

Научная статья  
УДК 008+7+304.2

### Культурные коды субкультуры анимэ в российской подростковой моде

Гридасова Анна Георгиевна<sup>1</sup>, Чапля Татьяна Витальевна<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Новосибирский государственный педагогический университет, Новосибирск, Россия

*Аннотация.* Статья посвящена анализу влияния японской анимэ-культуры на современных российских подростков. Изучая повседневную подростковую моду, мы все больше отмечаем включение элементов анимэ-символики в подростковый костюм. Самоидентификация подростков в социуме происходит на подсознательном уровне, дифференцируя его участников на «свой» – «чужой» в контексте символизма. Подростковые субкультуры диктуют своим участникам заимствованный подражательный образ жизни, манеру поведения и мировоззрение в целом.

*Ключевые слова:* подростки; подростковая мода; субкультура анимэ; anomия; семиотика подростковой моды

*Для цитирования:* Гридасова А. Г., Чапля Т. В. Культурные коды субкультуры анимэ в российской подростковой моде // Культурно-антропологические исследования. 2022. № 1. С. 50–57.

Scientific article

### Cultural codes of the anime subculture in russian teen fashion

Anna G. Gridasova<sup>1</sup>, Tatiana V. Chaplya<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia

*Abstract.* The article is devoted to the analysis of the influence of Japanese anime culture on modern Russian teenagers. Studying everyday teenage fashion, we increasingly note the inclusion of elements of anime symbols in a teenage costume. The self-identification of adolescents in society occurs at a subconscious level, differentiating its participants into “their own” – “someone else’s” in the context of symbolism. Teenage subcultures dictate to their participants a borrowed imitative lifestyle, behavior and worldview in general.

*Keywords:* teenagers; teen fashion; anime subculture; anomie; semiotics of teen fashion

*For citation:* Gridasova A. G., Chaplya T. V. Cultural codes of the anime subculture in russian teen fashion. *Cultural and anthropological research*, 2022, no. 1, pp. 50–57.

Современная российская культура претерпевает кардинальные изменения в условиях отчуждения Запада от российского мира, когда все русское отделяется в негативную плоскость. До сих пор подростки связывали свои интересы, выстраивали свое поведение в соответствии с нормами и ценностями общества потребления. Сегодня особенностью современности для российских подростков становится неопределенность, неизвестность будущего, повышенная тревожность, anomия. Разрываются коммуникативные связи, прежние смыслы утрачивают свою значимость. Подростковая мода реагирует на политические и социальные изменения, поскольку является отражением

жизни общества. Подростковая мода служит подростку не только укрытием от негативных проявлений окружающей среды и создает определенный образ, но и может выступить в роли создания или изменения мировоззрения молодого человека. Семиотик Р. Барт отмечал важность психологической функции моды, утверждая, что, трансформируя одежду, человек трансформирует и свою душу [1, с. 136].

И. Ю. Лебедева в своей статье «Проблема социального одиночества и аномии у представителей неформальных молодежных сообществ (на примере анимэ-субкультуры)» определяет аномию как состояние, характеризующееся отсутствием цели, самоидентичности; дезориентацией духовных и нравственных норм у отдельного человека или общества в целом. Все это очень ярко отражается в подростковой моде. Аномия, отмечает И. Ю. Лебедева, имеет генетическую, смысловую и методологическую связь с понятием «одиночество» (У. Садлер, Т. Б. Джонсон, Л. Сроле и др.) [2]. Проблема одиночества и отрешенности от внешнего мира может быть отражением причастности подростка к одной из субкультур, культивируемых в западных странах и некоторых странах Востока. Подростковая мода является зеркалом современности, и ее смысловое и семиотическое поле способно многое рассказать об индивиде. Подростки очень четко визуально дифференцируют понятия «свой» и «чужой», используя знаковую систему моды – те детали и атрибутику, которые свойственны определенной субкультуре. «Свой» – такой же, как я, носящий ту же одежду и имеющий такие же привычки. «Чужой», «другой» – не такой, как я, отличный от меня, непонятный, несущий опасность или безынтересен.

