

УДК 159.9.07

ОСНОВНЫЕ ПОТРЕБНОСТИ ИГРОКОВ КОСПЛЕЯ С РАЗНЫМ СТАЖЕМ УЧАСТИЯ В ИГРЕ

О. Г. КСЕНДА¹⁾

¹⁾Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь

Определяется понятие косплея как игровой деятельности. Обсуждаются мотивация и потребности игроков. С помощью метода анализа эссе описаны установленные лидирующие потребности косплееров, которые составляют основу мотивации их участия в игре. Игроки косплея с разным стажем выбирают ее, исходя из главных потребностей: общения, признания собственной значимости и успеха, удовольствия. Полученные данные позволяют скорректировать программы помощи подросткам и юношам, имеющим проблемы в коммуникации и игровые зависимости.

Ключевые слова: косплей; игровая деятельность; игроки косплея; субкультура; потребности игроков косплея.

THE MAIN NEEDS OF COSPLAY PLAYERS WITH DIFFERENT PARTICIPATION IN THE GAME

O. G. KSIONDA^a

^aBelarusian State University, 4 Niezaliežnasci Avenue, Minsk 220030, Belarus

The concept of cosplay is being defined as a game activity, the motivation and needs of its players are discussed. The leading needs of cosplayers, which form the basis of the motivation for their participation in the game, described in the study (using an essay analysis method) are described. Cosplay players with different experience choose it based on their basic needs: communication, recognition of their own importance and success, pleasure. The data obtained will allow to adjust the program of assistance to adolescents and young men with problems in communication and having game dependencies.

Keywords: cosplay; game activity; cosplay players; subculture; needs of cosplay players.

Введение

Каждый исторический период развития общества характеризуется особенными социокультурными явлениями, популярными в молодежной среде, выявляющей, как лакмусовая бумажка, основные тенденции. В современном обществе игровая деятельность более не рассматривается как исключительно детское занятие. С каждым годом все больше и больше взрослых людей увлекаются теми или иными видами игр [1].

Одним из примеров подобных увлечений является косплей (от англ. *costume play* – костюмированная игра), который стоит в одном ряду с такими видами игровой активности, как квесты, настольные игры, киберспортивные мероприятия, ролевые игры. Для всех названных игр характерны следующие особенности: массовое распространение среди молодежи; необходимость контакта с определенным количеством знакомых и незнакомых

Образец цитирования:

Ксенда ОГ. Основные потребности игроков косплея с разным стажем участия в игре. *Журнал Белорусского государственного университета. Философия. Психология.* 2019;2:122–128.

For citation:

Ksionda OG. The main needs of cosplay players with different participation in the game. *Journal of the Belarusian State University. Philosophy and Psychology.* 2019;2:122–128. Russian.

Автор:

Ольга Григорьевна Ксенда – кандидат психологических наук, доцент; доцент кафедры психологии факультета философии и социальных наук.

Author:

Olga G. Ksionda, PhD (psychology), docent; associate professor at the department of psychology, faculty of philosophy and social sciences.
olgaksionda@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-4667-1099>

людей в процессе игры; собственная терминология, используемая игроками; позитивная атмосфера в ходе всей игры [2].

Основная задача игрока косплея – как можно более точно соответствовать выбранному персонажу, к образу которого подбираются необходимый костюм, аксессуары, грим и прическа, и этот образ обыгрывается. Юноши и девушки могут тратить на подготовку к косплею и его реализацию много времени и совершать весьма затратные покупки для того, чтобы как можно более походить на выбранного ими персонажа.

Сегодня эта молодежная субкультура существует во всем мире. Косплей распространялся постепенно, начавшись в США и Японии. С 1980-х гг. эта субкультура становится все более значимой для молодежи. Например, нынешние японские фестивали косплея очень многочисленны: их организаторы затрудняются дать даже примерные данные о количестве участников. В 2003 г. в Японии состоялось общемировое соревнование косплея, где финалистами стали не только японские игроки, но и участники из Италии, Франции, Германии и Бразилии. В России в косплей стали играть с 1999 г., а первый на постсоветском пространстве фестиваль косплея состоялся в 2002 г. в Воронеже. Сейчас такие мероприятия проводятся ежегодно («Манифест» в Санкт-Петербурге, «Аниматрица» в Москве и «Аниме-фестиваль» в Воронеже), и российские косплееры готовятся к ним особенно тщательно. В 2013 г. Россия была представлена на международном фестивале косплея в г. Нагое. Возрастающий интерес к косплею выражается и в появлении большого количества печатных изданий на данную тему [3; 4].

