

ОТАКУ: ЗА И ПРОТИВ

НОВАЯ ГЕНЕРАЦИЯ ЛЮДЕЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЭПОХИ

Е.Л. КАТАСОНОВА

Доктор исторических наук

Ключевые слова: Япония, отаку, субкультура, анимэ

В современном японском языке словом «отаку» именуют страстного фаната чего-либо, человека, буквально одержимого каким-то своим увлечением, хобби. Но прежде всего слово «отаку» ассоциируется сегодня с поклонниками современной японской поп-культуры или же одного из ее направлений - *анимэ-отаку* (любители анимэ), *манга-отаку* (любители манга) и т.д.

Эти фанаты стихийно объединяются в социокультурные сообщества со своими гласными и негласными правилами общения, поведения, особенностями времяпрепровождения, специфическим слэнгом и т.д. Это - замкнутое и малопонятное для непосвященных социо-культурное пространство, психология и философия жизни, достаточно неоднозначно воспринимаемые в японском обществе, а теперь уже и в международном сообществе, где постепенно начинают складываться неблагоприятные стереотипы в отношении *отаку*.

И ЭТО ВСЕ О НИХ

В англоязычный мир, на Запад, термин «отаку» пришел из японского языка. И сегодня им принято обозначать главным образом фанатов *анимэ*, японских компьютерных и видео-игр - интеллигентных молодых людей. В целом они достаточно благоразумны, в особенности вне сферы своих увлечений, однако время от времени у них возникают трения с социумом.

В России изобрели свой неологизм - «анимэшники», который уже прочно вошел в современный молодежный лексикон, хотя все-

В последние годы слово «отаку» стало буквально международным. Для всех любителей современной японской поп-культуры оно уже не требует перевода, а воспринимается как неотъемлемый атрибут мира манга, анимэ, компьютерных игр, специальных эффектов в кино, японской поп- и рок-музыки, которые сегодня сформировали новую субкультуру «отаку», ставшую образом жизни значительной части молодежи многих стран, не исключая, конечно, и Россию.

таки слово «отаку» звучит для российских поклонников японской поп-культуры куда благозвучнее и не несет какой-либо негативной смысловой нагрузки. В большинстве случаев так называют многочисленных поклонников японской анимации, для которых просмотр новой ленты или обмен мнениями с себе подобными в виртуальном пространстве или в живом общении - один из

Типичный японский отаку: скромно одетый юноша в очках и с рюкзаком за спиной всегда отрешенно смотрит на окружающих.



способов приятного и интересного времяпрепровождения, а заодно и познания Японии. У них - свои многочисленные сайты в Интернете, свои клубы и «тусовки», непременно элементом которых являются костюмированные представления или ролевые игры - так называемые «косплеи» - по мотивам любимых лент и образов их популярных героев, исполнение японской поп- и рок-музыки, а своеобразным слэнгом служат часто русифицированные японские слова. В общем, анимэ для *анимэшников* - это хобби, средство развлечения, саморазвития, но отнюдь не самоцель.

Куда сложнее и проблематичнее дело обстоит с другой менее многочисленной категорией *анимэшников*, а вернее, *отаку* - экстремальными фанатами этой субкультуры, для которых анимэ, манга, компьютерные игры - это цель, причем главная цель в жизни, вся ее суть. Они обитают в своих параллельных мирах вне времени, пространства и связи с окружающей действительностью и в этой своей одержимости во многом напоминают своих японских единомышленников.

Типичный образ японского *анимэ-отаку* - это одинокий человек от 14 до 40 лет, скромно и небрежно одетый, предпочитающий достаточно уединенный и замкнутый образ жизни, зачастую

нигде не работающий и живущий на попечении родителей или же на случайные заработки, и проводящий все свое свободное время в сетях Интернета за просмотром анимационных лент, комиксов-манга, играя в компьютерные игры или же общаясь с себе подобными. Реальную жизнь ему полностью заменило необъятное пространство самых смелых фантазий, друзей - рисованные персонажи, а живое человеческое общение ограничено лишь несколькими знакомыми или родственниками, преимущественно не связанными с миром его увлечений. Его аудитория - это такие же одержимые пользователи Интернета.

