

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
МАРІУПОЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІСТОРИЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА КУЛЬТУРОЛОГІЇ**

До захисту допустити:
Завідувачка кафедри
«22» травня 2024 р.

**«СОЦІОКУЛЬТУРНІ ВПЛИВИ МОЛОДІЖНИХ СУБКУЛЬТУР
ОТАКУ ТА КОСПЛЕЮ»**

Кваліфікаційна робота
здобувачки вищої освіти першого
(бакалаврського) рівня вищої освіти
освітньо – професійної програми
«Культурологія»

Ілони ЧЕЛПАН

Науковий керівник:

Ольга ХРОНЕНКО,

кандидат історичних наук, доцент
кафедри культурології

Маріупольського державного
університету

Рецензент:

Світлана ХОЛОДИНСЬКА,

доцент, доктор культурології

Державний вищий навчальний заклад
«Приазовський державний технічний
університет»

Кваліфікаційна робота захищена
з оцінкою відмінно – 95 – А
Секретар ЕК
«12» червня 2024р.



Київ – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ФЕНОМЕН ОТАКУ В ЯПОНСЬКІЙ КУЛЬТУРІ.....	7
1.1. Молодіжна субкультура отаку.....	7
1.2. Отаку в косплеях і культурних заходах.....	11
1.3. Соціокультурна специфіка аніме та косплею.....	18
Висновки до розділу 1.....	22
РОЗДІЛ 2. ЗАНЧУЩІСТЬ ОТАКУ ДЛЯ МОЛОДІЖНОЇ СУБКУЛЬТУРИ...	24
2.1. Культурно-психологічні аспекти отаку.....	24
2.2. Соціокультурний контекст персонажей отаку та косплею.....	29
2.3. Порівняльна характеристика отаку та косплею.....	37
Висновки до розділу 2.....	43
ВИСНОВКИ.....	46
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	52

ВСТУП

Актуальність теми дослідження зумовлена зростаючим впливом японської поп-культури на глобальну молодіжну субкультуру. Сучасний світ характеризується швидким розвитком інформаційних технологій і глобалізацією, що сприяє поширенню культурних феноменів далеко за межі їхніх витоків. Одним із яскравих прикладів такого культурного поширення є субкультура отаку, яка виникла в Японії та охопила молодь у всьому світі.

Отаку, як субкультура, характеризується глибокою захопленістю японськими аніме, мангою, відеоіграми та іншими аспектами поп-культури. Косплей, як частина отаку-культури, став глобальним явищем, де молоді люди не лише створюють костюми своїх улюблених персонажів, але й беруть участь у різних культурних заходах, таких як фестивалі, конкурси та конвенції. Це явище стало потужним засобом самовираження та взаємодії між молоддю з різних країн та культурних середовищ.

Вивчення соціокультурних впливів отаку та косплею є важливим для розуміння сучасних процесів у молодіжному середовищі. Ці впливи охоплюють різні аспекти, включаючи формування ідентичності, соціальну інтеграцію, креативність та психологічний комфорт. З'ясування цих впливів дозволить краще зрозуміти, як сучасна молодь взаємодіє з культурними явищами, як формуються нові культурні тенденції та як глобальні культурні процеси впливають на локальні спільноти. Представлене дослідження має допомагати розширити уявлення про механізми культурного впливу та взаємодії в сучасному світі, а також сприятиме розумінню креативності та самовираження серед молоді.

Об'єктом дослідження є молодіжна субкультура, зокрема її сегмент, пов'язаний з отаку та косплеєм, яка виникла під впливом японської поп-культури і проявляється в різних соціокультурних контекстах.

Предметом дослідження є соціокультурні впливи отаку та косплею на молодіжну субкультуру, а також їхній вплив на формування ідентичності, поведінкові практики та міжкультурну взаємодію молоді.

Метою дослідження є вивчення соціокультурних впливів отаку та косплею на молодіжну субкультуру, аналіз їхньої ролі у формуванні ідентичності та поведінкових практик молоді, а також дослідження крос-культурної взаємодії, що виникає внаслідок поширення цих явищ.

Досягнення поставленої мети дослідження передбачено виконання відповідних завдань:

- проаналізувати сутність та історичний розвиток феномену отаку в японській культурі;
- дослідити ключові аспекти молодіжної субкультури отаку, зокрема їхні цінності, інтереси та стиль життя;
- вивчити роль косплею в контексті отаку та його вплив на культурні заходи;
- оцінити соціокультурну специфіку аніме та косплею, включаючи їхнє значення для молодіжної субкультури;
- визначити культурно-психологічні аспекти отаку, їх вплив на формування особистості та психологічний комфорт молоді;
- проаналізувати соціокультурний контекст персонажів отаку та їхнє значення для спільноти;
- укласти порівняльну характеристику отаку та косплею в молодіжній субкультурі;
- узагальнити вплив отаку та косплею на сучасну молодіжну субкультуру та оцінити їхню роль у формуванні сучасних культурних тенденцій.

Методологія дослідження. Методологія дослідження про соціокультурні впливи отаку та косплею на молодіжну субкультуру може базуватися на комбінації кількох методів дослідження, зокрема – аналізі літературних джерел, культурологічному аналізі

Аналіз літературних джерел застосовується для вивчення наукових статей, книг, дисертацій, та інших джерел, що висвітлюють феномен отаку, косплею та їхній вплив на сучасну культуру.

Культурологічний аналіз розмаїтих аспектів японської поп-культури з використанням методів порівняльного аналізу культурних аспектів отаку та косплею.

Для культурологічного аналізу чинників динаміки японської культури, інтерпретації отаку та косплею вагоме значення мали роботи представників маріупольської школи практичної культурології, представлені працях Ю. Сабадаш, С. Янковського, Ю. Нікольченко, О. Хроненко, І. Сікорської [2; 7; 8; 11; 17; 18].

Таким чином, використання різноманітних методів дослідження дозволить отримати комплексне розуміння соціокультурних впливів отаку та косплею на молодіжну субкультуру.

Практична значення результатів дослідження отаку та косплей в молодіжній субкультурі може бути представлено в таких аспектах:

Дослідження сприяє розумінню сучасної молодіжної культури, покращуючи розуміння сучасної молодіжної культури, включаючи її цінності, зацікавлення та тенденції.

Дослідження стимулює культурний обмін, допомагаючи через дослідження отаку і косплею розвивати крос-культурні тенденції в українській культурології.

Дослідження може сприяти розвитку креативних та мистецьких навичок і вдосконаленню досвіду візуальної культури.

Дослідження отаку та косплею може сприяти формуванню толерантного та відкритого ставлення до інших культур та традицій.

Отже, дослідження отаку та косплею має важливе практичне значення, оскільки поглиблює уявлення про актуальні тенденції сучасної молодіжної культури та позитивному іміджі міжкультурному взаємодії.

Апробація та публікації автора. Результати дослідження представлені у доповідях на II Міжнародній науково-практичній конференції «Феномен культури постглобалізму» (м. Маріуполь, 26.11.2021), III Міжнародній науково-практичній конференції «Феномен культури постглобалізму» (м. Київ, 22.11. 2022), Всеукраїнська науково-практична конференція з міжнародною участю «Трансформаційні процеси соціальної культури в Україні» (м. Київ, 22-23.03.2022), Міжнародній науково-практичній конференції «Полілог культур: освітній, філологічний, культурологічний аспекти» (м. Чернігів, 18 – 19.04.2024).

Окремі аспекти дослідження представлені у реферативній роботі на I-му турі Всеукраїнського конкурсу студентських реферативних робіт з галузі знань 03 «Гуманітарні науки» спеціальності 034 Культурологія.

Публікації включені до списку використаних джерел:

Челпан І. М. Головні особливості феномену аніме культури в сучасному світі. Збірник наукових матеріалів III Міжнародної науково-практичної конференції «Феномен культури пост глобалізму». Маріупольський державний університет. 22 листопада 2022 року. Київ: МДУ, 2022. С.99-101.

РОЗДІЛ 1

ФЕНОМЕН ОТАКУ В ЯПОНСЬКІЙ КУЛЬТУРІ

1.1. Молодіжна субкультура отаку

Субкультура – це група в суспільстві, що має власні уявлення про цінності, правила поведінки, традиції, символи та мову. Вона виникає всередині загальної культури та відрізняється від неї унікальними характеристиками. Субкультури можуть охоплювати різні соціальні групи, такі як молодь, етнічні меншини, професійні спілки або люди з однаковими інтересами [1]. Тому Вивчення субкультур - це захоплива і водночас складна галузь культурології, яка відкриває перед нами вікно у світ різноманітності та творчості. Субкультури - це не лише групи людей зі схожими інтересами, цінностями та способами життя, але й виразник їхньої унікальності в рамках загальної культури.

По-перше, важливо зазначити, що субкультури виникають у відповідь на потреби та амбіції групи людей, яка відчуває себе відокремленою від загальної культури. Це може бути молодіжна субкультура, яка висловлює протест проти стандартів та традицій, етнічна субкультура, яка зберігає традиції та мову свого народу, або професійна субкультура, яка об'єднує людей з однієї сфери діяльності.

По-друге, вивчення субкультур допомагає нам краще зрозуміти різноманіття суспільства та його складові частини. Кожна субкультура має свої власні цінності, символи, традиції та мову, що робить її унікальною. Аналізуючи ці аспекти, ми можемо глибше проникнути в суть субкультур і зрозуміти, як вони впливають на життя та сприйняття світу її членами. Нарешті, дослідження субкультур є важливим кроком у розвитку сучасної культурології. Воно допомагає нам розкрити нові аспекти культурного розвитку, відкрити для себе нові тенденції та напрями в культурному житті

суспільства. У підсумку, вивчення субкультур є невід'ємною частиною культурологічного дослідження, яке допомагає нам краще зрозуміти різноманітність та багатство культурного світу, відкриваючи перед нами нові горизонти і можливості для дослідження.

Субкультури відіграють надзвичайно важливу роль у житті молодих людей, бо вони надають можливість виражати ідентичність, знаходити спільноту та визначати власне місце в суспільстві.

По-перше, субкультури стають простором для самовираження та самовизначення. У світі, де існують різноманітні культурні стандарти та очікування, молоді люди шукають групи та спільноти, де вони можуть бути собою без обмежень. Субкультури надають цю можливість, створюючи безпечне середовище для вираження унікальності та індивідуальності.

По-друге, субкультури допомагають молодим людям знаходити спільноту та підтримку. У сучасному світі, де соціальна ізоляція та відчуття самотності можуть бути поширеними проблемами, приналежність до субкультури надає можливість знайти подібно мислячих та подібно налаштованих людей, що створює відчуття спільності та підтримки.

Нарешті, субкультури допомагають молодим людям визначити своє місце в суспільстві та світі. Вони надають можливість вирішувати складні питання про ідентичність та цінності, допомагаючи зрозуміти, хто вони є, і який вони хочуть бути.

Загалом, субкультури відіграють ключову роль у житті молодих людей, надаючи можливість для самовираження, знаходження спільноти та визначення місця в суспільстві. Вони є важливим елементом культурного розвитку та самовизначення, що допомагає молодим людям розвиватися та процвітати в сучасному світі.

Згідно з вищезазначеним, субкультури іграють ключову роль у житті молоді, надаючи їм можливість виражати себе та визначати власну ідентичність, а також формуючи згуртованість та взаємопідтримку з однодумцями. Також слід зауважити, що субкультури можуть стикатися з

критикою та непорозумінням соціуму, що іноді призводить до конфліктів та негативних уявлень [1. с.11-15].