В Беларуси косплей начал развиваться недавно. Белорусский фестиваль молодежной восточноазиатской культуры, посвященный косплею и аниме, проводится с 2012 г. ежегодно в конце сентября – начале октября в г. Минске. На первом фестивале было около 20 участников и примерно 100 посетителей, в 2013 г. на этом мероприятии присутствовали уже около 100 косплееров и 500 посетителей. Сейчас субкультура косплея представлена ежегодными фестивалями «Юникон» и «Хиган», собирающими сотни отечественных и зарубежных участников, тысячи посетителей. Косплееры имеют собственные ресурсы в интернет-пространстве (<http://unicon.by/>), социальных сетях (<https://vk.com/uniconminskgroup>, https://vk.com/xiii_by). Немногочисленные встречи косплееров посвящены определенным датам или темам: например, Дню космонавтики, дням создания книги, игры, сериала или фильма и т. д. [5].

Косплей анализируется преимущественно в рамках социологии [6], культурологии [7–9], философии [10–13], педагогики, ученые исследуют его влияние на молодежь [14–16].

В ряде статей российских исследователей обсуждаются личностные особенности косплееров, их ценности, потребности и проблемы мотивации участников ролевых игр [5; 17–19]. Психологические исследования на эту тему проводят в основном студенты, магистранты или аспиранты: молодые люди пытаются описать свое участие в этой молодежной субкультуре, набирающей популярность на постсоветском пространстве. В целом основные тезисы их работ свидетельствуют о важности изучения мотивации игроков косплея, поскольку это один из самых дискуссионных вопросов.

За рубежом косплей исследовался чаще, однако ученые признают, что вопрос мотивации игроков довольно спорен и он до сих пор нуждается в более глубоких исследованиях [2; 20–23], что сравнивать мотивацию игроков косплея из разных стран весьма сложно, так как она может отличаться в зависимости от культуры и условий, в которой существует молодежь. К. Н. Кулагина [5] отмечает, что российские игроки косплея больше внимания уделяют содержанию своей роли, чем детализации костюма. И в Беларуси отыгрывание роли персонажа является основным компонентом игры. В то же время японские косплееры придают большее значение качеству своих костюмов, не стремятся скрыть их недостатки или несоответствие игрока выбранной им роли.

Еще одна причина различий кроется в отношении общества к игре и самим косплеерам. В отдельных странах Запада эта субкультура давно популярна, поэтому отношение к ней терпимое и игроки косплея имеют возможности реализовать свое увлечение на различных фестивалях, концертах, устраиваемых специально для них. Отдельных игроков приглашают на подобные мероприятия, даже предлагая за это материальное вознаграждение [20].

Основной результат исследований по данной теме заключается в том, что мотивация косплееров в первую очередь связана с потребностями в общении, самоактуализации, самовыражении, самореализации, а игра становится инструментом, при помощи которого они могут «показать себя другими». Со временем игроки могут приобретать и активную внешнюю мотивацию, так как стимулируются новыми знакомыми (также игроками косплея), обстановкой фестивалей, привычкой [20–22].

Ученые из США Р. С. Росенберг и А. М. Летаменди обнаружили, что ведущие мотивации американских косплееров – это потребности в общении (74 % испытуемых), получении новых ощущений (10 %) и самовыражении (6 %). Результаты остальных испытуемых были выделены авторами в отдельный класс потребностей («другие потребности») [2]. Исследуя при помощи глубинного интервью мотивацию бразильских игроков косплея, К. Телес и Р. Юока выяснили, что для принятия решения

участвовать в фестивалях косплея приоритетно желание представлять определенного персонажа, причем на первом месте – желание быть именно им (24 % респондентов), на втором – желание примерить его костюм (18 %); 21 % респондентов участвовали в косплее под влиянием друзей, 14 % – из-за недостатка веселья в их жизни, 5 % – из-за недостатка общения (надежды найти друзей в процессе игры). Остальные респонденты указывали другие причины своего участия в фестивалях косплея [23].

