

УДК 008

DOI: 10.34670/AR.2022.26.47.009

## Эстетика субкультуры манга и анимэ

**Костикова Юлия Валерьевна**

Старший преподаватель,  
кафедра иностранных языков,  
Государственный университет управления,  
Институт управления персоналом, социальных и бизнес-коммуникаций,  
109542, Российская Федерация, Москва, просп. Рязанский, 99;  
e-mail: yulya.bukhantseva@mail.ru

**Толкунова Мария Сергеевна**

Старший преподаватель,  
кафедра иностранных языков,  
Государственный университет управления,  
Институт управления персоналом, социальных и бизнес-коммуникаций,  
109542, Российская Федерация, Москва, просп. Рязанский, 99;  
e-mail: termar2@mail.ru

### Аннотация

В статье анализируются отличительные особенности субкультуры поклонников манга и анимэ, ее приверженцев и последователей, а также основные направления. Рассматриваются эстетические аспекты указанных жанров, схожесть с другими субкультурами, их общие особенности и ценность для ее контингента, объединяемого скорее внешне-эстетическими – визуальными и эмоциональными началами, нежели философско-мировоззренческими, апеллирующими к рациональным мотивам. Манга и анимэ – два во многих аспектах сходных жанра визуальной поп-культуры, появившиеся в Японии и получившие повсеместную популярность. В данном случае, рассматривая эстетическую сторону дела, можно объединить вышеупомянутые жанры «Манга» и «Анимэ» на основе их сходства в один блок, рассматривая анимэ как мультипликацию (анимацию) историй, изложенных в стиле комиксов-«манга».

### Для цитирования в научных исследованиях

Костикова Ю.В., Толкунова М.С. Эстетика субкультуры манга и анимэ // Культура и цивилизация. 2022. Том 12. № 2А. С. 73-80. DOI: 10.34670/AR.2022.26.47.009

### Ключевые слова

Субкультура, эстетика, манга, анимэ, поп-культура.

## Введение

Современная глобализация, развитие информационных технологий и масс-медиа приводят к определенному взаимному влиянию культур. В качестве одного из примеров такого влияния можно назвать распространение популярных японских визуальных жанров «анимэ» и «манга» с последовавшим формированием соответствующей (главным образом подростковой и молодежной) субкультуры.

Обычно термин «субкультура» трактуется как оппозиция «культуре» («целому») и «контркультуре» («антикультуре»). В первом случае подчеркивается некоторая вторичность, второстепенность, частность субкультуры по отношению к некоторой «основной» культуре. На такую подчиненность указывает приставка «суб-». Л.В. Мосиенко приводит термин «частичная культура» [Мосиенко, 2011, 132].

В.М. Соловьевым субкультура трактуется как комплекс «норм и стилей жизни, которые выдвигают и которым следуют определенные группы лиц, объединенные общими социальными, профессиональными, возрастными или сексуальными интересами и запросами и не принимающие традиционную культуру общества.

Отвергая стандарты доминирующей культуры, адепты субкультуры (как правило, лишь частично) замещают их собственными эталонами и кодексами правил, не стремясь, впрочем, ниспровергнуть существующие вне своей автономной зоны» [Соловьев, 2019]. В целом, с таким определением сложно спорить; единственное, что вызывает возражение, – это весьма радикальный тезис о «неприятии традиционной культуры общества».

По С.И. Левиковой, смысл (молодежной) субкультуры сводится к существованию и функционированию «частичной, относительно когерентной культурной подсистемы внутри базовой культуры общества, культивирующей собственно молодежную систему ценностей, норм и форм поведения, отношение к моде и т.д.» [Левикова, 2007, 132].

Во втором случае речь идет от том, что, в отличие от «контркультуры», субкультура не ставит своей целью антагонизм «основной» культуре, последнюю даже в какой-то мере дополняя и развивая.