Подросток – тинейджер – отрок – ребенок в период взросления. Ранний подростковый возраст колеблется от 10 до 14 лет, поздний – от 14 до 19 лет. Возможно некоторое растягивание этого периода в зависимости от индивидуальных причин, в том числе и генетических. Подростковый возраст связан не только с физиологическими изменениями в организме человека, но и с психологическими, такими, как нестабильность, замкнутость или бунтарство, грубость, нарушение установленных правил из-за ощущения собственной взрослости. Стоит также отметить биологический аспект: в подростковом возрасте происходят изменения в репродуктивной системе, появляются вторичные половые признаки, гормональный дисбаланс вызывает взрывы эмоций: влюбленность, нестабильность поведения, обостренное чувство справедливости, разоблачение двойных стандартов, ощущение непонимания взрослыми, отчуждение от общества, иногда демонстративное предъяснение себя социуму в качестве «совершенства», образца для подражания. Подросток стремится продемонстрировать свои лучшие качества (а иногда крайне негативные) всеми возможными способами. Л. С. Выготский и Д. Б. Эльконин охарактеризовали этот возраст в контексте психологических новообразований сознания, при котором подросток сравнивает себя с другими, выделяя для себя образцы и идеалы – людей, которым стремится подражать [3]. Часто этими идеалами становятся виртуальные или вымышленные персонажи. Подростки, находясь под влиянием западной моды, связывают с ней свои впечатления, включая свою фантазию и превнося её в российскую социальную реальность.

Не вызывает сомнения, что мода несет в себе символическую сущность, обеспечивая включение человека в ту или иную форму общения с социумом.

Используя знаковую систему моды, подростки включаются в наиболее подходящую для них игру, взаимодействуя с индивидами, группами людей, с социумом. Й. Хейзинга в предложенной им концепции игры отметил, что игра несет в себе некую тайну, особенно если происходит с помощью переодевания, в которой игрок, переодевшийся или надевший маску, не просто играет в иное существо, но он и есть иное существо [4]. Подростки перевоплощаются в понравившихся им героев кино, мультипликации и компьютерных игр с помощью одежды и косметики, подражая им во всем: в манере поведения, разговорной речи, выборе музыкального и изобразительного искусства, перенимая их мировоззренческие взгляды.

В каждой подростковой субкультуре существует своя мода на те или иные элементы, несущие в себе закодированные глубинные смыслы. Например, в субкультуре стимпанк подростки часто используют атрибутику в виде шестеренок, биноклей, увеличительных стекол, паровых пистолетов, баллонов, кожаных корсетов, курток и плащей, часов, компасов и других элементов викторианской Англии XIX в. – все это связано с индустриализацией общества. «Сталкеров» (подражающих героям фантастического романа Братьев Стругацких «Пикник на обочине») интересуют так называемые зоны отчуждения: заброшенные здания, заводы и фабрики, радиационные объекты, они используют противогазы, фонари, защитные костюмы и перчатки от радиации, дозиметры, рюкзаки с запасом воды и еды. «Диггеров» (с англ. to dig – «копать») интересуют подземные коммуникации: подвалы и другие тайные места, здесь обязателен набор альпинистского снаряжения – веревок, карабинов, ножей, факелов, каски служат защитой головы, камуфляжная спецформа из прорезиненной плащевой ткани призвана защитить тело от повреждений. Здесь играет немаловажную роль нахождение участников субкультур в определенном пространстве. Как отмечает исследователь Т. В. Чапля, пространство мест, как правило, связано с теми социальными ролями, которые человек играет на протяжении своей повседневной жизни. В итоге складывается система или шаблоны поведения, связанные с определенными местами, и люди, попадая в них, вынуждены играть определенные сценарии [5].

В современном мире многие субкультуры плавно перетекали в виртуальный мир: «компьютерные гики», к которым относятся хакеры, увлечены компьютерными технологиями. В некоторых подростковых субкультурах четко прослеживается призыв к суицидальным намерениям, называемый эффектом Вертера (самоубийство под влиянием чьего-либо примера). Данную проблему ярко демонстрирует японская субкультура «анимэ», берущая свое начало в американских анимационных фильмах и комиксах, проникших в японскую культуру и широко распространившихся в современной Японии. Это и лонгсливы, свитшоты, брюки широкого покроя с изображением страшных окровавленных фантастических чудовищ, призраков, оживших покойников. Визуальное выражение субкультуры анимэ, на первый взгляд, кажется наивной игрой, однако оно вызывает в сознании подростков определенные смыслы и мировоззренческие взгляды. Японская анимэ-культура все больше привлекает внимание культурологов, социологов, психологов с точки зрения её влияния на неокрепшую психику подростков.

Целью нашей работы является культурологическое осмысление влияния субкультуры анимэ на современных российских подростков, отражающейся в культурных кодах подростковой моды.