Згідно з вищезазначеним, однією з найбільш відомих та поширених форм субкультури є молодіжна субкультура. Ця форма субкультури відноситься до групи молодих людей, які діляться спільною ідентичністю, цінностями, інтересами та видами діяльності, які різняться від загальної культури. Ці субкультури не лише створюють відчуття належності, але й пропонують молоді людям альтернативний шлях самовираження [2].

Відповідно до наведеного, по всьому світу широко відомі різноманітні субкультури:

Панк-субкультура: ця спільнота відзначається своєю бунтівністю, принципом «зроби сам», протестом проти естаблішменту та оригінальними модними трендами, такими як зачіска зі шпильками, шкіряні куртки та «пошматований» одяг [4, с. 62-70].

Хіп-хоп субкультура: цей рух зародився в міських афроамериканських і латиноамериканських спільнотах і охоплює такі компоненти, як реп-музика, мистецтво графіті, діджеїнг та брейк-данс, а також модні стилі, такі як «бігуся» одяг і яскраві аксесуари [3, с. 114-121].

Готична субкультура: ця група славиться своєю темною таємничою естетикою, інтересом до жахливих тем, альтернативних музичних жанрів, таких як готичний рок і дарквейв, а також модними стилями, такими як чорний одяг, міцний макіяж і складні зачіски [5].

Скейтерська субкультура: це спільнота, що об'єднується навколо скейтбордингу, розглядає цей вид спорту як спосіб життя. Вона включає в себе трюки на скейтборді, саморобні рампи, панк-рок-музику та бренди повсякденного вуличного одягу [6].

Серед популярних молодіжних субкультур, що пов'язані зі Сходом особливо виділяють культуру отаку. Культура отаку є однією з найвизначніших та найцікавіших субкультур, що виникла в Японії та швидко розповсюдилася по всьому світу. Вона включає в себе широкий спектр

інтересів та занять, пов'язаних з японською поп-культурою, зокрема анімацією, манго, відеоіграми, косплеєм та іншими аспектами.

По-перше, культура отаку відома своєю пристрасстю до японських анімаційних та мультсеріалів, відомих як аніме. Ці аніме серіали охоплюють різні жанри та теми, від фантастики та пригод до романтики та жахів, що робить їх привабливими для широкої аудиторії.

По-друге, манга – це японські комікси, які також є невід'ємною частиною культури отаку. Вони відзначаються унікальним стилем малювання та розмаїттям жанрів, від шкільної драми до наукової фантастики.

По-третє, відеоігри грають важливу роль у культурі отаку. Японські відеогеймери славляться своєю творчістю та інноваціями, а японські компанії, такі як Nintendo та Square Enix, виробляють деякі з найпопулярніших ігор у світі.

Нарешті, косплей, або костюмна гра, є ще одним важливим аспектом культури отаку. Це хобі, в якому люди вдягаються у костюми персонажів з аніме, манги, відеоігор та інших медіа, та відтворюють їх образи на різноманітних заходах та конвенціях.

Отже, отаку репрезентує розмаїття та багатогранність молоді Японії. У молодіжній індустрії виробники отаку пропонують широкий спектр розваг та форм самовираження для своїх прихильників. культура отаку має значний вплив на молодіжну індустрію, привносячи нові ідеї, стилями та творчими підходами. Її здобутки в анімації, манзі, відеоігри та косплі, перетворюють її на одного з провідних гравців сучасної культурної сцени. Культура отаку має значний вплив на анімаційну та мультимедійну індустрію. Японська анімація (аніме) стала популярною по всьому світу завдяки популярним серіалам, фільмам та OVA (original video animation). Велика кількість фільмів та серіалів здобувають величезну популярність за межами Японії, що приносить значні доходи японським анімаційним студіям. Японські комікси, відомі як манга, також є важливим аспектом культури отаку. Манга широко популярна як в Японії, так і в інших країнах світу. Багато серій манги стають джерелом

натхнення для аніме та фільмів. Культура отаку має значний вплив на відеоігрову індустрію. Японські відеоігри, такі як Final Fantasy, Legend of Zelda, і Pokémon, отримують величезну популярність у всьому світі. Крім того, культура геймінгу в Японії розвивається швидко, з багатьма інноваційними іграми, які пропонують унікальні геймплейні механіки та неповторний художній стиль. Особливий вияв отаку Косплей (костюмна гра) є важливим елементом культури отаку. Косплейний рух виявився досить впливовим і сприяв розвитку культурних заходів, таких як конвенції, фестивалі та зустрічі, де прихильники отаку можуть зустрітися, обмінятися досвідом та продемонструвати свої творіння. Таким чином, у молодіжній субкультурі отаку пропонує розмаїття культурно-дозвілєвої діяльності як-от анімація, мультимедіа, манга, комікси, відеоігри, косплей і культурні заходи [7 с.11-13].

1.2. Отаку в косплеях і культурних заходах

Культурологічний аналіз отаку в косплеях і культурних заходах відображає унікальність цього явища в контексті сучасної культури. Отаку, що включає аніме, мангу, ігри та інші аспекти японської поп-культури, виявляється через косплей та культурні події, де прихильники мають можливість виражати свою пристрасть та творчість. Унікальність полягає в тому, що косплей та культурні заходи створюють платформу для взаємодії між фанатами та широкою громадськістю, дозволяючи їм виявити свою унікальність та індивідуальність через костюми, які вони створюють, та персонажів, які вони втілюють. Такі заходи стають місцем, де культурна спадщина отаку оживає та розкривається через творчість та спільноту. Крім того, культурологічний аналіз дозволяє розкрити глибинний сенс цих заходів для їхніх учасників та глядачів. Він допомагає розуміти значення персонажів та їхніх історій для прихильників, а також виявити вплив цих заходів на культурну ландшафт та ідентичність сучасного суспільства. Отже, культурологічний аналіз отаку в косплеях і культурних заходах відображає

унікальність та значущість цього явища для сучасної культури, дозволяючи розкрити його глибокий культурний, соціальний та ідентичнісний контекст.

Культурні заходи відіграють важливу роль у розвитку та сприяють популяризації культури отаку, створюючи місце для спілкування, навчання, творчості та взаємодії серед прихильників цієї унікальної і строкатої культури. Косплей відіграє важливу роль у культурі отаку, надаючи прихильникам можливість виражати свою любов до улюблених персонажів та унікальних світів аніме, манги, відеоігор і фільмів. Культура косплею створює живу спільноту людей, які ділять спільні інтереси та страсті.

Основна мета косплею – це створення костюмів та втілення образів улюблених персонажів. Це дає людям можливість виразити свою творчість, навички шиття, макіяжу та волосся, а також відчуття належності до своєї улюбленої культури. проведення косплейних конвенцій і зустрічей, що відбуваються в місцях, де косплеєри можуть зустрічатися, обмінюватися досвідом, враженнями та створювати нові знайомства. Наведемо кілька прикладів, що ілюструють основну мету косплею:

Створення костюмів та втілення образів улюблених персонажів. Наприклад, люди витрачають час і зусилля на те, щоб самостійно зробити костюми своїх улюблених персонажів з аніме, коміксів, відеоігор чи фільмів, а потім втілюють ці образи на косплейних заходах або фестивалях.

Креативність, оскільки слід пам'ятати, що багато косплеєрів використовують свої таланти в шитті, макіяжі, причісках та різних техніках, щоб точно передати образ свого персонажа. Наприклад, деякі можуть вивчати нові методи шиття або макіяжу, щоб створити якомога точніше відтворення персонажа.

Відчуття належності до культури. Слід пам'ятати, що участь у косплейних заходах дає людям можливість відчути себе частиною спільноти, яка цінує однакові інтереси. Наприклад, на косплейних конвенціях люди знаходять спільну мову та діляться своїм захопленням аніме, манго чи відеоіграми.

Обмін досвідом та враженнями. Косплейні заходи і зустрічі створюють сприятливу атмосферу для обміну досвідом і враженнями. Наприклад, учасники можуть обговорювати свої техніки створення костюмів, поділитися порадами з макіяжу чи взаємно надихатися новими ідеями.

Специфіка отаку в косплея полягає у наступних аспектах: проведення костюмних ігр, сприяння творчому самовираженню молоді, набуття досвіду командної взаємодії, практика використання інноваційних технологій у відпочинку. Учасники отаку використовують передові технології для створення реалістичних імітацій костюмів, анімації та спеціальних ефектів, що додає вражаючу елементарність їхнім виступам.

Важливим джерелом натхнення отаку і косплею є аніме, яке стимулює розвиток косплейної культури в світі, сприяє її популяризації та спільного інтересу. Аніме, має багату історію в культурі Японії [8; 9, с.15-31; 11 с. 424; 11, с.13, 158, 184-185, 276-277, 436-437]. Зв'язок культури отаку з аніме в культурологічному контексті можна розглядати як симбіоз впливу та взаємодії, що відображає еволюцію та розвиток японської поп-культури. Почнемо з розуміння сутності культури отаку та її значення в сучасному суспільстві. Культура отаку є важливою складовою японської молодіжної підкультури, яка виникла внаслідок популярності аніме, манги, відеоігор та інших аспектів японської поп-культури. Ця культура об'єднує прихильників, які ділять спільні інтереси та страсті, і створює власну унікальну спільноту, що базується на взаємному розумінні та спільних цінностях. У той же час, аніме, як ключовий елемент культури отаку, виступає як засіб самовираження та творчості для прихильників. Він надає можливість емоційного зв'язку з персонажами, а також відображає різноманітні аспекти японського суспільства та культури. Таким чином, аніме стає не лише розважальним засобом, але й важливим джерелом ідентифікації та самовираження для прихильників культури отаку. Зв'язок між культурою отаку та аніме відображає трансформацію та модифікацію японської поп-культури протягом десятиліть і відображає зміни в суспільних цінностях, технологічний прогрес

та вплив глобалізації. Крім того, цей зв'язок демонструє важливість культурних взаємозв'язків та обміну міжнародними культурами у формуванні сучасної культурної ландшафту. Отже, культура отаку та аніме взаємодіють та взаємопідтримують одна одну, створюючи унікальну і впливову культурну феномен, яка відображає складність та різноманіття сучасного світу. Їхній зв'язок демонструє важливість культурної розмаїтості та співпраці у формуванні сучасних культурних ідентичностей та спільнот.

Найпопулярніші жанри аніме, що стали характерними для культури отаку:

1. Шонен (Shonen) – жанр спрямований на чоловічу аудиторію, зазвичай підлітків. Він часто включає в себе бойові сцени, пригоди та елементи фентезі. Популярні серіали цього жанру включають «Naruto», «Dragon Ball», «One Piece».

2. Сейнен (Seinen), на відміну від шонен, сейнен адресований дорослій аудиторії. Він часто має більш складні сюжети, глибші персонажі та більш виразне зображення життя дорослих. Прикладами є «Death Note», «Attack on Titan», «Tokyo Ghoul».

3. Шодзе (Shojo) –жанр спрямований на жіночу аудиторію та зазвичай має романтичні та драматичні елементи. Головні героїні часто зображуються як милі, романтичні та емоційні. Прикладами є «Sailor Moon», «Fruits Basket», «Ouran High School Host Club».

4. Дзанро (Dzango) – жанр має схожість з шонен, але зазвичай спрямований на чоловічу аудиторію старше 18 років. Він включає в себе елементи еротики та екшену. Приклади: «Hellsing», «Berserk», «Highschool of the Dead».

4. Меха (Mecha) – жанр включає в себе роботів або механічних конструкцій як ключові елементи сюжету. Часто меха поєднується з науковою фантастикою та бойовиками. Приклади: «Neon Genesis Evangelion», «Gundam», «Code Geass».

