



Философские аспекты феномена косплея в российской культуре (на примере Приморского края)

Е. С. Воробьева, Н. Л. Малинина

*Дальневосточный федеральный университет,
Владивосток, Российская Федерация*

Введение. Актуальность темы исследования обусловлена появлением нового культурного феномена – косплея. Популярность косплея, в том числе исторического, растет в мире. Косплей постепенно проникает в российское культурное пространство. Материалом для философско-культурологического анализа этого явления послужил собранный массив проявлений косплея в Приморском крае.

Содержание. Многие исследователи не отделяют косплей от субкультуры аниме. Однако некоторая часть культурологов уже считает косплей отдельной субкультурой. Косплею имеет свои нормы, правила. Косплееру необходимо не только одеться в костюм героя, но и исполнить определенную роль.

В статье ставятся вопросы об универсальных проявлениях косплея, которые должны рассматриваться философией культуры. Это: (1) погружение молодых людей в виртуальную реальность; (2) влияние на личность молодого человека форм досуга; (3) творческое развитие личности на основе интереса к искусству, в том числе аниме; (4) наполнение новым культурным содержанием традиционных форм проведения свободного времени. Предметом рассмотрения стала возможность влияния на молодежь через формы проведения свободного времени. Косплей, представленный на региональной площадке Приморского края, находится в стадии формирования, этап фанатского движения пока не характерен, но есть группы тех, кто участвует в реальных и виртуальных коммуникациях по поводу косплея.

Выводы. Развитие косплея в региональном российском варианте находится на уровне интереса, поиска и находок форм реального бытия. Региональный эмпирический материал свидетельствует, что косплей развивается в позитивном ключе как новая форма социально-культурной деятельности.

Ключевые слова: досуг, виртуальная реальность, молодежь, косплей, игра, творчество, политика, рынок.

Для цитирования: Воробьева Е. С., Малинина Н. Л. Философские аспекты феномена косплея в российской культуре (на примере Приморского края) / Е. С. Воробьева, Н. Л. Малинина // Вестник Ленинградского государственного университета имени А. С. Пушкина. – 2022. – № 3. – С. 93–103. DOI 10.35231/18186653_2022_3_93

Philosophical aspects of the cosplay phenomenon in Russian culture (on the example of Primorskij kraj)

Elena S. Vorob'yeva, Nina L. Malinina

*Far Eastern Federal University,
Vladivostok, Russian Federation*

Introduction. The relevance of the research topic is due to the emergence of a new cultural phenomenon – cosplay. The popularity of cosplay, including historical, is growing in the world. Cosplay is gradually penetrating the Russian cultural space. The collected array of cosplay manifestations in Primorskij kraj served as a material for philosophical and cultural analysis of this phenomenon.

Content. Many researchers do not separate cosplay from the anime subculture. However, some culturologists already consider cosplay to be a separate subculture. Cosplay has its own rules and regulations. The cosplayer needs not only to dress up in a hero costume, but also to play a certain role.

The article raises questions about the universal manifestations of cosplay, which should be considered by the philosophy of culture. These are: (1) immersion of young people in virtual reality; (2) the influence of leisure forms on the personality of a young person; (3) creative personal development based on interest in art, including anime; (4) filling traditional forms of spending free time with new cultural content. The subject of consideration was the possibility of influence on young people through the forms of spending free time. Cosplay presented on the regional site of Primorskij Kraj is in the process of formation, the stage of the fan movement is not yet typical, but there are groups of those who participate in real and virtual communications about cosplay.

Conclusions. The development of cosplay in the regional Russian version is at the level of interest, search and discovery of forms of real existence. Regional empirical material shows that cosplay is developing in a positive way, as a new form of socio-cultural activity.

Key words: leisure, virtual reality, youth, cosplay, game, creativity, politics, market.

For citation: Vorob'yeva, E. S., Malinina, N. L. (2022). Filosofskie aspekty fenomena kospleva v rossijskoj kul'ture (na primere Primorskogo kraya) [Philosophical aspects of the cosplay phenomenon in Russian culture (on the Primorskij kraj example)]. *Vestnik Leningradskogo gosudarstvennogo universiteta imeni A. S. Pushkina – Pushkin Leningrad State University Journal*. No.3. pp. 93–103. (In Russian). DOI 10.35231/18186653_2022_3_93

Введение

Молодежная культура – область, где в новейшую эпоху появилось множество субкультур. У юношества нет психологических преград, которые мешают взрослым в процессе освоения новых знаний, поскольку молодежь более восприимчива к ранее неизвестному, в том числе к новому культурному феномену – косплею.

