

Гендерные особенности образов российского косплея

Научный руководитель – Брушкова Людмила Алексеевна

Владимиров Иван Андреевич

Студент (бакалавр)

Финансовый университет, Факультет социологии и политологии, Москва, Россия

E-mail: vladim.ivan@mail.ru

В современном мире существует большое количество молодёжных субкультур, которые объединяют людей по всему миру. Одной из таких субкультур современного, информационного общества является гик-культура, которая объединяет людей, увлекающихся виртуальными мирами и переносящих виртуальные образы в реальный мир. Демонстративной же формой гик-культуры можно считать движение косплееров.

Косплей - это молодёжная субкультура, для которой характерны переодевание в различные костюмы и отыгрывание определённых черт персонажей видеоигр, фильмов, комиксов, японской манги и аниме. Косплей как явление существует уже 80 лет, так как в 1939 году впервые двое американских фанатов пришли на конвент научной фантастики в костюмах героев одной из популярных космоопер того времени [1].

В связи с тем, что косплей активно продвигается на различных молодёжных развлекательных мероприятиях, например, «Игромир» и «ComicCon Russia», «Киберкон», фестиваль настольных игр «Игрокон»; а также существуют профессиональные косплееры, которые посвящают свою жизнь переодеванию в различные костюмы, участию в различных мероприятиях, а также публикацию постов в социальных сетях.

Изучение косплееров, а также образы, которые они демонстрируют, позволяет определить транслируемые в молодёжную среду идеи. Особое внимание стоит уделить изучению гендерной структуры современных косплей-образов. В связи с этим был проведён анализ 35 косплееров, которые приняли участие в первом московском фестивале косплееров «Cosplay Star 2018» и набрали более 400 «лайков» [2].

В результате было проанализировано 28 косплееров девушек и 7 косплееров мужчин. Было установлено, что девушки используют в среднем 2,5 образов на одного актёра, когда мужчины - 1,57 образов на одного актёра. При этом несмотря на общую популярность женских образов, мужчины косплееры в среднем более популярны (742,1 лайк против 954,4 лайка соответственно).

Для проведения анализа была разработана авторская система критериев. Для анализа были выбраны следующие критерии:

- 1) Воинственность образа;
- 2) Откровенность образа (обнаженность тела);
- 3) Гендерная окраска образа;
- 4) Первоисточник для конструирования образа;
- 5) Наличие кроссплея;
- 6) Нечеловеческие образы;
- 7) Использование механики, электроники.

В результате исследования можно косвенным образом заключить, что идёт трансформация как мужских, так и женских гендерных идентичностей в современном российском обществе. Женщины становятся более агрессивными, но продолжают подчёркивать свою сексуальность, когда мужчины же примеряют на себя «унисекс» образы.

Источники и литература

- 1) Фахретдинова М.Р. История косплея // Культура и время перемен. 2017. No. 1 (16). С. 11-15.
- 2) Cosplay Star 2018: <https://cosplaystar.ru>