

Пестушко Ю. С., Русская Д. С.
Yu. S. Pestushko, D. S. Russkaya

КОСПЛЕЙ – САМОАКТУАЛИЗАЦИЯ ЛИЧНОСТИ ИЛИ ФОРМА СОЦИОФОБИИ?

IS COSPLAY A PERSONAL SELF – ACTUALIZATION OR A FORM OF SOCIOPHOBIA?

Пестушко Юрий Сергеевич – доктор исторических наук, доцент, заместитель директора Педагогического института Тихоокеанского государственного университета (Россия, Хабаровск); 680000, Россия, г. Хабаровск, ул. К. Маркса, 68. E-mail: yuripestushko@mail.ru.

Mr. Yurii S. Pestushko – Doctor of Historical Science, Pacific National University, Pedagogical Institute, Deputy Director (Russia, Khabarovsk); 680000, Russia, Khabarovsk, 68, K. Marx Str. E-mail: yuripestushko@mail.ru.

Русская Дарья Сергеевна – студентка факультета востоковедения и истории Тихоокеанского государственного университета (Россия, Хабаровск); 680000, Россия, г. Хабаровск, ул. К. Маркса, 68. E-mail: kureba@bk.ru.

Ms. Russkaya Daria Sergeevna – Student, Faculty of Oriental Studies and History, Pacific National University (Russia, Khabarovsk); 680000, Russia, Khabarovsk, 68, K. Marx Str. E-mail: kureba@bk.ru.

Аннотация. Представленная работа посвящена рассмотрению косплея как социокультурного явления, анализу его девиантных проявлений, а также выявлению причин, способствующих возникновению социальной дезадаптации у косплееров.

Summary. The present paper is devoted to the research of Cosplay as a sociocultural phenomenon as well as to the analysis of its deviant manifestations. The paper pays special attention to the reasons contributing to the emergence of social maladjustment in cosplayers.

Ключевые слова: косплей, анимэ, социофобия, эскапизм, личностный кризис, субкультура, Япония.

Key words: cosplay, anime, sociophobia, escapism, personality crisis, subculture, Japan.

УДК 008

Одним из течений современной субкультуры, пользующимся большой популярностью во всём мире, является косплей, или «костюмированная игра». Косплей представляет собой перевоплощение в героев популярных фильмов, компьютерных игр, комиксов, анимэ (см. прим. 1). Несмотря на тот факт, что среди поклонников косплея можно встретить людей среднего возраста и даже пенсионеров [8], основную массу косплееров составляют подростки и молодёжь 12 – 25 лет [9]. Таким образом, косплей следует рассматривать как феномен главным образом молодёжной субкультуры.

По мнению одних исследователей, родиной косплея является Япония [9; 2]. Другие учёные оспаривают данную точку зрения, утверждая, что «...многие ошибочно считают эту страну родоначальницей данного течения», т.к. именно в Стране восходящего солнца косплей приобрёл наибольшую известность [1, 32]. По всей видимости, Японию соотносят с родиной косплея ещё и в силу того, что происхождение термина «косплей» (япон. コスプレ), т.е. «костюмированная игра», приписывается японскому журналисту Такахаси Нобуюки.

В научном мире существуют и другие точки зрения относительно происхождения косплея. Согласно одной из них, «... культура и обычаи переодеваться в костюмы на праздники есть у многих народов» [6, 98]. Косплей рассматривается в данном случае как интернациональный культурный феномен, истоки которого можно найти в традициях большинства этносов. Некоторые учёные (В. Ashcraft и L. Plunkett) считают, что косплей появился ещё якобы на заре прошлого столетия: «...история косплея начинается с 1908 г., когда впервые в США был воссоздан персонаж не из художественной классики, а из популярной научной фантастики» [6, 98].