По мнению российских исследователей [5; 19], доминирующие потребности косплееров – это потребность в общении, самореализации, приобретении нового опыта и новых ощущений. Опыт участия в косплее влияет на потребности и мотивацию игрока. Некоторые ведущие потребности, подтолкнувшие человека к участию в игре, могут быть удовлетворены – в таком случае актуализируются новые потребности.

Развивающаяся в Беларуси субкультура косплея становится все популярнее среди молодежи, но актуальных исследований, учитывающих особенности отечественного косплея, практически нет. Цель данной статьи – изучение основных потребностей игроков косплея, а задача – выявление основных потребностей косплееров и различий у игроков с разным опытом участия.

Понятие «мотивация» всегда было тесно связано с понятием «потребности» (или «нужды»). Сумму теорий, рассматривающих мотивацию в данном ключе, называют потребностными теориями мотивации, в которых потребности – источник активности личности. Так утверждал и А. Маслоу при анализе мотивации индивида. Он разработал собственную классификацию потребностей – «пирамиду», в которой потребности располагались в иерархичном порядке одна за другой на 5 уровнях. Первый уровень – физиологические потребности, необходимые для существования человека (пища, сон и др.). Второй – потребность в безопасности (защита от агрессии, стабильность). На третьем

уровне – потребность в любви (различные социальные потребности). Четвертый – потребность в признании (самоутверждение и одобрение со стороны других). На последнем уровне Маслоу поместил потребность в самоактуализации (самовыражении, самораскрытии). Ученый считал, что потребности не исключают друг друга и они настолько тесно связаны, что их порой сложно отделить друг от друга [24].

В 1920-х гг. начинают появляться теории мотивации, которые также формировались на основе связи понятий «мотивация» и «потребности», однако в них акцент делался на вторичных человеческих потребностях: под ними понимались потребности, возникающие в процессе воспитания и обучения (потребность в достижении успеха, аффилиации, агрессии, независимости и противодействии, уважении и защите, доминировании и привлечении внимания, избегании неудач и вредных воздействий и др.) [25]. Советский психолог Б. И. Додонов утверждал, что приоритетны потребности, основанные на чувственных переживаниях. Он выделял десять комплексов потребностей:

- гедонистические – потребность в комфорте, безмятежности и т. д.;
- глорические – потребность в признании собственной значимости, успехе;
- гностические – потребность в познании и новой информации;
- эстетические – потребность в прекрасном;
- альтруистические – потребность в содействии, помощи другим;
- романтические – потребность в необычном, неизведанном;
- пугнические – потребность в соревновательной деятельности;
- практические – потребность в результате, в оправданности действий;
- коммуникативные – потребность в общении, взаимодействии с социумом;
- акизитивные – потребность в накоплении и коллекционировании материальных ценностей [26].

Материалы и методы исследования

Указанные идеи являются теоретической основой изучения мотивации и потребностей косплееров Беларуси, которое было проведено под нашим руководством. Респондентами были молодые люди – 107 участников ежегодного белорусского фестиваля косплея «Юникон» и ежегодного белорусского молодежного фестиваля поклонников восточноазиатской культуры «Хиган». Выборка гетерогенна по половому составу, каждый испытуемый участвовал в игре не менее года. Участники были разделены на две группы в зависимости от опыта участия в косплее: 1) до 2 лет (57 человек); 2) более 3 лет (50 респондентов).

В качестве диагностического инструментария использовались методика изучения потребности в поисках ощущений (М. Цукерман) и контент-анализ мини-сочинений на тему «Почему я участвую в игре косплей?» В этой письменной самостоятельной работе игрокам предлагалось изложить собственные мысли, суждения, переживания и намерения (так как представители данной субкультуры склонны к творчеству, то написание сочинения на интересную для них тему позволяет им раскрыться). Проанализировав тексты сочинений молодых людей с различным опытом участия, мы выделили наиболее частотные единицы (категории). В про-

цессе контент-анализа подсчитывалась частота упоминания смысловых единиц с фиксацией в них одинакового содержания. Выявленные категории в целом соответствуют комплексам потребностей, которые выделил Б. И. Додонов, но была зафиксиро-

вана также биологическая потребность, направленная на удовлетворение физиологических нужд. Анализ достоверности различий между двумя группами проводился с использованием *t*-критерия Стьюдента для независимых выборок.

