

*Иерей Роман Артемов*

## **РЕЛИГИОЗНЫЕ СИМВОЛЫ И АТРИБУТЫ В ФЭНДОМНЫХ ПЕРСОНАЖАХ ОТАКУ**

Статья представляет собой результат трехлетнего, с 2013 по 2015 годы, включенного полевого наблюдения за отаку в Республике Беларусь. Автором был проанализирован 1071 фэндомный персонаж, который был представлен на четырех фестивалях японской культуры Хиган в Минске. Также в статье приводится мониторинг использования религиозных персонажей отаку на фестивалях. Автором выявляются связи аниме и религиозных персонажей, которые выбираются отаку для воплощения на фестивале. Также в статье приводится детальный анализ направлений отаку, которые существуют в современном обществе. Автор связывает выбор фэндомных персонажей отаку с аниме, которые популярны среди поклонников японской анимации. Также в ходе анализа была выявлена корреляция между популярностью жанров мистики и постапокалипсиса и фэндомными персонажами на фестивалях японской культуры.

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

### **Введение**

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

фестивалях японской культуры Хиган в Минске.

### **Методика и объекты**

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

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

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

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

### **Субкультура отаку**

Изначально в японском языке отаку (яп. おたく или オタク) – это человек, который увлечен чем-либо. Однако теперь это понятие используется исключительно в отношении к людям, которые увлекаются японской анимацией и мангой – разновидностью японских комиксов<sup>1</sup>. Такое сужение содержательного наполнения термина отаку происходит под влиянием двух тесно взаимосвязанных факторов. С одной стороны, с 1970-х годов растет количество фанатов аниме и манги, активно использовавших тер-

---

<sup>1</sup> Иванов, Б.А. Введение в японскую анимацию / Б.А. Иванов. – М., 1999. – С. 45

мин отаку для самоидентификации<sup>2</sup>. С другой, происходит неудержимый рост влияния самого аниме на молодежь, а значит, и стремительное увеличение количества юношей и девушек именовавших себя отаку.

В научном дискурсе в отношении любителей японской анимации данный термин впервые используется Накамори Акио в цикле статей «Исследование отаку», которые были опубликованы в декабре 1983 года<sup>3</sup>.

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

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

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

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

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

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

Различные типы групп отаку имеют определенные особенности поведения и мировоззрения, которые отличают их от всех остальных<sup>5</sup>.

---

<sup>2</sup> Игнатович, А.Н. Буддизм и даосизм в Японии (к проблеме отношений и оценок) / А.Н. Игнатович // Дао и даосизм в Китае. – М. – 1982. – С. 179.

<sup>3</sup> Мещеряков, А.Н. Книга японских символов. Книга японских обыкновений. / А.Н. Мещеряков. – М., 2003. – С. 74.

<sup>4</sup> Erica B. Media and Religion in Japan: the Aum Affair as a Turning Point / B. Erica // EASA Media Anthropology Network & EASA Religion Network joint e-seminar. – 1997. – P. 12.

<sup>5</sup> Hatcher, J. Of Otakus and Fansubs: A Critical Look at Anime Online in Light of Current Issues in Copyright Law / J. Hatcher // SCRIPTed: A Journal of Law, Technology & Society. – 2014. – № 2. – P. 542.

Следует отметить всеобщее увлечение молодежи различного рода религиозной символикой, при этом этот факт не относится к конкретной субкультуре. Существуют виды субкультур, которые полностью основаны на религиозной символике, к примеру, готы. Отаку не являются исключением, наоборот, существует большое количество групп, которые активно прибегают к различного рода религиозной символике, при этом нет определенного предпочтения в конфессиональном плане. Российские отаку в большей степени увлекаются христианской символикой, т. к. она легко проходит культурную рецепцию среди самих фанатов японской анимации. Также среди отаку можно встретить увлеченность буддийской и даосской символикой, т. к. данные направления популярны в настоящий момент среди молодежи.

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

Типичный косплей-вота – это молодой человек или девушка в возрасте от 16 до 38 лет, имеющие высшее образование или получающие его. Косплей-вота, как правило, увлечены отдельным образом, который оттачивают до совершенства. Редко бывает, что отаку постоянно меняет образы<sup>7</sup>. Важно отметить, что зачастую они не ограничиваются участием в фе-

---

<sup>6</sup> Kam, T. The Common Sense that Makes the 'Otaku': Rules for Consuming Popular Culture in Contemporary Japan / T. Kam // Japan Forum. – 2011. – № 25(2). – P. 155.

