- 23. Krymskaya I. Malenkiy ostrovok Yaponii [Little island of Japan]. In Vecherniy Stavropol [Evening Stavropol], 2012, Nº 213.
- 24. Lipatov A. Za Krasnoy Furiey vyistroilas ochered [A line formed behind the Red Fury]. In Izvestiya [News], 2017.
- 25. Litvinenko Y. Po glavnoy ulitse s...kavaem [Along the main street...with kawai]. In Rostov ofitsialnyiy [Official Rostov], 2006.
- 26. Malgina L. Anime eto diagnoz? [Is anime a diagnosis?]. In Vecherniy Ekaterinburg [Evening Ekaterinburg], 2012.
- 27. Mursalieva G. *Gruppyi smerti* [Death groups]. In *Novaya gazeta* [New newspaper], 2016, №51. URL: https://www.novayagazeta.ru/articles/2016/05/16/68604-gruppy-smerti-18
- $28. \ {\it Nazarova} \ {\it L.} \ {\it Kospley.} \ {\it Vokabulyariy} \ [{\it Cosplay.} \ {\it Vocabular}]. \ {\it In} \ {\it Gazeta} \ {\it Yuga} \ [{\it South newspaper}], 2007.$
- 29. Nocina N. Chuzhoe "ya" [The other self]. In Respublika Bashkortostan [The Republic of Bashkortostan, 2014, № 65.
- 30. Osipova Y. Budem kak furri [Let's be like furries]. In Moskovskie novosti [Moscow news], 2011, №125.
- 31. Pehtereva L. Na yaponskom festivale pobedila russkaya "Brigada" [Russian "Brigada" won at the Japanese festival]. In Simbirskiy kurer [Simbirsk courier], 2005.
- 32. $Permskih\ deputatov\ prevratili\ v\ geroev\ VOV\ s\ pomoshch'yu\ fotoshopa$ [Perm deputies have been turned into WWII heroes with Photoshop]. In Fontanka.ru [Fontanka.ru], 2015.
- 33. Prostakov S. *Na Setsubuk v Rostove ozhili animeshniki* [Anime fans came to life at Rostov's Setsubuk]. In *Vecherniy Rostov* [Evening Rostov], 2006.
- 34. Rusanova M. *Yaponiya-mama* [Mother Japan]. In *Profil* [Profile], 2005, №40. Pp. 122.
- 35. Salyukova K. *Zapryatannyie miryi tomskih animeshnikov* [Hidden worlds of Tomsk anime fans]. In *Tomskie novosti* [Tomsk news], 2017.

- 36. Sayt fotografa Marii Kozhanovoy (Elektronnyi resurs) [Site of photographer Maria Kozhanova (electronic source]. URL: http://mariyakozhanova.com/
- 37. Sayt zhurnala «Velikij Drakon» s arhivom nomerov (Elektronnyi resurs) [Site of the Great Dragon magazine (electronic source)]. URL: http://www.greatdragon.ru/
- 38. Sokolova A. Selfi, ekstrim i fandomy [Selfie, extreme and fandoms]. In Molodezhnaya gazeta [Youth newspaper], 2017, № 24.
- 39. Stepantseva I., Golubitskaya Zh. *Kakim ty byil, takim ty i zakonchil!* [You ended up the way you learned]. In *Moskovskiy Komsomolets* [Moscow komsomolets], 2012.
- $40. Syirovatko A. \textit{Kogda} \\ «SOS» \textit{priglashenie} \\ \text{[When "SOS" is an inventation]}. \\ \text{In} \textit{Vecherniy Novosibirsk} \\ \text{[Evening Novosibirsk]}, \\ 2007. \\ \text{(Solid of the priglashenie)}, \\ \text{(Solid of t$
- 41. Vanina N. Kospley, fayting is chem ego edyat [Cosplay, fighting and what it is all about]. In Samarskaya gazeta, 2010.
- 42. Yasakova E. Vymirayushchie vidy [Endangered species]. In Vechernyaya Moskva [Evening Moscow], 2015, № 204.

