



Научная статья

УДК 316

Отношение к практикам косплея в игровом сообществе молодых российских геймеров



М. Э. Елютина ✉, А. А. Неруш

Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского, Россия, 410012, г. Саратов, ул. Астраханская, д. 83

Елютина Марина Эдуардовна, доктор социологических наук, профессор, заведующий кафедрой социологии социальной работы, elutina133@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-5186-2418>

Неруш Антон Александрович, аспирант кафедры социологии социальной работы, antonkertakagi@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-4251-2798>

Аннотация. Видеоигры являются одной из популярных форм цифрового досуга среди россиян в целом и молодежи в частности. Увлечению видеоиграми могут сопутствовать не только виртуальные практики, но и участие в offline-мероприятиях различного уровня: от региональных «сходок» до международных фестивалей. Косплей выступает одной из форм деятельности геймеров в offline-пространстве, исследование которой может способствовать канализации активности молодежи во внеигровые проекты. Цель исследования – анализ отношения к практикам косплея среди молодых российских геймеров. Проведено авторское социологическое исследование с использованием качественной методологии, методом глубинного интервью. Выборка составила 30 человек, основными критериями отбора респондентов послужили: возраст (18–30 лет), опыт участия в практике компьютерных игр (не менее 3 лет), наличие или отсутствие опыта участия в косплее, проживание на территории России. Количество респондентов обусловлено насыщением кодировочных категорий (интервью с новыми респондентами не дают исследователям нового понимания для раскрытия темы). Интервью проводились в формате online с использованием голосовых и видео-чатов (TeamSpeak, Mumble, Discord). Представлены результаты глубинного интервью среди молодежного сегмента российской аудитории компьютерных игр. Интервью проходили среди представителей двух сегментов российской аудитории онлайн-игр: геймеры-косплееры и геймеры, которые не замаются косплеем. На основе данных проведенного исследования были проанализированы восприятие косплея среди геймеров и опыт их участия в данной offline-практике. Исследование показало, что на сегодняшний день в сообществе молодых российских геймеров существуют различные позиции по отношению к косплею и косплеерам. Одни геймеры отметили позитивное отношение к данной практике, однако их оценки качества косплея варьируются в зависимости от их роли в косплее (косплеер или зритель), другие – указали на отсутствие интереса к косплею или непонимание его смысла. Установлены основные причины отказа от участия в косплее в качестве действующих лиц среди позитивно к нему относящихся геймеров: ресурсозатратность создания образа, неуверенность в своих навыках и творческих способностях, опасение перед публичностью данной деятельности и возможностью подмены своих целей чужими, искусственно созданными. Полученные данные позволили отметить неоднозначное отношение геймеров к косплею, что важно в контексте перманентного мониторинга современных практик в этой области с целью выделения ценностных ориентиров молодежи.

Ключевые слова: российское игровое сообщество, косплей, видеоигры, культура участия

Для цитирования: Елютина М. Э., Неруш А. А. Отношение к практикам косплея в игровом сообществе молодых российских геймеров // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. 2023. Т. 23, вып. 4. С. 379–385. <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2023-23-4-379-385>, EDN: YDFIZD

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0)

Article

Attitude towards cosplay practices in the gaming community of young Russian gamers

М. Е. Elyutina ✉, А. А. Nerush

Saratov State University, 83 Astrakhanskaya St., Saratov 410012, Russia

Marina E. Elyutina, elutina133@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-5186-2418>

Anton A. Nerush, antonkertakagi@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-4251-2798>