<sup>7</sup> Lee, T. Fan Activities from P2P Filesharing to Fansubs and Fan Fiction: Motivations, Policy Concerns, and Recommendations / T. Lee // Texas Review of Entertainment and Sports Law. – 2009. – №14. – P. 187.

стивалях и используют аниме-образ в повседневной жизни. Отаку, который принял на себя определенный аниме-образ, является не просто косплей-вота, а фэндом-вота. Зачастую создание и продвижение образа требует серьезных материальных затрат. В странах СНГ редко доходит до пластических операций для шлифовки образа, как это часто происходит в Японии, но косплей-вота не скупятся на различного рода аксессуары, которые зачастую заказываются индивидуально у мастеров<sup>8</sup>.

### **Фестивали японской культуры и аниме**

Фестивали японской культуры и аниме имеют достаточно небольшую историю и насчитывают всего около 15 лет. Первый фестиваль прошел в 2000 году в Москве. Он был организован стараниями клуба «R.An.Ma» и носил название «Всероссийский фестиваль японской анимации»<sup>9</sup>. Он очень быстро нашел своих поклонников и стал регулярным и самым крупным фестивалем субкультуры отаку. После первого фестиваля проходит целая волна аниме-фестивалей не только в России, но также и в странах СНГ. В Беларуси подобные фестивали стали проводиться с 2005 года и носят название «Хиган». Эти фестивали являются регулярными и проводятся два раза в год. Организаторами данного аниме-форума являются непосредственно сами отаку. Следует отметить, что некоторые из них целенаправленно отмечают в день весеннего равноденствия. В этом можно заметить черты увлечения синтоизмом.

Подобная практика была позаимствована из Японии, где некоторые фестивали анимационной культуры проводились в дни весеннего равноденствия. Например, Большой Токийский аниме-фестиваль изначально был приурочен ко дню весеннего равноденствия, что показывает достаточно тесную связь и зависимость от синтоизма. Позже организаторы отошли от этой традиции и стали руководствоваться более практичными критериями.

---

<sup>8</sup> Leonard, S. Celebrating Two Decades of Unlawful Progress: Fan Distribution, Proselytization Commons, and the Explosive Growth of Japanese Animation / S. Leonard // UCLA. – 2010. – P. 19.

<sup>9</sup> Sone, Y. Canted Desire: Otaku Performance in Japanese Popular Culture / Y. Sone // Cultural Studies Review. – 2011. - № 20(2). – P. 198.

На Украине нет единого фестиваля, в стране проводится целый ряд регулярных фестивалей аниме-культуры.

Наиболее популярными фестивалями на территории СНГ являются: «Akihabara» в Днепропетровске<sup>10</sup>, «Аниматрикс» в Москве<sup>11</sup>, «Аниме фестиваль» в Благовещенске<sup>12</sup>, «Всероссийский фестиваль японской анимации» в Воронеже<sup>13</sup>, «Yorokonde» в Харькове<sup>14</sup>, «Всеукраинский фестиваль японской анимации» в Киеве<sup>15</sup>, «Старкон» – ежегодный международный фестиваль поклонников фантастики, который проходит в Санкт-Петербурге<sup>16</sup>, «Всеукраинский фестиваль косплея ОТОБЭ» в Киеве<sup>17</sup>, «Дай-фест» в Омске<sup>18</sup>, «Отакун» и «Jiyuu» в Рязани<sup>19</sup>, «ОТОБЭ» в Киеве<sup>20</sup>, «Танибата» в Ростове-на-Дону<sup>21</sup>, «Таносима» и «Момиджи» в Челябинске<sup>22</sup>,

<sup>10</sup> Аниме и манга в России [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.animemanga.ru/Articles/russia.shtml>. – Дата доступа: 21.03.2014.