В настоящем исследовании речь идет о субкультуре манга/анимэ. В целом это ветвь визуального искусства в рамках популярной, массовой культуры. В данном случае, говоря об эстетической стороне дела, можно объединить жанры «манга» и «анимэ» – на основе их сходства – в один блок, рассматривая анимэ как мультипликацию (анимацию) историй, изложенных в стиле комиксов-«манга». На такую взаимосвязь жанров и их генетическую преемственность указывается, в частности, Л. Катасоновой [Душенко, Катасонова, 2014], А. Х. Габдулиной [Габдуллина, 2012] и Е.А. Иваненко с соавторами [Иваненко, Корецкая, Савенкова, 2009].

## Основная часть

Говоря о субкультуре манга/анимэ, по-видимому, в ней следует выделить, по меньшей мере, два направления. Первое направление включает в себя субкультуру производства подобной продукции и поэтому является первичной (по отношению ко второму направлению, о котором речь пойдет ниже). Главным звеном здесь можно назвать создание изображений (статичных или подвижных) в соответствующем стиле. В этом плане следует отметить глубокие традиции японского искусства каллиграфии и «сумиэ»; последний представляет собой

импровизационный рисунок тушью по рисовой бумаге [Гудимова, 2017].

Очевидно, что «производственная» субкультура манга/анимэ насчитывает меньшее число ее носителей (по сравнению с числом потребителей). Однако уровень «глубины» в данном случае, напротив, больше. Под «глубиной» здесь понимается как владение техникой, так и знание общих законов жанра, а также их генезиса и развития.

Второе направление предполагает потребление соответствующей продукции и – далее – различные формы подражания и приверженности (обозначаемые как «фэндом», «фанаты», поклонники и т.д.).

Общим началом для обоих направлений является сам продукт манга/анимэ с присущими ему (этому продукту) характерными свойствами, в том числе и эстетическими.

К числу таких свойств, прежде всего, следует отнести **«экзотичность»**. Родиной манга/анимэ является Япония – дальневосточная страна с оригинальной – в том числе и художественной – культурой. Корни обоих жанров уходят в историю национальной изобразительной традиции, связанной, в частности, с иероглифическим письмом и чтением. Как замечает Л. Катасонова, «иероглиф – тоже «картинка», которую, однако, в силу ее сложности, необходимо было дополнительно иллюстрировать рисунками [Душенко, Катасонова, 2014, 175]. Таким образом, исторически и эволюционно японская манга не может быть сведена полностью к западному комиксу.

**Синтез «Восточное-Западное»** в данном случае заключается в том, что при создании анимэ (манга) – образов используются и отдельные элементы, присущие западной визуальной культуре. Так, персонажи рассматриваемого жанра изображаются с подчеркнуто большими (как бы по-детски удивленными или испуганными, во многих случаях выражающих тот или иной аффект) глазами, имеющими «разрез», свойственный европеоидной расе (отличный от формы глаза монголоидного типа, к которому относится нация японцев). Кроме того, помимо самого размера, глаза персонажей еще и весьма детализируются, что все вместе придает им особую выразительность и драматизм. Считается, что такая традиция берет начало из работ известного американского мультипликатора У. Диснея [Денисова, 2009; Schodt, 1986].

В целом же такой синтез японской экзотики и привычного западного, по-видимому, придает глубокое своеобразие изобразительной продукции рассматриваемого жанра.

Другим типичным эстетическим свойством комиксов «манга» и фильмов «анимэ» является его **«детскость»** (что отнюдь не тождественно адресации детской аудитории), при том что среди поклонников и даже адресатов манга/анимэ есть лица старше 20 и даже 30 лет [Хасьянов, Зайцев, 2014]. Данное свойство заключается, в частности, в такой репрезентации телесности, для которой типичны «сращение фюсис и техне, эстетика куклы, транссексуальность, инфантильность, тенденции к виртуализации» [Иваненко, Корецкая, Савенкова, 2009, 32; Денисова, 2009, 3].