Abstract. Video games are one of the most popular forms of digital leisure among Russians in general and young people in particular. Passion for video games can be accompanied not only by virtual practices, but also by participation in offline events of various levels: from regional “gatherings” to international festivals. Cosplay is one of the forms of activity of gamers in the offline space, the study of which can contribute to channeling the activity of young people into non-gaming projects. The purpose of the study is to analyze the attitude towards cosplay practices



among young Russian gamers. The author's sociological research was carried out using qualitative methodology, the method of in-depth interviews. The sample consisted of 30 people, the main criteria for selecting respondents were: age (18–30 years), experience in participating in the practice of computer games (at least 3 years), the presence or absence of experience in participating in cosplay, residence in Russia. The number of respondents is due to the saturation of the coding categories (interviews with new respondents do not give researchers a new understanding to reveal the topic). The interview was conducted online using voice and video chats (TeamSpeak, Mumble, Discord). The results of an in-depth interview among the youth segment of the Russian audience of computer games are presented. The interviews were conducted among representatives of two segments of the Russian audience of online games: cosplay gamers and gamers who do not bother with cosplay. Based on the data of the study, the perception of cosplay among gamers and the experience of their participation in this offline practice were analyzed. The study showed that today in the community of young Russian gamers there are different positions in relation to cosplay and cosplayers. Some gamers have noted a positive attitude towards this practice, however, their assessment of the quality of cosplay varies depending on their role in cosplay (cosplayer or spectator), others pointed to a lack of interest in cosplay or a lack of understanding of its meaning. The main reasons for refusal to participate in cosplay as actors among gamers who are positive about it are established: the resource-intensiveness of creating an image, lack of confidence in one's skills and creative abilities, fear of the publicity of this activity and the possibility of replacing one's goals with someone else's, artificially created ones. The data obtained made it possible to identify the ambiguous attitude of gamers towards cosplay, which is important in the context of permanent monitoring of modern practices in the field in order to highlight the value orientations of young people.

Keywords: Russian gaming community, cosplay, video games, participatory culture

For citation: Elyutina M. E., Nerush A. A. Attitude towards cosplay practices in the gaming community of young Russian gamers. *Izvestiya of Saratov University. Sociology. Politology*, 2023, vol. 23, iss. 4, pp. 379–385 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2023-23-4-379-385>, EDN: YDFIZD

This is an open access distributed under the terms of Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0)

В современной социальной реальности видеоигры являются одной из популярных форм цифрового досуга, получившего распространение среди всех возрастных групп российского общества. По данным ВЦИОМ на 2022 г., аудитория видеоигр составляет 23% россиян от 18 лет и старше; доля геймеров значительно выше среди молодых россиян. Так, в группе 18–24-летних играют 56%, а среди молодежи 25–34 лет доля геймеров составляет 34%. Отметим, что увлечение играми свойственно не только молодежи, но имеет тенденцию к проникновению и в старшую возрастную когорту: среди россиян 60 лет и старше увлекаются видеоиграми 10% [1]. Увлечению видеоиграми могут сопутствовать не только виртуальные практики, но и участие в offline-мероприятиях различного уровня: от региональных «сходок» до международных фестивалей. В рамках данной статьи мы акцентируем внимание на косплее – одной из offline-практик, распространенных на мероприятиях с игровой тематикой.

В дословном переводе под «косплеем» понимается «костюмированная игра», процесс, в котором происходит перевоплощение участника игры (косплеера) в персонажей различных книжных, кинематографических и игровых сюжетов. Однако косплей не ограничивается только созданием визуального образа, косплеер примеряет на себя полноценный образ того или иного героя, вплоть до характера, поведения персонажа и его физической составляющей. Косплееры запоминают позы, репетируют диалоги, стараясь воссоздать каждую деталь свое-

го персонажа [2]. Помимо этого, под термином «косплей» понимается не только деятельность по перевоплощению, но и вид молодежной субкультуры. В этом плане активно поднимаются вопросы пересечения границ реального и виртуального миров, влияния воспроизводства различных идентичностей на личность косплеера, а также формирования сообщества косплееров в реальной и виртуальной среде [3].