<sup>11</sup> Риа Новости [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ria.ru/culture/20091028/190995202.html>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>12</sup> Восток медиа [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.vostokmedia.com/n80380.html>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>13</sup> Даунтаун. Воронеж [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://downtown.ru/voronezh/city/1281>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>14</sup> Объектив [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.objectiv.tv/060410/39718.html>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>15</sup> Новый регион [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://nr2.ru/kiev/356524.html>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>16</sup> Старкон [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://starcon.pro/convention>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>17</sup> Подробности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://podrobnosti.ua/795189-v-kieve-proshel-kosplej-festival.html>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>18</sup> Аргументы и факты. Омск [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.omsk.aif.ru/dosug/afisha/111820>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>19</sup> Лига новости [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://news.liga.net/news/culture/491298-kiyvlyan-poznakomyat-s-aronskoj-kulturoj-i-animatsiej.htm>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>20</sup> Анигеокс [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://anigeox.ru/news/29-E%D0%B3%D0%B8tanoshima-2011.html>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>21</sup> Подробности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://podrobnosti.ua/795189-v-kieve-proshel-kosplej-festival.html>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>22</sup> Праздничный портал Челябинска [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://chel.prazdnik-land.ru/afisha/2010/10/17/anime-festival-momidzhi-2010/>. – Дата доступа: 22.03.2014.

«Феникс» в Казани<sup>23</sup>, «Хиган» и «Гансэн» в Минске<sup>24</sup>, «Черный дракон» в Самаре<sup>25</sup>, «ЧибиФест», «АзияБриз» и «Halloween Fest» в Екатеринбурге<sup>26</sup>, «Animate it» во Владивостоке<sup>27</sup>, «Animania» в Алма-Ате и Нижнем Новгороде<sup>28</sup>, «Анима» в Уфе<sup>29</sup>, «Chebicon» в Чебоксарах<sup>30</sup>, «JAniFest» в Петрозаводске<sup>31</sup>, «Mikan no Yuki» в Коврове<sup>32</sup>, «Siberia Otaku Saiten» проходящий раз в год по очереди в Томске, Новосибирске и Барнауле; «Ханами» и «Акимацури» весной и осенью в Тюмени; «ТОРИХ», «Анимацури», «Манифест», «Anyfest», «Отаку Фестиваль» в Санкт-Петербурге<sup>33</sup>.

Несмотря на многообразие фестивалей в различных странах, они имеют практически единую структуру. Обычно мероприятия длятся несколько дней – от двух до трех. Примерная программа аниме-фестиваля выглядит так.

### **Первый день:**

1.1. Конкурсное представление на сцене (выступления мастеров боевых искусств, японские национальные танцы с веерами и т. д.

---

<sup>23</sup> Татар-Информ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.tatar-inform.ru/news/2010/03/27/212000/>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>24</sup> Белаяпан [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://belapan.com/archive/2010/03/15/media\\_anime\\_v/](http://belapan.com/archive/2010/03/15/media_anime_v/). – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>25</sup> Самарские Известия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://samarskieizvestia.ru/document/9527>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>26</sup> Джастмедиа [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.justmedia.ru/>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>27</sup> Уралвеб [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.uralweb.ru/poster/events/1808.html>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>28</sup> КазИнформ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.inform.kz/rus/article/2222967>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>29</sup> Новости Федерации. Международное Информационное Агентство [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://regions.ru/news/2002038/>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>30</sup> Чебоксары [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.cheboksary.ru/?action=view&date=27072009&chart=townnum=2>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>31</sup> Республика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://rk.karelia.ru/kultura/yarona-matrena/>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>32</sup> Комсомольская правда [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.kp.ru/online/news/120893/>. – Дата доступа: 22.03.2014.

<sup>33</sup> Алтапресс [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://altapress.ru/story/44437>. – Дата доступа: 22.03.2014.

1.2. Работа в секциях. Тематика секций может быть разнообразной, все зависит от тематики самого фестиваля и возможностей организаторов.

Примерный список секций, построенный на основании анализа основных фестивалей, приведенных ранее:

- **Оригами;**
- **Го** – (японская логическая настольная игра);
- **Сега** – японская настольная логическая игра шахматного типа;
- **фан-арт** – разновидность творчества фанатов аниме, представляет собой рисунки, карикатуры определенной тематики;
- **DDR** – серия музыкальных видеоигр, которые требуют от игроков реакции и слуха;
- **консольные и компьютерные игры;**
- **боевых искусств;**
- **каллиграфия;**
- **японской культуры и материального быта.**

Это основное тематическое направление, тематика секций динамична.

### **Второй день.**

2.1. Конкурс косплея. Он проходит в виде дефиле в костюмах и образах.

2.2. Конкурс видеоклипов. Он заключается в том, что на суд жюри выносятся клипы, смонтированные участниками из различных аниме с наложением музыки. Обычно оценивается качество монтажа, наложение музыки и т. д.