5. Слайс-оф-лайф (Slice of Life)– жанр описує повсякденне життя персонажів без складних сюжетних ліній або фантастичних елементів. Він часто фокусується на міжособистісних відносинах та невеликих радостях та турботах персонажів. Приклади: «Clannad», «Barakamon», «March Comes in Like a Lion».

Зазначимо, що кожен з цих жанрів має свої унікальні риси та атрибути, що відображають різноманітність та багатогранність японського аніме та культури отаку [9 с.15-3111 с.62-63; 442-443, 552-553, 606].

Один з жанрів, який мав суттєвий вплив на розвиток культури отаку, це меха (Mecha). Меха-аніме зображує роботів або механічні конструкції як ключові елементи сюжету. Починаючи з класичних серій, таких як «Mobile Suit Gundam» (1979), меха-аніме стало одним із найбільш впливових жанрів в історії аніме. Жанр меха не лише надавав глядачам захоплюючих пригод та екшену, але й пропонував глибокі філософські та соціальні роздуми. Наприклад, серія «Neon Genesis Evangelion» (1995) відома своїми складними сюжетами та психологічними аспектами, які зацікавили аудиторію та стали об'єктом широких обговорень. Інші серії, такі як «Code Geass» (2006) та «Gurren Lagann» (2007), продовжили розвиток жанру, додаючи до нього нові ідеї та відмінності. Меха-аніме також стало значним елементом культури отаку, впливаючи на створення фанатських спільнот, косплей, мерчандайзу та іншого виду фанатської активності. Цей жанр відобразив та підкреслив інтерес до технології, науки та соціальних проблем, що допомогло збільшити популярність аніме в цілому та сприяло розвитку культури отаку як цілісного явища.

Меха-аніме часто має вражаючий та виразний дизайн персонажів та роботів, які стають популярними образами для косплею. Фанати меха-аніме часто обирають культові костюми персонажів та роботів і реплікують їх на косплейних заходах та конвенціях. Косплей є способом для прихильників виразити свою любов до улюблених серій та персонажів і поглибити зв'язок з культурою отаку. Жанр меха також має сильний вплив на відеоігрову

індустрію. Багато популярних меха-аніме отримали власні відеоігри, а також існують ігри, що базуються на унікальних ідеях та концепціях меха-жанру. Відомі серії відеоігор, такі як «Armored Core», «Zone of the Enders» та «MechWarrior», засновані на меха-універсумах та надихнені анімаційними серіями. Ці ігри надають можливість гравцям взяти участь у захоплюючих бойових діях та поглибити свій досвід відповідно до атмосфери та тематики меха-жанру.

Отже, меха-аніме, косплей та відеоігри взаємопідтримуються та доповнюють один одного, створюючи великий культурний вплив та стимулюючи активну участь фанатів у різних аспектах культури отаку.

Слід навести приклади ігор та косплею, які доповнюють меха-аніме:

Ігри меха-аніме:

«Armored Core» - серія відеоігор, розроблена відомим японським розробником FromSoftware, дозволяє гравцям керувати великими бойовими роботами та брати участь у захоплюючих битвах в майбутньому.

«Zone of the Enders» - Розроблена Hideo Kojima, ця серія відеоігор ставить гравця в роль пілота меха, який воює в космосі проти ворожих сил.

«MechWarrior» - Ця серія ігор з популярною настільною грою «BattleTech» дозволяє гравцям взяти участь у великих бойових діях, керуючи важкоброньованими бойовими механізмами.

Приклади косплею у меха-аніме:

«Mobile Suit Gundam» - іконічна серія меха-аніме має велику кількість популярних персонажів та роботів, які часто відтворюються фанатами на косплейних заходах.

«Neon Genesis Evangelion» - Серія меха-аніме «Neon Genesis Evangelion» має впливові та виразні дизайни роботів та персонажів, які часто стають об'єктом косплею.

«Code Geass» - Ігри меха-аніме «Code Geass» також мають своїх популярних персонажів та роботів, які часто бачені на косплейних заходах.

Наведені приклади ілюструють широкий спектр меха-аніме та його вплив на культуру косплею. Кожен з цих унікальних світів надає можливість фанатам виразити свою любов та захоплення улюбленими персонажами та уявними світами через костюми та аксесуари.

Стислий огляд однієї з найвідоміших іконічних серій японських аніме «Mobile Suit Gundam» (відомий також як «Gundam»). Вона вперше вийшла в ефір у 1979 році. Ця серія не тільки змінила панораму меха-аніме, але й відіграла значну роль у формуванні японської поп-культури та вплинула на глобальну анімаційну індустрію. Давайте розглянемо культурологічний аналіз «Mobile Suit Gundam»:

1. Контекст і походження:

«Mobile Suit Gundam» був створений як проект студії Sunrise в рамках мета-серії робіт відносно до саги «Universal Century». Виданий у 1979 році, він був спрямований на молодь, але швидко набув популярності серед широкої аудиторії. Створений режисером Йосіюкі Томуно та художником Хіроюкі Ямагата, Gundam відзначився своїм динамічним сюжетом, характерами та інноваційними роботами-меха.

2. Тематика і символіка:

Серія «Gundam» історично відома своєю глибокою тематикою та символікою. Вона часто досліджує війну, політику, моральність та технологію, створюючи враження реалістичного майбутнього. Роботи-меха (Mobile Suits) в серії часто служать як метафора війни та технологічного прогресу.

3. Вплив і популярність:

«Mobile Suit Gundam» має значний культурний вплив як в Японії, так і по всьому світу. Він став піонером для багатьох аспектів меха-аніме, включаючи реалістичність, глибину сюжету та характерів. Серія стала першим кроком в напрямку військової наукової фантастики в аніме, що сприяло розвитку жанру.

4. Культурна спадщина:

«Mobile Suit Gundam» залишив свій слід в багатьох аспектах японської культури. Він став об'єктом глибокого дослідження культурологами та критиками і продовжує надихати нові твори, включаючи інші серії аніме, відеоігри та різноманітні мультимедійні проекти.

Таким чином, «Mobile Suit Gundam» не лише відзначається своєю інноваційністю та впливом на меха-аніме, але й є культурним явищем, яке змінило панораму японської та світової анімації та вплинуло на культурний ландшафт в цілому.

1.3. Соціокультурна специфіка аніме та косплею

Кожна субкультура має свої відмінності, і аніме, яке стало популярним як в Японії, так і за її межами, не виняток. Його унікальні риси допомагають виділити його серед інших форм анімації і надають йому особливої естетичної привабливості. Найбільш помітною характеристикою аніме є його візуальний стиль. Часто це включає яскраві кольори та енергійних персонажів. Велика увага приділяється дизайну персонажів, які мають виразні риси, такі як великі очі, яскраве волосся та живі обличчя. Це допомагає передати емоції та особистість персонажів, зробивши їх привабливими та доступними.

Фони в аніме часто дуже деталізовані та стилізовані, представляючи різні міські та природні пейзажі. Використання кольорів, тіней та перспективи допомагає створити відчуття глибини та атмосфери. Аніме використовує різні методи анімації, такі як обмежена анімація та ротоскопія, що надають йому унікальний зовнішній вигляд. Також у японській анімації часто використовуються візуальні підказки та символіка для передачі елементів сюжету, емоцій персонажів та тематичних концепцій. Нарешті, аніме часто включає різні спецефекти, такі як швидкісні лінії та розмиття руху, для посилення візуального ефекту в екшн-сценах та інших ключових моментах. Ці характеристики роблять аніме відмінним від інших форм анімації і додають йому унікальний та привабливий стиль. Відмінні художні стилі: різні аніме-

студії та творці мають свої унікальні художні стилі, які можуть відрізнятися за дизайном персонажів, фоновим дизайном та загальним візуальним зображенням. Ця різноманітність сприяє багатству та різноманітності ландшафту Аніме.

Кожна субкультура має свої відмінності, і аніме, яке стало популярним як в Японії, так і за її межами, не виняток. Його унікальні риси допомагають виділити його серед інших форм анімації і надають йому особливої естетичної привабливості.

Найбільш помітною характеристикою аніме є його візуальний стиль. Часто це включає яскраві кольори та енергійних персонажів. Велика увага приділяється дизайну персонажів, які мають виразні риси, такі як великі очі, яскраве волосся та живі обличчя. Це допомагає передати емоції та особистість персонажів, зробивши їх привабливими та доступними.

Фони в аніме часто дуже деталізовані та стилізовані, представляючи різні міські та природні пейзажі. Використання кольорів, тіней та перспективи допомагає створити відчуття глибини та атмосфери.

Аніме використовує різні методи анімації, такі як обмежена анімація та ротоскопія, що надають йому унікальний зовнішній вигляд.

Також у японській анімації часто використовуються візуальні підказки та символіка для передачі елементів сюжету, емоцій персонажів та тематичних концепцій.

Нарешті, аніме часто включає різні спецефекти, такі як швидкісні лінії та розмиття руху, для посилення візуального ефекту в екшн-сценах та інших ключових моментах.

Ці характеристики роблять аніме відмінним від інших форм анімації і додають йому унікальний та привабливий стиль.

1. Японська анімація розглядає різноманітні теми, які знаходять відгук у різних аудиторіях:

2. Переход до дорослості: Багато аніме-серіалів фокусуються на процесі зростання та розвитку молодих героїв, які пройшли через труднощі підліткового віку та шукають своє місце у світі.

3. Значення дружби та родинних зв'язків: Сила дружби та родинних стосунків часто є центральною темою у багатьох аніме, де персонажі долають випробування разом.

4. Подолання перешкод: Герої зіткнуться з великими викликами та перешкодами, які вони повинні подолати, проявляючи наполегливість та впевненість.

5. Самоідентифікація та прийняття себе: Аніме часто досліджує питання самоідентифікації, самоповаги та боротьби зі стигматизацією.

6. Любов та романтика: Романтичні взаємини та складнощі кохання часто стають ключовими елементами сюжету.

7. Пригоди та дослідження: Багато аніме відбуваються у фантастичних світах або майбутніх реаліях, що запрошують до пригод та досліджень.

8. Соціальні та політичні коментарі: Деякі аніме використовують сюжети для обговорення актуальних соціальних та політичних проблем.

9. Екзистенціалізм та філософія: Глибокі філософські питання про життя, Всесвіт та людське існування не рідкі у аніме.

10. Надприродне та міфологія: У аніме часто використовуються надприродні елементи та міфологічні мотиви.

11. Спокута та прощення: Герої, які шукають спокуту за минулі помилки або прощення, є частими героями аніме.

Отже, ці теми допомагають аніме звертатися до різних аспектів людського досвіду та надають йому глибини та значимості. В чистому вигляді вони зустрічаються рідше, оскільки популярними є їх комбінації.

Косплеєри – це люди, які виходять за рамки загальноприйнятих норм і не бояться виражати свою індивідуальність шляхом перевтілення у улюблених персонажів. Вони з великою гордістю вдягають костюми своїх улюблених

героїв та вільно прогулюються по вулицях міста. Як культурний феномен, косплей має такі особливості [14]:

Створення костюму. У традиційному процесі культурного відтворення, косплеєри звертаються до створення костюмів, які відтворюють образ окремого персонажа з манги, аніме, фільму або відео-ігор. Цей процес вимагає від них значного зусилля та часу для того, щоб докладно передати всі деталі одягу, аксесуарів, макіяжу та зачіски обраного персонажа [16].

Спільнота та конвенції. Культурний явища косплею також має свій громадський аспект. Завдяки різноманітним заходам, таким як Comic-Con та конвенції, присвячені аніме, косплеєри мають можливість збиратися разом, демонструвати свої творіння, обмінюватися досвідом та брати участь у різних конкурсах. Крім того, вони можуть відтворювати сцени з улюблених творів, позувати для фотографій або брати участь у рольових іграх під час конвенцій та інших подій [10].