Результаты и их обсуждение

Высказывания играющих в косплей менее 2 лет были разнесены по категориям, расположенным по мере убывания значимости (приводятся аутентичные и обобщенные фразы респондентов; в скобках указана частота упоминания высказывания в процентах):

- коммуникативная потребность – друзья (93,0), общение (84,2), уход от одиночества (61,4), обсуждение (50,8), одна команда (36,8), «играю за компанию» (36,8), «мы как семья» (21), товарищи (19,3);
- глорическая потребность: поднятие самооценки (35,0), внимание (34,0), самореализация (21,0), быть лучше всех (11,0), показать себя (9,0), признание (5,0), притягивать взгляды (4,0), одобрение (2,0);
- гедонистическая потребность – удовольствие (50,8), комфорт (15,8), «кайф» (7,0), безмятежность (5,3), экстаз (3,5);
- пугническая потребность – посоревноваться (19,3), победа (17,0), получить кубок/медаль (10,5);
- практическая потребность – создавать (21,0), делать что-то своими руками (15,8), «крафтить» (8,7);
- эстетическая потребность – красивые люди (24,6), праздник (10,5), нарядно (3,5);
- романтическая потребность – необычно (24,5), нечто новое (8,7);
- гностическая потребность – узнавать новое (14,0), учиться (7,0), получать опыт (7,0);
- биологическая потребность – найти девушку/парня (5,3), поесть (8,7).

Самая высокая частота упоминаний была получена по таким категориям потребностей, как коммуникативная, глорическая, гедонистическая и пугническая. Эти данные соотносятся с результатами исследований Н. В. Кулагиной, М. А. Овчинниковой. Безусловно, у косплееров с малым опытом участия в игре отмечается высокая потребность в общении и признании их достоинств. Удовлетворение глорической потребности выражается в участии в подобных играх, даже если мероприятие не было задумано как соревновательное. Игрок имеет возможность обратить на себя внимание, сравнить свой костюм, грим, прическу с образом других участников. Удовлетворение гедонистической потребности кроется в особой деятельности – ролевой игре, которая приносит удовольствие, комфорт и «кайф» (по выражению игроков). Впрочем, все эти эмоции и переживания характерны для любой игровой деятельности. Видимо, молодые люди не

получают достаточного количества таких позитивных эмоций в обыденной жизни, поэтому стремятся «добрать» их в игре. Пугническая потребность, несмотря на то что у игры высокий командный дух, удовлетворяется признанием другими участниками костюма, над которым косплеер долго трудился, создавая определенный образ.

Самая низкая частота упоминания – у категорий, отражающих гностическую и биологическую потребность. Мы объясняем это тем, что косплееры испытывают некоторый дискомфорт во время игр (неудобные костюмы, многочасовые мероприятия и др.). Человек, у которого доминируют биологические потребности, не сможет долго участвовать в игре (он рано или поздно выйдет из нее). Низкий уровень гностической потребности, полагаем, обусловлен тем, что сама по себе игра косплей не является познавательной в широком смысле. Суть творчества – воспроизведение образа, который уже хорошо известен косплееру.

Высказывания игроков с опытом участия более трех лет были распределены по тем же категориям (в скобках указана частота упоминания высказывания в процентах). Представляем результаты по мере убывания значимости:

- коммуникативная потребность – друзья (80), пришел/играю за компанию (74), команда (66), общение (38), обсуждение (26), уход от одиночества (26), товарищи (24), «поддержать своих» (24);
- глорическая потребность – внимание (46), поднятие самооценки (28), признание (26), быть лучше всех (14), обратить внимание (12), вызвать восхищение (8), самореализация (6), притягивать взгляды (4), показать себя (4);
- гедонистическая потребность – удовольствие (52), комфорт (36), «кайф» (7), безмятежность (4);
- пугническая потребность – победа (28), получить кубок/медаль (16), побороться (8), посоревноваться (4);
- биологическая потребность – секс с другим косплеером (28), поесть (10);
- романтическая потребность – необычно (24), своя атмосфера (7), своя романтика (4);
- гностическая потребность – просвещаться (8), получать опыт (7), узнавать новое (6), изучать методы других косплееров (5), быть в тренде (5);
- практическая потребность – «крафтить» (10), создавать (4), делать что-то своими руками (6);
- эстетическая потребность – эстетически приятно (6), нарядно (5), красивые люди (4).

