

Секция «Психология»

**Трансформация личности подростков под воздействием субкультуры анимешников.**

**Пискунова Анастасия Яковлевна**

*Студент*

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Факультет психологии, Москва, Россия  
E-mail: 220990\_17@mail.ru*

Данная работа направлена на изучение личностных черт подростков, составляющих субкультуру анимешников. Отдельно была прослежена история появления этой субкультуры в России, а также историческая, философская и психологическая подоплека этого явления в Японии, родине аниме и манги. В исследовании рассматривались общие причины высокого интереса русских подростков к японской культуре и аниме в частности. Также было проведено исследование трансформации личности подростков под влиянием данной субкультуры.

Анимешниками называются фанаты аниме (anime) - японской анимации и манга (manga) - японских комиксов.

Манга, «Истории в картинках» известны в Японии с самого начала ее культурной истории. «Распространению "историй в картинках" всегда способствовали сложность и неоднозначность японской письменности. Первым японским комиксом считаются "Веселые картинки из жизни животных созданные в XII веке буддийским священником и художником Какую. Слово "манга" (буквально - "странные (или веселые) картинки, гротески") придумал знаменитый график Кацусика Хокусай в 1814 году, и, хотя сам художник использовал его для серии рисунков "из жизни термин закрепился для обозначения комиксов»;

Термин "аниме" укрепился только в середине 1970-х, до этого обычно говорили "манга-эйга" ("кино-комиксы"). Первые эксперименты с анимацией японцы начали в середине 1910-х, а первые аниме появились в 1917 году. Довольно долго аниме находилось на задворках кино, однако здесь благотворную роль сыграли милитаристы, поддерживавшие любое "правильное" искусство. Так, два первых больших аниме-фильма вышли в 1943 и в 1945 годах соответственно и были "игровой" пропагандой, прославлявшей мощь японской армии. Решающую роль в истории аниме сыграл Тэдзука Осаму, который предложил отказаться от бессмысленного соревнования с полнометражными фильмами Уолта Диснея и перейти к созданию ТВ-сериалов, превосходящих американские не по качеству изображения, а по привлекательности для японской аудитории.

Большая часть аниме - ТВ-сериалы и сериалы, созданные для продажи на видео (OVA-сериалы). Однако есть и множество ТВ-фильмов и полнометражных аниме.

Первое знакомство российской аудитории с мейнстримом аниме состоялось во время «видеобума» конца 1980-х — начала 1990-х годов, когда обладателям видеомagneтофонов стало доступно аниме, распространяемое «видеопиратами», или переписываемое в частном порядке. В 1990-е годы также производились телевизионные показы некоторых аниме-сериалов, в основном рассчитанных на детскую аудиторию: «Кэнди-Кэнди», «Сейлор Мун». До этого времени термин «аниме» использовался редко, произведения

обозначались просто как «японские мультфильмы». Тогда же в России появились люди, целенаправленно стремившиеся к знакомству с аниме, обменивавшиеся фильмами и начавшие объединяться в клубы, но в то время это было немногочисленным, маргинальным течением. В конце 1990-х — начале 2000-х годов, следом за возросшей популярностью японской анимации в США и Западной Европе, в России возник более широкий спрос на аниме, началось официальное распространение некоторых фильмов на видеокассетах и DVD, позже появились компании, специализировавшиеся на издании аниме. Начали появляться издания, посвящённые аниме и манге. Популярность аниме затронула и российских музыкантов, делающих видео на свои композиции в аниме-тематике. Массовое развитие аниме в России в середине двухтысячных получило также и потому, что интернет стал общедоступным и тем самым облегчил доступ людей к Аниме. Этот шаг ввёл аниме в широкие круги, уже к 2008 году большинство молодёжи слышало об аниме, аниме стало модным.

Из результатов структурированных бесед, опросов, тестов был выделен ряд причин популярности аниме и манги среди подростков и молодежи (в общей сложности опрошено было 40 человек) :

1) Целевая аудитория первых аниме, показанных в России. (Многие фанаты аниме признавались, что "подсели" на аниме еще в детстве, когда транслировалось в основном детское аниме).

2) Аниме и манга привлекают фанатов с эстетической точки зрения. (Аниме и манга - одни из наиболее интересных явлений современной культуры).

3) Это способ приятно провести время. (Многие анимешники проводят часы за просмотром любимых фильмов).

4) Аниме и манга дает анимешникам те чувства и эмоции, которых им не хватает в реальной жизни.

Некоторые фанаты прямо признавались в этом, некоторые же просто говорили о том, что аниме дает им погрузиться в другой интересный мир. Некоторые говорили о том, что им доставляет удовольствия испытывать яркие эмоции вместе со своими любимыми героями. Для многих это способ уйти от скучной жизни, которой они живут в реальности.

5) Аниме и манга помогают преодолеть тяжелые периоды в жизни. (Фанаты аниме и манги часто подмечали высокую психологичность сюжетов, используемых авторами. В них часто раскрывались значимые для подростков темы взросления, межличностных и внутриличностных проблем и конфликтов. Многие подростки признавались, что вынесли из этих сюжетов много полезной для себя информации).

Полученные сведения о причинах популярности аниме и манги среди подростков могут быть рассмотрены в двух аспектах: негативном и позитивном.

Рассматривая негативный аспект данного социального явления, можно сказать, что он заключается в том, что просмотр аниме и чтение манги способствуют аутизации людей, увлеченных ими. С помощью просмотра/чтения длительных историй, в которых происходит множество невероятных захватывающих приключений, а все эмоции героев можно легко прочесть по специальной системе значков, подростки отходят от реального мира, тем самым избегая решения существующих в нем актуальных проблем. Альтернативная реальность мира аниме и манги отгораживает своих фанатов от настоящего мира. А поголовное увлечение аниме и мангой подростками дает нам возможность

предположить, что это еще и обусловлено личностными особенностями поколения 90-х, «потерянного поколения».