Розвиток навичок. Для успішного створення автентичного костюму необхідно мати різноманітні таланти й навички, включаючи майстерність в шитті, виготовлення аксесуарів та реквізиту, а також вміння виконувати грим. Косплеєри розглядають свою творчість як вираз власної майстерності та витонченості і постійно доповнюють свій арсенал навичок у процесі практики [17].

Самовираження та самоідентичність. Косплей виявляється значною інстанцією в культурі, що втілює в собі засоби самовираження та самовизначення, ставлячи собою сприятливий механізм для вираження унікальної особистості кожного учасника [15].

Різнманітність та інклюзивність. У світі косплею відбувається привітання кожної душі, яка відчуває бажання виразити себе через цю форму мистецтва. Косплеєром може бути хто завгодно, у будь-який момент часу. Цей вид діяльності не знає меж та обмежень; він відкриває свої двері для всіх, незалежно від віку, статі, національності або особливостей здоров'я [16].

Культурний обмін. Косплей виявляється надзвичайно універсальним явищем, яке перетинає національні та культурні межі. Персонажі та естетика японського аніме та манги знаходять широке визнання в усьому світі. Це відкриває шлях для міжкультурного обміну ідеями, естетикою та практиками, сприяючи глобальній інтеграції та розмаїттю культурного досвіду [17].

Косплей представляє собою багатогранний культурний феномен, який постійно еволюціонує, віддзеркалюючи творчий потенціал, пристрась і різноманітність своїх учасників. Це не лише засіб самовираження, але й спільний досвід, який об'єднує людей різних соціальних груп, які ділять заглиблене захоплення модою і вопіллю втілення улюблених персонажів.

Як аніме, так і косплей перетнули межі своїх первісних коренів і стали глобальними культурними явищами, що впливають на моду, розваги та навіть академічний дискурс. Вони продовжують розвиватися, а ці спільноти активно породжують нові тенденції та субкультури.

Висновки до розділу 1

Огляд різних аспектів косплею як культурного явища, що відображається на сучасному світі. Зокрема, його ролі у самовираженні та самоідентифікації, міжкультурний вплив, а також спільність та розвиток як глобального культурного явища. Косплей виявився не лише формою творчості, але й засобом об'єднання людей з різних соціальних груп, що поділяють спільні інтереси та пристрасі.

Завдяки своїй універсальності та можливостям вираження, косплей продовжує розвиватися і впливати на різні аспекти сучасного життя, включаючи моду, розваги та навіть академічну сферу. Цей феномен відкриває двері для нових тенденцій та ідей, що відображають мінливість культурного ландшафту і прагнення людей до творчого самовираження.

Взаємозв'язок косплея з отаку – фанатською спільнотою, що захоплюється японською поп-культурою, зокрема аніме та мангою. Виявлено,

що обидва явища мають глибокий культурний вплив та важливе значення для своїх прихильників. Індивіди, які займаються косплеєм, часто знаходяться в центрі отаку-спільноти, де вони обмінюються ідеями, враженнями та творчими досягненнями.

Отаку відіграють ключову роль у популяризації японської культури та її впливу на глобальному рівні. Вони сприяють поширенню анімації, манги та інших аспектів японської поп-культури за межі Японії. Таким чином, косплей та отаку є важливими складовими сучасного культурного ландшафту, які об'єднують людей навколо спільної пристрасті до творчості, фантазії та самовираження.

РОЗДІЛ 2

ЗАНЧУЩІСТЬ ОТАКУ ДЛЯ МОЛОДІЖНОЇ СУБКУЛЬТУРИ

2.1 Культурно-психологічні аспекти отаку

Отаку, як феномен сучасної культури, набув широкого поширення не тільки в Японії, але й далеко за її межами. Це явище, що об'єднує прихильників аніме, манги, відеоігор та інших аспектів японської поп-культури, має глибокі культурні та психологічні виміри. Для багатьох отаку є не лише хобі, але й важливою частиною їхньої ідентичності, що впливає на їхнє життя, соціальні зв'язки та самоусвідомлення. Розглянемо культурно-психологічні аспекти отаку в перспективі його впливу на особистісний розвиток:

З культурної точки зору, отаку є продуктом та важливим носієм японської популярної культури. Аніме та манга, які лежать в основі отаку-субкультури, стали глобальними феноменами, які транслиують японську естетику, теми та цінності на міжнародний рівень. Отаку відіграють значну роль у популяризації цих культурних продуктів, створюючи численні фанатські спільноти, організовуючи конвенції та фестивалі, присвячені їхнім улюбленим творам.

Психологічний вимір отаку пов'язаний з процесами самоідентифікації, емоційної підтримки та соціалізації. Для багатьох отаку їх захоплення стає важливим елементом ідентичності, допомагає знайти своє місце в суспільстві та відчувати себе частиною спільноти однодумців. Аніме та манга часто розглядають теми, що резонують з особистими переживаннями, такими як самопошук, дружба, кохання та подолання труднощів, що дозволяє отаку знаходити в них розраду та натхнення.

В контексті психологічного розвитку захоплення отаку може мати значний вплив на особистісний розвиток. Це стосується розвитку креативних

навичок, таких як малювання, написання, створення костюмів та відеомонтаж. Крім того, участь у спільнотах отаку сприяє розвитку комунікативних та організаційних здібностей, адже багато заходів вимагають координації, співпраці та управління проектами.

Отаку також стимулює когнітивний розвиток через вивчення нових мов, культур та історій. Багато шанувальників аніме та манги починають вивчати японську мову, щоб краще розуміти оригінальні твори, а також дізнаються більше про японську культуру та історію.

Отже, отаку як культурний та психологічний феномен відіграє важливу роль у житті багатьох людей. Це явище сприяє самовираженню, розвитку творчих здібностей та створенню міцних соціальних зв'язків. З культурної точки зору, отаку є важливим каналом поширення японської поп-культури на глобальному рівні, тоді як з психологічної – забезпечує емоційну підтримку та сприяє особистісному розвитку. Таким чином, отаку є багатограним явищем, що вносить значний внесок у сучасний культурний ландшафт та впливає на життя мільйонів людей по всьому світу.

Тепер перейдемо до більш конкретного огляду культурно-психологічного впливу отаку в широкому культурному контексті:

1. Феномен Comic Market.

Термін був створений для позначення ярмарку, де фанати та творці коміксів, зокрема манги, можуть зустрічатися, обмінюватися своїми творами та продавати їх. Comic Market є ключовою подією в культурі отаку, що збирає сотні тисяч учасників і відвідувачів з усього світу, сприяючи розвитку та популяризації субкультури. Це є найбільшим у світі самовидавничим ярмарком, присвяченим манзі, аніме, відеоіграм та іншим аспектам отаку-культури. Заходи Comic Market проводиться двічі на рік у Токіо. Comic Market служить платформою для фанатів та творців, де вони можуть демонструвати, продавати та обмінюватися своїми творами, зокрема додзінсі (самостійно виданими коміксами). Comic Market є ключовим місцем зустрічі для

шанувальників отаку-культури, де відбуваються культурні, соціальні та комерційні взаємодії, сприяючи розвитку та популяризації цієї субкультури.

Японські Comic Market, такі як ті, що відбуваються у Токіо, є одними з найбільших подій для отаку. Ці заходи приваблюють сотні тисяч фанатів з усього світу, які збираються для обміну своїми творчими роботами, купівлі рідкісних видань манги та аніме, а також для зустрічей з однодумцями.

Comic Market демонструють важливість отаку в популяризації та збереженні японської поп-культури, а також виявляють глобальну привабливість аніме та манги. Comic Market є віддзеркаленням багатогранності японської культури. Від манги та аніме, які є серцем цього заходу, до естетики, традицій спільноти та підприємництва — всі ці елементи об'єднуються, створюючи унікальний культурний феномен. Вони не лише відображають японську культуру, але й сприяють її поширенню та розвитку, залишаючись важливим елементом глобальної отаку-культури, включаючи такі її прояви від манги та аніме до традиційних японських цінностей, поєднуючи сучасність із багатовіковими традиціями.

По-перше, манга і аніме є основними елементами японської культури, які знайшли своє відображення в Comic Market. Манга, японські комікси, та аніме, анімаційні фільми та серіали, складають основу творчих робіт, представлених на цьому ярмарку. Учасники та відвідувачі Комикету приходять, щоб купувати, продавати та обмінюватися додзінсі – самостійно виданими коміксами, які часто є фанфіками на популярні манга-серії. Ця практика ілюструє любов японців до розповідання історій і їхню майстерність у візуальному мистецтві, яке стало глобальним феноменом.

По-друге, невід'ємною частиною Comic Market є естетична складова, з характерною для японської культури увагою до деталей, краси та символізму. Дизайн костюмів для косплею, якими захоплюються учасники ярмарку, часто відтворює образи з манги та аніме, демонструючи тонке відчуття стилю і колориту, характерне для японської естетики. Крім того, оформлення стендів,

товарів та презентацій на Комикеті відображає традиційні японські цінності, такі як майстерність, гармонія та прагнення до досконалості.

По-третє, Comic Market вписано до японської традиції спільноти та колективізму. Японська культура відома своїм акцентом на гармонію в суспільстві, важливість групової діяльності та взаємопідтримки. Комикет об'єднує тисячі людей, які діляться спільними інтересами, створюючи відчуття єдності та спільності. Учасники співпрацюють, обмінюються ідеями та допомагають один одному, демонструючи цінності, що лежать в основі японського суспільства.

У четвертих, Comic Market спряє зміцненню сімейних та соціальних зв'язків. На заходах Comic Market можна побачити як ярмарок відвідують цілі родини, батьки, діти, всі разом насолоджуються подією, підтримуючи інтереси один одного. Ця практика підкреслює важливість сім'ї та родинних зв'язків у японській культурі. Крім того, Comic Market слугує платформою для соціалізації, де люди можуть зустрічати нових друзів та налагоджувати зв'язки з однодумцями, що є важливим аспектом японської культури.

У п'ятих, Comic Market демонструє японський дух підприємництва. Самвидавництво, яке є його основною частиною, дає змогу авторам манги та аніме представляти свої роботи широкій аудиторії без посередників. Це створює можливості для творчих людей проявити себе, а також сприяє розвитку малого бізнесу. Ярмарок надає платформу для початківців та незалежних художників, що відображає японську практику підтримки інновацій та підприємницької діяльності.

У шостих, навіть у такій сучасній події як Comic Market можна побачити вплив традиційної японської культури. Використання традиційних елементів у костюмах, посилення на японську міфологію та фольклор у додзінсі, а також дотримання етикету і ввічливості на заході свідчать про глибокі корені, які має сучасна японська культура у своїх традиціях.