2.3. Заключительная часть любого фестиваля посвящена японской культуре, а также заполнена различными конкурсами для зрителей: каратэ, танцы и др.

### **Религиозные символы и атрибуты в косплее аниме**

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

Опираясь на анализ фестивалей, можно выделить основные религиозные символы, которые встречаются и используются косплеерами на аниме-фестивалях: кресты различных видов, включая различные трансформации, пентаграммы, перевернутые кресты и различная сатанинская атрибутика, ко-



торая символизирует принадлежность персонажа к жанру постапокалипсиса, облачения буддийских монахов и синтоистских священников, изображения Будды, изображения Ками, Библия: ангелы, крылья и все что связано с ангелологией; демоны и демонологическая атрибутика: рога, копыта и т. д.

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

Популярность подобных символов и персонажей среди отаку стран СНГ легко объяснима. Они просты для восприятия и рецепции отаку. Они легко принимают те символы и персонажей, которые легко встраиваются в их аксиологическое восприятие действительности. Если учесть существование аниме-студий, которые специализируются на производстве аниме исключительно для западного зрителя (Madhouse), то становится понятен выбор отаку персонажей из подобных аниме (Death Note, X). Редки случаи использования символики и персонажей из аниме, далеких от культурных реалий отаку. В основном к ним прибегают ценители конкретной культуры или религиозного течения. Таким образом, кажущаяся культурная пропасть между отаку стран СНГ и японской анимацией является не чем иным, как мифом.

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

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



*Диаграмма 1*

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

Как видно из диаграммы 1, начиная с 2013 г. наблюдается постепенный рост религиозного косплея на фестивале Хиган. При этом также наблюдается увеличение удельного веса религиозных фэндомных персонажей по отношению к общему числу участников. Это говорит о росте популярности религиозных тем и символов среди отаку. Если удельный вес религиозных персонажей в 2013 году составлял менее 50 %, то к 2015 году он возрос до 92 %.

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

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

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

Среди участников фестивалей было проведено экспресс-интервью, которое не претендует на полноценное оперативное социологическое исследование, но было осуществлено для проведения в последующем более глу-

бокого контент-анализа костюмов и персонажей.

Участникам интервью предлагалось ответить на 2 вопроса:

1. Почему Вы выбрали именно этого персонажа?

- a) нравится аниме определенного жанра \_\_\_\_\_;
- b) нравится характер и образ героя в аниме;
- c) его просто воссоздать;
- d) выбрал за компанию с другом/подругой.

2. Чем Вы руководствовались, используя религиозные символы при создании образа?

- a) я религиозный человек и использовал их сознательно;
- b) для придания глубины и таинственности образу;
- c) мне просто нравятся кресты и другая религиозная атрибутика;
- d) потому что образ без них неполноценен.

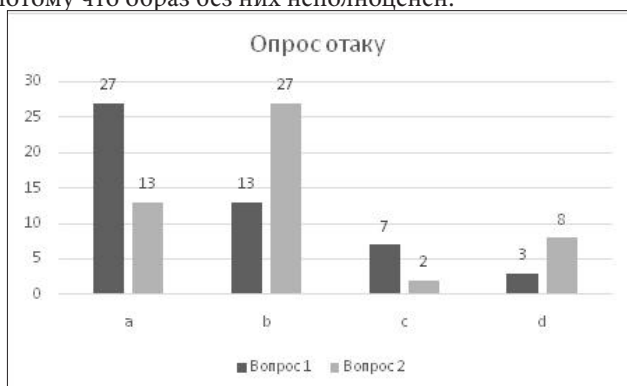


Диаграмма 2.  
Опрос отаку на фестивалях Хиган, 2013–2015 гг.

Из результатов опроса (диаграмма 2) следует, что большинство опрошенных выбрали персонаж основываясь на увлечение определенными жанрами аниме, а именно мистикой и постапокалисисом, которые зачастую основываются на религиозных мотивах и сюжетах, в частности, христианских: апокалиптике, демонологии, англологии, эсхатологии; синтоистских воззрениях на демонов и ками; буддийских образах бродячих монахов.

Также следует отметить, что отаку зачастую используют религиоз-

ную символику и атрибутику не из религиозных соображений, а из более прагматичных соображений. Как видно на диаграмме 2, большинство из опрошенных обращались к религиозной символике для того, чтобы придать глубину и таинственность своим образам, однако часть опрошенных все же осознанно выбрала именно религиозную символику при создании фэндомных персонажей.