Досуг молодежи – это и практическая, и теоретическая проблема. Современное молодое поколение живет не только в реальной среде, но и в виртуальной. Складывается новая ситуация в культуре – влияние виртуальных форм бытия на реальные [4]. Новые социальные медиа дают людям, особенно молодым, свободу получения информации в разных областях, – отмечает Дургеш Трипати, профессор государственного университета Гуру Гобинд Сингх Индрапрастха в Дели [22]. Молодые люди не формируют привычек искать информацию в других источниках, кроме интернет-ресурсов, поэтому влияние виртуальной реальности на них оказывается более интенсивным. Информация об образе жизни в других культурах меняет дискурсы молодежи. Выросло поколение, которое с детства погружено в виртуальную реальность, социальные сети. Молодые люди, как формирующаяся часть общества, воспринимают разнообразную информацию, визуальные образы и это влечет изменения стиля жизни.

Одно из таких изменений – проведение досуга в сетевой среде, где используются разнообразные формы интернет-развлечений [1]. Жизнь в Сети наполняется развлекательными коммуникациями, которые становятся единими для представителей разных культур. Рекламные мероприятия, спортивная деятельность, массовые развлечения и игры в виртуальной реальности меняют стиль жизни представителей разных культур. Над собственной культурой надстраиваются стандартизированные представления, взятые из опыта виртуальной реальности других, совсем непохожих на собственную культуру. Формируется общность из представителей разных культур, которая представлена в основном в виртуальной реальности, субкультура получает распространение в межкультурном и виртуальном пространстве.

Современные субкультуры не всегда локализуются в реальности. Есть субкультуры, для которых характерны участие в онлайн-сессиях, своеобразные формы потребления. Повседневные практики по-

[96] рождают чувство общности и идентичности. Такие характеристики косплея как субкультуры выделяют Гарри Кроуфорд и Дэвид Хэнкок [16].

Прежде всего косплей получил развитие в Японии [17]. Субкультура косплея охватила страны и континенты, поэтому появились статьи, выявляющие специфику косплея в разных регионах [10; 18]. Об увлечении косплеем в Гонконге рассказал Осмуд Рахман из Университета Райерсона в 2012 г. При изучении нового явления он использовал подход, включающий участие, наблюдение, фотографирование и подробные интервью для понимания основных мотивов и опыта тех, кто занимается косплеем. Для автора важными оказались проблемы аутентичности, аффективной привязанности, расширение «я» и преодоление границ. Исследование показало, что косплей может дать участникам приятные впечатления, значимые воспоминания, самоудовлетворение и самоутверждение. Благодаря совместной деятельности, косплееры могут на определенное время уйти от реальности и оказаться в своем воображаемом мире. Это форма трансформации идентичности из «обычного человека» в «супергероя», из «игрока» в «исполнителя», из «взрослости» в «детство» [20]. Так как явление получило распространение и оказалось устойчивым, был поставлен вопрос о транскультурном исследовании мотивов, поведения и самооценки косплееров [21].

Одну из актуальных проблем распространения косплея в КНР ставят авторы из Университета Северного Кентукки (США) Алексис Пулос и С. Остин Ли – это необходимость соответствия развитию рынка культурных услуг и культурной политики в стране, поиск гармонии бытия косплея как института культуры двум разнонаправленным уровням развития общества – экономике и политике [19]. Используя глубинное интервью с представителями группы Hangzhou 304COS (HZ304) и анализ его изображений, авторы исследуют растущую популярность косплея анимации, комиксов и игр (ACG) на китайском культурном рынке. Косплей-группа HZ304 превратилась из любительской сети в крупную профессиональную организацию косплея в Китае. Группа работает в соответствии с требованиями власти на растущем рынке популярной культуры, учитывая требования этих структур.