Слабой стороной вышеуказанных рассуждений является формальное приравнение косплея к этнокультурным традициям и столь же формальное соотнесение косплея как субкультуры с единичными случаями перевоплощения в фантастических героев. С тем же успехом российский шестиминутный фильм 1908 г. «Понизовая вольница» можно назвать первым в истории музыкальным видеоклипком (см. прим. 2). В нём на фоне музыки М. М. Ипполитова-Иванова разворачивается знаменитая история С. Разина и персидской княжны, которую предводитель Крестьянской войны 1670 – 1671 гг. в итоге бросает в приступе ревности в Волгу.

Таким образом, не следует проводить параллель между костюмированной игрой в её традиционном понимании (перевоплощение в героев анимэ, фильмов, компьютерных игр и т.д.) и костюмированными (маскарадными, карнавальными и т.д.) традициями, существующими практически у всех народов. Прежде всего, субкультура и национальные традиции – понятия разные. Под субкультурой понимается особая система ценностных и поведенческих норм, свойственных лишь определённой социальной группе. В то же время традиции – это совокупность общепринятых представлений, привычек и навыков, присущих определённому этносу, а также своего рода регулятор отношений в социуме.

Кроме того, в отличие от «классического» косплея, основой которого являются «японский антураж» и максимальное соответствие выбранному персонажу (одежда, причёска, аксессуары, манера поведения и даже мировоззрение [9; 1]), традиции наряжаться в костюмы на праздники ничего подобного не предполагают. Единичные случаи так называемого «воссоздания персонажей» из фантастики ещё не позволяют говорить о формировании косплея как субкультуры.

На основании существующих на сегодняшний день исследований косплея как культурного явления можно утверждать, что данный феномен заявил о себе в Японии и на Западе с 1970-х гг., а в конце XX в. стал набирать популярность уже и в нашей стране.

До недавнего времени в большинстве исследований, посвящённых косплею, основное внимание уделялось изучению его онтологических компонентов [13], рассмотрению мотивации косплееров [9], анализу понятия «образ Я» применительно к косплеерам и ролевикам [6]. Вместе с тем косплей, как и другие схожие с ним субкультуры («Ролевики», «Толкинисты», «Движение исторической реконструкции» и т.д.), может выходить за принятые в обществе рамки поведения и психологические нормы. Следствием последнего становится девиантное поведение косплееров и анимэшников – социофобия, социальная дезадаптация, одиночество. Вышеназванные аспекты в работах учёных рассматривались, как правило, достаточно фрагментарно, в контексте изучения современных субкультур.

Представленная работа преследует следующие цели: проведение анализа косплея как социокультурного явления, изучение его девиантных проявлений, установление взаимозависимости между косплеем и отклонениями в поведении представителей данного движения, а также выявление причин, способствующих возникновению у косплееров социальной дезадаптации.

Косплей: от общепринятых норм к девиантным проявлениям

По мнению Л. Ш. Бурченковой, смысл косплея заключается «... в создании костюма и режиссуры как существующего, так и придуманного самим косплеером образа (роли) (курсив наш – Ю.П., Д.Р.)» [2, 1741]. Однако трансформация в придуманных косплеером персонажей – явление не столь частое. В основном поклонники косплея перевоплощаются в «существующих» героев анимэ, кинофильмов и компьютерных игр. Герой анимэ или комикса, в которого превращается косплеер, является виртуальным концептом, живущим в вымышленной реальности. Перевоплощаясь в какого-либо персонажа, человек старается воспроизвести психологические особенности, свойственные данному виртуальному знаку, а также в той или иной степени наделяет его собственными психологическими свойствами и чувствами. Тем самым происходит перенос анимированного героя в существующую реальность и выстраивается психологическое взаимодействие между косплеером и персонажем.

Другими словами, современный косплей является сложным многоуровневым социокультурным явлением, в рамках которого человек попеременно существует в двух измерениях – реальном мире и виртуальной вселенной, где он играет роль выбранного персонажа и где переплетаются самые различные онтологические аспекты виртуального и реального бытия.