Таким чином, Comic Market визначається не лише як захід для шанувальників манги, аніме та відеоігор, але і як ключова подія, що

відображає глибокі аспекти японської культури. Кожен з його елементів, включаючи косплей, має важливе значення, виходячи далеко за рамки простого хобі. Спостерігаючи за косплеєрами на Comic Market, можна помітити, наскільки ця практика важлива для них особисто. Костюми, які вони створюють, не лише відтворюють зразки з аніме, манги або відеоігор, вони також стають способом самовираження та самоідентифікації. Кожна деталь, кожен аксесуар, навіть макіяж та зачіска, створюють образ, який не просто наслідує, але і втілює обраного персонажа. Відтак, косплей на Комикеті виявляється надзвичайно естетичним явищем. Учасники намагаються досягти найвищої схожості зі своїми образами, прагнучи до максимальної автентичності. І це не просто підкреслює їхню відданість, але і відображає естетичні вподобання та смаки, що визначаються японською культурою. Але косплей на Comic Market – це не просто окремі костюми та фотосесії. Це також спосіб соціалізації та спілкування для тисяч учасників та відвідувачів. Тут вони можуть зустрітися зі своїми однодумцями, обмінятися досвідом, ідеями та навіть підтримкою. Comic Market стає своєрідною платформою, яка об'єднує фанатів з усього світу, сприяючи формуванню спільності та зміцненню взаєморозуміння. Крім того, косплей на Comic Market стимулює творчість та розвиток малого підприємництва. Багато учасників використовують свої навички для виготовлення костюмів на замовлення або продажу аксесуарів. Таким чином, косплей не лише дозволяє втілити ідеї у життя, але і стимулює економічний розвиток та підтримує творчих індивідуумів. В цілому, косплей на Comic Market – це комплексне явище, що об'єднує культурні, соціальні та економічні аспекти. Це не просто хобі, але і форма самовираження, спосіб соціалізації та творчого розвитку. Comic Market виявляється не лише місцем, де відбувається обмін костюмами та ідеями, але і справжньою культурною платформою, що впливає на сприйняття та розвиток японської культури.

Comic Market створює особливе відчуття приналежності та підтримки, що особливо важливо для тих, хто може відчувати себе ізольованим або

незрозумілим у більш широкому суспільстві. Спільноти отаку стають місцем, де люди можуть бути самими собою, виражати свої інтереси та пристрасті без страху осуду. Отаку також сприяють розвитку косплею – мистецтва перевтілення у персонажів аніме, манги та відеоігор. Косплей став не лише способом самовираження, але й засобом міжкультурного діалогу, обміну ідеями та творчими практиками. Взаємодія отаку з культурою не обмежується споживанням; вони активно беруть участь у її творенні, продукуючи фанфіки, фанарт, відеокліпи та інші форми фанатської творчості [19; 20].

2.2 Соціокультурний контекст персонажей отаку та косплею

Культурологічний аналіз соціокультурного контексту персонажів отаку та косплею є надзвичайно важливим, оскільки допомагає розкрити глибинні значення цих явищ і їх вплив на сучасну культуру. Розуміння соціокультурного контексту дозволяє нам зануритися в унікальну світоглядну парадигму, що лежить в основі отаку та косплею, та розкрити їхню роль у формуванні сучасного культурного ландшафту. По-перше, аналіз соціокультурного контексту допомагає розкрити корені та еволюцію цих явищ. Вивчення історичного та культурного контексту розкриває, як отаку та косплей виникли, їхній вплив на суспільство та як вони змінилися з часом. Далі, такий аналіз дозволяє виявити різноманітні аспекти та взаємозв'язки, що існують у культурному середовищі, в якому функціонують персонажі отаку та косплею. Він допомагає з'ясувати, які соціальні, політичні та економічні чинники впливають на їхнє становлення та розвиток. Нарешті, аналіз соціокультурного контексту сприяє кращому розумінню значення та символіки персонажів отаку та косплею для їхніх прихильників. Він дозволяє розкрити те, як ці персонажі стають символами певних ідеалів, цінностей та прагнень, а також як вони впливають на формування ідентичності та самоусвідомлення їхніх шанувальників. Отже, культурологічний аналіз соціокультурного контексту персонажів отаку та косплею допомагає

збагатити наше розуміння цих явищ, розкриваючи їхню значущість для сучасного суспільства та культури.

Серед самих популярних персонажів косплею в отаку слід відзначити:

1. Сон Гоку (Son Goku) з аніме «Dragon Ball». Цей епічний бойовик з аніме «Dragon Ball» є одним з найпопулярніших персонажів серед косплеєрів не лише в Японії, але і по всьому світу.

У японському культурному контексті Сон Гоку втілює ідеал сильного та непохитного героя, який завжди стоїть на захисті слабкого та виступає проти зла. Він є прототипом традиційного японського героя, який подолує перешкоди завдяки своїй внутрішній силі та доброті. У серії Dragon Ball Гоку навчається та розвивається разом із своїми друзями, і цей процес самовдосконалення є однією з центральних тем у всій серії.

Набір цінностей, що втілює Сон Гоку, також має велике значення в позамежних культурах. Його сильна воля, завзятість та відданість принципам добра та справедливості зробили його найпопулярнішим персонажем аніме не лише в Японії, але й у всьому світі. Його нездоланна духовна сила і здатність зберігати гуманність навіть під час найбільших випробувань роблять його символом надії та віри у перемогу добра над злом. Крім того, образ Сон Гоку репрезентує ідею постійного розвитку та самовдосконалення. Його пригоди та пошуки нових цілей надихають глядачів на просування вперед та досягнення своїх мрій. Ця тема знаходить відгук у серцях людей у всіх куточках світу, що робить Сона Гоку універсальним символом нашого прагнення до розвитку та самоспрямування. Отже, Сон Гоку відображає глибокі культурні цінності, що перейшли кордони Японії і здобули популярність у всьому світі. Його вплив на поп-культуру надзвичайно значний, а його образ залишається одним із найяскравіших прикладів сили та добра в світі анімації.

2. Наруто Узумаки (Naruto Uzumaki) з аніме «Naruto» – це головний герой серії «Naruto» залишає невимовні враження на фанатів аніме і косплею своїм унікальним виглядом та характером.

Наруто Удзумаки – це складний персонаж, який може бути психоаналізований з різних точок зору. Він представляє собою типового антигероя, що викликає в глядачів емпатію та співчуття через свої внутрішні боротьби та переживання. З психологічної точки зору, Наруто може бути розглянутий як особистість, що пережила складні дитинство. Він втратив батьків в ранньому віці і почував себе відкинутим та непотрібним у своєму селі. Ці переживання спричинили у нього постійний пошук визнання та прийняття з боку інших. Ця постійна потреба у визнанні може бути тлумачена як компенсація втрат, що відбувалася в його дитинстві.

Також важливо враховувати внутрішній конфлікт Наруто між його бажанням бути прийнятим і духовними завданнями, які він має виконати як ніндзя. Цей конфлікт може спонукати його до вчинків, які багато в чому визначають його як героя, але також можуть відображати його внутрішні турбулентності та нестабільність. Однак, через його здатність до співчуття та віру в справедливість, Наруто стає символом надії та волі до перемоги навіть у найважчі моменти. Він постійно бореться зі своїми внутрішніми демонами, такими як самотність та самовпевненість, і ця боротьба робить його вразливим і водночас надзвичайно сильним персонажем. У психологічному контексті, Наруто Удзумаки може бути розглянутий як символ внутрішньої боротьби кожної людини зі своїми демонами та пошуком своєї ідентичності та місця у світі. Його персонаж надихає на рефлексію про власні страхи та амбіції, що робить його одним із найцікавіших та емоційно виразних героїв в світі анімації.

3. Гатс (Guts) є могутнім і відважним воїном з «Berserk». Цей яскравий образ часто обирають фанати для косплею.

Персонаж Гатс, що з'являється у серії «Берсерк», може бути розглянутий з різних культурологічних перспектив, включаючи аспекти його взаємодії з іншими персонажами та культурний контекст, в якому він існує. Важливо відзначити, що аналіз образу Гатса може виявити певні субтекстуальні елементи його взаємодії з іншими чоловіками у серії, які

можуть відображати певні аспекти його характеру та взаємин. Констатуємо, що Гатс – це складний персонаж, чиє життя і боротьба пов'язані зі стражданням, війною та пошуком своєї ідентичності. Його взаємодія з іншими чоловіками може бути розглянута як спосіб виявлення його внутрішніх конфліктів та потреб. Відносини Гатса з іншими можуть мати глибокий психологічний субтекст, який відображає його пошук прийняття, розуміння та співпереживання. У контексті серії «Берсерк» важливо розглядати Гатса як символ боротьби зі своїми внутрішніми демонами та зовнішніми ворогами. Важливо для рецепції персонажу, що його відносини з іншими можуть бути розглянуті як вираз його пошуку взаєморозуміння та підтримки в жорстких умовах бойових дій та війни. Хоча сама серія «Берсерк» не фокусується на аспектах взаємодії Гатса з іншими, а віддає перевагу аналізу внутрішнього світу Гатса припущення певних субтекстуальних елементів його характеру та взаємин додають глибини та складності його сприйняття.

4. Сабер (Saber) з «Fate/stay night» є найпопулярніших жіночих персонажів у всесвіті «Fate», Сабер стала частим вибором для косплею, що перетворило його на важливий культурний символ отаку. В ній відображено низку тем і символів, які мають глибокий сенс і значення в японській поп-культурі та мистецтві анімації:

По-перше, Сабер є втіленням ідеалів лицарства і самопожертви. Її постать відображає культурний образ лицаря, який виступає на захист слабких і вірних ідеалам справедливості і честі. Її сила, гідність і відданість викликають захоплення та визнання.

По-друге, Сабер також символізує ідеалізоване зображення жіночої сили і влади. У світі, де чоловіки часто виступають у ролі героїв і воїнів, поява Сабер як жіночого лицаря є важливим культурним знаком, який відображає силу та владу жінок.

Крім того, зовнішній вигляд Сабер, з її вишуканим і розкішним вбранням, символізує естетику та елегантність, що є важливими аспектами

японської культури. Її образ відображає традиційні японські цінності краси і гідності.

Загалом, Сабер з «Fate/stay night» втілює важливі культурні символи і ідеали, що відображають цінності лицарства, сили, влади та естетики в японській поп-культурі. Її постать служить не лише як героїчний персонаж, але і як символічний образ, що надихає та вражає глядачів. Відтак, культурний символізм Сабер (Saber) відображає важливі аспекти японської культури та інших культурних впливів. Увагу привертають втілений в ній ідеал лицарства, жіноча сила, елегантність, магичні артефакти і зброя, якими вона володіє.

Сабер (Saber) відома своєю відданістю, гідністю та справедливістю. Її вищий кодекс честі та моральність відображає давню традицію лицарських ідеалів, які шануються в різних культурах. Вона здатна виступати в ролі воїна та захисниці відображає ростущий рух за емансипацію жінок у сучасному світі. Її зовнішність відображає традиційні японські цінності краси та гідності, а меч Excalibur та інші магичні знаряддя відображають інтерес до міфології та фантастичних світів [16]. Цей символізм образу Сабер (Saber) перетворює її не лише на цікавий персонаж, але й на важливим культурний образ, що здатний надихати та вражати глядачів.

5. Гаррі Поттер (Harry Potter) з серії книг Джоан Роулінг, хоча не веде свого родоводу з японського аніме, тим не менш персонажі з серії Гаррі Поттера все ще дуже популярні у косплеях під час Comic Market та інших подіях.

Зрозуміло, що феномен отаку та образ Гаррі Поттера походять із різних культурних, але феномен отаку і Гаррі Поттер є взаємопов'язаними явищами, які поєднані у сучасному поп-культурному ландшафті Японії. Вивчення їх зв'язку відкриває глибинні культурологічні аспекти, що формують сучасне сприйняття та розвиток поп-культури. Згадаємо, що поняття отаку означає любов та пристрасть до японської поп-культури, стало справжнім явищем в останні десятиліття. Воно об'єднує фанатів аніме, манги, відеоігор та інших аспектів японської культури. Важливо, що отаку втілює різні інтереси та стилі,

але спільним для багатьох фанатів є їхнє відчуття приналежності до цієї специфічної культурної спільноти. І зараз вже не має значення те, що спочатку «отаку» спочатку мав негативний відтінок і використовувався для позначення людей, які занадто захоплені своїми хобі та відгороджуються від суспільства. Отаку зараз не лише хобі, а спосіб життя для багатьох людей, що знаходять у цьому спільність, самовираження та ідентичність.