Развитие рынка культурных услуг косплея в России анализируют Е. К. Дзиковская [3] и В. А. Стальная [9]. Они констатируют, что косплей имеет и экономическую составляющую, формируется рынок услуг для тех, кто увлекается данным видом деятельности. Косплей

входит в поле зрения государственной молодежной культурной политики РФ [14], и поскольку проведение досуга может иметь большие политические последствия [7], данная проблема нуждается в дальнейших исследованиях.

Досуг молодежи – это не только развлечение, это сложное явление, развивающееся в современной культуре. Теоретики выявляют и анализируют различные аспекты проведения свободного времени молодым поколением. Происходит проблематизация феномена досуга молодежи [6], затрагиваются философские аспекты развития форм проведения свободного времени [15], отмечается полифоничность праздничного и повседневного в досуге [5].

Содержание исследования

Косплей – «костюмированная игра». Слово сложилось из сокращения двух английских слов: costume play. Это переодевание в костюмы известных кино-, мульт- и других персонажей и изготовление для подобного маскарада костюмов.

Философско-культурологический подход позволяет увидеть проблемы, которые выделены для теоретического анализа исследователями разных стран. Эмпирический материал формируется на разных площадках – реальных и виртуальных, реальность локализована на разных территориях.

Материалом данного исследования стали культурные практики молодежи одного из регионов России, это Приморский край. В 2016–2017 гг. в Приморье Е. С. Воробьевой проводилось исследование аниме. В анкетировании приняли участие 526 человек от 13 до 30 лет, основной состав участников – молодежь от 14 лет, студенты. Согласно полученным данным, на основе анкеты были сделаны выводы о том, что фанаты аниме косплеят своих любимых анимегероев. Из опрошенных 21% относится к косплею позитивно. Половина приморских респондентов относится к косплеерам положительно. Косплей становится все популярней в Приморье, что подтверждают данные опроса [2, с. 75–78].

Э. В. Соколов в своей книге «Свободное время и культура досуга» выделяет три вида досуга: (1) отдых, служащий для восстановления жизненных сил и душевного равновесия; он может быть пассивным или включать в себя различные уровни и степени активности; (2) развлечение, исполняющее роль психической разрядки, эмоциональной разгрузки, создающее условия для реализации тех физических и духовных способностей и склонностей человека, которые

[98]

в силу ряда причин не могут быть востребованы ни в труде, ни в обучении, ни в отдыхе; (3) праздник, связывающий всегда прошлое и настоящее путем торжественного, художественного, по преимуществу, преобразования действительности, служащей основанием для «смены времени», для обновления ценностных ориентиров индивидуальной жизни, созерцания, творчества, просвещения [8, с. 46–88].

Основной мотив косплея – досуговое занятие. У нынешней молодежи есть множество возможностей выбора досуга. Некоторые становятся реконструкторами, другие читают манга, смотрят аниме и все косплеят. У каждого есть свои увлечения. Тот репродуцирует культурные явления. Этот занимается творчеством. В косплее эти формы культурного досуга сочетаются. Косплей можно считать примером репродуцирования. Как многие субкультуры, косплей имеет свои нормы, правила, которым следуют те, кто, им увлекается. В эту досуговую деятельность человек вкладывает те силы, которые не реализовал в своей профессии.

Существуют разные точки зрения о возникновении косплея. Кто-то относит дату появления данного культурного явления к Средним векам и маскарадам. Американцы считают, что подобное хобби зародилось у них и называлось это *costuming*. Наиболее распространено мнение о связи косплея с японскими мангой и аниме. Японское название косплея – *косупурэ*. В Японии фанаты аниме и манги, тоскусацу (фильмы о самураях), вокалоидов и, конечно же, видеоигр часто становятся косплеерами. Они приобретают брелоки, значки, выкрашивают волосы или одну прядку как у любимого персонажа.

Косплей имеет некоторое сходство с субкультурой ролевиков и реконструкторов. Реконструкция – занимательное проведение досуга, романтическое погружение в историческую эпоху. Косплееру надо не только одеться в костюм героя, но и проиграть, исполнить свою роль. Справедливо утверждение Йохана Хейзинга: «Без поддержания определенного игрового поведения культура вообще невозможна» [12, с. 105]. Современная культура России наполнена игровыми формами, что позволяет говорить о складывании новой ситуации в культуре перехода к чувственной культуре [13].