Косплееров объединяет стремление к общению, совместное творчество, создание сценариев к косплей-карнавалам и участие в анимэ-фестивалях, где «происходит духовное единение абсолютно незнакомых людей» [12, 118]. Косплей-сообществу присущи определённая идеология, психологические установки и жизненные ценности. Основу идеологических установок сообщества составляет осознанный разрыв с обычной социально-культурной средой и вхождение в альтернативную реальность, представляющую собой другую социальную систему с собственными нормами, законами и правилами.

Такого рода временное «выбывание» из повседневной жизни имеет несомненные положительные стороны. В рамках исполняемой роли человек может позволить себе нарушить существующие в реальной жизни социальные нормы и тем самым на время раскрепоститься от рутины и сложностей обычной жизни. Например, стать «специалистом» в другой области, превратившись из преподавателя литературы в виртуального героя анимэ или кинофильма, чей вид деятельности связан с физическим трудом, либо примерить на себя роль средневекового крестьянина, монаха, военного и т.д.

Представители косплей-сообществ нередко отличаются от остальных людей высокой эрудицией, осознанным стремлением к выявлению и развитию своего личностного потенциала, а также умением более гибко выстраивать межличностные отношения с окружающими. Вышеперечисленные особенности косплееров можно объяснить тем, что несерьёзная на первый взгляд костюмированная игра требует от её участников полного соответствия определённой исторической эпохе либо социокультурной среде, знаний их социально-политических особенностей, умения выстраивать отношения с партнёрами по общему увлечению. Гибкость в межличностных отношениях с другими людьми, свойственная большинству косплееров и ролевиков, очевидно, связана с экспериментами последних над собственной идентичностью и, соответственно, более высоким уровнем социализации.

Нельзя не согласиться с мнением, что косплей оказывает важное влияние на людей и человеческую культуру: «косплей помогает глобализации мирового сообщества, и каждый человек, сделавший это явление своим хобби, вольно или невольно узнает много нового не только о своём персонаже, но и о том, как живут в стране, откуда этот персонаж родом» [1, 37]. Таким образом, косплей способствует межкультурному обмену и формированию объективных представлений о культурных традициях и обычаях других этносов.

Вместе с тем у косплея как современной субкультуры существует и обратная сторона, из-за чего представители этого движения нередко становятся предметом критики со стороны общества. Последнее связано с тем, что немало косплееров осознанно или неосознанно переходит грань между реальным миром и миром вымышленным. Перевоплощаясь в своего любимого героя и переходя на время в вымышленный мир, человек постепенно начинает ощущать его бóльшую привлекательность по сравнению с реальной жизнью.

Мир героев анимэ, фэнтэзи и компьютерных игр становится для человека второй реальностью, где он старается укрыться от проблем, с которыми приходится сталкиваться в повседневности. В данном случае бегство от реальности принимает форму эскапизма. Под данным термином понимается психологическое расстройство, когда в кризисной ситуации человек уже не делает попыток решать возникшую проблему, а попросту отгораживается от социума, выстраивая вокруг себя иллюзорный мир, в котором ему комфортно и интересно и где реальных людей заменяют фантастические персонажи. Другими словами, социальный эскапизм – это «стиль жизни и связанное с ним мировоззрение, подменяющее реальные отношения людей миром воображаемым» [11, 74].

В обыденной жизни «подменная реальность» может принимать форму перманентного перевоплощения в виртуального персонажа анимэ или кинофильма, когда человек облачается в соответствующее одеяние не только на какой-либо косплей-фестиваль, а использует эту одежду для выхода в магазин, на прогулку и даже похода на работу. В городах Японии и США на улицах можно встретить «заигравшихся» косплееров, которые предпочитают одеяние и другие атрибуты героев анимэ или компьютерных игр повседневной одежде. Например, некий Бенджамин Джон Фрэнсис Фодор (Сиэтл) в костюме супергероя патрулирует улицы города в поисках злодеев, с которыми он сможет разобраться [7].