Феномен подростковой моды нередко является предметом исследования в трудах по искусствоведению и дизайну, социологии, семиотике костюма. Именно знаковая система анимэ в российской подростковой моде стала предметом нашего исследования.

Материалами исследования послужили работы Й. Хёйзенги, Р. Барта, Г. Зиммеля, И. Ю. Лебедевой, У. Садлера, Т. Б. Джонсона, Л. Сроле, Е. Л. Катасоновой, Л. А. Греликова, Л. С. Выготского, Д. Б. Эльконина и др.

Основными методами исследования стали культурологический и семиотический анализ исследования.

Семиотический анализ моды современных подростков несет в себе мировоззренческие смыслы, позволяющие определить причастность (или отстраненность) к той или иной подростковой субкультуре. Подростковая мода отражает предпочтения юных, их взгляды на жизнь, понимание ими современной картины мира.

Обращаясь к этимологии слова «анимэ», стоит отметить, что оно происходит от английского слова *animation* – анимация, мультипликация. Японское анимэ アニメ является сокращенным вариантом английского слова. Анимэ создаются на основе манга. Манга – японские комиксы, достаточно древнее японское изобретение, берущее свое начало в древних рисунках, напоминающих комиксы, а позже, использовавшиеся для военной пропаганды в Японии XX в. Комиксы – небольшие, как бы размашисто, а иногда и схематично прорисованные картинки, отображали сцены баталий, в которых японские солдаты мужественно побеждали врага.

Анализ полученных данных показывает, что современные манга являются визуальным сегментом японской массовой культуры, отражающим реально-фантастический мир – смешение реального и идеального, бытового и вымышленного, простого – человеческого и фантастического, выросшего из мечты и из страхов. Противоречивость смыслов в манга иногда вызывает у российских подростков желание изменить этот мир к лучшему, стремясь победить зло, а иногда уподобиться отрицательным героям и навести страх и ужас на окружающих. Отсюда возможны практически негативные действия. Так называемый жанр анимэ «хоррор» призван вызвать у зрителей чувство страха, тревоги и неопределенности, создать напряженную атмосферу ужаса или мучительного ожидания чего-то ужасного, вовлекая зрителя в происходящее на экране, где основной акцент делается на психологическое состояние человека.

Стоит отметить, что манга и анимэ в Японии предназначены не только для детей, подростков, но и для взрослых, отдельно для женщин и для мужчин. Сюжеты манга и анимэ затрагивают все стороны человеческой жизни: от наивно-развлекательных до сексуальных и садистско-жестоких. Приведем краткую классификацию сюжетов манга и анимэ: школьный детектив, забота о ребенке, сказочные, повседневность, полицейский боевик, самурайский боевик, историческая драма, поп-звезды и музыкальный бизнес, повествование о супергероях, киберпанк, стимпанк, комедия, магия, мистика, парапсихология, научная фантастика, путешествие между мирами, триллеры, семейные, социальный фильм,

космические войны, апокалипсис, постапокалипсис. К жанрам анимэ можно отнести *бара* – гомосексуальные отношения, *лоликон* – сексуальные отношения с вовлечением несовершеннолетних детей, *рэдикоми* – сексуальная манга для женщин, *юри* – описание женских лесбийских отношений, *яой* – описывающий мужские сексуальные отношения [6].

Известный современной Японии мангака (создатель манга) Хаяо Миядзаки сегодня, став пенсионером, рисует манга и для пожилых людей. Хаяо Миядзаки является одним из ярких представителей художников, работающих в стиле японских комиксов. Он воплотил в анимэ «Ветер крепчает» образ своего отца – человека, что жаждет добра, но служит злу – Дзиро Харикоси. Противоречивые сюжетные линии, противоречивость действий героев вызывает большое количество эмоций у зрителей, привлекая внимание все большей аудитории приверженцев культуры анимэ. Его известные работы: «Ходячий замок» в стиле стимпанк, «Унесенные призраками», «Навиская» и другие не могут оставить равнодушными зрителей, тем более подростков. За свои работы Х. Миядзаки удостоен высоких званий. Европейская киноакадемия присудила Х. Миядзаки Международную премию Screen International Award за работу на основе манга «Унесенные призраками» в 2002 году; «Золотой медведь» Берлинского кинофестиваля за фильм «Унесенные призраками» в 2002 г.; «Сатурн» в 2003 г. за лучший сценарий на иностранном языке за «Унесенные призраками»; «Сезар» (Франция, Париж) и др. Особенной наградой для Х. Миядзаки стал «Оскар» за лучший анимационный фильм «Ветер крепчает» в 2014 г. Талант художника неоспорим. Однако сюжеты фильмов часто выглядят пугающе [7].