Помимо понимания феномена косплея как субкультуры, другим важным подходом является его рассмотрение как «культуры соучастия». Понятие «культура соучастия» («participatory culture») было введено 90-е г. XX в. исследователем медиа Г. Дженкинсом с целью анализа деятельности фанатов, творчески реагирующих на произведения массовой или попкультуры и не ограничивающихся только ее потреблением [4]. По Г. Дженкинсу, культура участия характеризуется созданием сообщества с неформальной структурой отношений, свободным входом и выходом из сообщества, свободой творчества и самовыражения и идентификацией участников с этим сообществом [5]. Отличительными чертами культуры соучастия от субкультур являются отсутствие идентификации «свой-чужой» между представителями разных направлений, переосмысление и творческое развитие исходного контента, а не принятие единого паттерна, свойственного для сообщества, а также ориентация на медиапространство, а не на реальные «территории» [4]. Таким образом, косплей можно рассматривать как в контексте субкультуры, так и как культуру участия. Как субкультура косплей базируется на основе создания сооб-



щества косплееров, обладающего своими территориями (например, офлайн-площадками и интернет-сообществами) и ценностями. Однако косплей требует участия не только тех, кто будет напрямую реализовывать данную практику, перевоплощаясь и отыгрывая роли, но и зрителей. Данная особенность не позволяет косплеерам очерчивать границы пространства своей группы и приносит в практику элементы культуры участия: открытость сообщества, высокую мобильность между группами и отсутствие четкой иерархии и распределения ролей. К примеру, сегодняшний зритель может в следующей раз только на основании своего решения стать косплеером и наоборот.

Анализируя феномен косплея в контексте видеоигр и деятельности игрового сообщества, отметим, что данный феномен появился раньше, чем видеоигры. Временем зарождения практики косплея принято называть 1939 г., когда американские фанаты Форрест Аккерман и Миртл Джонс явились на первый конвент научной фантастики в Нью-Йорке, одевшись как герои космооперы. Позитивное восприятие данного события аудиторией привело к тому, что на конвенте в 1940 г. среди участников уже проводился конкурс на лучший костюм [6]. В России практики косплея начали зарождаться в постсоветский период. Анализ СМИ, проведенный М. А. Рябининой, показал, что первые упоминания косплея в российских СМИ начали появляться только в 1999 г. в специализированных журналах, посвященных видеоиграм. С начала 2000-х гг. косплей в России развивается преимущественно как часть аниме-культуры, и только в 2013–2014 гг. его восприятие как части субкультуры «анимешников» отходит на второй план в пользу более широкого понятия «гик-культура» [7]. Как отмечает И. А. Владимиров, гик-культура – это совокупность молодежных субкультур информационного общества, отличительной особенностью которых является увлеченность виртуальными мирами, что становится существенной особенностью образа жизни ее последователей и их самоидентификации. Гик-культура объединяет людей по всему миру и не предполагает соблюдения жестких требований, делая ее открытой для новых участников [8].

На современном этапе косплей является одной из массовых практик, распространенных в России и мире. Ежегодно в России проводятся различные крупные мероприятия, направленные на развитие практик косплея в стране (например, Epic Con Russia и фестиваль

косплея «Тогучи»), а также локальные события, направленные на консолидацию косплей-движения в регионах.

Изучение отношения к практикам косплея молодых российских геймеров, как наиболее вовлеченного в видеоигры и внеигровые активности сегмента российского общества, поможет обозначить актуальность и выделить барьеры для их участия в современной массовой практике косплея, а также возможности для вовлечения геймеров в другие формы социальной активности.