Образ Гаррі Потера, винайдений Джоан Роулінг, також став важливою фігурою глобальної поп-культури, до якої належить Японія. Пригоди юного чарівника не лише здобули йому світову популярність, а й перетворились на символ дитячого чуда та магії для мільйонів людей по всьому світу.

Гаррі Потер символізує боротьбу зі злом, дружбу, вірність та внутрішню силу, що надихає читачів та глядачів будь-якого віку. Зв'язок між отаку та образом Гаррі Потера виявляється у спільних елементах цих явищ. Перш за все в обох випадках, прихильники японської поп-культури та Грі Потера, зберігають відданість своїм героям. Відчуття спільноти, яке отаку забезпечує фанатам, аналогічне відчуттю приналежності до школи чаклунства для прихильників Гаррі Потера. Крім того, обидва явища мають сильний вплив на світову культуру, формуючи та визначаючи тенденції в розвитку поп-культури. Вони спонукають до творчості та самовираження, створюючи безліч додаткових творчих робіт, фанатських інтерпретацій та спільнот, які покликані поширювати цінності та ідеї, вбудовані в образи та концепції Гаррі Потера й отаку. Таким чином, вивчення зв'язку між отаку та образом Гаррі Потера дозволяє нам краще зрозуміти, як поп-культурні явища перетинаються та взаємодіють одне з одним. Інколи фанатизм із світу Гаррі Потера може привести до зацікавлення у японській поп-культурі, включаючи аніме та мангу. З іншого боку, фанати аніме можуть знайти унікальні паралелі між світом Гаррі Потера та японською культурою.

Косплей у даному випадку є ланцюжком, що поєднує обидва явища взаємодіють, є косплей. Фанати Гаррі Потера можуть вдягатися як персонажі з цього світу, а також втілювати улюблених героїв аніме та манги на подіях,

таких як Anime Expo, наприклад. Це створює можливості для обміну досвідом та спілкування між різними фанатськими групами, що сприяє взаєморозумінню та популяризації обох культур. Ще одним аспектом Гарі Потера з отаку є взаємодія при творенні фанатських творів. Шанувальники обох явищ можуть створювати фанфіки, фанарт, фанвідео та інші твори, які об'єднують уявлення та елементи як з Гаррі Потера, так і з японської поп-культури. Це дозволяє фанам виражати свої ідеї та створювати нові історії, що поєднують різні культурні контексти та персонажі. У підсумку, зв'язок отаку й світу Гаррі Потера відображає сучасний культурний ландшафт глобальної поп-культури, де різноманітність та крос-культурний обмін є ключовими елементами. Це створює можливості для співробітництва, творчості та спільного відкриття нових горизонтів у світі поп-культури.

Отже, персонажі Сон Гоку (Son Goku), Наруто Узумаки (Naruto Uzumaki), Сабер (Saber), Гаррі Поттер (Harry Potter) відображають лише деякі з найбільш відомих та популярних образів, які обирають учасники косплея для втілення на Comic Market тощо.

Проте ключовим елементом отаку-культури, особливо за межами Японії, є косплей. Його привабливість для молодіжної субкультури зумовлена тим, що він репрезентує і сприймається як яскравий вияв креативності, фантазії та вираження індивідуальності. Він став невід'ємною частиною сучасного культурного ландшафту, відображаючи величезне різноманіття форм та виразних засобів самовираження.

Однією з основних форм косплею є костюмований гуртожиток. У цій формі косплею учасники втілюють у життя образи улюблених персонажів з аніме, манги, відеоігор та інших популярних медійних форматів. Це дозволяє їм не лише насолоджуватися процесом втілення улюблених героїв, але й взаємодіяти з іншими учасниками спільноти, обмінюючись ідеями, досвідом та творчими витворами.

Ще однією поширеною формою косплею є косплей на конвенціях та фестивалях. Це події, де прихильники аніме, манги та інших аспектів

японської поп-культури збираються, щоб продемонструвати свої костюми, взяти участь у конкурсах косплею та насолодитися атмосферою спільного захоплення. Такі заходи стають місцем, де кожен може відчути себе частиною спільноти, поділитися своїм талантом та зустріти подібно мислячих людей.

Також варто відзначити косплей для фотосесій та соціальних мереж. Ця форма косплею полягає в тому, щоб створити ідеальний образ персонажа та зробити фотографії або відеоролики, щоб поділитися ними з аудиторією в Інтернеті. Це дає можливість виявити свою творчість та майстерність в косплейному мистецтві, а також залучити увагу широкої аудиторії до улюблених персонажів та культурних впливів.

Усі форми косплею відображають різноманіття та багатогранність отаку-культури. Вони дозволяють прихильникам виявляти свою творчість, спілкуватися та обмінюватися ідеями, а також насолоджуватися культурними впливами з усього світу. Кожен образ, створений у рамках косплею, є унікальним виявом фантазії та індивідуальності, що збагачує культурний діалог та спільноту прихильників отаку. Косплей дозволяє своїм учасникам і прихильникам виявляти свою творчість, спілкуватися та обмінюватися ідеями, а також насолоджуватися культурними впливами з усього світу. Кожен образ, створений у рамках косплею, є унікальним виявом фантазії та індивідуальності, що не лише збагачує культурний діалог, але й сприяє формуванню спільної ідентичності та співтовариства прихильників отаку.

Популярність персонажів косплею за межами Японії може значно варіюватися залежно від культурних впливів, трендів та інших факторів. Однак деякі персонажі мають світову популярність і широкий західний аудиторій, що робить їх частими обранцями для косплею за межами Японії. Деякі з найпопулярніших персонажів косплею за межами Японії включають супергерої Marvel та DC: Персонажі такі як Супермен, Бетмен, Жінка-павук та Железна Людина часто стають обраними для косплею на заходах у багатьох країнах світу. Окремо слід розглядати персонажів з культових фільмів та серіалів: Герої з таких популярних у всьому світі фільмів та серіалів, як

«Зоряні війни», «Гаррі Поттер», «Вартові Галактики», «Ігри Престолів» і «Месники», також є частими виборами для косплею. Серед персонажей з відеоігор слід виділити герої таких ігор як «Фінальна Фантазія», «Лицар Шаблі», «Леді Крофт: Розкрадачка гробниць» та «Ліга Легенд», також дуже популярні серед косплеєв у всьому світі. У форматах аніме та манги Популярні аніме та манга світову популярність здобули персонажі «Наруто», «Драконий м'яч», «Одного куска» і «Атака титанів», також мають своїх шанувальників за межами Японії і часто обираються для косплею. Отже персонаж косплею має втілювати широко відомий серед учасників образ, який прихильно сприймаються шанувальниками по всьому світу. Тож вибір для косплею відображає глобальний характер впливу японської культури, що здатна об'єднати шанувальників за інтересом в спільноту косплею.

2.3. Порівняльна характеристика отаку та косплею

Крос-культурні взаємодії між отаку (особами, що мають страстне захоплення японською поп-культурою) та косплеєрами (людьми, що займаються косплеєм, тобто втіленням образів персонажів з аніме, манги, відеоігор тощо) становлять складну та цікаву тему для вивчення. Ці дві групи людей, хоч і мають різні цілі та виявляють свої захоплення різними способами, часто перетинаються та взаємодіють, що сприяє розвитку культурного обміну та розширенню світового розуміння японської культури.

По-перше, варто відзначити, що обидві групи - отаку та косплеї – мають глибокий інтерес до японської поп-культури. Отаку вивчають аніме, мангу, відеоігри та інші аспекти японської культури з певним ентузіазмом та виваженістю. Вони можуть глибоко досліджувати та аналізувати культурні аспекти, виражені у цих творах. З іншого боку, косплеї через костюми, грим, аксесуари та ігрову поведінку перетворює образи та певні аспекти японської культури на персонаж спільноти. Цей акт дозволяє учасникам косплею відчувати

себе частиною улюбленого уявного світу та виразити свою пристрасть до нього.

Крім того, косплеї та отаку часто зустрічаються на різних культурних заходах, таких як фестивалі аніме, конвенції та ярмарки. На таких заходах вони можуть спілкуватися, обмінюватися досвідом, демонструвати свої костюми та навички косплеєра, а також взаємодіяти з іншими учасниками. Це створює сприятливу атмосферу для культурного обміну та співпраці між різними групами людей, які ділять спільний інтерес.

Наприклад, на Comic Market у Токіо – одному з найбільших у світі фестивалів аніме та манги, отаку та косплею – можуть зустрітися та спілкуватися з тисячами інших учасників. Вони можуть демонструвати свої костюми, брати участь у змаганнях косплея, відвідувати лекції та панельні дискусії, обмінюватися досвідом та навіть створювати нові дружні стосунки. Такі заходи створюють унікальну можливість для взаємодії між культурами та зближення різних спільнот.

Зокрема, на Comic Market можна побачити широкий спектр костюмів, що відображають різноманітні персонажі з аніме, манги, відеоігор та інших популярних медійних форматів. Кожен косплеєр використовує свої навички та творчість, щоб втілити обраний образ, тим самим демонструючи свою пристрасть та розуміння до японської культури. Ця різноманітність дозволяє представникам різних культур відчувати себе частиною одного спільного культурного досвіду. Крім того, спільні заходи також сприяють взаємному вивченню та розумінню різних аспектів японської культури. Наприклад, косплеєр може використовувати свої костюми та виставки для розповіді про конкретні аспекти аніме або манги, розкриваючи їхню історію, символіку та вплив на японське суспільство. З іншого боку, отаку можуть вивчати та аналізувати ці костюми та виставки як частину свого власного досвіду та розвитку. Отже, отаку та косплеї відіграють важливу роль у крос-культурних взаємодіях, сприяючи розумінню та обміну культурними цінностями між різними групами людей. Їхні спільні заходи та захоплення допомагають

створити сприятливу атмосферу для культурного обміну, взаємного вивчення та співпраці, що сприяє розвитку глибокого розуміння та поваги до різноманіття культур у світі.

Слід пам'ятати, що крос-культурна взаємодія відкриває широке поле для розгляду питань ідентичності, оскільки вона спонукає людей до взаємодії з різними культурами, цінностями та традиціями. Ось кілька ключових питань ідентичності, які часто виникають у контексті крос-культурної взаємодії: мультикультурна ідентичність, культурний релятивізм, культурна адаптація й асиміляція, соціальна приналежність і культурні інновації

Очевидно, що крос-культурна взаємодія може спричинити формування мультикультурної ідентичності, коли люди починають відчувати себе частинами багатьох культур одночасно. Це може породжувати питання про те, яка саме культура визначає їхню ідентичність і які аспекти кожної культури вони обирають для власного самовизначення. Ідея, що культурні цінності і норми є відносними і можуть змінюватися в залежності від контексту здатна ставити під сумнів усталені стереотипи та переконання про ідентичність. Важливо, що крос-культурна взаємодія часто породжує питання про те, які аспекти культури можна адаптувати або зберегти у новому середовищі, а також які аспекти можуть призвести до асиміляції в інші культурні групи. Люди, що перебувають у крос-культурному середовищі, часто стикаються з питанням можуть обирати власну приналежність, що без сумніву впливає на їхнє відчуття себе та взаємодію з іншими. Ймовірно для більшості найбільш привабливо, що крос-культурна взаємодія може породжувати нові інновації і створювати платформи для культурного обміну. Це може привести до виникнення нових форм ідентичності, які об'єднують різні культурні елементи.