Окружающие нередко считают, что переодеванием и заканчивается косплей. Косплеить – это значит не просто одеть костюм какого-либо персонажа, а полностью повторить облик, который близок участнику. Необходимо так представить прототип, чтобы зрители узнали и поверили.

Часто косплееру приходится шить костюм самостоятельно или заказывать в ателье. Нужны также маски, парики, оружие, щиты и подобные вещи, в зависимости от того, чей образ сейчас создается. Приходится проявлять некоторую изворотливость и смекалку. «Сделать одежду и комплекс вооружения непросто и с практической, и с теоретической точки зрения. Необходимо разбираться в истории реконструируемой эпохи, понимать в материалах, тканях, иметь хорошие навыки работы со всем этим. Чтобы стать хорошим реконструктором, необходимо постоянно учиться», – говорил в своем интервью доцент кафедры исторического образования ШП ДВФУ, глава клуба *Scara Regis* Дмитрий Рыбель¹.

Но одного костюма оказывается недостаточно. Для успешной презентации косплееру надо уметь петь, если персонаж поет, уметь владеть мечом, уметь двигаться, как прототип. Для презентации необходима определенная смелость. Требуется умение представить персонаж на фотосессии. Надо быть готовым к тому, что сотни снимков окажутся в соцсетях. Косплей – это своеобразный театр. Важен игровой момент. Игра в косплее – важный фактор самовыражения человека.

Представляют своих героев косплееры на косплей-фестивалях, которые становятся популярными. Фестивали активно проводятся в центральной России: Санкт-Петербурге, Москве, Екатеринбурге, Хабаровске, Владивостоке. В столице Приморья фестивали косплея проводятся уже в течение десятка лет. К примеру, в мае 2017 г. во Владивостоке прошел X Дальневосточный косплей-фестиваль «Animate It!». На него собрались 400 участников не только из Приморья, Хабаровска, Амурской области, Улан-Удэ, но даже из Москвы и Санкт-Петербурга. Кроме Владивостока, фестивали периодически проходят в Находке, Уссурийске. На второй косплей-фестиваль «Dream Zone» в Уссурийске собрались примерно 80 участников, 99% из них – самодельщики. Они создавали костюмы сами. Участники не ждут призов. Главное – собрались единомышленники, многие из которых станут друзьями. В рамках фестивалей японской культуры также обязательно присутствует косплей. Игровые турниры, конкурсы, фотоугол – все можно найти на подобных фестивалях.

Фестивали ролевиков и реконструкторов, в которых косплеят исторические персонажи, не менее популярны в Приморье. Очень популярен в Приморье ежегодный фестиваль «Владивостокская

¹ Новости ВЛ. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.newsvl.ru/stories/2017/08/22/162151/#ixzz7RPpmyu9r> (дата обращения: 15.04.2022).

[100] крепость», где встречаются реконструкторы из Владивостока, Уссурийска, Хабаровска, Южно-Сахалинска, Комсомольска-на-Амуре, Благовещенска и Магадана.

Выводы

В данной статье представлено концептуальное видение косплея через его провинциальную российскую форму. Развитие косплея в региональном российском варианте находится на уровне интереса, поиска и находок форм реального бытия.

Именно косплей (в том числе историческая реконструкция) предоставляет молодежи многие возможности. В какой-то мере это «хороший» эскапизм, способ выключиться из «бега по кругу в мегаполисе» [11, с. 96–107]. Это и возможность сделать свою жизнь, свой досуг интереснее. Для участников это также способ погрузиться в другую эстетику, приобрести новые знания, умения и навыки, освоить мировую культуру и историю. Важной является и возможность реализовать свои способности в дизайне и изготовлении костюма, имитации или копии, стать фотомodelью, актером или певцом, пусть и на небольшой отрезок времени. Наконец, возникает новая коммуникационная ситуация, общение с единомышленниками. Свою востребованность получает и возможность получить определенную долю адреналина, эмоций и чувств.

Региональный эмпирический материал свидетельствует, что косплей развивается в позитивном ключе, как новая форма социально-культурной деятельности. Существуют такие наработанные технологии организации свободного времени молодежи, как фестивали, которые проходят на регулярной основе. В социально-культурной деятельности используются положительные ценности – творчество, саморазвитие.