Еще одно эстетическое свойство манга/анимэ состоит в **«красивости»**. Речь идет о том, что, во-первых, вся «картинка» (кадр фильма, страница или отдельный «кадр» комиксов-манга) должна быть «яркой» (хотя – в случае манга – и не цветной), повествовательно и эмоционально выразительной, привлекательной, вызывать интерес. Во-вторых, практически каждый персонаж – при всей его индивидуальности – имеет «говорящую» внешность, что выражается в чертах лица, мимике и даже цвете волос [Самойлова, 2010]. Кроме того, обращает на себя внимание тот факт, что «анимэ часто ... отличается характерной манерой отрисовки персонажей и фонов» [Денисова, 2009, 2].

Характерным свойством манга/анимэ является также их **«психологичность»**, состоящая,

во-первых, в проникновенном визуальном изображении различных чувств отдельных персонажей, а во вторых, в общей психологической «заряженности» сюжета и изображения. В определенной мере это перекликается с субкультурой «эмо» (от англ. emotional, что переводится не только как «эмоциональный», но и как «нервный», «впечатлительный», «душевный» [Emotional – русский перевод, www]).

**Субкультура поклонников** манга/анимэ, по-видимому, распространена среди контингента, объединяемого скорее внешне-эстетическими – визуальными и эмоциональными – началами, нежели философско-мировоззренческими, апеллирующими к рациональным мотивам [Хасьянов, Зайцев, 2014, 76]. Естественно, что музыка (как весьма популярное в молодежной среде явление) началом, объединяющим и тем самым первично формирующим изучаемую субкультуру, в данном случае также не является. Поэтому рассматриваемая субкультура объединяет субъектов с различными вкусами, мировоззрениями, видами занятий и другим характеристиками.

При этом часть поклонников рассматриваемого жанра являются чистыми потребителями соответствующей продукции, не проводящими при этом какой-либо активной социальной деятельности, связанной с увлечением манга/анимэ.

Представители другой части поклонников не ограничиваются лишь пассивным просмотром комиксов манга и фильмов-анимэ, под впечатлением от которых организуют и проводят более или менее интенсивную деятельность. Такая деятельность, во-первых, является внешним активным проявлением полученных эмоций. Во-вторых, такая деятельность может носить характер, различный как по степени выраженности (от простого подражания персонажам вроде стрижек, «как у героя», ношения соответствующих аксессуаров и т.д. до более сложных активностей), так и по своему виду.

Упомянутая выше схожесть стиля «эмо» и жанра манга/анимэ в данном случае может выражаться и в том, например, что приверженцы обоих направлений отрачивают длинные прически с прядями и челками, в той или иной мере закрывающими лицо, и красят их в глубокий черный цвет или, напротив, в яркие «кукольные», «кислотные» необычные цвета (фуксия, зеленый и т.д.). На сходство эстетики эмо и манга/анимэ обращает внимание, в частности, Иваненко с соавторами [Иваненко, Корецкая, Савенкова, 2009].

К различным видам активности приверженцев рассматриваемого жанра относятся как уже упомянутое простое подражание, так и более сложные – коллекционирование соответствующей атрибутики, создание и публикация так называемых «фанфиков», организация фан-клубов, проведение так называемых «косплеев» и т.д.

Словом «фанфик» (fan fiction – буквально: художественное произведение, созданное поклонниками) обозначаются различные произведения (обычно это рассказы, но могут быть и рисунки, фильмы, компьютерные игры и т.д.), созданные непрофессионалами под впечатлением от исходного авторского произведения и по его мотивам. Фанфики могут быть продолжениями исходного сюжета (сиквелы), содержать истории, предшествующие ему (приквелы), а также заключаться в параллельных (с исходным) сюжетах – с теми же героями и стилистическими особенностями, что и в подражаемом произведении.