Мекка всех японских *анимэ-отаку* - это знаменитый токийский район Акихабара, известный во всем мире как «электронный рай». Но для молодых японских *отаку*, называемых *акиба-отаку* (*акиба* - от слова Акихабара), это еще и анимационный рай со множеством специализированных магазинчиков, заваленных до потолка *анимэ*-дисками, журналами, фигурками полюбившихся героев лент и т.д. По соседству - книжные развалы с *манга* на любой вкус и в любом оформлении: в виде толстых книг, тонких журналов, горы музыкальных дисков, компьютерных игр и т.д. Здесь же и знаменитые «*мэйдо-кафе*», где официантки предстают в облике милостивых горничных в стилистике «каваи», любимой всеми *отаку*. А совсем недавно здесь открылся токийский центр *анимэ* - Tokyo Anime Center в здании Акибахара UDX. Это - огромное комплексное заведение, объединяющее под своей крышей игровую, анимационную, музыкальную и другие составляющие *анимэ*-индустрии, которое в скором времени может стать главным источником распространения информации об *анимэ* в Японии.

О субкультуре «*отаку*» и ее носителях - самих *отаку* - сегодня много пишут, говорят, спорят, и не только в самой Японии, но и за рубежом, подходя к оценке этого культурного феномена как с точки зрения его художественного, так и нравственного содержания, весьма неоднозначно. Причем недовольства и всякого рода опасений по этому поводу,

пожалуй, куда больше, чем позитивных откликов. Достаточно упомянуть недавно вышедшую в издательстве «Ohta books» книгу «Hating the Otaku Wave» («Ненависть к наплыву *отаку*») писателя, пишущего под вседвонимом Кэн Отаку Рю. Редким исключением в защиту позитивного образа *отаку* стал нашумевший роман «Парень из электрички» («Дэнся отоко») и его экранизация в 2005 г. Эта романтическая история любви юноши-*отаку* и девушки, спасенной им в электричке от посягательств пьяного хулигана, в какой-то степени помогла реабилитировать *отаку* в глазах их вечных оппонентов. Но подобных аргументов для отказа от сложившихся негативных стереотипов пока явно недостаточно.

В чем только не обвиняют *отаку* и их субкультуру! И в моральной деградации в связи с обилием откровенных сексуальных сцен, жестокости и насилия, традиционных для японского искусства и почти неприемлемых во многих странах. И в ее довольно наивной и галантерейно-приторной эстетике - «каваи», высшим критерием которой является все инфантильное, очаровательное, кукольное и т.д.

Хорошо только то, что мило. И эта потребность в поиске красоты, адаптированной под подобные неприязнительные с эстетической точки зрения вкусы современных *отаку*, перерастает сегодня в еще более причудливую форму - «*моэ*». Новая символика буквально означает «возгорание пламенных чувств» в отношении тех или иных милостивых героинь *анимэ*, часто заменяющих собой в воображении *отаку* реальную возлюбленную. Обвиняют *отаку* и в иждивенческом образе жизни, где забота о хлебе насущном, работе, семье и своем будущем полностью забыты и заменены иными приоритетами и цен-



Представитель американских *отаку* - главный редактор журнала «Otaku USA» Патрик Масиас.

ностями, вернее, их отсутствием. И в резком падении самого уровня современного искусства, где *манга* и *анимэ* и их производные уверенно отодвинули на второй план и классику, и традицию, и иные высокохудожественные основы.

И тем не менее, эта субкультура продолжает развиваться, совершая свое победоносное шествие по всему миру. И, наверное, главная причина ее мирового успеха заключается в том, что она отвечает духу и потребностям нашего времени. Это - новая культура, ориентированная, в первую очередь, на новые электронные носители, образно говоря, преимущественно «интернетная» культура, построенная по всем законам этого нового жанра и рассчитанная, в первую очередь, на распространение в сетях мировой паутины. По своему содержанию она отвечает самым разнообразным запросам и вкусам практически всех возрастов и национальностей своих пользователей, а все ярко кричащие о себе ее нравственные изъяны - это тоже отражение пороков и проблем нашего времени и современного общества.

Что касается художественной оценки, то субкультуру «*отаку*»

относят, порой, к продуктам пост-модернизма, а ее истоки усматривают в премодернистской эпохе - эпохе «Эдо» (1600-1868 гг.), которой мы обязаны и возникновением театра «Кабуки», и рождением японской гравюры *укиё-э*, и появлением литературного жанра «*кибёси*», и выпуском первых газет, и развитием издательского дела, и многим другим, что составляет основу современной японской поп-культуры.

ПОЧЕМУ СУБКУЛЬТУРА?