Итак, у более опытных игроков первые позиции занимают те же виды потребностей, однако их содержание несколько другое. Если у первой группы респондентов важнейшими компонентами коммуникативной потребности были названы друзья (93,0 %) и общение (84,2 %), то у более опытных на первом месте остаются друзья, но значительно возрастает процент упоминания категорий «играю за компанию» (74,0 %) и «команда» (66,0 %). Различия между игроками с разным сроком участия в игре по последним категориям статистически значимы на уровне $p = 0,01$ (t -критерий = 2,62). Снижается также частота упоминаний категорий «общение» и «уход от одиночества» (различия значимы на уровне $p = 0,05$, t -критерий = 1,9).

Глорическая, гедонистическая и пугническая потребности фиксируются стабильно. У людей, продолжающих заниматься косплеем долгое время, возникает мотивация социального характера ввиду особенностей игры. Со временем игроки начинают не просто опираться на свои абстрактные представления о косплее, а получать определенное удовольствие, поэтому участие в игре становится для них приятным. Вместе с тем можно отметить у игроков косплея с разным стажем участия значительные различия ($p = 0,05$) по шкале «комфорт». У более опытных игроков по этому параметру значения в 2 раза больше, что можно объяснить их желанием участвовать в игре, но при этом не ощущать неудобства. Менее опытные игроки могут быть согласны на любые условия. По глорической потребности наблюдаются различия по шкалам «самореализация» и «поднятие самооценки». У участников игры с опытом менее двух лет показатели значительно выше. Желание реализоваться и поднять самооценку может стать поводом для начала участия в косплее. У более

опытных косплееров данные потребности могут быть уже удовлетворены, зато у них появляются такие желания, как «обратить на себя внимание» и «вызвать восхищение».

В группе участников с меньшим опытом игры наблюдается рост значений биологической потребности ($t = 1,92$ при $p = 0,05$) за счет ее особого содержания (секс с другим косплеером), которое заменяет предыдущую потребность (найти девушку/парня).

Вместе с тем падает значение практической и эстетической потребностей, которые занимают низшие ранги у играющих более трех лет. Возможно, это связано с тем, что, приходя на игру за компанию, ради поддержки своих, будучи в команде, опытные косплееры уже не придают большого значения времени, потраченному на подготовку костюма: для них важен сам процесс игры, участие в ней, общение с единомышленниками.

Изучение потребности в поисках ощущений (по методике М. Цукермана) показало, что у большей части косплееров с опытом участия в игре до двух лет преобладает высокий уровень потребности в поиске новых ощущений (64 % респондентов). Средний уровень выраженности этой категории отмечен у 28 %, низкий – у 8 % косплееров с небольшим опытом. У играющих более трех лет также преобладает высокий уровень потребности в новых ощущениях (58 %). Средний уровень зафиксирован у 40 % респондентов, низкий – у 2 % данной выборки. Таким образом, по мере участия в игре у косплееров наблюдается некоторое снижение потребности в новых ощущениях, что вполне объяснимо. Так как сама игра содержательно не меняется, то и такая потребность имеет тенденцию к снижению, однако все равно остается в целом на высоком уровне.

Заключение

Полученные данные дают возможность объяснить феномен косплея в Беларуси. Участники игры выбирают ее в силу главной потребности – потребности в общении и друзьях. Для молодых людей наиважнейшая часть жизни связана с расширением круга знакомств и приобретением новых навыков взаимодействия. Вместе с тем они хотят успеха, признания собственной значимости (глорическая потребность). Если этого нельзя достичь в других сферах, то это можно реализовать в игре. Косплей дает возможность получать удовольствие, испытывать комфорт от погружения в приподнятую атмосферу фестиваля, от внимания участни-

ков, посетителей мероприятия (гедонистическая потребность), соревнования с другими игроками (пугническая потребность). Играющие более двух лет получают от игры значительное количество опыта, знаний и эмоций.