При этом следует учесть синтетический, достаточно сложный характер рассматриваемых жанров. Так, выполнение «фанфиков» в жанре манга предусматривает наличие у их создателей более или менее выраженных способностей как к нарративу, так и к последующему графическому изображению задуманного сюжета (с сохранением специфического стиля). Подобные же произведения в жанре анимэ, кроме того, требуют владения приемами

мультипликации (в настоящий момент – преимущественно компьютеризированной).

К данному направлению субкультуры манг /анимэ примыкают и так называемые *мангаки* – поклонники манга, занимающиеся прорисовкой комиксов [Габдуллина, 2012, 35].

Поклонники анимэ/манга выражают свои эмоции в отношении этих жанров и через проведение так называемых косплеев (косплей: от *costume play* – костюмированное представление, разыгрывание сцен), представляющих собой «перевоплощение» участников фестиваля в различных персонажей. Косплей напоминает игру театральных актеров, но отличается в общем случае значительной долей импровизации (хотя более или менее жесткие сценарии также могут быть предусмотрены). Кроме того, если театральный актер играет главным образом для публики, то для непосредственных участников описываемых мероприятий ценно не только и не столько внимание зрителей (их может не быть вообще), сколько вживание в соответствующий образ. Зрители же, если они присутствуют, рассматриваются главным образом не как источник дохода такого коллектива (хотя и это – в виде пожертвований – не исключается), а как аудитория, в той или иной мере разделяющая вкусы «актеров» и служащая адресатом испытываемого «актерами» интереса и аффекта.

Среди поклонников рассматриваемого жанра выделяют также так называемых *камeko*, специализирующихся на фотографировании косплееров [там же] и выступающих, таким образом, представителями как бы третьего «эшелона» рассматриваемой субкультуры.

Людей, страстно увлеченных анимэ и манга, называют на японский манер «*отаку*». В качестве поклонников такие персоны отличаются (кроме выраженной и даже сильной приверженности) еще и широтой направлений своей деятельности. Помимо обсуждений на всевозможных форумах, они создают интернет-сайты, посвященные жанру анимэ в целом или определенному сериалу, выпускают журналы, создают интернет-словари для начинающих анимешников, организуют анимэ-фестивали, конкурсы косплея, коллекционируют фигурки персонажей анимэ и т.д. [там же]. В определенной мере для таких натур указанная деятельность составляет заметную, значимую часть их образа жизни.

Как отмечает Е.О. Самойлова, в конечном счете «Возвышенное» в анимэ не строится на зрелищном показе сцен, хотя и без этого нельзя, а основывается на характере и поступках героев. «Возвышенное» приобретает не только материальную, но и духовно-эстетическую направленность [Самойлова, 2010]. Вместе с тем в субкультуре поклонников («фанатов») анимэ/манга мы не наблюдаем деятельного (в реальных систематических поступках) отражения именно внутренних характеров героев любимых произведений – так, как это происходило, к примеру, с последователями советской повести для подростков «Тимур и его команда» (А. Гайдар). Если тимуровское движение (особенно в годы его неформального расцвета) было основано на внутреннем, содержательном подражании героям гайдаровской повести, то поклонники манга/анимэ, как уже отмечалось выше, копируют преимущественно внешнюю атрибутику персонажей.

Безусловно, сравнение последователей советской повести гражданского содержания с фанатами современных комиксов и мультфильмов не претендует на какую-либо существенную глубину: в данном случае это исключительно иллюстративное сопоставление. Однако, как можно видеть из сюжетов анимэ/манга и из характеров их персон, последним нередко свойственны общественно одобряемые характеристики, такие как смелость, стойкость, коллективизм, чувство справедливости, романтизм, целеустремленность, «идея подвига ради любимого человека» и т.д. [там же, 200-201].

Итак, среди поклонников манга/анимэ можно выделить две категории – «непродуктивную»

(лишь потребляющую) и «продуктивную» (вторично производящую, в отличие от субкультуры самих производителей рассматриваемой визуальной продукции). При этом деятельность «продуктивной» категории также может послужить материалом для последующей («третичной») – в той или иной мере творческой – переработки другими фанатами жанра. То есть рассматриваемая субкультура представляет собой многослойный конгломерат участников, каждый из которых имеет определенную специализацию сообразно своим вкусам и возможностям.