Источником данной субкультуры стала виртуальная среда, происходит переход виртуальности в формы реальной жизни. Пока эти формы существуют преимущественно в игровом варианте. Но можно заметить и использование инокультурных визуальных образов в собственной культуре.

Представляется, что перспектива политического влияния на молодежь через формы проведения досуга вполне реальна. Поэтому требуется учет в культурной политике разнообразных форм деятельности субкультур молодежи.

Список литературы

1. Божко Н. В. Информационное пространство и культура развлечения // Вестник Воронежского института высоких технологий. – 2022. – № 1 (40). – С. 159–161.
2. Воробьева Е. С. Почему молодежь увлекается аниме? (Результаты опроса молодежи в Приморском крае) // Миссия конфессий. – 2017. – № 27. – С. 75–78.
3. Дзиковская Е. К. Современные тенденции развития сферы досуга и развлечений в Российской Федерации // Экономика и региональное управление. – Брянск: БГУ, 2017. – С. 435–439.
4. Марков Б. В. Человек в сетевом обществе // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. – 2021. – Т. 37. – № 2. – С. 194–207.
5. Мостицкая Н. Д. Полифония праздничного и повседневного в коммуникативном пространстве культуры // В мире научных открытий. – 2014. – № 11–12 (59). – С. 5027–5052.
6. Муртазина Д. К. Способы проблематизации понятия досуга в его отношении к делу философии // Общество: философия, история, культура. – 2020. – № 5 (73). – С. 59–62.
7. Панищев А. Л. Концепция массовой развлекательной культуры как средстваращения нации // Вопросы культурологии. – 2010. – № 3. – С. 67–72.
8. Соколов Э. В. Свободное время и культура досуга: моногр. – Ленинград: Лениздат, 1977. – 207 с.
9. Стальная В. А. Индустрия развлечений: понятие и основные категории // Практический маркетинг. – 2008. – № 9 (139). – С. 13–16.
10. Телегина М. С., Астафьева Т. В. Формирование и развитие фестивалей косплея в США, Японии и России // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. – 2019. – № 48. – С. 85–90.
11. Труфанова Е. О. Эскапизм и эскапистское сознание: к определению понятий // Философия и культура. – 2012. – № 3. – С. 96–107.
12. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. – М.: Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
13. Хренов Н. А. «Человек играющий» в отечественном варианте: зрелищно-игровая стихия в ситуации перехода к культуре чувственного типа // Наследие М. М. Бахтина: культура – наука – образование – творчество. – М.: ИХОиК, 2018. – С. 271–303.
14. Шугальский С. С. Сфера развлечений, ориентированных на молодежь, в социокультурной среде мегаполиса // Государственная молодежная политика: российская и мировая практика реализации в обществе инновационного потенциала новых поколений. – М.: МГУ, 2012. – С. 12–31.
15. Юдин Н. Л. Философичность праздника и праздничность философствования // Личность. Культура. Общество. – 2011. – Т. 13. – № 2 (63–64). – С. 226–235.
16. Crawford, G., Hancock, D. Cosplay as Subculture // Cosplay and the Art of Play. – Salford (UK): University of Salford, 2019. pp. 87–117.
17. Ito, K., Kratcher, P. Popular mass entertainment in Japan: manga, pachinko and cosplay. Society. – 2014. – Vol. 51. – No. 1. pp. 44–48.
18. Lamerichs, N. The cultural dynamics of Doujinshi & Cosplay: Local anime fandom in Japan, USA, & Europe // Participation. Journal of Audience & Reception Studies. – 2013. – Vol. 10. – No. 1. pp. 154–176.
19. Pulos, A., Lee, S. From pioneering amateur to tamed co-operator: tamed desires and untamed resistance in the cosplay scene in China / Pulos A., Lee, S.A. (eds.) Transnational contexts of culture, gender, class, and colonialism in play // East Asian Popular Culture. – 2016. – Vol. 10. No. 97. pp. 81–95.
20. Rahman, O. "Cosplay": Imaginative Self and Performing Identity // Fashion Theory. The Journal of Dress Body & Culture. – 2012. – Vol. 16. – No. 3. pp. 317–342.
21. Rahman, O. Transcultural examination of cosplayers' motives, behaviour and self-concept. Conference: Fantasies of Contemporary Culture Symposium. 2016. Cardiff (UK). – Available at: https://www.researchgate.net/publication/332410819_Transcultural_examination_of_cosplayers'_motives_behaviour_and_self-concept (accessed 10 July 2022).