Данный факт говорит о косвенном влиянии религиозных сюжетов в аниме на отаку и на выбор персонажей для косплея.

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

Одним из часто используемых религиозных символов при создании фэндомных персонажей является крест. При этом нет определенной градации по конфессиональному признаку. В основном отаку используют трансформированные изображения креста, очень редко можно встретить аутентичный традиционному изображению. Вторым по частоте использования можно назвать образы ангела и демона. При этом они также претерпевают трансформацию, ангелы зачастую предстают в виде воинов с оружием и доспехами, выполненными по всем законам жанра меха (жанр в аниме, который основывается на описании различного рода технических новинок и фантазийных разработок: роботов, киборгов и т. д.).

### **Заключение**

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

Также следует отметить, что с 2013-й по 2015 годы наблюдается постоянный рост числа религиозных персонажей косплея на фестивале Хиган. При этом отаку зачастую не основываются на определенных религи-

озных предпочтениях, а выбирают персонажа исходя из увлечения вышеназванными жанрами, в этом можно заметить косвенное влияние религиозных тем в аниме, которые они оказывают на отаку, что сказывается на выборе персонажа. Также косплей-вота используют религиозные символы и атрибуты при создании фэндомных персонажей исходя из желания придать глубину и таинственность своему косплею, Однако есть также среди мотиваций и осознанная религиозная позиция, которая диктует использование определенных символов и атрибутов.

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

Из вышесказанного можно сделать вывод о возможности использования аниме для так называемой внутренней и внешней миссии православия среди молодежи. Внутренняя миссия возможна на приходе, где есть молодые люди, увлекающиеся аниме. При правильном подборе анимационного продукта его можно использовать при раскрытии основных моментов нравственного учения Церкви. Внешняя миссия возможна среди самих отаку. Используя образы и символы, можно привлечь внимание молодых людей на первоисточник и разности в восприятии образов. Однако следует учитывать специфику самой аудитории отаку, а также грамотно подбирать образы из аниме.

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

## **ИСТОЧНИКИ И ЛИТЕРАТУРА**

1. Иванов, Б.А. Введение в японскую анимацию / Б.А. Иванов. - Москва, 1999. – 337с.

2. Игнатович, А.Н. Буддизм и даосизм в Японии (к проблеме отношений и оценок) / А.Н. Игнатович // Дао и даосизм в Китае. – М. – 1982. – С. 179–206.

3. Мещеряков, А.Н. Книга японских символов. Книга японских обыкновений. / А.Н. Мещеряков. – М., 2003. – 278 с.

4. Erica, B. Media and Religion in Japan: the Aum Affair as a Turning Point / B. Erica // EASA Media Anthropology Network & EASA Religion Network joint e-seminar. – 1997. – P. 1–22.

5. Hatcher, J. Of Otakus and Fansubs: A Critical Look at Anime Online in Light of Current Issues in Copyright Law / J. Hatcher // SCRIPTed: A Journal of Law, Technology & Society. – 2014. – № 2. – P. 514–542.

6. Kam, T. The Common Sense that Makes the ‘Otaku’: Rules for Consuming Popular Culture in Contemporary Japan / T. Kam // Japan Forum. – 2011. – № 25 (2). – P. 151–173.

7. Lee, T. Fan Activities from P2P Filesharing to Fansubs and Fan Fiction: Motivations, Policy Concerns, and Recommendations / T. Lee // Texas Review of Entertainment and Sports Law. – 2009. – № 14. – P. 181–198.

8. Leonard, S. Celebrating Two Decades of Unlawful Progress: Fan Distribution, Proselytization Commons, and the Explosive Growth of Japanese Animation / S. Leonard // UCLA. – 2010. – P. 12–39.

9. Sone, Y. Canted Desire: Otaku Performance in Japanese Popular Culture / Y. Sone // Cultural Studies Review. – 2011. – № 20(2). – P. 196–222.

10. Zwart, M. Japanese Lessons: What Can Otaku Teach us About Copyright and Gothic Girls? // Alternative Law Journal. – 2013. – № 35(1). – P. 27–30.

11. Аниме и манга в России [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.animemanga.ru/Articles/russia.shtml>. – Дата доступа: 21.03.2014.