### Заключение

Субкультура манга\аниме объединяет своих участников главным образом по принципу эмоционального (т.е. весьма поверхностного) отношения (вовлеченности) к сюжету и персонажам. С эстетических позиций в манга\аниме привлекают такие элементы, как характерные для указанных жанров графические приемы, общая зрелищность изображения, драматический, трогательный сюжет, актуальный для той или иной целевой аудитории, характерные черты персонажей (в том числе «эстетика куклы», «мультипликационная» детскость, фантастические элементы – выдуманные существа, синтез человека и машины, чудесные превращения и т.д.).

Более глубокий эстетический уровень в произведениях манга/аниме образуется путем применения различных аллегорий и символов (в том числе и традиционно свойственных японской культуре).

Вместе с тем представителями субкультуры осваиваются главным образом лишь поверхностные, визуальные характеристики произведений манга/аниме. В то же время рассматриваемые жанры нередко содержат и еще более глубокие эстетические уровни, в частности «эстетику поступка», характеров персонажей, их отношения к жизни и т.д., что по смыслу смыкается уже с этической проблематикой.

### Библиография

1. Габдуллина А.Х. Язык и субкультура аниме в контексте глобализации // Челябинский гуманитарий. 2012. № 1(18). С. 34-37.
2. Гудимова С.А. Символы японской эстетики // Вестник культурологии. 2017. № 3(823). С. 135-145.
3. Денисова А. Семантика субкультуры «Аниме» // Аналитика культурологии. 2009. № 4.
4. Душенко К.В., Катасонова Е.Л. Манга, или комикс по-японски // Вестник культурологии. 2014. № 2(69). С. 175-181.
5. Иваненко Е.А., Корецкая М.А., Савенкова Е.В. Заклятье вечной молодости, или репрезентация телесности в жанре аниме // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия «Философия. Филология». 2009. № 2 (6). С. 32-43.
6. Левикова С.И. Молодежная культура. М.: Вузовская книга, 2007. 359 с.
7. Мосиенко Л.В. Молодежная субкультура и диалог // Высшее образование в России. 2011. № 1. С. 132-136.
8. Мошняга П.А. Внешняя культурная политика Японии // Власть. 2009. № 6. С. 159-161.
9. Соловьев В.М. Культурология. 2-е изд., испр. и доп. Москва-Берлин: Директ-Медиа, 2019. 616 с.
10. Самойлова Е.О. Эстетика аниме // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2010. № 1.
11. Хасьянов В.Б., Зайцев А.С. Субкультура аниме как культурно-информационный феномен (на примере деятельности молодежных объединений Иркутской области) // Научный диалог. 2014. № 11 (35). С. 75-88.
12. Emotional – русский перевод // Словарь Мультитран. URL: Multitrans.com.
13. Schodt F.L. Manga! Manga!: The World of Japanese Comics. Kodansha International, 1986. 260 p.

---

## Aesthetics of the manga and anime subculture

**Yuliya V. Kostikova**

Senior Lecturer,  
Department of foreign languages,  
State University of Management,  
Institute of Personnel Management, Social and Business Communications,  
109542, 99 Ryazanskii ave., Moscow, Russian Federation;  
e-mail: yulya.bukhantseva@mail.ru

**Mariya S. Tolkunova**

Senior Lecturer,  
Department of foreign languages,  
State University of Management,  
Institute of Personnel Management, Social and Business Communications,  
109542, 99 Ryazanskii ave., Moscow, Russian Federation;  
e-mail: termar2@mail.ru

### Abstract

The article analyzes the distinctive features of the subculture of manga and anime fans, its adherents and followers, as well as the main directions. The aesthetic aspects of these genres, similarities with other subcultures, their common features and value for its contingent, which are united more by external aesthetic-visual and emotional principles, rather than philosophical and ideological ones, appealing to rational motives, are considered. Manga and anime are two visual pop culture genres that are similar in many respects and originated in Japan and have gained worldwide popularity. In this case, considering the aesthetic side of the matter, it is possible to combine the above-mentioned genres "Manga" and "Anime" based on their similarities into one block, considering anime as an animation (animation) of stories told in the style of "manga" comics. The manga/anime subculture unites its participants mainly on the basis of an emotional (i.e. very superficial) attitude (involvement) to the plot and characters.