[102] 22. Tripathi, D. (2017). Youth, leisure and lifestyle. – Available at: <http://epgp.inflibnet.ac.in/Home/ViewSubject?catid=24> (accessed 10 July 2022).

References

1. Bozhko, N. V. (2022). Informatsionnoe prostranstvo i kul'tura razvlecheniya [Information space and culture of entertainment]. *Vestnik Voronezhskogo instituta vysokikh tekhnologii* [Bulletin of the Voronezh Institute of High Technologies]. Vol. 1 (40). pp. 159–161. (In Russian).
2. Vorob'yeva, E. S. (2017). Pochemu molodezh' uvlekaetsya anime? (Rezul'taty oprosa molodezhi v Primorskom krae) [Why are young people addicted to anime? (Results of a survey of young people in the Primorsky Territory)]. *Missiya konfessij* [Mission of confessions]. Vol. 27. pp. 75–78. (In Russian).
3. Dzikovskaya, E. K. (2017). Sovremennye tendentsii razvitiya sfery dosuga i razvlechenij v Rossijskoj Federatsii [Modern trends in the development of leisure and entertainment in the Russian Federation]. *Ekonomika i regional'noe upravlenie* [Economics and regional management]. Bryansk: BGU. pp. 435–439. (In Russian).
4. Markov, B. V. (2021). Chelovek v setevom obshchestve [Man in a network society]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Filosofiya i konfliktologiya* [Bulletin of St. Petersburg University. Philosophy and conflictology]. Vol. 37. Issue 2. pp. 194–207. (In Russian).
5. Mostitskaya, N. D. (2014). Polifoniya prazdnichnogo i povsednevnogo v kommunikativnom prostranstve kul'tury [Polyphony of festive and everyday in the communicative space of culture]. *V mire nauchnykh otkrytij* [In the world of scientific discoveries]. Vol. 11–12 (59). pp. 5027–5052. (In Russian).
6. Murtazina, D. K. (2020). Sposoby problematizatsii ponyatiya dosuga v yego otnoshenii k delu filosofii [Ways of problematizing the concept of leisure in its relation to the matter of philosophy]. *Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura* [Society: philosophy, history, culture]. Vol. 5 (73). pp. 59–62. (In Russian).
7. Panishchev, A. L. (2010). Kontseptsiya massovoy razvlekatel'noy kul'tury kak sredstva rastleniya natsii [The concept of mass entertainment culture as a means of corrupting the nation] *Voprosy kul'turologii* [Issues of Cultural Studies]. Vol. 3. pp. 67–72. (In Russian).
8. Sokolov, E. V. (1977). *Svobodnoye vremya i kul'tura dosuga* [Leisure time and culture of leisure] Leningrad: Lenizdat. 207 p. (In Russian).
9. Stal'naya, V. A. (2008). Industriya razvlecheniy: ponyatiye i osnovnyye kategorii [Entertainment industry: concept and main categories]. *Prakticheskii marketing* [Practical Marketing]. Vol. 9 (139). pp. 13–16. (In Russian).
10. Telegina, M. S., Astaf'yeva, T. V. (2019). Formirovaniye i razvitiye festivaley kospleya v SShA, Yaponii i Rossii [Formation and development of cosplay festivals in the USA, Japan and Russia] *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv* [Bulletin of the Kemerovo state university of culture and arts]. Vol. 48. pp. 85–90. (In Russian).
11. Trufanova, Ye. O. (2012). Eskapizm i eskapistsskoye soznaniye: k opredeleniyu ponyatij [Escapism and escapist consciousness: to the definition of concepts]. *Filosofiya i kul'tura* [Philosophy and Culture]. Vol. 3. pp. 96–107. (In Russian).
12. Kheyzinga, Y. (1997). *Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury* [Homo Ludens; Articles on the history of culture]. Moskva: Progress-Traditsiya. 416 p. (In Russian).
13. Khrenov, N. A. (2018). "Chelovek igrayushchiy" v otechestvennom variante: zrelishchno-igrovaya stikhiya v situatsii perekhoda k kul'ture chuvstvennogo tipa ["Man playing" in the domestic version: spectacular-playing elements in the situation of transition to a culture of sensual type]. *Naslediye M. M. Bakhtina: kul'tura – nauka – obrazovaniye – tvorchestvo* [M. M. Bakhtin's heritage: culture – science – education – creativity]. Moskva: IKHOiK. pp. 271–303. (In Russian).
14. Shuga'skiy, S. S. (2012). Sfera razvlecheniy, orientirovannykh na molodezh', v sotsiokul'turnoy srede megapolisa [The sphere of youth-oriented entertainment in the socio-cultural environment of the metropolis]. *Gosudarstvennaya molodezhnaya politika: rossiyskaya i mirovaya praktika realizatsii v obshchestve innovatsionnogo potentsiala novykh pokoleniy* [State youth policy: Russian and world practice of implementing the innovative potential of new generations in society]. Moskva: MGU. pp. 12–31. (In Russian).

