

Кулагина Наталия Владимировна,

кандидат психологических наук, доцент кафедры естественных и гуманитарных наук Березниковского филиала ФБГОУ ВПО «Пермский государственный национальный исследовательский университет», г. Березники

natkulagina@inbox.ru



Овчинникова Марина Александровна,

студентка IV курса Березниковского филиала ФБГОУ ВПО «Пермский государственный национальный исследовательский университет», г. Березники

eliniellie@yandex.ru

Мотивация игроков косплея с разным стажем участия в ролевой игре

Аннотация. В статье актуализирована проблема развития новой молодежной субкультуры «косплей». Дается описание нового термина, представлены результаты первичного эмпирического исследования особенностей мотивации участников косплея.

Ключевые слова: косплей, мотивация, потребность в ощущениях, субкультура, ролевые игры.

Раздел: (02) комплексное изучение человека; психология; социальные проблемы медицины и экологии человека.

В последние годы в современной российской молодежной среде постепенно зарождается новое направление активной творческой деятельности – косплей-движение.

Косплей (от англ. costume play – костюмированная игра [1]) подразумевает перевоплощение в любимого персонажа через переодевание, гримирование под него, а также его ролевое «отыгрывание». Задача косплеера (участника косплея) – максимальное соответствие выбранному персонажу. причем мало сделать себе правильный костюм, подобрать аксессуары, прическу, макияж. Каждый косплеер должен полностью раскрыть своего героя, скопировать его поведение, манеру разговора, фразы и жесты, показать его характер.

Косплей зародился в Японии и в 1980-х годах вышел на международный уровень. В настоящее время косплей распространён практически во всех странах. Разумеется, это явление не могло не затронуть и Россию. Первые косплееры появились в России в 1999 году, и сейчас в нашей стране насчитывается уже несколько тысяч участников данного вида ролевых игр [2].

Основные прототипы этой костюмированной игры – персонажи японских мультфильмов, аниме, видеоигр, фильмов, комиксов, легенд и мифов. Также прототипами могут являться реально существующие персоны из мира литературы, музыки и других сфер деятельности. Участники косплей-игр детально воссоздают образы, взятые за основу, делая упор на качественную проработку костюма, макияжа и дополнительных атрибутов, характерных для выбранного персонажа. Костюм демонстрируется на подиуме с максимальным отыгрыванием образа. Костюмы обычно шьются самостоятельно, но могут и заказываться в ателье или покупаться готовыми.

У участников косплея есть неограниченная возможность для выбора роли, которую они будут отыгрывать. Девушки могут выбрать для себя мужские роли, и наоборот. Е. А. Выгинная в связи с этим предполагает, что, возможно, психологическим смыслом такого рода «возврата» является приближение своего реального Я к идеальному, поскольку образ для косплея выбирается исключительно исходя из собственных предпочтений [3].



Хотя традиционное определение косплея подразумевает исключительно японский антураж, следует отметить отличие российского косплея от японского. Широко распространённая практика «отыгрыша» персонажей в России практически отсутствует на родине косплея в Японии. Японские косплееры, как правило, сосредотачивают все свои усилия на качестве собственно костюма, не пытаясь замаскировать его недостатки или несоответствие самого косплеера выбранной им роли посредством драматического мастерства. В России же «отыгрыш» персонажа является основным требованием. Объяснение этому следует искать в том, что в России косплей с самого начала развивался в тесном контакте с ролевым сообществом и сообществом исторических реконструкторов. В Японии же подобного взаимопроникновения не существовало, поэтому косплей там намного ближе к театрализованным представлениям, нежели к ролевым играм.

Но при этом российский косплей всё же отличается от ролевых игр тем, что ролевики (участники ролевых игр) больше заботятся о содержании своей роли и о своих действиях, чем о костюме. У участников ролевых игр живого действия нет четких образцов для подражания, так как игра не всегда требует четкой визуализации персонажей и событий. Также моделирование костюмов в историко-реставрационных клубах ставит своей целью реставрацию исторических событий своей страны, а иногда и некоторых общеисторических событий. В рамках реализуемых историко-реставрационными клубами мероприятий производится моделирование исторических костюмов и проведение ролевых игр, а также различных костюмированных парадов, балов и турниров по определенной исторической тематике.

Мотивация участия в косплее иная. Бесспорно, мотивация каждого человека, решившего принять участие в косплее, различна: кому-то просто приятно щеголять в красивом костюме перед благодарными зрителями, кому-то нужно ненадолго отвлечься от ношения привычной одежды, иной хочет примерить на себя «лицо» другой персоны и удовлетворить, таким образом, свои потребности, которые по какой-то причине трудно реализовать в повседневной жизни, и т. д.