Считаем, что направления дальнейших исследований, посвященных косплеерам, ориентированы на изучение их ценностной сферы, личностных особенностей, специфики поведения в обычной жизни. Полученные данные позволят скорректировать программы помощи подросткам и юношам, имеющим проблемы в коммуникации и игровые зависимости.

Библиографические ссылки

1. Кутас ЭА. Игровая деятельность взрослых. *Философия и социальные науки*. 2011;3(4):94–97.
2. Rosenberg R. Expressions of fandom. *Journal of cult media*. 2009;12(7):176–182.
3. Тюрморезова ЕВ, Шевченко ЕП. История возникновения косплея. В: Андреева ЮЮ, Рахимбаева ИЭ, редакторы. *Развитие личности средствами искусства. Материалы V Международной научно-практической конференции; 15 марта 2018 г.; Саратов, Россия*. Саратов: Саратовский источник; 2018. с. 241–247.

4. Фахретдинова МР, Оселедчик ЕБ. История косплея. *Культура и время перемен*. 2017;1:11–12.
5. Кулагина НВ, Овчинникова МА. Мотивация игроков косплея с разным стажем участия в ролевой игре. *Концепт* [Интернет]. 2014 [протитировано 10.01.2019 г.];5:31–35. Доступно по: <http://e-koncept.ru/2014/14115.htm>.
6. Гришанова МИ. Субкультура косплееров как социальное явление. *Актуальные проблемы теории и практики психологии и социологии. Тезисы III Всероссийской студенческой научно-практической конференции; 7 декабря 2017 г.; Москва, Россия*. Москва: Перо; 2017. с. 139–142.
7. Вакурова АВ. Субкультура косплееров: опыт описания. *Мировая классика и молодежная культура*. 2014;2:42–47.
8. Белугина АС, Сигитова АП. Косплей и его значение в современной культуре. В: *Материалы научной сессии Борисоглебского филиала ФГБОУ ВО «ВГУ»; 1–30 апреля 2017 г.; Борисоглебск, Россия*. Борисоглебск: Кристина и К; 2017. с. 32–37.
9. Сурина ЛБ, Жаркова ЕВ. Косплей – синтез искусств. В: Ваулин СД, редактор. *Наука ЮУрГУ. Материалы 67-й научной конференции; 14–17 апреля 2015 г.; Челябинск, Россия*. Челябинск: Издательство Южно-Уральского государственного университета; 2015. с. 319–323.
10. Пеннер РВ. De re ad absurdum: проблема идентичности человека в феномене косплея (онто-антропологический анализ). *Социум и власть*. 2016;3:117–122.
11. Самойлова ЕО. Онтологические компоненты феномена косплея. *Фундаментальные исследования*. 2014;9(3): 678–679.
12. Самойлова ЕО. Семиотические и онтологические аспекты феномена «косплей» (к постановке проблемы). В: *Понимание и рефлексия в коммуникации, культуре и образовании. Материалы Международной научно-практической интернет-конференции, посвященной 70-летию факультета иностранных языков и международной коммуникации Тверского государственного университета; Тверь, Россия*. Тверь: Тверской государственный университет; 2012. с. 165–171.