15. Yudin, N. L. (2011). Filosofichnost' prazdnika i prazdnichnost' filosofstvovaniya [Philosophy of the holiday and the festiveness of philosophizing]. *Lichnost'. Kul'tura. Obshchestvo* [Personality. Culture. Society]. Vol. 13. Issue 2 (63–64). pp. 226–235. (In Russian).
16. Crawford, G., Hancock, D. (2019) Cosplay as Subculture. *Cosplay and the Art of Play*. Salford (UK): University of Salford. pp. 87–117.
17. Ito, K., Kratcher, P. (2014) Popular mass entertainment in Japan: manga, pachinko and cosplay. *Society*. 51 (1). pp. 44–48.
18. Lamerichs, N. (2013). The Cultural Dynamics of Doujinshi & Cosplay: Local Anime Fandom in Japan, USA, & Europe. *Participation: Journal of Audience & Reception Studies*. 10 (1). pp. 154–176.
19. Pulos, A., Lee, S. (2016) From Pioneering Amateur to Tamed Co-operator: Tamed Desires and Untamed Resistance in the Cosplay Scene in China / Pulos A., Lee, S. A. (eds.), *Transnational Contexts of Culture, Gender, Class, and Colonialism in Play*. East Asian Popular Culture. Vol. 10. No. 97. – pp. 81–95.
20. Rahman, O. (2012). "Cosplay": Imaginative Self and Performing Identity. *Fashion Theory. The Journal of Dress Body & Culture*. 16 (3). pp. 317–342.
21. Rahman, O. (2016) Transcultural examination of cosplayers' motives, behaviour and self-concept. *Conference: Fantasies of Contemporary Culture Symposium at Cardiff* (UK). – Available at: https://www.researchgate.net/publication/332410819_Transcultural_examination_of_cosplayers'_motives_behaviour_and_self-concept (accessed 10 July 2022).
22. Tripathi, D. (2017). Youth, leisure and lifestyle – Available at: <http://epgp.inflibnet.ac.in/Home/ViewSubject?catid=24> (accessed 10 July 2022).

Личный вклад соавторов
Personal co-authors' contribution

50/50

Об авторах

Воробьева Елена Сергеевна, кандидат культурологии, Дальневосточный федеральный университет, Владивосток, Российская Федерация, ORCID ID: 0000 0002 3553 3750, e-mail: vorobeva.ese@dvfu.ru

Малинина Нина Львовна, доктор философских наук, доцент, Дальневосточный федеральный университет, Владивосток, Российская Федерация, ORCID ID: 0000-0002-0830-3538, e-mail: malinina.nl@dvfu.ru

About the authors

Elena S. Vorobyeva, Cand. Sci (Cultural Studies), Far Eastern Federal University, Vladivostok, Russian Federation, ORCID ID: 0000 0002 3553 3750, e-mail: vorobeva.ese@dvfu.ru

Nina L. Malinina, Dr. Sci. (Philos.), associate professor, Far Eastern Federal University, Vladivostok, Russian Federation, ORCID ID: 0000-0002-0830-3538, e-mail: malinina.nl@dvfu.ru

Поступила в редакцию: 15.07.2022

Received: 15 July 2022

Принята к публикации: 22.08.2022

Accepted: 22 Aug. 2022

Опубликована: 30.09.2022

Published: 30 Sept. 2022