### For citation

Kostikova Yu.V., Tolkunova M.S. (2022) Estetika subkul'tury manga i anime [Aesthetics of the manga and anime subculture]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 12 (2A), pp. 73-80. DOI: 10.34670/AR.2022.26.47.009

### Keywords

Subculture, aesthetics, manga, anime, pop culture.

### References

1. Denisova A. (2009) Semantika subkul'tury "Anime" [Semantics of the subculture "Anime"]. *Analitika kul'turologii* [Analytics of cultural studies], 4.
2. Dushenko K.V. Katasonova Elena L. (2014) Manga, ili komiks po-yaponski [Manga, or comics in Japanese]. *Vestnik*

- 
- kul'turologii* [Bulletin of Culturology], 2(69), pp. 175-181.
3. Emotional – russkii perevod [Emotional - Russian translation]. *Slovar' Mul'titran* [Dictionary Multitran]. URL: Multitran.com.
  4. Gabdullina A.Kh. (2012) Yazyk i subkul'tura anime v kontekste globalizatsii [Anime language and subculture in the context of globalization]. *Chelyabinskii gumanitarii* [Chelyabinsk Humanitarian], 1(18), pp. 34-37.
  5. Gudimova S.A. (2017) Simvoly yaponskoi estetiki [Symbols of Japanese aesthetics]. *Vestnik kul'turologii* [Bulletin of Culturology], 3(823), pp. 135-145.
  6. Ivanenko E.A., Koretskaya M.A., Savenkova E.V. (2009) Zaklyat'e vechnoi molodosti, ili reprezentatsiya telesnosti v zhanre anime [The spell of eternal youth, or the representation of corporeality in the anime genre]. *Vestnik Samarskoi gumanitarnoi akademii. Seriya "Filosofiya. Filologiya"* [Bulletin of the Samara Humanitarian Academy. Series "Philosophy. Philology"], 2 (6), pp. 32-43.
  7. Khas'yanov V.B., Zaitsev A.S. (2014) Subkul'tura anime kak kul'turno-informatsionnyi fenomen (na primere deyatel'nosti molodezhnykh ob"edinenii Irkutskoi oblasti) [Anime subculture as a cultural and informational phenomenon (on the example of the activities of youth associations of the Irkutsk region)]. *Nauchnyi dialog* [Scientific dialogue], 11 (35), pp. 75-88.
  8. Levikova S.I. (2007) *Molodezhnaya kul'tura* [Youth culture]. Moscow: Vuzovskaya kniga Publ.
  9. Moshnyaga P. =A. (2009) Vneshnyaya kul'turnaya politika Yaponii [Foreign cultural policy of Japan]. *Vlast'* [Authority], 6, pp. 159-161.
  10. Mosienko L.V. (2011) Molodezhnaya subkul'tura i dialog [Youth subculture and dialogue]. *Vysshee obrazovanie v Rossii* [Higher education in Russia], 1, pp. 132-136.
  11. Samoilova E.O. (2010) Estetika anime [Aesthetics of anime]. *Filosofskie problemy informatsionnykh tekhnologii i kiberprostranstva* [Philosophical problems of information technologies and cyberspace], 1.
  12. Schodt F.L. (1986) *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*. Kodansha International.
  13. Solov'ev V.M. (2019) *Kul'turologiya* [Culturology], 2nd ed. Moskva-Berlin: Direkt-Media.
-