12. Риа Новости [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ria.ru/culture/20091028/190995202.html>. – Дата доступа: 22.03.2014.

13. Восток медиа [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.vostokmedia.com/n80380.html> – Дата доступа: 22.03.2014.

14. Даунтаун. Воронеж [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://downtown.ru/voronezh/city/1281>. – Дата доступа: 22.03.2014.

15. Объектив [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.objectiv.tv/060410/39718.html>. – Дата доступа: 22.03.2014.

16. Новый регион [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://nr2>.

ru/kyev/356524.html. – Дата доступа: 22.03.2014.

17. Старкон [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://starcon.pro/convention>. – Дата доступа: 22.03.2014.

18. Подробности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://podrobnosti.ua/795189-v-kyeve-proshel-kosplej-festival.html>. – Дата доступа: 22.03.2014.

19. Аргументы и факты. Омск [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.omsk.aif.ru/dosug/afisha/111820>. – Дата доступа: 22.03.2014. – Дата доступа: 22.03.2014.

20. Лига новости [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://news.liga.net/news/culture/491298-kyevlyan-poznakomyat-s-apronskoy-kulturoy-i-animatsiey.htm>. – Дата доступа: 22.03.2014.

21. Анигеокс [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://anigeox.ru/news/29-E%D0%B3%D0%B8tanoshima-2011.html>. – Дата доступа: 22.03.2014.

22. Подробности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://podrobnosti.ua/795189-v-kyeve-proshel-kosplej-festival.html>. – Дата доступа: 22.03.2014.

23. Праздничный портал Челябинска [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://chel.prazdnik-land.ru/afisha/2010/10/17/anime-festival-momidzhi-2010/>. – Дата доступа: 22.03.2014.

24. Татар-Информ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.tatar-inform.ru/news/2010/03/27/212000/>. – Дата доступа: 22.03.2014.

25. Белаяпан [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://belapan.com/archive/2010/03/15/media\\_anime\\_v/](http://belapan.com/archive/2010/03/15/media_anime_v/). – Дата доступа: 22.03.2014.

26. Самарские Известия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://samarskieizvestia.ru/document/9527>. – Дата доступа: 22.03.2014.

27. Джастмедиа [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.justmedia.ru/>. – Дата доступа: 22.03.2014.

28. Уралвеб [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.uralweb.ru/poster/events/1808.html>. – Дата доступа: 22.03.2014.

29. КазИнформ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.inform.kz/rus/article/2222967>. – Дата доступа: 22.03.2014.

30. Новости Федерации. Международное Информационное Агентство [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://regions.ru/news/2002038/>. – Дата доступа: 22.03.2014.

31. Чебоксары [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www>.

cheboksary.ru/?action=view&date=27072009&chapt=townn&num=2. – Дата доступа: 22.03.2014.

32. Республика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://rk.karelia.ru/kultura/yarona-matrena/>. – Дата доступа: 22.03.2014.

33. Комсомольская правда [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.kp.ru/online/news/120893/>. – Дата доступа: 22.03.2014.

34. Алтапресс [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://altapress.ru/story/44437>. – Дата доступа: 22.03.2014.

35. НьюсПромРу [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://newsprom.ru/Dosug/136697724423466/171\\_Hanami\\_187\\_v\\_Tjumeni\\_projdjot\\_japonskoe\\_voskresene.html](http://newsprom.ru/Dosug/136697724423466/171_Hanami_187_v_Tjumeni_projdjot_japonskoe_voskresene.html). – Дата доступа: 22.03.2014.

## RELIGIOUS SYMBOLS AND ATTRIBUTES OF OTAKUS FENDOM CHARACTERS

*Priest Roman Artsiomau*

The article is the result of the three years, from 2013 to 2015 included field observations of otaku in Belarus. The author analyzed the 1071 fendom character, which was presented at 4 Higan festival of the Japanese culture in Minsk. The article also provides monitoring of the use of religious characters by otakus on festivals. The author reveals the connection between anime characters and religion who have chosen to implement otaku festival. The article also provides in-depth analysis of trends otaku that exists in today's society. The author connects the choice fendom by otaku with anime characters that are popular among fans of Japanese animation. Also in the analysis is a correlation between the popular genres of mystery and postapokalipsis and fendom characters at the festivals of Japanese culture.

**Keywords:** anime, cosplay, fendom, fendom character, religion, Christianity.