

## Секция «Психология»

### Субкультура аниме как ресурс для решения возрастных задач

*Выгинная Елизавета Андреевна*

*Студент*

*Волгоградская академия государственной службы, Государственного и  
муниципального управления, Волгоград, Россия*

*E-mail: merry-weather@yandex.ru*

Цель нашего исследования: определить, может ли участие в субкультуре аниме помочь в решении возрастных задач, в данном случае – обретение эго-идентичность против ролевого смещения в периоде юности?

С.И. Левикова предлагает следующее определение молодежной субкультуры: «Молодежная субкультура – это эзотерическая, эскапистская, урбанистическая культура, созданная молодыми людьми для себя; это “элитарная” культура, нацеленная на включение молодых людей в общество» [2; 13]. Такая позиция утверждает неоднозначность данного психосоциального явления. С одной стороны, участие в молодежной субкультуре может помочь в решении возрастных задач, с другой – превратиться в вычурные формы досугового времяпрепровождения.

Субкультура аниме зародилась в России в самом начале XXI века с появлением на телеэкранах первых мультсериалов («Покемон», «Сейлормун»), но получила возможность перейти на стадию пассионарности только с выходом в Интернет-пространство [1].

На наш взгляд, аниме-движение, имея все признаки молодежной субкультуры, может характеризоваться следующими отличительными чертами:

- увлечение японской, как правило популярной, культурой и попытка привнести её элементы в повседневную жизнь;
- формирование движения изначально как публички, т.е. на основе интереса и получения удовольствия от просмотра аниме;
- возникновение и развитие организованных центров аниме-движения, на базе которых регулярно проводятся аниме-мероприятия;
- различие между степенями активности членов аниме-движения. Некоторые участники ограничиваются просмотром мультсериалов, другие занимают активную организаторскую и творческую позицию;
- в аниме-движении существует характерный для него вид деятельности – косплей. Он являет собой костюмированное представление персонажей аниме, манга (японских комиксов) или видеоигр;
- особенностью представителей субкультуры аниме является внешний инфантилизм. Эта особенность не раз становилась источником порицания: «анимешников» часто обвиняют в эскапизме, уходе от реальности;
- характерной поведенческой чертой, тесно связанной с внешним инфантилизмом, является демонстративность. Для «анимешников» свойственны экспрессивность, стремление привлечь к себе внимание, нарочитое употребление сленговых выражений («ня», «кавай» и т.д.), характерные жесты, мимика и пантомимика.

Опираясь на монографию А.М. Медведева [3], мы предположили, что участие в аниме-движении, так же как и участие в ролевом движении, может нести в себе ресурсы

для решения возрастных задач.

Поскольку решение возрастных задач неразрывно связано с деятельностью, эмпирическим объектом нашего исследования стали члены клуба любителей японской культуры г. Волжского Волгоградской области «Инари», средний возраст – 17 лет. Они относятся ко второй, активной категории «анимешников». В контексте проводимых ими аниме-мероприятий, организаторы выступают как авторы деятельности, имеющие мотивы и средства реализации этой деятельности, заинтересованные в её результатах и несущие за них ответственность.

Например, фестиваль «Белые лисы идут» проходит в «Инари» девятый раз подряд. В процессе подготовки к этому мероприятию организаторы регистрируют заявки, оформляют помещение, формируют добровольческий состав помощников и проч. Участники, в частности косплееры, сами выбирают себе образ, шьют костюмы, делают причёску и макияж, репетируют сценки, ставят танцы, занимаются «фанатским творчеством» (стихи, рисунки, песни, куклы и т.д.). Таким образом, можно утверждать, что участие в аниме-движении в рассматриваемой нами форме несет в себе ресурс для развития творческих и организационных способностей.

Для вызвlenia психологических особенностей участников клуба «Инари», которые могут помочь решить возрастные задачи, представленные Э. Эриксоном для молодых людей, переживающих кризис идентичности [4,189], мы использовали следующие методики: анализ продуктов деятельности, анкетирование (авторская анкета), тест смысло-жизненных ориентаций Д.А. Леонтьева, опросник самоотношения В.В. Столина и С.Р. Пантелеева, проективную методику «Кто Я?» М. Куна. Согласно полученным и обработанным нами результатам, в рамках субкультуры аниме (а мы можем это утверждать, потому что стаж членства в аниме-движении у наших респондентов в среднем более 5 лет) молодой человек может решать следующие возрастные задачи:

1. Формирование субъективного восприятия времени. Для успешного преодоления кризиса идентичности человеку необходимо разработать временную перспективу. Результаты по методике М. Куна показывают, что временная перспектива достаточно разработана.

2. Уверенность в себе, как совпадение самооценки и оценки значимыми другими. Результаты по методике В.В. Столина и С.Р. Пантелеева указывают на позитивное самоотношение.

3. Лидерская и идеологическая поляризация.

Результаты анкетирования и по методике М. Куна показывают, что представители аниме-движения просоциально активны, большую значимость для них имеют социальные роли, социальный статус, аниме они воспринимают как стиль жизни, основная сфера деятельности.

Как мы уже отмечали, характерный вид деятельности членов клуба – косплей – костюмированное представление персонажей аниме, манга, видеоигр. У участников косплея есть неограниченная возможность для выбора роли, которую они будут отыгрывать. Девушки могут выбрать для себя мужские роли, и наоборот. Кроме того, участники косплея приобретают возможность для развития креативности, дизайнерских навыков (пошив костюма, украшение), и, безусловно, хороший «косплеер» пользуется большим уважением в аниме-сообществе. Таким образом, участие в косплее может выполнять функцию ролевого экспериментирования в игровой форме. Косплей – это своего

рода «обратная анимация», переход от мультипликации и видеоигр к драматизации, что объединяет «анимешников» с «ролевиками». Возможно, психологическим смыслом такого рода «возврата» является приближение своего реального «Я» к идеальному, поскольку образ для косплея выбирается исключительно исходя из собственных предпочтений.

Таким образом, мы считаем, что при определенных условиях, в частности наличия просоциальной активности, участие в аниме-движении может помочь решить возрастную задачу эго-идентичности, поскольку предоставляет возможности для творческой самореализации и ролевого экспериментирования. Однако, молодежные субкультуры – это явление спорное, и пролонгированное пребывание в их рамках может привести к инфантилизму и уходу из реальности.

### **Литература**

1. Иванов, Б. Введение в японскую анимацию. <http://www.hexer.ru/publish.shtml>.
2. Левикова, С.И. Молодежная субкультура. М., 2004.
3. Медведев, А.М. Ценностно-смысловые ориентации представителей субкультуры ролевого движения. – Волгоград, 2010.
4. Эриксон, Э. Идентичность: юность и кризис. М., 1996.