

# КАК СУБКУЛЬТУРА

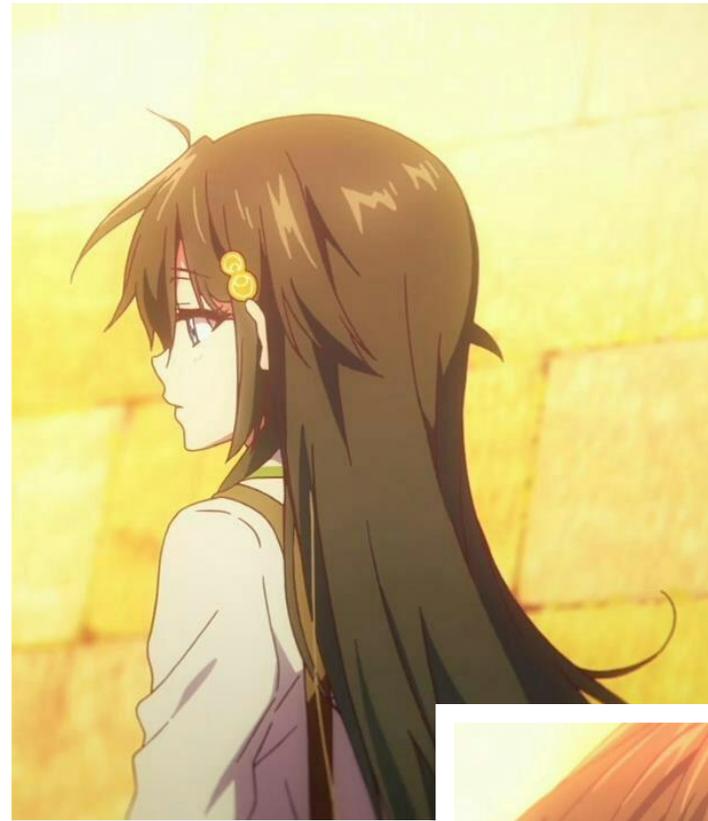
Субкультура – это часть культуры того или иного общества, которая отличается от большинства отдельными признаками: поведением, взглядами, мнениями, внешностью, языком, системой ценностей и т.д.

Анимешник- это человек, любящий аниме или мангу, отаку.



# АНИМЕ

Аниме. яп. アニメ (от англ. animation — анимация) — японская анимация. В отличие от анимации других стран, предназначенной в основном для просмотра детьми, бóльшая часть выпускаемого аниме рассчитана на подростковую и взрослую аудитории, и во многом за счёт этого имеет высокую популярность в мире. Аниме часто (но не всегда) отличается характерной манерой отрисовки персонажей и фонов. Издаётся в форме телевизионных сериалов, а также фильмов, распространяемых на видеоносителях или предназначенных для кинопоказа. Сюжеты могут описывать множество персонажей, отличаться разнообразием мест и эпох, жанров и стилей.



# МАНГА

Манга - это литературный жанр из Японии. Наиболее схож он с американскими комиксами, однако обладает своими особенностями:

- манга практически всегда выпускается чёрно-белой, что диктуется требованиями высоких тиражей и экономичностью при производстве.
- читается манга сверху вниз, справа налево (по-японски)



Термин "манга" в переводе с японского означает "гротески".

Термин этот получил распространение в начале XIX века, с рождением культуры манги в работах таких художников как Канкэя Судзуки, Минвы Аикавы и Кацусики Хокусая. Манга является географическим названием, то есть мангой может называться только выпущенный в Японии КОМИКС.

# АНИМЕШНИКИ



Фанаты аниме (anime) - японской анимации и манга (manga) - японских комиксов составляют основную массу детско подросткового крыла ролевого сообщества. Самонаименование данных формирований - «анимешники».

Люди, целенаправленно стремившиеся к знакомству с аниме, обменивавшиеся фильмами и начавшие объединяться в клубы появились в конце 1990 х - начале 2000 годов.

Отличительные признаки:

1. Особые интересы - аниме, манга, культура и история Японии. Сюда можно отнести и увлечения: коллекционирование аниме и манги, фигурок, постеров, рисование в стиле аниме, сочинительство фанфиков и т.п.

Что же касается системы ценностей, здесь уже все зависит от конкретного человека и его воспитания.

# ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

## Свой язык - сленг

(как же без этого, при этом анимешный сленг может стать отдельным объектом исследования.

"Аниме", "Манга", "Отаку" и др., а также их производные, неотъемлемая часть этого сленга.

Кроме того, стоит сказать, что многие используют с своим лексиконе и японские слова или фразы.

Наиболее распространенные "Здравствуйте", "Извини", "Спасибо".

Ну, и просто невозможно не упомянуть великое и ужасное "НЯ!", которое может выражать самые разные эмоции.

Ня (мунспик: ニャー / にゃあ, киридзи: няа, ромадзи: nya, Канада: ゃ) — японское «мяу», звукоподражание мяуканью кошки. Междометие «ня» выражает ощущение нежности, радости, умиления

## Манера поведения.

Здесь достаточно сложно определить общую для всех анимешников манеру поведения. Если говорить о возрастных группах, то у подростков - анимешников, а особенно девочек 12-15 лет это выражается более ярко, чем у взрослых анимешников.

## Одежда и внешний вид.

Иногда по самым незначительным деталям (брелок на телефоне в виде анимешного персонажа, подвеска на цепочке) можно определить анимешника. Сумки и футболки с соответствующей символикой - это уже более значительные элементы. Не секрет, что многие делают себе прически как у любимого персонажа. Например, после просмотра СМ, многие девочки стали носить оданго, а после FMA косичка как у Эдварда стала весьма популярной.



# КОСПЛЕЙ

## Косплей

Косплей м., скл. (яп. コスプレ косупурэ, сокр. от англ. costume play – «костюмированная игра») – форма воплощения действия, совершаемого на экране. Возник современный косплей в Японии в среде японских фанатов аниме и манги, поэтому обычно основным прототипом действия является манга, аниме, видеоигры, токусатсу или исторический фильм про самураев. Другими прототипами могут являться j-rock/j-pop-группы

Участники косплея отождествляют себя с каким-то персонажем, называются его именем, носят аналогичную одежду, употребляют аналогичные речевые обороты. Часто во время косплея разыгрывается ролевая игра. Костюмы обычно шьются самостоятельно, но могут и заказываться в ателье или покупаться готовыми (в Японии, например, бизнес производства костюмов и аксессуаров для косплея поставлен довольно широко).