REFERENCES

- 1. Dmitrieva A. *Pedagogicheskiy aspekt vliyaniya sotsialno-kulturnoy animatsii na vospitanie kollektivizma u detey i podrostkov* [Pedagogical aspect of influence of socio-cultural animation on the upbringing of collectivism in children and adolescents]. In *Politematicheskiy setevoy elektronnyi nauchnyi zhurnal Kubanskogo gosudarstvennogo agrarnogo universiteta* [Political science eJournal of Kuban State Agrarian University], 2016. №115. Рр. 1270-1288.
- 2. Gabdullina A. *Yazyk i subkultura anime v kontekste globalizatsii* [Language and subculture in the context of globalization]. In *Chelyabinskiy gumanitariy* [Chernobyl humanist], 2012, №1 (18). Pp. 34-37.
- 3. Hellekson K., Busse K. (eds.) The Fan Fiction Studies Reader (Fan Studies). University of Iowa Press, 2014.
- 4. Homutnikova E. Fanfik i kospley v molodezhnoy srede [Fanfic and cospay in modern environtment]. In Perspektivyi razvitiya nauki i obrazovaniya. Sbornik nauchnyih trudov po materialam Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii: v 14 chastyah [Prospects of science and education development. A collection of papers from International scientific and practical conference: in 14 parts], 2012. Pp. 103-106.
- 5. Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. NYU Press, 2005.
- 6. Jenkins H. Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age. NYU Press, 2006.
- $7.\ Jenkins\ H.\ \textit{Textual Poachers: Television Fans\ \&\ Participatory\ Culture.}\ Routledge, 1992.$
- 8. Kuzina N. Sekty i geymerskie soobschestva kak zonyi sotsialnyih ekstremistskih ugroz: puti predotvrascheniya i reabilitatsii [Sects and gaming communities as an area for social extremist threats: ways of prevention and rehabilitation]. In Nauka Krasnoyarya [Science of Krasnoyarye], 2016, №4 (37). Pp. 8-29.
- 9. Kyichkin P., Davyidova V. *Osobennosti molodezhnyih neformalnyih grupp g. Yakutska* [Specifics of youth informal groups in Yakutsk] in *Mezhdunarodnyiy studencheskiy nauchnyiy vestnik* [International student's scientific bulletin], 2016, №3-4. Pp. 559-560.
- 10. Lamerichs N. Embodied Fantasy: The Affective Space of Anime Conventions in Reijnders. In The Ashgate Companion to Fan Culture. London, Lund: Ashgate Publishing, 2014. Pp. 263-274.
- 11. Lamerichs N. Express Yourself: An Affective Analysis of Game Cosplayers. In Game Love: Essays on Play and Affection. Jefferson: McFarland, 2015. Pp. 97-115.
- 12. Larionova N. *Uvlechenie fanfikshn kak forma eskapizma sovremennoy molodyozhi* [Fanfiction as a form of modern youth escapism]. In *Sovremennyie issledovaniya sotsialnyih problem* [Modern researches on social problems]. T. 8. 2011, № 4. Pp. 320-324.
- 13. Mordvinova E., Popova A. *Vliyanie yaponskoy animatsii na samorealizatsiyu sovremennyih podrostkov* [Influence of Japanese animation on self-realization of modern youth] in *Vospitanie v sovremennom kulturno-obrazovatelnom prostranstve: sbornik statey* [Nurturing in modern cultural-educational area: a collection of paper], 2016. Pp. 175-178.
- 14. Novak M., Ignatov M. Subkultury v sovremennoy Rossii i vizualnoe potreblenie: regionalnyiy aspekt [Subcultures and visual consumption in modern Russia: regional aspect]. In Nauchnyie vedomosti Belgorodskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Filosofiya. Sotsiologiya. Pravo. Tom 28 [Scientific statements of Belgorod State University. Series: Philosophy, Sociology, Law. Volume 28], 2014. Vyipusk №9 (180). Pp. 144-152.
- 15. Polyakova A. *Uchityivanie interesov sovremennoy molodezhi v protsesse obucheniya govoreniyu na yaponskom yazyike* [Integration of modern youth' interests in learning Japanese language]. In *Inostrannyie yazyiki v shkole*. [Foreign languages at school], 2012, Nº10. Pp. 60-64.

- 16. Rajagopalan, S. Slash Fandom, Sociability, and Sexual Politics in Putin's Russia. In Transformative Works and Cultures, 2015. Special Issue N^0 19. URL: http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/620/494
- 17. Samutina N. Velikie chitatelnitsyi: fanfikshn kak norma literaturnogo opyta [The Great Female Readers: Fan Fiction as a Literary Experience]. In Sotsiologicheskoe obozrenie [Sociological overview] T.12, 2013, N^{o} 3. Pp. 137-194.
- 18. Tatsenko M. *Ispolzovanie priemov fanarta v proizvedeniyah populyarnoy kulturyi na primere animatsionnogo seriala "Vremya priklyucheniy s Finnom i Dzheykom"* [On the usage of fanart devices in pop culture: Adventure Time example]. In *Artikult*, 2014, №16(4). Pp. 96-103.
- 19. Timkova L. Estetika anime i spetsifika ee vospriyatiya v prostranstve dalnevostochnogo regiona [Anime aesthetic and specific of its preception in Far East area, Russia]. In Lichnost, tvorchestvo, obrazovanie v sotsiokulturnom prostranstve Dalnego Vostoka Rossii. Materialyi zaochnoy Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii [Personality, creativity, education in a sociocultural area of Russsia's Far East. Papers from extramural All-russian scientific and practical conference], 2014. Pp. 154-162.