С целью анализа отношения к практикам косплея среди молодых российских геймеров в 2023 г. нами было проведено исследование с использованием качественной методологии, методом глубинного интервью (N = 30). Разработка программы исследования, постановка исследовательских задач, подготовка инструментария, сбор и анализ материала проводились по методологии «двойной рефлексивности» [9]. Основными критериями отбора респондентов послужили: возраст (18–30 лет), опыт участия в практике компьютерных игр (не менее 3 лет), наличие или отсутствие опыта участия в косплее, проживание на территории России. Количество респондентов обусловлено насыщением кодировочных категорий (интервью с новыми респондентами не дают исследователям нового понимания для раскрытия темы). Интервью проводились в формате online с использованием голосовых и видео-чатов (TeamSpeak, Mumble, Discord). Выбор данного формата обусловлен необходимостью отражения всех случаев, в том числе и геймеров, которые отказались бы от встречи в «реальном мире» по каким-либо причинам. Длительность интервью составила от 60 до 80 мин. При транскрипции авторы статьи старались сохранить специфику «естественного словаря» [10]. В процессе интервью мы обсудили с информантами тему косплея и различные аспекты участия в данной практике. Интервью проходили среди представителей двух сегментов российской аудитории онлайн-игр: геймеры-косплееры и геймеры, которые не замаются косплеем. В рамках нашей статьи мы обозначим первый сегмент игровой аудитории как «косплееры», а второй – как «геймеры».

Отношение к практике косплея среди молодых российских геймеров

Результаты исследования показали, что часть информантов положительно оценивают косплей в целом и проявляют интерес к меро-



приятиям, в которых участвуют косплееры. При этом чаще всего внимание геймеров направлено на фестивали, проводимые крупными участниками игровой индустрии, а не на события в рамках своего региона.

Р: Положительно отношусь к косплею! Чем больше, тем лучше, очень часто слежу за всеми событиями: и E3 и Comic-Con. Очень положительно к этому отношусь (муж., 10 лет игрового стажа, играет в World of Warcraft и Terra).

Отметим, что отношение геймеров к косплею не ограничивается только позитивной позицией, ряд информантов указали на отсутствие идейного и терминологического объединения с косплеем.

Р: Я с косплеем не на одной волне. Я их образы воспринимаю как элемент домашнего театра, не более того (жен., 5 лет игрового стажа, играет в Lineage 2).

Р: У нас в принципе это не востребовано в той же Dota, да, там блин и косплеят очень часто одни ... [девушки], господи они меня бесят, потому что косплеят каких-то персонажей, которые должны нравятся парням, но не имеют за собой никакого смысла... (муж., 5 лет игрового стажа, играет в World of Warcraft и Dota 2).

Информанты указали и на тот факт, что отождествление себя с каким-то образом может привести к тому, что чужой, придуманный жизненный опыт будет восприниматься как свой, что мешает конструированию и реализации своих уникальных целей.

Р: На мой взгляд, здесь возможна подмена своей жизни чужой, искусственной. Человек может превратиться в неадекват (муж., 8 лет игрового стажа, играет в Destiny 2).

Среди геймеров, которые изначально декларируют позитивное отношение к косплею, фиксируется дифференцированное отношение к практической реализации данной практики. Во-первых, геймеры не желают видеть подмену косплея контентом эротического содержания, данная «имитация косплея» воспринимается негативно как в группе зрителей, так и среди косплееров. Подобную позицию можно объяснить как доминированием в России традиционной системы ценностей, табуирующей подобный контент в публичном offline-пространстве, так и защитой своего сообщества от новых точек информационных атак и стигматизации. Отметим, что схожая позиция наблюдается и среди косплееров.

Р: Смотря какой косплей. Если косплей с полуголыми девушками, при этом неважно по

какой игре, – то нет, к такому отношусь негативно, а если же самый обыкновенный косплей по игре – нормально (жен., 3 года игрового стажа, играет в Blade and Soul).

Во-вторых, геймеры, которые позиционируют себя исключительно как наблюдатели, позитивно относятся к косплеерам, которые пытаются воссоздать образ персонажа. При этом речь идет именно о попытках полноценно отыгрывать персонажа, а не просто скопировать его внешность. В этом случае косплеер столкнется с одобрением со стороны аудитории, независимо от успешности косплея. Подобная модель поведения соотносится с теоретической моделью культуры участия и демонстрирует открытость игрового сообщества.