«Когда я думаю о том, что представляет собой японская культура, я прихожу к выводу, что она вся принадлежит субкультуре»¹, - заявляет лидер

ду ними, невозможно не признать, что высокая культура всегда являлась менее распространенной и авторитарной, чем популярная, и потому субкультура сегодня не рассматривается в прямой оппозиции к ней или же вторичной по своей природе. Более того, так называемая субкультура намного более широко распространена



японского нео-поп-арта Такаси Мураками, подразумевая при этом, как и многие в Японии, прежде всего, субкультуру «*отаку*» и расширяя ее границы до уровня практически всех основных направлений и жанров современной японской поп-культуры.

Дело в том, что понятие «субкультура» (сокр. по-японски *сабукару*) в Японии трактуется несколько иначе, чем в других странах. Если на Западе субкультура понимается как контркультура или как некая альтернатива высокой культуре, то здесь эта своеобразная дихотомия не получила своего выражения. В Японии, как и во многих других странах Востока, испокон веков не существовало строгого деления искусства на высокие и низкие жанры. И даже если все-таки попытаться провести условный водораздел меж-

сегодня в различных слоях общества, нежели так называемая высокая культура, к которой по традиции причисляют живопись и литературу. Однако и эти направления высокой культуры в последние годы также претерпевают серьезную трансформацию в сторону массовых жанров.

Достаточно обратиться к современной японской живописи, лицо которой сегодня во многом определяют представители японского нео-поп-арта - направления, получившего популярность еще в 1990-е гг. Его принято считать субкатегорией поп-арта в его дальневосточном варианте. Однако существует и иная трактовка, ведущая художественную родословную этого искусства от субкультуры «*отаку*». И правомерность этой точки зрения доказывает творчество лидера этого художественного движения Така-



Русские анимешники увлечены «косплеем» - костюмированными сценами из любимых анимэ.

си Мураками, который откровенно причисляет себя к первому поколению *отаку* и призывает к тому, чтобы окончательно снять бытующие в японском обществе предубеждения против как этой новой субкультуры, так и ее носителей. Возникает вполне закономерный вопрос: почему, при такой, казалось бы, общепризнанной популярности, «субкультура *отаку*» все еще нуждается в утверждении своего официального статуса?

Для ответа на этот вопрос об-





Обложка популярной многосерийной компьютерной игры.

ратимся к истории нового культурного феномена и перенесемся в счастливые и успешные для Японии 1960-е гг. Олимпийские игры в Токио в 1964 г. явились ярким подтверждением не только возросшей экономической мощи страны и завоеванного престижа на международной арене, но и воплощением давних амбициозных стремлений японцев стать хозяевами Олимпийских игр, возможность проведения которых была ими упущена в 1940 г. из-за войны, ранее развязанной Японией против Китая.

1960-е гг. - время кардинальных перемен в жизни японского общества, и одной из них стало ускоренное развитие транспортных коммуникаций. Памятный подвиг к Олимпиаде - скоростной поезд, связавший три крупнейших города Японии - Токио, Нагоя и Осака и в дальнейшем продолживший свой путь, стирая различия между городом и деревней, между центром и периферией.

Но еще в большей степени страну связала воедино в эти годы сеть телекоммуникаций. Телевидение пришло буквально в каждый дом. И теперь вся страна оказалась объединенной и управляемой единым информационным потоком, под воздействием которого патриархальные устои жизни, так же как и старые местные обычаи и традиции, культивировавшиеся из поколения в поколение, уступали место современным популярным образам и новым нравам, насаждавшимся через средства масс-медиа набравшей власть над умами и душа-

ми миллионов японцев индустрией развлечений.

Не удивительно, что наиболее восприимчивым к этим новым веяниям времени оказалось подрастающее поколение японцев - самая динамичная и остро реагирующая на происхо-

дящие перемены часть общества. Для них телевидение не только открыло окно в совершенно новый, неизвестный и необычайно привлекательный мир, но и объединило в единую субкультурную группу, интересы и вкусы которой все больше разнились с традиционными ценностными и художественными ориентирами их родителей.

Назревал конфликт поколений, усугублявшийся новыми экономическими и социальными условиями, при которых стремительно распадались прежние семейные устои. Резко изменившиеся экономические потребности развития страны заставили миллионы японцев покинуть родные места и спешно переехать в крупные индустриальные центры, где их ждала работа. А достаточно тесненные новые бытовые условия жизни в городах, материальные и другие проблемы заставляли переселенцев ограничить круг своих домочадцев только женой и детьми, порывая тем самым старые семейные традиции с их патриархальным укладом, когда многочисленные родственники жили под одной крышей.