Одна из причин задержки повсеместного распространения косплея в России – высокая цена изготовления или покупки качественного костюма. Если на Западе уже давно появились фирмы, которые производят и продают специальные костюмы и атрибутику для участников и фанатов косплея, то в России изготовление качественного костюма косплеера – это индивидуальная деятельность, поэтому стоят такой костюм и атрибутика к нему достаточно дорого.

Развитие косплей-движения в России затрудняется и тем, что большинство пока не видит перспектив в самом явлении косплея. Осознание косплея исключительно в качестве мероприятия «бально-маскарадного» типа ставит многих в тупик. Хотя использованием косплееров на городских праздниках, в массовых развлекательных мероприятиях можно было бы повысить интерес к косплею и привлечь энтузиастов. Учитывая уникальность косплея как явления одновременно театрализованного и игрового, можно предположить, что его проникновение в среду российской молодёжи способно обогатить ее творчество.

На интерес российской молодёжи к косплею указывает востребованность косплей-фестивалей, уже более 10 лет ежегодно проходящих в различных городах страны. Первый в России косплей-фестиваль прошёл в 2002 году в Воронеже, а сейчас можно назвать как минимум три ежегодных мероприятия, к которым российские косплееры готовятся особенно тщательно: «Манифест» в Питере (осень), «Аниматрица» в Москве (зима) и «Аниме-фестиваль» в Воронеже (весна). Победители кос-



плей-фестиваля, проходившего в Москве в 2013 году, представляли Россию на Всемирном косплей-саммите в г. Нагоя (Япония) в августе 2013 года.

Интерес к ролевому движению в России отображён и на страницах журналов «Моё королевство», «Крылатый вестник», «Палантир», публикующих интересные аналитические статьи, материалы конференций, посвященных ролевому движению, обсуждению отчетов с уже прошедших игр. Здесь же дается обзор ролевой прессы, презентуются новые игры и многое другое.

О. Савицкий и Б. Иванов считают, что субкультура косплееров одна из самых миролюбивых и объединяет людей разных возрастов и социальных классов, разных профессиональных сфер, увлечений и жизненных позиций. Однако основными носителями данной культуры являются преимущественно жители городов – школьники, студенты, работающая молодёжь средний возраст которых составляет 12–25 лет [4].

Психологи объясняют интерес к косплею тем, что эта ролевая игра для людей любого возраста является возможностью самовыразиться, проявить воображение и реализовать свой творческий потенциал, разгрузить психику от отрицательных эмоций и перенапряжений, помогает отвлечься от повседневных проблем и наполнить свое сознание положительными эмоциями. Людям нравится играть, это одна из составляющих частей нашей природы. «Игра – в значительной степени основа всей человеческой культуры» – говорил академик А. В. Луначарский. Также участие в косплее позволяет реализовать потребность в общении, расширяет кругозор.

Косплей, как и любое молодежное движение, имеет свои плюсы и минусы и, соответственно, противников и сторонников. Противники считают, что участие в косплее – это бегство от реальности, уход от проблем. Некоторыми авторами ведутся дискуссии на тему приобщения к ролевой культуре как способу социального эскапизма, т. е. стремления «уйти от действительности, общепринятых стандартов и норм общественной жизни» (С. А. Сергеев, М. В. Блохина) [по 5]. Однако психологи замечают, что все зависит от степени фанатизма участников ролевых игр. А по мнению некоторых авторов, косплей – это творческий процесс перевоплощения, в котором можно черпать вдохновение, интерес к национальной культуре и литературе, развивать чувство общности, осуществлять ролевое экспериментирование. Как пишет Е. Ливанова, «все виды ролевых игр представляют собой полигон для приобретения нового личного оснащения – здесь игра выступает как своего рода тренинг. Ролевые игры способны нести довольно высокую культурно-просветительскую нагрузку, а при желании – и образовательную. Ролевые игры выполняют определенную социальную функцию хотя бы в плане заполнения ниши молодежного досуга. Ролевые игры обеспечивают интересное развлечение» [6].

Несмотря на рост в России числа носителей субкультуры косплея, изучение данной субкультуры практически не проводится. В основном в нашей стране косплей рассматривается либо как феномен социологии и культурологии, либо с точки зрения психологии переодевания в костюм. Хотя и имеются единичные статьи, посвященные обсуждению проблемы мотивации участников ролевых игр, связанной с возрастными изменениями мотивов, побуждающих к игре (В. Москвичев, А. Берелехис, В. Сивачев, М. Фрид, Г. Глазунов), однако эти исследования носят теоретический характер.

С точки зрения авторов статьи, было бы практически полезным изучить психологические особенности личности косплееров, их мотивацию к участию в данном виде ролевых игр с тем, чтобы понять, какое воздействие оказывает косплей на ценностно-смысловую сферу личности молодых людей, как способствует решению возрастных задач, какие несёт в себе ресурсы для развития субъектности молодого по-



коления? А возможно, полученные эмпирические данные покажут наличие проблем в личностной, поведенческой, эмоциональной сферах косплееров и необходимость оказания им психолого-педагогической помощи и поддержки.