С косплеем и анимэ связано явление добровольного затворничества, когда человек практически полностью ограничивает контакты с обществом, нигде не работает и находится на иждивении у родителей или родственников [3]. В Японии феномен затворничества, представляющий собой крайнюю форму социофобии, получил общее название *хикикомори* 引き籠り. Закрывшись от остального общества в своём придуманном мире, такой человек получает то, чего ему не хватало в обычной жизни – красоту, искренность и полноту чувств. Сюжеты любимых анимэ, кинофильмов или компьютерных игр, внешний вид героев, воплощением которых он становится, усиливают ощущение мира фантазий, который фактически подменяет собой реальную действительность. При этом живые люди отходят на второй план, их заменяют придуманные персонажи.

Случаев, когда косплеер становится затворником, относительно немного. Далек не каждый косплеер или анимэшник является *хикикомори*. Точно так же не каждый *хикикомори* является косплеером. Вместе с тем затворничество как форма социофобии встречается и среди поклонников косплея.

Первоочередной причиной социального эскапизма и добровольного затворничества является глубокий системный кризис современного общества, охвативший самые различные сферы: экономику, демографию, культуру, нравственность: «... происходит опрокидывание традиционных норм, утрачиваются ограничивающие нравственные рамки, и укореняется вседозволенность» [10, 27]. Всё больше обесцениваются морально-этические нормы, институт семьи и брака. В современном социуме с его основополагающим принципом идеологии потребления приоритеты смещаются в сторону получения удовольствий, материальной наживы и т.д.

В условиях, когда оказываются погрязшими традиционные нормы социального регулирования, у многих людей начинается личностный кризис. В этом случае социальный вакуум, окружающий человека, постепенно заполняет его изнутри. Как следствие, у индивида может возникать так называемая социальная аномия – размытость, либо полное отсутствие каких-либо социальных ориентиров и духовных норм [10, 27]. При этом личностный кризис и девиантное поведение вовсе не обязательно проявляют себя у представителей косплея и подобных ему субкультур. В той или иной степени с такого рода проблемами сегодня сталкивается большинство людей.

Вместе с тем косплееров, как и представителей других молодёжных субкультур, можно отнести к «группе риска», которая больше других предрасположена к социально-психологическим девиациям. С другой стороны, ни ролевые игры, ни исторические реконструкции не следует рассматривать как патологию. В неё трансформируется чрезмерное увлечение костюмированной игрой, когда сюжет начинает подменять реальность, а его герои – реальных людей. Тем самым происходит дезадаптация в существующей реальности и адаптация к реальности вымышленной.

Однако именно у людей с повышенной социальной дезадаптацией косплей может сравнительно легко превратиться из простого увлечения в форму поведенческой аддикции. В этом случае начинает проявлять себя большинство диагностических признаков аддикции [4]:

1. постоянная вовлечённость в игровой процесс;
2. вытеснение обычных жизненных мотиваций игрой;
3. преобладание и воображение ситуаций, связанных с игрой, над повседневной жизнью;
4. постепенное увеличение времени участия в ролевой игре;
5. перманентное состояние психологического напряжения.

Сегодня можно встретить мнение, что социофобия и социальная дезадаптация, в которые нередко трансформируется увлечение косплеем, якобы не представляют особой опасности ни для самого человека, ни для социума. Сторонники такой точки зрения основываются на том, что в современную эпоху преобразований и крушений существующих норм и традиций «уход» в несуществующую реальность представляет собой не что иное как один из способов адаптации человека к меняющимся условиям и повышение уровня «выживаемости». Якобы именно «уход» из реальности, которая человека не устраивает и которую он не может изменить, спасает его от хронической психической травмы и, следовательно, снижает риск возникновения у него психического заболевания» [5].

Вышеприведённая аргументация представляется очень слабой и неубедительной. Необходимо понимать, что аддективно-девиантное поведение, уводящее человека в другую реальность, действительно может становиться оборотной стороной косплея и ролевых игр. Кроме того, едва ли

можно оспаривать тот факт, что возникающее у человека ощущение разорванности связей с обществом, чувство замкнутости и психологической опустошенности являются поведенческой патологией. Люди, страдающие социальной дезадаптацией, создают проблемы не только себе, но и окружающим. Девиантные проявления косплея и ролевых игр не следует пускать на самотёк. Обратные стороны косплея – социофобия и социальная дезадаптация – требуют принятия активных мер, направленных на возвращение человека в обычную жизнь и восстановление нормального общения с другими людьми.