Так зарождался новый для Японии нуклеарный тип семьи, правда, априори лишенной стабильной основы для поддержания тесных личных контактов между ее уже малочисленными членами. Муж - глава семьи и, как правило, единственный в доме кормилец, практически все время проводил на работе. А жена полностью посвящала себя дому, ограничив сферу своих интересов исключительно бытовыми проблемами, а круг своего общения лишь подругами-домохозяйками, живущими неподалеку.

В этих условиях дети, не имея возможности постоянного духовного и интеллектуального общения с родителями, предпочитали семье школу и улицу. Именно за пределами собственного жилища они чувствовали себя наиболее комфортно, в особенности в среде своих сверстников, с которыми можно было общаться не только на понятном лишь им языке, но и свободно обсуждать все волновавшие их темы, искусно вбрасываемые в юношеские умы телевидением и молодежными журналами. А придя домой, подросток стремился сохранить этот свой закрытый от родителей духовный мир, уединившись в своей маленькой комнатке, стены которой были увешены плакатами с персонажами мультфильмов и комиксов. Эта стилистика и дух новой молодежной субкультуры, как правило, вызывали резкое сопротивление со стороны родителей. И этот конфликт поколений с каждым годом приобретал все более острый характер.

К середине 1970-х эти мальчишки и девчонки - дети послевоенного поколения «бэби-бума» - повзрослели и заняли ключевые позиции в японском обществе. И тогда все острие критики со стороны масс-медиа, когда-то подогревавших в этих юнцах их новые увлечения, обратилось в их сторону. В эпицентр общественного обсуждения и осуждения попали и их внешность, и поведение, и духовные ценности, которые резко отличались от еще доминировавших в то время в достаточно консервативном японском обществе культурных и моральных образцов. И тогда появилось понятие субкультуры «отаку», которое было призвано внешне завуалировать этот общественный конфликт, отнеся увлечение молодых в разряд субкультуры, а самих носителей этой субкультуры - в число представителей своеобразного андеграунда.

ОТАКУ И НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА

Сама этимология слова «отаку» происходит от вежливой формы обращения «Вы», «Ваш дом», и, по одной из версий, известные аниматоры Харухико Микимото и Сёдзи Кавамори ввели это сло-



Токийский район Акихабара - мекка для отаку.

во в свою повседневную лексику где-то в конце 1970-х гг.² Еще раньше, в 1960-х гг., оно стало широко распространенным бытовым слэнгом среди новоиспеченных городских домохозяек, которые в разговорах на повседневные темы часто употребляли слово «отаку» с суффиксом вежливости «о» в отношении соседей и просто «таку» в разговорах о себе и своей семье.

Однако чаще всего это слово связывают со средой любителей научной фантастики (НФ), которые стали использовать его для общения с такими же фанатами этого модного в те годы литературного жанра. А мода на это словоупотребление якобы пошла от писателя-фантаста Мотоко Араи. Тесная связь субкультуры «отаку» и НФ прослеживается буквально во всем, начиная с таких популярных анимэ-жанров, как «киберпанк», и кончая *токусацу* - специальными эффектами, которые также обязаны своим появлением этой литературе.

С течением времени поклонники космических сериалов и научной фантастики объединялись, находя друг друга по совместному увлечению, а также по первым анимэ-журналам «Animage», а затем «Newtype». Некоторые из первых отаку сами становились режиссерами и аниматорами. На-

иболее яркий пример такого творческого перевоплощения - компания «Дайкон», члены которой начали свою творческую карьеру с увлечения НФ, а затем перешли к созданию коротких анимэ для ежегодных НФ-конференций, став впоследствии мэтрами японской анимации.

Конференции НФ были своего рода массовыми фестивалями молодых фанатов этого жанра, проводимыми с 1962 г. ежегодно в Осаке самими отаку для таких же отаку. К числу их организаторов вскоре примкнула группа начинающих самодельных художников во главе с Таками Акай, Хароюки Ямада и др. В 1981 г. на церемонии открытия очередного фестиваля НФ они уже дебютировали со своим пятиминутным анимационным роликом, успех которого обеспечил начинающим аниматорам участие в создании в 1982 г. известного телесериала «Гиперпространственная крепость Макросс» (любопытно, что именно в этой ленте впервые в анимэ прозвучало слово «отаку», правда, в его первоначальном значении). А в 1983 г., организовав кампанию «Дайкон фильм», члены этого молодого творческого коллектива представили на 8-мм пленке свой очередной 5-минутный шедевр «Дайкон-IV», который стал своеобраз-

ным эстетическим манифестом субкультуры «отаку».