Р: Но, опять же, говоря о нём, если это косплей настоящий, а не просто надеть такую же одежду, как у героя и себя показывать... А если отыгрывать персонажа полностью, то порой, преобразования людей очень сильно удивляют и восхищают. В любом случае, если человек старается, то он заслуживает похвалы, даже если что-то и не выходит (жен., 6 лет игрового стажа, играет в Teга).

В-третьих, среди косплееров фиксируется более высокая требовательность к созданию образа персонажей другими косплеерами. Косплееры оценивают костюмы и аутентичность персонажей, исходя из своего опыта и самооценки экспертности как косплеера.

Р: Я к косплею вообще очень положительно отношусь, но, если этот косплей не <...> [ненормативная лексика, выражающая акцент на непотребном виде косплеера]. Я как человек, который в коспее хоть немного шарит, я смотрю в первую очередь на сложность костюма, на похожесть с персонажами, если костюма как такового нет, то есть если допустим косплеят аниме тянок [женских персонажей], на схожесть с персонажами и так далее, на укладку парика и на грим или макияж (жен., 5 лет игрового стажа, играет в Rust, косплеер).

Несмотря на тот факт, что ценится схожесть с персонажем (выполнение и выражение), в восприятии образа персонажа всегда сохраняется отличие в своих собственных измерениях. Оценка качества косплея самим косплеером зависит от целей его занятия, например, существует дифференциация между косплеем для развлечения и фотографий и косплеем для мероприятий. Помимо этого, роль в построении оценок играют самооценка косплеера и его ожидания от косплей-сообщества и самого себя.



Р: Нет, можно, конечно, придумать какой-нибудь кастомный костюм, допустим, взять сделать какой-нибудь крафт брони у нас и просто натянуть на себя и сказать: «Вот я, короле, косплею», – но я не думаю, что это далеко пройдет. То есть, это как бы пофаниться, посядывать так, пофотографироваться, но не более того. Но на конкурс, я сейчас вот про конкурс говорю, это не пойдет, меня не поймут другие (жен., 5 лет игрового стажа, играет в Rust, косплеер).

Барьеры для участия в практике косплея

Геймеры, которые ранее не занимались косплеем, но позитивно относятся к данной практике, отмечают барьеры для своего участия в ней. С одной стороны, это обуславливается сложностью создания образа, а с другой – выбранной позицией наблюдателя, а не участника.

Р: Ну, я была на фестах. Поэтому, в целом, положительно. А на счёт участия, вот даже и не знаю что-то, я больше наблюдатель, так-то (жен., более 10 лет игрового стажа, играет в Tera и Arcane legends).

Р: Косплей мне кажется прикольным занятием. Это как Хэллоуин без Хэллоуина. Но сам заняться этим я бы не хотел. Уж очень это трудоемкое мероприятие (муж., 7 лет игрового стажа, играет в Destiny 2).

Геймеры, выбирающие для себя позицию наблюдателя, а не косплеера, объясняли это как объективными факторами, так и своими субъективными ощущениями. Помимо необходимости затрат на косплей, геймеров отталкивает от участия трудоемкость создания образа и неуверенность в своих творческих способностях. Кроме этого, некоторые из информантов опасаются публичности косплея и не хотят привлекать к себе внимание.

Р: Очень хотел бы побыть косплеером и побыл бы, если б не лень и недостаток средств (муж., 8 лет игрового стажа, играет в Tera, BDO).

Р: Если бы умел, то может и поучаствовал бы (муж., более 10 лет игрового стажа, играет в DOTA 2).

Р: Сама не хотела бы: руки-крюки для шитья и крафта (жен., 7 лет игрового стажа, играет в Lineage 2).

Р: Я не хочу привлекать к себе внимание, как-то так. Вот. Именно в этом плане (жен., 2 года игрового стажа, играет в Blade & Soul).

Трудности включения в практику косплея, которые озвучивают косплееры, схожи с теми, которые озвучивали геймеры: занятие косплеем требует больших временных и финансовых затрат, а также наличия творческих навыков.