С целью изучения особенностей мотивации участников косплея авторами статьи было проведено исследование, в котором проверялась гипотеза о том, что мотивация участников косплея с разным стажем имеет отличительные особенности.

В исследовании приняли участие 40 косплееров Пермского края в возрасте от 15 до 21 года. Выборка была разделена на 2 группы по стажу участия в косплее: первая группа со стажем 1–3 года, вторая группа со стажем 3–5 лет. В каждую группу вошли респонденты разных возрастов. Периодичность участия членов выборки в косплей-фестивалях составляет 1 раз в 6 месяцев.

Для изучения особенностей мотивации косплееров были использованы методика «Предпочитаемые переживания» Б. И. Додонова и методика изучения потребности в поисках ощущений М. Цукермана. При выборе данных методик исходили из научных представлений о том, что понятие «мотивация» тесно связано с понятием «потребность» и для мотивационных концепций западных и отечественных учёных (Дж. Роттер, Г. Келли, Х. Хекхаузен, Дж. Аткинсон, А. Ф. Лазурский, Н. Н. Ланге, А. Н. Леонтьев и др.) характерным является признание ведущей роли потребностей в детерминации мотивов поведения человека.

Результаты, полученные по методике «Предпочитаемые переживания», представлены в табл. 1.

Таблица 1

Сравнительные данные исследования ведущих потребностей игроков косплея с разным стажем (средние значения)

Потребности	Средний балл косплееров со стажем 1-3 года	% косплееров со стажем 1-3 года	Средний балл косплееров со стажем 3-5 лет	% косплееров со стажем 3-5 лет	$U_{\text{эмп}}$
Социальные потребности	16,4	46,6	15,4	45	142,5
Биологические потребности	9,5	27	10,9	32	143,5
Познавательные потребности	9,3	26,4	7,3	23	174,5*

Примечание. * – различия значимы.

Анализ данных, представленных в табл. 1, позволяет сделать вывод, что доминирующей потребностью у всех косплееров является социальная потребность (46,6% и 45%), т. е. стремление к общению, самореализации, самоутверждению, стремление быть нужным и принятым, получать внимание и поддержку окружающих, быть объектом уважения и признания.

Выявлено, что у косплееров с разным стажем имеются значимые различия в проявлении познавательной потребности. Так, у начинающих косплееров познавательная потребность достоверно выше. Это значит, что они в большей степени, чем игроки со стажем, нуждаются в новой информации, новых впечатлениях. Их участие в косплее в большей степени мотивировано именно стремлением к познанию (может быть, себя, может быть, чего-то такого, что поможет лучше раскрыть и реализовать себя).



Статистически значимых различий в преобладании биологических потребностей, оказывающих непосредственное влияние на поведение и общественную жизнь человека, в группах косплееров с разным стажем выявлено не было.

Результаты исследования различий в потребности в ощущениях косплееров с разным стажем по методике М. Цукермана представлены в табл. 2.

Таблица 2

Сравнительные данные исследования уровня потребности в поиске новых ощущений игроков косплея с разным стажем (средние значения)

Уровень потребности в ощущениях	Средний балл косплееров со стажем 1-3 года	В % косплееры со стажем 1-3 года	Средний балл косплееров со стажем 3-5 лет	В % косплееры со стажем 3-5 лет	U _{крит}
Высокий уровень (11-16)	12	58	12,6	52	11,5
Средний уровень (6-10)	8,6	42	7,3	30	40,5*
Низкий уровень (0-5)	0	0	4,3	18	-

Примечание. * – различия значимы.

По данным табл. 2 видно, что у косплееров обеих групп преобладает высокий уровень потребности в новых ощущениях (58% и 52%). Это говорит о том, что всем участникам данного вида ролевых игр свойственно влечение к получению новых, «щекочущих нервы» впечатлений.

При этом мы также видим, что у косплееров с меньшим стажем данная потребность всё-таки выражена в большей степени, так как у них она совсем не проявляется на низком уровне и достоверно выше на среднем уровне. Возможно, наличие чувства внутренней несвободы, ограничения в деятельности и мотивируют начинающих косплееров к участию в ролевых играх, которые помогают испытать чувство азарта, экстрима. А косплееры, уже имеющие определённый игровой стаж (3–5 лет), по-видимому, в некоторой степени уже удовлетворили потребность в ощущениях и теперь чаще проявляют предсмотерительность и более умеренны в удовлетворении данной потребности.