Таким чином, крос-культурна взаємодія створює можливості для глибокого вивчення та розуміння різноманіття людської ідентичності і культур. Зв'язок культурної ідентичності з отаку може бути досить складним, оскільки отаку – це не лише жанр анімації, але і соціокультурне явище, що

охоплює широкий спектр інтересів, цінностей та ідентичних аспектів. Ось деякі питання ідентичності, які можна розглянути в контексті отаку:

Відтворення та інтерпретація культурних елементів в отаку може підносити питання про культурну апропріацію. Наприклад, якщо персонажі аніме використовують елементи одягу або обряди з інших культур, це може породжувати питання про повагу до та сприйняття цих культур.

Деякі отаку-фанати можуть ідентифікувати себе з персонажами аніме або використовувати їхні образи для вираження своєї власної ідентичності та самовираження. Це може відображати їхні власні цінності, інтереси та переконання.

Відтворення гендерних ролей у світі отаку може бути досліджене з точки зору гендерної ідентичності. Наприклад, деякі персонажі можуть бути представлені в стереотипних гендерних ролях, тоді як інші можуть відтворювати нетрадиційні або альтернативні гендерні ідентичності.

Отаку-спільнота може відображати питання соціальної приналежності та ідентичності. Для багатьох фанатів аніме вона може бути місцем, де вони відчуються прийнятими і зрозумілими, де вони можуть знайти спільну мову з іншими, які ділять їхні інтереси та цінності.

Отаку відкриває двері до різноманіття культурних впливів та перспектив. Фанати аніме можуть бути зацікавлені в різних аспектах японської культури, від традиційних обрядів до сучасної музики та моди, що відображається в їхній ідентичності та способі вираження.

Отже, отаку відкриває двері до глибоких роздумів про ідентичність та культурні цінності, які відображаються у світі анімації та японської культури загалом.

Отже наш висновок такий: культурна ідентичність та отаку – це два аспекти, які в сучасному світі мають значущий вплив на спосіб, яким ми розуміємо та виражаємо себе. У цьому есе розглянемо, як культурна ідентичність співвідноситься з отаку в контексті крос-культурної взаємодії.

Отаку, як явище, є результатом крос-культурних взаємодій між різними культурами, особливо в контексті японської та західної культур. Це явище виникло внаслідок впливу японської анімації та манги на глобальну культуру та її подальшого перетворення в унікальну субкультуру. Відтак, отаку виступає не лише як споживач аніме та манги, але й як самостійна культурна форма, що впливає на спосіб життя, ідентичність та спілкування.

Культурна ідентичність в цьому контексті виступає як ключовий елемент формування та розвитку отаку-спільноти. Фанати аніме та манги знаходять у цьому світі не лише розвагу, але і спосіб вираження своїх індивідуальних та колективних цінностей, ідеалів та переконань. Це може виявлятися в тому, як вони ідентифікуються з персонажами, змістом або темами аніме та манги, а також участю в косплей-заходах та інших культурних подіях. До того ж, завдяки крос-культурній взаємодії, отаку-спільнота стає місцем, де люди різних культур зустрічаються, обмінюються ідеями та досвідом, та спільно розвиваються. Це відкриває нові можливості для розуміння та апрекції різноманіття культурних практик та перспектив, що відображаються у світі отаку. Тому, культурна ідентичність та отаку взаємопов'язані через крос-культурні взаємодії, які сприяють формуванню та розвитку унікальних культурних спільнот, що відображають різноманіття та багатство сучасної глобальної культури. Відтак, значущість крос-культурної взаємодії відображається через способи вираження ідентичності та стереотипів у світі анімації та манги. У багатьох аніме та манга можна помітити персонажі, які відтворюють універсальне уявлення про культурну ідентичність.

Наприклад, багато аніме мають чітко виражені стандарти репрезентації символічного змісту культури: герої часто зображаються як сильні, мужні та відважні, тоді як жінки частіше представлені як милі, ніжні та чутливі. Проте, відбуваються зміни в способі зображення гендерних ролей у сучасних аніме та манга, де чоловічі та жіночі персонажі можуть виявляти характеристики, які раніше були пов'язані з протилежною статтю. Це дозволяє більш глибоко

розуміти та досліджувати розмаїття культурних ідентичностей та її виразів у сучасному суспільстві. Більше того, косплей та культурні заходи отаку можуть бути місцем, де соціальні ролі та культурні ідентичності переосмислюються та виражаються у нових та неочікуваних способах. Косплеери можуть вибирати персонажів будь-якої статі для відтворення та виразу своєї індивідуальності, що дозволяє їм експериментувати з виразами культурної ідентичності.

Отже, отаку в контексті крос-культурної взаємодії відображають складний, різноманітний спектр культурної ідентичності індивіда, що ілюструє вплив культурних та суспільних чинників на формування та вираження гендерної ідентичності у сучасному світі.

В контексті отаку має значущість крос-культурний вимір поширення японської поп-культури в світі, оскільки вони відображають не лише внутрішні особливості японської культури, але й вплив зовнішніх культурних впливів на сприйняття та вираження власне японської ідентичності.

По-перше, культурна ідентичність в анімації та манзі відображає культурні стереотипи та очікування, які існують у японському суспільстві. Проте, через популярність аніме та манги у всьому світі, ці стереотипи можуть бути викликані або переосмислені через змінність культурних середовищ.

По-друге, крос-культурний обмін ідеями та впливами може сприяти розширенню розуміння та прийняття розмаїтості культурної ідентичностей Аніме та манга, які відображають більш різноманітні та прогресивні гендерні ролі, можуть вплинути на сприйняття гендерної ідентичності у культурах, де існують більш консервативні уявлення про стать та роль чоловіка та жінки.

Основа порівняння	Отаку	Косплей
Визначення	Представляє людей, які є фанатами японської поп-культури, зокрема аніме, манги та ігор	Хобі, у якому люди вбираються в костюми своїх улюблених персонажів з аніме, манги, відеоігор, фільмів та інших медійних форматів.

Захоплення, що лежить в основі	Захват японською анімацією та коміксами, які можуть включати в себе широкий спектр жанрів, від фантастики до романтики	Відтворення образів персонажів як зовнішній вигляд, так і манери поведінки та мовлення.
Споживачі контенту	Споживачі контенту отаку задовільняють свої потреби читанням/переглядом аніме, мангу, лайт-новели, графічні романи та інших продуктів японської поп-культури	Участь у фотосесіях, парадах косплею, конкурсах костюмів та інших подіях, де демонструють свої творіння.
Культурного впливу	Проявляються у різних сферах життя, включаючи моду, музику, косметику та навіть гастрономію.	Розвиток навичок шиття, макіяжу, роботи з пропами та інші мистецькі навички
Спільноти	Можуть утворювати спеціалізовані спільноти, відвідувати конвенції аніме та фестивалі манги, де обмінюються інформацією та досвідом.	Активний обмін порадами, досвідом та навичками через інтернет та на живих зустрічах.

Рис. 2.3.1. Таблиця порівняння отаку та косплея.

Таким чином, отаку та косплей є двома різними, але взаємопов'язаними аспектами японської поп-культури, які збагачують молодіжну субкультуру і впливають на неї унікальними способами.

Висновки до розділу 2

З'ясування культурно-психологічних аспектів отаку дозволяє зробити кілька важливих висновків. По-перше, виявилось, що отаку відображає різноманітні аспекти японської культури, такі як ідентичність, цінності, традиції та сучасність. По-друге, отаку може слугувати формою самовираження та самоідентифікації, дозволяючи людям знайти спільноту та прийняття в межах фан-культури. По-третє, відчуття належності та розуміння спільної ідентичності може зміцнювати психологічний комфорт і самопочуття

у фанатів отаку. Крім того, необхідно звернути увагу на вплив отаку на формування особистості та психологічний розвиток ідентичності. Виявилось, що цей вплив може бути як позитивним, сприяючи розвитку креативності, емпатії та соціальних навичок, так і негативним, наприклад, сприяючи ізоляції або недолікам у взаємодії з реальним світом.

Отже, висновок полягає в тому, що культурно-психологічні аспекти отаку є складною та багатогранною темою, яка відображає різноманітні аспекти японської культури та їх вплив на індивіда.

Соціокультурний контекст персонажів отаку ми дослідили широкий спектр тем, пов'язаних з впливом культури на формування та розвиток персонажів в аніме та манзі. Ми розглянули, як соціальні, культурні та історичні чинники впливають на створення персонажів, їхні риси характеру, поведінку та взаємодію з оточуючим світом. Також ми обговорили, як персонажі отаку відображають різноманітні аспекти суспільства, включаючи його цінності, норми, стереотипи та культурні уявлення.

Узагальнюючи представлені результати, можна сказати, що соціокультурний контекст персонажів отаку відображає складну мозаїку культурних впливів, яка відображається у їхній поведінці, взаємодії та еволюції протягом часу. Ці персонажі стають не лише представниками фантазійного світу, а й символами та відображенням реальних культурних реалій. Їхня унікальність полягає в тому, як вони відображають та інтерпретують соціокультурний контекст свого часу, а також у їхній здатності викликати емоційні реакції та ідентифікацію у глядачів та читачів.

Крос-культурна взаємодія та отаку репрезентують широкий спектр аспектів, пов'язаних з впливом японської поп-культури на світову сцену та зворотний вплив зовнішніх культурних впливів на отаку. Зокрема, ми обговорили, як аніме, манга, косплей та інші аспекти отаку стали об'єктом популярності й визнання у всьому світі, сприяючи крос-культурній обміну ідеями, цінностями та естетикою. Також ми розглянули вплив зовнішніх культурних впливів на розвиток отаку, включаючи адаптації японської поп-

культури в інших країнах та взаємодію з іншими медійними та культурними формами. Узагальнюючи, можна сказати, що крос-культурна взаємодія та отаку відіграють важливу роль у формуванні сучасної глобальної культурної ландшафту. Вони сприяють розширенню розуміння та прийняттю різноманітних культурних перспектив, сприяють культурному обміну та взаєморозумінню між людьми з різних країн та культурних середовищ.

Отаку та косплей – це дві різні аспекти японської поп-культури, які впливають на молодіжну субкультуру унікальним чином. Ось порівняльна характеристика цих явищ на основі їх визначення, захоплення, що лежить в їх основі, споживачів пропонованого ними контенту, їх культурного впливу, спільнот, що ними творяться.

ВИСНОВКИ

Дослідження феномену отаку та його проявів, таких як косплей, є надзвичайно актуальним у сучасному культурологічному дискурсі. Огляд різних аспектів косплею як культурного явища, що впливає на сучасний світ, відображає його роль у самовираженні та самоідентифікації. Крім того, косплей демонструє міжкультурний вплив, спільність та розвиток як глобального культурного явища. Це явище не лише форма творчості, але й засіб об'єднання людей з різних соціальних груп, що поділяють спільні інтереси та пристрасті.

Завдяки своїй універсальності та можливостям вираження, косплей продовжує розвиватися і впливати на різні аспекти сучасного життя, включаючи моду, розваги та навіть академічну сферу. Цей феномен відкриває двері для нових тенденцій та ідей, що відображають мінливість культурного ландшафту і прагнення людей до творчого самовираження.

Взаємозв'язок косплею з отаку – фанатською спільнотою, що захоплюється японською поп-культурою, зокрема аніме та мангою, є ще одним важливим аспектом дослідження. Виявлено, що обидва явища мають глибокий культурний вплив та важливе значення для своїх прихильників. Індивіди, які займаються косплеєм, часто знаходяться в центрі отаку-спільноти, де вони обмінюються ідеями, враженнями та творчими досягненнями.

Отаку відіграють ключову роль у популяризації японської культури та її впливу на глобальному рівні. Вони сприяють поширенню анімації, манги та інших аспектів японської поп-культури за межі Японії. Таким чином, косплей та отаку є важливими складовими сучасного культурного ландшафту, які об'єднують людей навколо спільної пристрасті до творчості та фантазії.