Р: Но, опять же, говоря о нём, если это косплей настоящий, а не просто надеть такую же одежду, как у героя, то это сложно ... Нужно отыгрывать образ и тратить очень много времени на костюм (муж., 8 лет игрового стажа, играет в TESO, косплеер).

Для создания полноценного образа требуется множество элементов, которые косплеер воссоздает по своему усмотрению и возможностям. Часто косплееры не ищут готовых решений, а пытаются воссоздать костюм и элементы образа своими силами или по своему проекту.

Р: Я уже косплеила и принимала участие в мероприятиях. Но суть в том, что косплей, в принципе, – дорогое удовольствие довольно-таки. То есть, например, какой-нибудь парик меньше чем за 3 тысяч ты не купишь, костюм пошив только 1500 стоит у швец, плюс ткань тебе выйдет тысячи на 3 (жен., 7 лет игрового стажа, играет в DOTA 2, косплеер).

С целью экономии, а также высвобождения ресурсов на новые образы косплееры могут прибегать к использованию сайтов для объявлений или групп в социальных сетях: на российских платформах существует отдельные сообщества, посвященные перепродаже бывших в употреблении вещей для косплея.

Помимо этого, косплей рассматривается как публичная деятельность, предполагающая наличие площадок игровых мероприятий. Если в аспекте фотографий и тематических групп в социальных сетях данная проблема нивелируется, хотя такой формат значительно приуменьшает творческие возможности косплеера, то в аспекте offline-мероприятий поиск подобных площадок в России является проблематичным.

Р: Для меня офлайн-площадки представляют большую ценность. В первую очередь, это возможность встретиться с другими игроками и обменяться опытом в создании костюмов, основанных на персонажах из любимых игр. В офлайне, в отличие от онлайн, играет роль не только красивый костюм, но и то, как ты отыгрываешь персонажа и его характер. Но такие мероприятия проходят очень редко и, как правило, в Москве или Питере (муж., 8 лет игрового стажа, играет в TESO, косплеер).



Таким образом, с самого начала косплей существует, будучи открытым общественному полю, демонстрируя особый тип записи для опыта взаимодействия людей. Это – выразительная среда со смешанными отношениями, где сталкиваются, противопоставляются или примиряются различные позиции и мнения. Кроме того, косплей может формировать логику «внутреннего возвращения», когда отыгранный образ инициирует переосмысление своего «Я», стягивание своих потенциалов, анализ динамических ресурсов. Для одних косплееров важно пройти через отношения интенсивности, осуществляя становления, падения и подъемы, миграции и смещения, другие – остаются кочевыми субъектами, легко проходя по внешним траекториям игры. Поэтому и отношение к косплею неоднозначное. Как показывают результаты нашего исследования, часть геймеров отмечают позитивное отношение к данной практике, однако их оценки качества косплея варьируются в зависимости от их роли в косплее (косплеер или зритель). Отметим, что часть геймеров указали на отсутствие интереса к косплею или непонимание его смысла.

Среди геймеров, позитивно относящихся к косплею, но не готовых заниматься им самостоятельно, информанты позитивно оценивают любые попытки аутентичного отыгрывания персонажа косплеерами. Оценки реализации косплея среди информантов, занимающихся данной практикой, отличаются от мнения других геймеров. Косплееры стремятся оценить проработанность деталей, сложность костюма и точность воссоздания характера и поведения персонажа. Отметим, что подобные требования косплееры выдвигают и к себе, говоря о сложностях участия в данной практике.

Главными причинами отказа геймеров от участия в косплее в качестве действующих лиц являются: ресурсозатратность создания образа, неуверенность в своих навыках и творческих способностях, а также опасение перед публичностью данной деятельности и возможностью подмены своих целей чужими, искусственно созданными. Отметим, что на высокую ресурсозатратность создания образа как одну из ключевых проблем указывают и косплееры. Другой проблемой косплееров, которую они не могут решить самостоятельно, является отсутствие доступных offline-площадок для самореализации в рамках косплея.