Подводя итог проведенного исследования, можно сделать следующие выводы о мотивах участия молодых людей в косплее: во-первых, это стремление к общению, дружескому взаимодействию с единомышленниками, стремление к самовыражению своего Я в благоприятной обстановке; во-вторых, это стремление к получению удовольствия посредством необычных форм поведения, переживания ярких эмоций, получения новых впечатлений и т. п. Особенность мотивации у игроков с разным стажем в том, что у начинающих игроков познавательная потребность и потребность в новых впечатлениях выше. Возможно, это связано с тем, что в косплее молодые люди ищут способ разнообразить свою жизнь, самовыразиться, найти свой образ и стиль (внешности, поведения), проверить свои способности и возможности, приобрести новые навыки, ощутить внутреннюю свободу и т. п. Однако если социум еще готов «простить» подобные шалости подросткам, то людям от 20 лет и старше приходится гораздо труднее, так как такое увлечение вызывает непонимание многих окружающих, поэтому среди косплееров людей старше 25 лет очень немного [7].

В заключение считаем необходимым обратить внимание на то, что представленные результаты исследования необходимо проверить на большей выборке, они



являются лишь начальным этапом работы в изучении проблемы мотивации игроков косплея. Исследования в данном направлении будут продолжаться.

Ещё раз подчеркнём, что цель данной статьи – обратить внимание читателей, исследователей, специалистов, работающих с молодёжью, общество на это зарождающееся явление в среде российской молодёжи, благодаря которому люди могут воплощать свои мечты в жизнь, знакомиться с другими людьми и узнавать много нового, на необходимость изучения личности и мотивов игроков косплея. Для актуализации целевой установки статьи сошлёмся на точку зрения М. А. Славко, считающей, что до сих пор отношение к ролевому движению в обществе и государстве неоднозначно, а многие вопросы – дискуссионны. В связи с этим исследователь подчёркивает, что актуальность изучения движения ролевых игр среди молодёжи должна быть связана, во-первых, с изучением его сущности, а во-вторых, с использованием полученных знаний при выработке новой системы государственной молодежной политики [8].

Ссылки на источники

1. Gabriel I. Введение в косплей. – URL: <http://serjetto.do.am/publ/5-1-0-47>.
2. Савицкий О., Иванов Б. Косплей в России и за рубежом. – URL: <http://anime.dvdspecial.ru/Articles/cosplay.shtml>, 28.03.2014.
3. Выгинная Е. А. Субкультура аниме: форма субъектности или мораторий? // Психология образования в XXI веке: теория и практика. – Волгоград: Изд-во ВГСПУ «Перемена», 2011. – С. 82–85.
4. Савицкий О., Иванов Б. Указ. соч.
5. Славко М. А. Ролевое движение в России в 1990–2006 годы: автореф ... канд. ист. наук. – Чебоксары, 2007. – 25 с. – URL: <http://www.dissercat.com/content/rolevoe-dvizhenie-v-rossii-v-1990-2006-gody>
6. Там же.
7. Савицкий О., Иванов Б. Указ. соч.
8. Славко М. А. Указ. соч.

Natalya Kulagina,

Candidate of Psychological Science, Associate Professor at the chair of natural and humanitarian sciences, Berezniki branch of Perm State National Research University, Berezniki

natkulagina@inbox.ru

Marina Ovchinnikova,

Student, Berezniki branch of Perm State National Research University, Berezniki

Eliniellie@yandex.ru

Motivation of the cosplay players with different experience of participation in this type of role-playing games

Abstract. The authors describe the problem of development of new youth subculture “cosplay” and the new term, present the results of the primary empirical studies of the peculiarities of motivation of participants of cosplay.

Key words: cosplay, motivation, the need for sensations, subculture, role-playing games.

References

1. Gabriel, I. *Vvedenie v kosplej*. Available at: <http://serjetto.do.am/publ/5-1-0-47> (in Russian).
2. Savickij, O., Ivanov B. (2014) *Kosplej v Rossii i za rubezhom*. Available at: <http://anime.dvdspecial.ru/Articles/cosplay.shtml> (in Russian).
3. Vyginная, E.A. (2011) “Subkul'tura anime: forma sub#ektnosti ili moratorij?”, in *Psihologija obrazovanija v XXI veke: teorija i praktika*, Izd-vo VGSPU “Peremena”, Volgograd, pp. 82–85 (in Russian).
4. Savickij, O., Ivanov B. (2014) Op. cit.
5. Slavko, M.A. (2007) *Rolevoe dvizhenie v Rossii v 1990–2006 gody: avtoref ... kand. ist. Nauk*, Cheboksary, 25 p. Available at: <http://www.dissercat.com/content/rolevoe-dvizhenie-v-rossii-v-1990-2006-gody> (in Russian).
6. Ibid.
7. Savickij, O., Ivanov B. (2014) Op. cit.
8. Slavko, M.A. (2007) Op. cit.

Рекомендовано к публикации:

Горевым П. М., кандидатом педагогических наук, главным редактором журнала «Концепт»