13. Силаева ВК, Смирнова ОГ. Полидисциплинарный подход к исследованию косплея. В: Грунт ЕВ, Меренков АВ, Антонова НЛ, редакторы. *Культура, личность, общество в современном мире: методология, опыт эмпирического исследования. Материалы XX Международной конференции Екатеринбург; 26–28 октября 2017 г.; Екатеринбург, Россия*. Екатеринбург: Издательство «Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина»; 2017. с. 128–138.
14. Слинкина Е, Самсонова ИГ. Косплей как способ самовыражения личности. В: Гнатышина ЕА, Потапова МВ, редакторы. *Актуальные проблемы образования: позиция молодых. Материалы Всероссийской студенческой научно-практической конференции; 28–29 апреля 2016 г.; Челябинск, Россия*. Челябинск: Золотой феникс; 2016. с. 72–73.
15. Хомутникова ЕА. Фанфик и косплей в молодежной среде. В: *Перспективы развития науки и образования. Сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции; 28 сентября 2012 г.; Тамбов, Россия. Часть 4*. Тамбов: ООО «Консалтинговая компания Юком»; 2012. с. 103–106.
16. Чекина АВ, Буравков БП. Косплей как форма самовыражения молодежи. *Молодежный инновационный вестник*. 2013;2(1):227.
17. Бурченкова ЛШ. Психологические особенности косплееров, отдающих предпочтение созданию образов различных типов. *Молодой ученый*. 2016;11(17):1741–1745.
18. Мордвинова ЕА, Попова АМ. Влияние японской анимации на самореализацию современных подростков. В: Позднякова ОК, редактор. *Воспитание в современном культурно-образовательном пространстве. Материалы IV Всероссийской научно-практической конференции; 27 октября 2016 г.; Самара, Россия. Том 4*. Самара: Самарский государственный социально-педагогический университет; 2016. с. 175–178. Совместно с Московским психолого-социологическим университетом.
19. Морозов НГ, Рзаев ГТ. Исследование мотивации студентов, играющих в ролевые полигонные игры. В: Байбородова ЛВ, Нижегородцева НВ, редакторы. *Психология и педагогика образования будущего. Материалы международной конференции студентов, магистрантов и аспирантов; 23 марта 2017 г.; Нижний Новгород, Россия*. Ярославль: Редакционно-издательский отдел Ярославского государственного педагогического университета; 2017. с. 167–169.
20. Domsch S. Staging icons, performing storyworlds – from mystery play to cosplay. *Acta University Sapientiae. Film and Media Studies*. 2014;9:125–139. DOI: 10.1515/ausfm-2015-006.
21. Hime K. Motivation and cosplay. *Science of the Joke*. 2017;121(23):23–47.
22. Loke E. Investigating the freedom of gender performativity within the queers of cosplay. *Universiti Sains Malaysia*. 2016;61(2):11–22.
23. Teles C, Ueoka R. Motivation to cosplay. *Asia Digital Art and Design Association*. 2012;2(1):394–395.
24. Маслоу А. *Мотивация и личность*. Санкт-Петербург: Питер; 2002. 362 с.
25. Ильин ЕП. *Мотивация и мотивы*. Санкт-Петербург: Питер; 2002. 512 с.
26. Додонов БИ. Потребности, отношения и направленность личности. *Вопросы психологии*. 1973;1:18–28.