Исследователь субкультуры анимэ Е. Л. Катасонова в статье «Анимэ: вчера, сегодня, завтра» отмечает, что японская анимация всегда балансирует на грани детской сказки и взрослой реальности, побуждающих зрителей к серьезным эмоциональным переживаниям и философским раздумьям о смысле человеческой жизни. Е. Л. Катасонова отмечает, что 60 % всей анимации создается в Японии и успешно реализуется во всем мире. Сегодня мода на рисованных японских персонажей «анимэ» захватила даже мировых звезд шоу-бизнеса и фэшн-индустрии, оригинальные персонажи которых стали источником новых креативных идей [8]. Действительно, современные кутюрье и индустрия моды все больше используют при изготовлении тканей, одежды, костюмов от-кутюр – высокой моды и украшений элементы субкультуры «анимэ», оказывающие влияние, в том числе, и на российскую подростковую моду. Субкультура анимэ получила свое распространение во многих странах мира, привлекая все большее количество подростков. Это выражается не только в костюме, но и в поведении. В данном контексте стоит отметить, что в российском интернете легко можно найти анимэ в жанре эротика, например, «Учитель, я уже взрослая» с откровенными сценами, героиней которой является юная девушка и учитель – «совратитель». Это не эротика, а откровенно порнографические сцены с определённым звуковым рядом.

Характерными выразительными особенностями анимэ являются такие визуальные детали субкультуры, как невероятно большие глаза на детских личиках, густые прически с челками, множеством заколок и бантиков в сочетании с недетским декольте, корсеты, розовые или черные чулки чуть выше колена, ботинки на огромной платформе – всё это элементы субкультуры анимэ. У рос-

сийских подростков на одежде в виде разноцветных принтов мы все больше замечаем глаза анимэ-персонажей (выражение эмпатии), капли крови на лицах парней или текущая кровь из носа (отражают их возбужденное состояние), разнообразные символы в виде сердечек и цветов (умиление и любовь), парики и прически с челками и ушками животных на обручах (подражание милым кошкам). Ими могут быть такие особенности японской анимэ, как: белый круг на темном фоне, означающий характеры персонажей и др. Так называемые «мимишные» и «няшные» («нянь» – японский звук, связанный с котами) образы все больше можно встретить в качестве украшения или основного костюма в подростковой моде. Ими могут быть котики с приподнятой вверх лапкой – Манеки Неко («манящий и зовущий кот» – нянь, няо, мяу) – символ тепла, удачи, домашнего тепла и благополучия. Очень яркими в анимэ-культуре выступают популярные персонажи с разными характерами, которым стараются подражать российские подростки. Условно их называют Дэрэ – персонажи с набором определенных свойств характера [9].

Это позволило нам сделать вывод о том, что ретроспектива возникновение субкультуры анимэ обращает наше внимание на комиксы, получившие свое начало в западных странах. Проникновение западной комикс-культуры в Японию, преобразованной в манга и анимэ, а также дальнейшее просачивание в российскую культуру её визуальных элементов отразилось в культурных кодах подросткового костюма в России.

Русские традиции и ценности постепенно размываются на протяжении многих лет, что является следствием глобализации мира. Многолетнее подравнивание по одному принципу сознания молодого поколения разных стран направляет общество в потребительскую плоскость. Общество потребления в погоне за благами цивилизации все больше утрачивает свою идентичность, хаотично присваивая себе ценности других культур. Глобальный социум несет противоречивые ценностные ориентиры для новых поколений человеческого общества, все больше отдаляя российского человека от его природы. Целомудрие, описанное в «Домострое», культура русского народа выхолащивается принятием западных образцов. Это может привести к утрате национальной идентичности русского народа, навязанной обществом потребления, где главным является получение удовольствия от жизни, развлечения и получение денег любым путем.