Позитивный же аспект увлечения подростками аниме и манги заключается в том, что переживая вместе со своими героями различные жизненные ситуации, подростки приобретают опыт, который впоследствии могут переложить на реальный мир и конкретные жизненные ситуации. Подростки «учатся чувствовать», понимать свои эмоции. Поигрывая роли своих любимых персонажей в жизни на разных мероприятиях, подростки перенимают их лучшие черты, и изначально внешнее подражание интериоризируется и становится частью их собственного характера. Также увлечение аниме и мангой часто может сподвигнуть подростков к желанию повысить свой уровень культуры: изучению истории и культуры Японии, иногда даже Японского языка.

Дальнейшее исследование было посвящено анимешникам, для которых увлечение аниме стало источником личностного роста. Для выявления таких людей был создан специальный опросник, который был размещен в интернете на различных сайтах анимешников. Среди более чем пяти сотен опрошенных выявилось 73 человека, подходящих для дальнейшего исследования, 23 из которых согласились принять в нем участие. Испытуемым были предложены следующие методики: подростковый ММРІ, 16ЛФ, тест Люшера, психометрический тест, методика УСК.

Предварительные данные этого исследования говорят о необычайной гармоничности испытуемых: мною не было выявлено противоречий между методиками, как тестовыми, так и проективными, что также свидетельствовало об адекватной самооценке испытуемых, об их принятии себя.

Также выявились такие общие черты как открытость в межличностных контактах, активность, общительность, готовность к вступлению в новые группы, склонность к экстраверсии, социабельность, независимость, иногда конфликтность, отказ от признания внешней власти, развитое чувство долга и ответственности, настойчивость в достижении цели, эмоциональная устойчивость, способность принимать самостоятельные, неординарные решения, склонность к авантюризму и проявлению лидерских качеств, богатство эмоциональных переживаний, склонность к романтизму, художественное восприятие мира, развитые эстетические интересы, склонность к эмпатии, подвижность мышления, высокий уровень общей культуры, развитые интеллектуальные интересы, стремление к новым знаниям, склонность к свободомыслию, радикализму, высокая эрудированность, широта взглядов.

## Литература

1. Книги:
2. - Григорьева Т. «Японская литература 20 века. Размышления о традиции и современности» Москва. Художественная литература. 1983. с.6.
3. - Иванов Б.А. «Введение в японскую анимацию» М.: Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2002.
4. - Кирквуд К. «Ренессанс в Японии. Культурный обзор семнадцатого столетия» Из серии Культура народов Востока. Материалы и исследования. Москва. Наука. Главная редакция восточной литературы. 1988. с. 142, 143, 153, 142.

5. - Маркова В. «Японские народные сказки. Десять вечеров» Москва. Художественная литература. 1972. с. 305-330, 327, 11, 6, 17.
6. - Савельева А.В. «Японская гравюра и живопись» СПб. Бестиарий, «ООО СЗК-ЭО Кристалл». Москва. «Оникс». 2007. с. 230, 154, 256, 32.
7. - Макуильямс, Марк Уиллер. «Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime.» — М.Е. Sharpe, 2008. с. 50. — 352
8. - Дразен, Патрик «Anime Explosion! The What? Why? & Wow! Of Japanese Animation.» — Stone Bridge Press, 2002. 3— 369 с.
9. - Клементс, Джонатан, Маккарти, Хелен «The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917.» — Stone Bridge Press, 2001. 3— 545 с.
10. - Маккарти, Хелен «Anime! A Beginner's Guide to Japanese Animation.» — Лондон: Titan Books Ltd, 1993. 3— 64 с.
11. - Напьер, Сюзан «Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation.» — Palgrave Macmillan, 2001. 3— 311 с.
12. Статьи:
13. - Верецагина Е. «Мульт-личности». Сегодняшняя Газета - новости Красноярска. <http://www.sgzt.com/sgzt/archive/content/2010/05/018/sections/S004/articles/P07A000>
14. - Иванов Б. «Символика аниме и манги». Аниме и манга в России.
15. <http://animemanga.ru/Articles/images.shtml>
16. - Карелин А. «Шагнуть в распахнутые окна. Место аниме в мире фантастики» <http://mirf.ru/Articles/art141.htm>
17. - Вебб, Мартин «Do Japan's world-conquering cartoons have to be created by Japanese to be the real deal?» Japan Time. <http://search.japantimes.co.jp/print/f20060528x1.html>
18. - Напьер, Сюзан «Breaking The Rules“: The Transmission Of Japanese Culture In The Age Of Globalization». University of Texas, USA. 2005 <http://www.oecd.org/dataoecd/42/>

## Иллюстрации

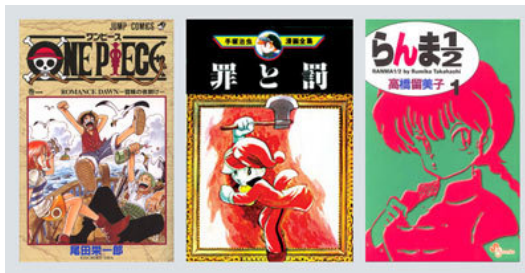


Рис. 1: Различные обложки манги, в центре - манга по мотивам книги "Преступление и наказание"



Рис. 2: Косплей- фестиваль (российские анимешники одетые в костюмы любимых персонажей аниме и манги)



Рис. 3: Книга набросков Хокусая (Манга Хокусай) - Люди