Позитивное отношение геймеров к косплею и потенциальная готовность к участию

в данной практике при нивелировании объективных барьеров могут использоваться в рамках мобилизационных технологий. В данном контексте под мобилизационными технологиями понимается конструктивная мобилизация, когда группа людей, используя имеющиеся сети и другие ресурсы, целенаправленно организует такие социальные действия, которые помогают лучше узнать и понять социальные феномены, например общественно-политические кампании или волонтерские акции [11]. Мероприятия с участием косплееров или вовлечение геймеров в социальную активность через создание UGC-контента (контент, генерируемый пользователями самостоятельно) с тематикой косплея могут использоваться для привлечения внимания к актуальным общественным вопросам. Например, таким образом возможно привлечь внимание молодежи к истории России с помощью мероприятий, где аудитория будет не простыми зрителями, а участниками или частью сообщества. Реализуя принципы добровольности и неформальности культуры участия, отдельные косплей-мероприятия, посвященные памятным событиям, могут получить вирусный потенциал и помочь продвижению просветительских кампаний.

Список литературы

1. Стоп игра?! Проблемы российского онлайн-гейминга // ВЦИОМ. 2022. 20 июля. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/stop-igra-problemy-rossiiskogo-onlain-geiminga> (дата обращения: 10.04.2023).
2. Тюрморезова Е. В., Шевченко Е. П. История возникновения косплея // Развитие личности средствами искусства : материалы V Междунар. науч.-практ. конф. / под общ. ред. Ю. Ю. Андреевой, И. Э. Рахимбаевой. Саратов : Саратовский источник, 2018. С. 241–247. EDN: YUWDLP
3. Галанина Е. В., Самойлова Е. О. «Околоигровые феномены» как форма современного мифотворчества // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2020. № 40. С. 5–19. <https://doi.org/10.17223/22220836/40/1>
4. Самыгин С. И., Кротов Д. В., Шилина Н. А. Субкультуры и культуры соучастия – сходство и различие // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2017. № 8–9. С. 120–124.
5. Алгави Л. О., Харченко А. В. Феномен фанатского творчества: основные направления изучения // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение, журналистика. 2020. Т. 25, № 3. С. 531–541. <https://doi.org/10.22363/2312-9220-2020-25-3-531-541>



6. Фахретдинова М. Р., Оселедчик Е. Б. История косплея // Культура и время перемен. 2017. № 1 (16). URL: [https://s.esrae.ru/timekguki/pdf/2017/1\(16\)/228.pdf](https://s.esrae.ru/timekguki/pdf/2017/1(16)/228.pdf) (дата обращения: 10.04.2023).
7. Рябинина А. М. «Отаку атакуют»: российское косплей-сообщество в публикациях СМИ (по материалам статей 1999–2017 года) // Артикульт. 2018. № 1 (29). С. 109–127. <https://doi.org/10.28995/2227-6165-2017-27-3-109-127>
8. Владимиров И. А. Гик-культура как новый молодежный социокультурный феномен современного российского общества // Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета. 2019. № 3 (39). С. 114–118. <https://doi.org/10.26794/2226-7867-2019-9-3-114-118>
9. Шанин Т. Методология двойной рефлексивности в исследованиях современной российской деревни // Социологический журнал, 1998. № 3–4. С. 101–116.
10. Девятко И. Ф. Методы социологического исследования. Екатеринбург : Изд-во Уральского ун-та, 1998. 208 с.
11. Соколов А. В., Соловьева А. В. Мобилизация в общественно-политических кампаниях // Власть. 2013. Т. 21, № 11. С. 55–58.

Поступила в редакцию 05.07.2023; одобрена после рецензирования 30.07.2023; принята к публикации 30.08.2023
The article was submitted 05.07.2023; approved after reviewing 30.07.2023; accepted for publication 30.08.2023