Предпринятый в рамках данного исследования анализ косплея позволяет утверждать, что костюмированная игра представляет собой одну из современных субкультур, которая находится сегодня в стадии формирования собственных морально-этических ценностей. Участие в данном движении позволяет человеку раскрыть свой творческий и интеллектуальный потенциал, заметно расширить круг общения, получить положительные эмоции. С другой стороны, косплей может трансформироваться в девиантные формы поведения – социофобию, социальную дезадаптацию, добровольное затворничество. Косплееры как люди, предрасположенные к социальной девиации, менее застрахованы от социальных аномалий. Вместе тем частичная или полная утрата человеком способности приспосабливаться к условиям окружающего социума не является прямым следствием участия в костюмированных или ролевых играх. Указанные проблемы, с которыми сталкивается большинство молодёжи и людей среднего возраста, являются следствием глубокого системного кризиса, который переживает современная цивилизация.

ЛИТЕРАТУРА

1. Белугина, А. С. Косплей и его значение в современной культуре / А. С. Белугина, А. П. Сигитова // Материалы Научной сессии 2017 Борисоглебского филиала ФГБОУ ВО «ВГУ». – Борисоглебск: ООО «Кристина и К», 2017. – С. 32-37.
2. Бурченкова, Л. Ш. Социально-психологические особенности косплееров, отдающих предпочтение созданию образов различных типов / Л. Ш. Бурченкова // Молодой учёный. – 2016. – № 11. – С. 1741-1745.
3. Денисова, А. И. Отношение к молодёжным субкультурам в японском обществе / А. И. Денисова // Аналитика культурологии. – 2014. – № 1 (28). – С. 11-16.
4. Егоров, А. Ю. Поведенческие аддикции / А. Ю. Егоров, А. В. Голенков // Вестник Чувашского университета. – 2005. – № 2. – С. 56-69.
5. Записки из параллельного мира [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://tverroles.narod.ru/psih.htm>.
6. Карпук, В. А. Изучение особенностей образа Я у представителей субкультур ролевиков и косплееров / В. А. Карпук // Вестник РГГУ. Серия «Психология. Педагогика. Образование». – 2018. – № 2. – С. 96-105.
7. Косплейщики, которые заигрались [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.topic.lt/miru_mir/page,2,311021-kospleyschiki-kotorye-zaigrilis-16-foto.html.
8. Косплею все возрасты покорны: пожилая пара переодевается в любимых персонажей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://bigpicture.ru/?p=941491>.
9. Кулагина, Н. В. Мотивация игроков косплея с разным стажем участия в ролевой игре / Н. В. Кулагина, М. А. Овчинникова // Концепт. – 2014. – № 5. – С. 31-35.
10. Лебедева, И. Ю. Проблема социального одиночества и аномии у представителей неформальных молодёжных сообществ (на примере аниме-субкультуры) / И. Ю. Лебедева // Всероссийский журнал научных публикаций. – 2011. – № 6. – С. 27-29.
11. Окладникова, Е. А. Социальный эскапизм современной российской городской молодёжи: факторы, практики, следствия / Е. А. Окладникова // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. – 2014. – № 3 (35). – С. 74-83.
12. Пеннер, Р. В. De Re ad absurdum: проблема идентичности человека в феномене косплея (онто-антропологический анализ) / Р. В. Пеннер // Социум и власть. – 2016. – № 3 (59). – С. 117-122.
13. Самойлова, Е. О. Онтологические компоненты феномена косплея / Е. О. Самойлова // Фундаментальные исследования. – 2014. – № 9-3. – С. 678-681.

ПРИМЕЧАНИЯ

1. Японские мультипликационные фильмы, ориентированные как на детскую, так и на взрослую аудиторию.
2. Музыкальный видеоклип – короткий видеофрагмент, который сопровождается музыкальной композицией.