З'ясування культурно-психологічних аспектів отаку дозволяє зробити кілька важливих висновків. По-перше, отаку відображає різноманітні аспекти

японської культури, такі як ідентичність, цінності, традиції та сучасність. По-друге, отаку може слугувати формою самовираження та самоідентифікації, дозволяючи людям знайти спільноту та прийняття в межах фан-культури. По-третє, відчуття належності та розуміння спільної ідентичності може зміцнювати психологічний комфорт і самопочуття у фанатів отаку.

Крім того, необхідно звернути увагу на вплив отаку на формування особистості та психологічний розвиток ідентичності. Виявилось, що цей вплив може бути як позитивним, сприяючи розвитку креативності, емпатії та соціальних навичок, так і негативним, наприклад, сприяючи ізоляції або недолікам у взаємодії з реальним світом.

Отже, культурно-психологічні аспекти отаку є складною та багатогранною темою, яка відображає різноманітні аспекти японської культури та їх вплив на індивіда. Вивчення цих аспектів дозволяє краще зрозуміти взаємозв'язок між культурою та психологією, що робить це дослідження надзвичайно актуальним у сучасному культурологічному дискурсі.

Крос-культурна взаємодія, зокрема через феномен отаку та косплею, репрезентує широкий спектр аспектів, пов'язаних з впливом японської поп-культури на світову сцену та зворотний вплив зовнішніх культурних впливів на отаку. Аніме, манга, косплей та інші аспекти отаку стали об'єктом популярності й визнання у всьому світі, сприяючи крос-культурному обміну ідеями, цінностями та естетикою.

Вплив зовнішніх культурних впливів на розвиток отаку, включаючи адаптації японської поп-культури в інших країнах та взаємодію з іншими медійними та культурними формами, підкреслює важливість цього феномену у формуванні сучасної глобальної культурної ландшафту. Вони сприяють розширенню розуміння та прийняттю різноманітних культурних перспектив, сприяють культурному обміну та взаєморозумінню між людьми з різних країн та культурних середовищ.

У культурно-психологічному аспектах отаку отаку, відображають складну та багатогранну природу цього явища. Вони є формою самовираження та самоідентифікації, грає важливу роль у житті багатьох людей, дозволяючи їм знайти спільноту та підтримку в межах фан-культури. Відчуття належності та розуміння спільної ідентичності зміцнює психологічний комфорт і самопочуття у фанатів отаку.

Отаку також має значний вплив на формування особистості та психологічний розвиток ідентичності. Цей вплив може бути як позитивним, сприяючи розвитку креативності, емпатії та соціальних навичок, так і негативним, наприклад, сприяючи ізоляції або недолікам у взаємодії з реальним світом. Таким чином, вивчення культурно-психологічних аспектів отаку є важливим для розуміння взаємозв'язку між культурою та психологією, а також для кращого розуміння впливу поп-культури на індивіда та суспільство.

Дослідження феномену отаку та косплею виявило цікаві аспекти японської молодіжної культури та їхній вплив на сучасне суспільство. Розглядаючи феномен отаку і косплею з різних ракурсів, знайшло пояснення, що ці явища молодіжної субкультури не лише відображають сучасні тенденції, але і активно впливають на культурний, соціальний та психологічний ландшафт. Запропонований культурологічний аналіз молодіжної субкультури отаку виявив розмаїття її аспектів від самовираження та ідентифікації до соціокультурного впливу. Культурний контекст персонажів отаку, таких як Наруто Удзумакі або Сон Гоку, допоміг зрозуміти значення цих персонажів для прихильників та їхню важливість у формуванні ідентичності та самоідентифікації. Крім того, були виявлені впливи косплею як форми творчості та самовираження, що об'єднує людей різних соціальних груп навколо спільної пристрасті. Аналізуючи культурні символи та елементи японської культури у косплею, ми з'ясували, як ця форма мистецтва відображає та інтерпретує культурні норми та цінності.

В дослідженні знайшли відображення позитивні впливи отаку та косплею на формування особистості та розвиток креативності у молоді. Загалом, дослідження розкрило значення отаку та косплею як складних і важливих елементів сучасної культури. Вони не лише розширюють культурні горизонти, але й сприяють саморозвитку, творчості та розумінню актуальних тенденцій соціокультурного середовища.

Узагальнюючі висновки культурологічного аналізу отаку та косплею відображають значущість цих культурних явищ для розвитку молодіжної субкультури, оскільки отаку та косплей виявилися важливими культурними явищами, що відображають та формують сучасну молодіжну субкультуру; доведено, що отаку та косплей є не лише формами творчості, але й засобом об'єднання людей з різних соціальних груп, що ділять спільні інтереси та пристрасті; виявлено, що отаку та косплей активно сприяють крос-культурній взаємодії та популяризації японської культури за межами Японії; схарактеризовано соціокультурні впливи отаку та косплею на формування особистості та ідентичності, що сприяють розвитку креативності, емпатії та соціальних навичок у молоді; окреслено, що психологічний аспект отаку та косплею можуть мати як позитивний, так і негативний вплив на психологічний розвиток особистості, залежно від контексту та індивідуальних особливостей.

Результати дослідження демонструють широкий спектр впливу та значення отаку та косплею у сучасному суспільстві та підкреслюють їхню важливість для розуміння сучасної культурної динаміки.

В дослідженні з'ясовано, ослідження явища отаку та його проявів, таких як косплей, стає дедалі більш актуальним у сучасному культурологічному дискурсі. Поглиблений огляд різних аспектів косплею як культурного явища, що має великий вплив на сучасний світ, дозволяє розкрити його роль у самовираженні та самоідентифікації. Крім того, косплей стає важливим механізмом міжкультурної взаємодії, спільноти та розвитку як глобального культурного явища. Не лише формою творчості, але й засобом об'єднання людей з різних соціальних груп, що поділяють спільні інтереси та пристрасті.

Завдяки своїй універсальності та можливостям вираження, косплеї продовжує розвиватися і впливати на різні аспекти сучасного життя, включаючи моду, розваги та навіть академічну сферу. Цей феномен відкриває двері для нових тенденцій та ідей, що відображають мінливість культурного ландшафту і прагнення людей до творчого самовираження.

Взаємозв'язок косплею з отаку, фанатською спільнотою, що захоплюється японською поп-культурою, є ще одним важливим аспектом дослідження. Обидва явища мають глибокий культурний вплив та важливе значення для своїх прихильників. Індивіди, які займаються косплеєм, часто знаходяться в центрі отаку-спільноти, де вони обмінюються ідеями, враженнями та творчими досягненнями.

Отаку відіграють ключову роль у популяризації японської культури та її впливу на глобальному рівні. Вони сприяють поширенню анімації, манги та інших аспектів японської поп-культури за межі Японії. Таким чином, косплеї та отаку є важливими складовими сучасного культурного ландшафту, які об'єднують людей навколо спільної пристрасті до творчості та фантазії.

З'ясування культурно-психологічних аспектів отаку дозволяє зробити кілька важливих висновків. По-перше, отаку відображають різноманітні аспекти японської культури, такі як ідентичність, цінності, традиції та сучасність. По-друге, отаку може слугувати формою самовираження та самоідентифікації, дозволяючи людям знайти спільноту та прийняття в межах фан-культури. По-третє, відчуття належності та розуміння спільної ідентичності може зміцнювати психологічний комфорт і самопочуття у фанатів отаку.

Отже, культурно-психологічні аспекти отаку є складною та багатогранною темою, яка відображає різноманітні аспекти японської культури та їх вплив на індивіда. Вивчення цих аспектів дозволяє краще зрозуміти взаємозв'язок між культурою та психологією, що робить це

дослідження надзвичайно актуальним у сучасному культурологічному дискурсі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алфьорова З. І. Міфологія «манги» й аніме у фільмах про віртуальну реальність. Вісник Харківської державної академії культури. Харків, 2004. Вип. 15. С. 21-29.
2. Демідко О. О. Історія образотворчого мистецтва і архітектури: курс лекцій для студентів спеціальності 034 Культурологія денної та заочної форми навчання. Київ : Ліра-К, 2021. 182 с.
3. Йонедзава Йошіхіро. Всесвітній феномен аніме: минуле та майбутнє. *Nipponia Journal*. 2003. Вип. 27. С. 4-7.
4. Кацуба, М. Художнє кіно як засіб формування масової політичної свідомості. *Політичний менеджмент*. 2013. Вип. 1-2. С. 136-14.
5. Лариса Мильченко., Лариса Татарінова. Особливості сприйняття візуальної книги. *Комікси. Манга. Графічний роман*. Вісник Книжкової палати. 2020. Вип. 12. С. 10-15.
6. Ляшко Л. П. Анімація Гаяо Міядзакі в контексті естетичного виховання. *Гуманітарний часопис*. 2011. Вип. 1. С. 78-88.
7. Сабадаш Ю. С. Культура толерантності в умовах глобалізації. *Національні культури в глобалізованому світі: Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (6-7 квітня 2017)*. 2017. С. 78–81.
8. Сабадаш Ю., Нікольченко Ю., Дабло Л. (2021) Культурологія: понятійно-категоріальний апарат у логіці дослідницького процесу. *Культура і сучасність : альманах*. № 1. С.3-8.
9. Торікай Шін'ічі., Комацу Мегумі. Світ аніме зсередини. *Nipponia Journal*. 2006. Вип. 27. С. 14-16.
10. Хаяо Міядзакі виповнилося 80 років. Він створив дивовижний анімаційний всесвіт. *Стаття.: веб- сайт. BBC*
11. Янковський С. В. Концепція та студіювання культури. *Вісник Маріупольського державного університету*. Серія: Філософія, культурологія,

соціологія. 2022. Т. 24. С. 141-153.

12. Folgert Karsdorp. Marten van der Meulen., Theo Meder & Antal van den Bosch. / MOMFER : A Search Engine of Thompson's Motif-Index of Folk Literature. 2002. P. 17.

13. Napier, S. J. Princess Mononoke: Fantasy, the Feminine, and the Myth of «Progress». Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: PALGRAVE, 2001. P. 175-191.

14. Napier, S. J. The Enchantment of Estrangement: The Shojo in the World of Miyazaki Hayao. Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: PALGRAVE, 2001. P. 121-138.

15. NEWS Україна. 2021. URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/features-55544415> (дата звернення: 10.11.2023)

16. Polishchuk O. Mitopoesis i mitologizacja jako fenomeny współczesnej kultury. Mitologizacja kultury w polskiej i iberyjskiej twórczości artystycznej /red. Wojciech Charchalis i Bogdan Trocha. Zielona Góra, 2015. P. 33-42.

17. Sabadash J., Petrova I. Effectiveness Analysis of Entrepreneurship Model of Development Qualities of Future Managers. Journal of Entrepreneurship Education. 2019. Vol. 22, no. 3. P. 1-6.

18. Sikorska I. (2023) Europeanisation and reformation of higher education sector in the Eastern Partnership countries through Bologna process in pursuit of the European integration. Eastern European Journal of Regional Studies. Volume 9, issue 2. ISSN: 2537-6179 December, 2023.

19. Thompson Stith The Folktale. University of Callifornia Press. 2017. Vol. 13. P. 519.

20. Thompson Stith. Motif-Index of Folk Literature. University of Callifornia Press. 2018. Vol. 11. P. 498-864.

21. Yamanaka, H. The Utopian «Power to Live»: The Significance of the Miyazaki Phenomenon Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime / edited by M.W. MacWilliams. USA/. 2015. P. 237-255.

22. Yoshioka S. Heart of Japaneseness. History and Nostalgia in Hayao Miyazaki's Spirited Away. Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime / edited by M.W. MacWilliams. USA. 2015. P. 256-273.