Размышляя о глобальном социуме, профессор Л. А. Гореликов очень четко определил дальнейшее развитие человечества, утверждая, что в XXI в. на смену техногенной цивилизации должна прийти духовно-творческая форма организации общественной жизни на основе гуманизации образования, универсализации общественного интеллекта и генерализации в общественной практике императивов социоприродной гармонии. Важную роль в гуманизации и гармонизации жизни мирового сообщества XXI в. призвана сыграть Россия как центральное звено в духовном сопряжении культур Запада и Востока [10]. Не вызывает сомнения, что современная культура претерпевает кардинальные изменения в связи с перестраиванием мирового порядка. Современный человек, – констатирует Л. А. Гореликов, – должен преодолеть власть внешней необходимости и постичь в природной и социальной действительности не границу личной свободы, а объективную предпосылку её высшего выражения [10].

В перспективе нового мироустройства мы не можем не отметить такую его особенность, как непредсказуемость, неопределенность ситуации.

Ценностные ориентиры, навязанные западным обществом потребления, рассеиваются, в российской подростковой среде образуется некий вакуум, мнимая безысходность, способная вызвать психологические проблемы у подрастающего поколения.

Субкультура анимэ отражается в подростковой одежде, увлекая всё больше российских подростков своей эмоциональностью. К ней присоединяются такие виды искусства, как музыка – альтернативный рок и металл, изобразительное искусство и мода. В решении данной проблемы мы видим замещение смыслового поля российским продуктом.

### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. **Барт Р.** Система моды. Статьи по семиотике культуры / пер. с фр., вступ. ст. и сост. С. Н. Зенкина. – М.: Издательство им. Сабашниковых, 2003. – 512 с.
2. **Лебедева И. Ю.** Проблема социального одиночества и аномии у представителей неформальных молодежных сообществ (на примере анимэ-субкультуры) [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problema-sotsialnogo-odinochestva-i-anomii-u-predstaviteley-neformalnyh-molodezhnyh-soobschestv-na-primere-anime-subkultury/viewer> (дата обращения: 28.03.2022).
3. **Выготский Л. С.** Психология детского возраста. – М.: Эксмо-пресс, 2000. – 1008 с.
4. **Хейзинга Й.** Homo ludens. Человек играющий / пер. с нидерланд. Д. Сильвестрова. – СПб.: Азбука-Классика, 2007. – 383 с.
5. **Чапля Т. В.** Архитектурное пространство и карта поведения [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/arhitekturnoe-prostranstvo-i-karta-povedeniya/viewer> (дата обращения: 01.04.2022).
6. Статьи о Японии. Жанры аниме. Fushigi Nippon – Загадочная Япония [Электронный ресурс]. – URL: <http://leit.ru/modules.php?name=Pages&pa=showpage&pid=33> (дата обращения: 28.03.2022).
7. **Иванов Б.** Виды и жанры аниме. Аниме и манга в России [Электронный ресурс]. – URL: <https://litres.ru/chitat/ru/%D0%98/ivanov-boris-andreevich/vvedenie-v-yaronskiyu-animaciyu/11> (дата обращения: 28.03.2022).
8. **Катасонова Е. Л.** Анимэ: вчера, сегодня, завтра [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/anime-vchera-segodnya-zavtra/viewer> (дата обращения: 28.03.2022).
9. 27 популярных типов в анимэ и манге [Электронный ресурс]. – URL: <https://readd.org/27-populyarnyh-tipov-dere-v-anime-i-mange/> (дата обращения: 28.03.2022).
10. **Гореликов Л. А.** Арктический проект в формировании глобального социума [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/arkticheskiy-proekt-v-formirovanii-globalnogo-sotsiuma/viewer> (дата обращения: 28.03.2022).

### Информация об авторах

А. Г. Гридасова, аспирант, Новосибирский государственный педагогический университет, Новосибирск, Россия, [anna\\_gridasova@mail.ru](mailto:anna_gridasova@mail.ru)

Т. В. Чапля, доктор культурологии, кандидат социологических наук, доцент, Новосибирский государственный педагогический университет, Новосибирск, Россия, [chap\\_70@mail.ru](mailto:chap_70@mail.ru), ORCID 0000-0001-9712-7478

### Information about the authors

Anna G. Gridasova, graduate student, Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia, [anna\\_gridasova@mail.ru](mailto:anna_gridasova@mail.ru)

Tatiana V. Chaplya, Doctor of Culturology, Candidate of Sociological Sciences, Associate Professor of the Department of Theory, History of Culture and Museology, Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia, chap\_70@mail.ru, ORCID 0000-0001-9712-7478

Статья поступила в редакцию 11.05.2022; одобрена после рецензирования 10.06.2022; принята к публикации 16.06.2022

The article was submitted 11.05.2022; approved after reviewing 10.06.2022; accepted for publication 16.06.2022