Группа начинающих самодельных художников, выступившая под названием «Дайкон», в состав которой входили также Тосио Окада, Ясухиро Такэда, Хидэаки Анно и другие хорошо известные сегодня аниматоры, в дальнейшем создала легендарную студию «Гайнакс» (*Gainax*), визитной карточкой которой стал анимэ «Евангелион нового поколения».

Сюжет фильма-презентации «Дайкон-IV», показанного на очередной 22-й встрече любителей НФ, был достаточно прост, но весьма символичен. По небу порхает прекрасная девочка-эльф, но неожиданно раздается звук сильнейшего взрыва, надо полагать, атомной бомбы, и это нежное существо стремительно падает вниз и исчезает в небытии. Далее следует новая картина: в воздухе под легким дуновением ветерка рассыпаются и плывут, как в медленном танце, мириады розовых лепестков сакуры, по-видимому, олицетворяющей собой Японию, и осыпают собой землю. И вдруг эта романтическая идиллия прерывается пламенем и пожаром, выжигающим до черна яркую зеле-

ную траву и цветущие деревья, не оставляя после себя ничего живого. Все живое умирает на земле. Но в это время в небе появляется космический корабль «Дайкон», символизирующий собой молодое поколение отаку, и вновь темные цвета смерти и опустошения приобретают зеленые оттенки, вся планета оживает и вновь расцветает яркими красками.

В достаточно иносказательном повествовании, где нет прямой ссылки на атомные бомбардировки Японии и другие исторические катаклизмы, заложена основная идея разрушения и регенерации жизни, что стало своеобразной идеологией субкультуры «отаку». А авторство самого термина «отаку» в нынешнем его понимании приписывают писателю-юмористу и эссеисту Акио Накамори, который в серии своих статей, вышедших под общим названием «Исследование “отаку”» в журнале «Манга Бурикко» (1983), впервые употребил его для обозначения нового культурного сообщества молодежи, образовавшегося в 1970-е гг. и включавшего в себя энтузиастов, увлеченных различными послевоенными субкультурами.

ЯПОНСКОЕ ОБЩЕСТВО ПРОТИВ ОТАКУ

С годами субкультура «отаку» стала стремительно и агрессивно расширять свои границы, и в настоящее время считается од-

Рисунок к анимационному ролику «Дайкон-IV», ставшему своеобразным эстетическим манифестом субкультуры «отаку».



ним из важных факторов при анализе современной японской культуры. Причина кроется не только в мировой популярности этих жанров современной массовой культуры. Главное в другом: образ и мышление *отаку* оказали большое влияние на современное состояние японского общества. Однако интеллектуалы и художественные критики на протяжении более десяти лет игнорировали это культурное явление, тогда как в общественных кругах новое увлечение молодежи стало приобретать все более негативную оценку в силу целого ряда причин.

Во-первых, *отаку* часто считаются антисоциальными, извращенными и эгоистичными людьми, которые прикованы к своим компьютерам, комиксам и аниме-реальности и не нуждаются в каком-либо общении или социальной активности³. Это предубеждение зародилось среди японцев еще в конце 1970-х, однако приобрело свои реальные основания

Эта симпатичная девушка - гид по Акихабаре - проведет вас любимыми дорогами отаку.

в 1990-е гг., когда общество время от времени стали шокировать антисоциальные действия, а порой и просто криминальные поступки выходцев из рядов этой неформальной молодежи, о чем широко писалось в прессе.

Так, в 1989 г. всю Японию буквально потрясли жестокие убийства детей на сексуальной почве маньяком Цутому Миядзаки, как впоследствии оказалось, типичным представителем японских *отаку*. После его ареста в 1989 г. многие газеты печатали фотографии его комнаты, заполненной тысячами видеозаписей аниме и стопками журналов-комиксов. С тех пор за *отаку*-культурой закрепилось представление как о «символе патологических проблем молодого высокотехнологичного поколения, увлеченного сексуальными и агрессивными



Лидер религиозной организации «Аум Синрикё» Сёко Асахара стал духовным наставником для многих *отаку*.

образами»⁴.

Во-вторых, сами *отаку* враждебно настроены по отношению к тем, кто не разделяет их образа жизни. Чтение научно-фантастических романов, просмотр телевизионных *анимэ*-сериалов, постоянное посещение магазинов в районе Акихабары, коллекционирование субкультурных аксессуаров - фигурок с изображением героев *анимэ* и участие в Комикете (ярмарке комиксов) - эти действия характеризуют данную группу и очерчивают ее социальные границы. Конечно, следует учитывать, что «их интроверсия и тенденция к защите этой группы может быть неизбежной реакцией на социальное давление»⁵. Эта закрытость заранее делала *отаку* своеобразными изгоями в современном японском обществе.

Кризисные времена для *отаку* грянули в 1995 г. в связи с газовой атакой в токийском метро, организованной религиозной организацией «Аум Синрикё». Как вскоре выяснилось, среди членов «Аум Синрикё» было немало детей из благополучных семей, выходцев из престижных университетов - приверженцев субкультуры «*отаку*» поколения 1960-х. Воспитанные на фантастических сюжетах *манга* и *анимэ*, они вместе со своими любимыми героями жили в ожидании конца света - армагеддона, который, согласно учению их лидера Сёко Асахара, должен был наступить в 1999 г. Они искренне верили в очистительную миссию этой вселенской

катастрофы и свое собственное чудесное спасение, полагая, что, только следуя заповедям своего духовного наставника, они смогут пережить эти испытания и войти в новую счастливую эру.

В условиях Японии эти настроения усугублялись рядом обстоятельств, объясняемых особенностями группового сознания японцев. Если японец, особенно молодой человек, причислил себя к определенной группе, воспринял себя как один из ее элементов, то даже не понимая всех тонкостей и конечных целей группы, он будет действовать в ней как все, будет беспрекословно подчиняться воле лидера.

Это был первый в истории Японии террористический акт, носивший ярко выраженную религиозную окраску. На начальном этапе учение Асахара во многом перекликалось с буддийскими постулатами и было основано на строгой духовной дисциплине, учении и практике «йоги» (правда, в дальнейшем Асахара почувствовал необходимость подкрепить эти буддийские догмы новыми видами вооружения и смертоносными газами). Не случайно, само название «Аум» переводится как «учение истины», а многочисленные сооружения, принадлежавшие «Аум Синрикё» и располагавшиеся возле горы Фудзи, где не только отправлялись религиозные культы и проходили медитации, но и производились смертоносные газы и готовились кадры будущих террористов, носили такие названия, как «*сатая*», что в переводе с санскрита означает «вера».

Однако, как ни парадоксально это выглядит на первый взгляд, религиозный фанатизм, так умело подогреваемый и культивируемый Асахарой, основывался не только на почитаемых в Японии буддийских догмах, но и на увлечении адептов этой новой религии молодежной субкультурой, для большинства произведений которой характерно трагическое предвидение мировой катастрофы и апокалипсические настроения.

Симптоматично, что именно в год этой страшной трагедии в японском метро, потрясшей весь мир, на экраны страны выходит лента «Евангелион нового поко-

ления», созданная режиссером Хидэаки Анно. И прямые параллели с этим трагическим событием напрашиваются сразу же.

Действие ленты происходит в 2015 г. - спустя 15 лет после загадочной катастрофы, поставившей человечество на грань выживания: при таинственных обстоятельствах произошло всеобщее потепление, или Второй удар (после Первого удара погибли динозавры). Растаяли льды Антарктиды, погибло три четверти человечества, большая часть суши оказалась под водой. Землю атакуют «ангелы», загадочные гигантские существа, появившиеся неизвестно откуда. Единственное оружие на планете, способное им противостоять, - роботы серии «Евангелион». Они созданы при помощи передовых биотехнологий. Правда, сражаться с помощью этих огромных машин способны только подростки, которые могут полностью «синхронизировать» себя с роботом и управлять «Евангелионом» как собственным телом. Эти уникальные бойцы обучаются и живут в секретном городе Токио-3, в штаб-квартире организации «Nerv», возглавляющей защиту Земли от вторжения. Между ними складываются непростые отношения. Однако ни взрослые сотрудники «Nerv», ни юные пилоты даже не догадываются, что их высокое начальство скрывает от них истинный смысл плана «ангелов» - добиться окончательного наступления конца Света...

Откуда проистекают причины этого болезненного мироощущения среди японских *отаку*, и каким образом фантастические идеи армагеддона так прочно укоренились на японской почве?

(Окончание следует)

¹ <http://www.proza.ru>

² <http://leit.ru>

³ <http://www.hirokiazuma.com>

⁴ Там же.

⁵ Там же.