References

1. Kutas EA. [Play activities of adults]. *Filosofiya i sotsial'nye nauki*. 2011;3(4):94–97. Russian.
2. Rosenberg R. Expressions of fantom. *Journal of cult media*. 2009;12(7):176–182.
3. Tyurmorezova EV, Shevchenko EP. [The history of cosplay]. In: Andreeva YuYu, Rakhimbaeva IE, editors. *Razvitie lichnosti sredstvami iskusstva. Materialy V Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii; 15 marta 2018 g.; Saratov, Rossiya* [Personality development by means of art: proceedings of the V International scientific and practical conference; 2018 March 15; Saratov, Russia]. Saratov: Saratovskii istochnik; 2018. p. 241–247. Russian.
4. Fakhretdinova MR, Oseledchik EB. History of cosplay. *Kul'tura i vremya peremen*. 2017;1:11–12. Russian.
5. Kulagina NV, Ovchinnikova MA. Motivation of the cosplay players with different experience in this type of role-playing games. *Kontsept* [Internet]. 2014 [cited 2019 January 10];5:31–35. Available from: <http://e-koncept.ru/2014/14115.htm>. Russian.

6. Grishanova MI. [Subculture of cosplayers as a social phenomenon]. In: *Aktual'nye problemy teorii i praktiki psikhologii i sotsiologii. Tezisy III Vserossiiskoi studencheskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii; 7 dekabrya 2017 g.; Moskva, Rossiya* [Actual problems of the theory and practice of psychology and sociology. Abstracts of the III All-Russian student scientific-practical conference; 2017 December 7; Moscow, Russia]. Moscow: Pero; 2017. p. 139–142. Russian.
7. Vakurova AV. [Cosplayer subculture: description experience]. *Mirovaya klassika i molodezhnaya kul'tura*. 2014;2:42–47. Russian.
8. Belugina AS, Sigitova AP. [Cosplay and its importance in modern culture]. In: *Materialy nauchnoi sessii Borisoglebskogo filiala FGBOU VO «VGU»; 1–30 aprelya 2017 g.; Borisoglebsk, Rossiya* [Materials science sessions of Voronezh State University (Borisoglebsk branch); 2017 April 1–30; Borisoglebsk, Russia]. Borisoglebsk: Kristina & K; 2017. p. 32–37. Russian.
9. Surina LB, Zharkova EV. [Cosplay is an art synthesis]. In: Vaulin SD, editor. *Nauka YuUrGU. Materialy 67 nauchnoi konferentsii; 14–17 aprelya 2015 g.; Chelyabinsk, Rossiya* [Science of South Ural State University. Materials of the 67th scientific conference; 2015 April 14–17; Chelyabinsk, Russia]. Chelyabinsk: Publishing house of South Ural State University; 2015. p. 319–323. Russian.
10. Penner RV. De re ad absurdum: the problem of human identity in the phenomenon of cosplay (onto-anthropological analysis). *Socium and power*. 2016;3:117–122. Russian.
11. Samoilova EO. Ontological components of cosplay phenomenon. *Fundamental'nye issledovaniya*. 2014;9(3):678–679. Russian.
12. Samoilova EO. [Semiotic and ontological aspects of the phenomenon of «cosplay» (to the formulation of the problem)]. In: *Ponimanie i refleksiya v kommunikatsii, kul'ture i obrazovanii. Materialy Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi internet-konferentsii, posvyashchennoi 70-letiyu fakul'teta inostrannykh yazykov i mezhdunarodnoi kommunikatsii Tverskogo gosudarstvennogo universiteta; Tver', Rossiya* [Understanding and reflection in communication, culture and education. Materials of the International scientific and practical internet conference dedicated to the 70th anniversary of the faculty of foreign languages and international communication of Tver State University; Tver, Russia]. Tver: Tver State University; 2012. p. 165–171. Russian.
13. Silaeva VK, Smirnova OG. Multidisciplinary approach to the study of cosplay. In: Grunt EV, Merenkov AV, Antonova NL, editors. *Kul'tura, lichnost', obshchestvo v sovremennom mire: metodologiya, opyt empiricheskogo issledovaniya. Materialy XX Mezhdunarodnoi konferentsii. Ekaterinburg; 26–28 oktyabrya 2017 g.; Ekaterinburg, Rossiya* [Culture, personality, society in the modern world: methodology, experience of empirical research Materials of the XX International conference Ekaterinburg, 2017 October 26–28; Ekaterinburg, Russia]. Ekaterinburg: Publishing center of Ural Federal University; 2017. p. 128–138. Russian.
14. Slinkina E, Samsonova IG. [Cosplay as a way of personal expression]. In: Gratyshina EA, Potapova MV, editors. *Aktual'nye problemy obrazovaniya: pozitsiya molodykh. Materialy Vserossiiskoi studencheskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii; 28–29 aprelya 2016 g.; Chelyabinsk, Rossiya* [Actual problems of education: the position of the young. Materials of the All-Russian student scientific and practical conference; 2016 April 28–29; Chelyabinsk, Russia]. Chelyabinsk: Zolotoi feniks; 2016. p. 72–73. Russian.
15. Khomutnikova EA. [Fan fiction and cosplay in the youth environment]. In: *Perspektivy razvitiya nauki i obrazovaniya. Sbornik nauchnykh trudov po materialam Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii; 28 sentyabrya 2012 g.; Tambov, Rossiya* [Prospects for the development of science and education. A collection of scientific papers to the materials of the International scientific-practical conference; 2012 September 28; Tambov, Russia]. Tambov: LLC «Consulting Company Yukom»; 2012. p. 103–106. Russian.
16. Chekina AV, Buravkov BP. [Cosplay as a form of self-expression of youth]. *Molodezhnyi innovatsionnyi vestnik*. 2013;2(1):27. Russian.
17. Burchenkova LSh. [Psychological features of cosplayers, preferring the creation of images of various types]. *Molodoi uchenyi*. 2016;11(17):1741–1745. Russian.
18. Mordvinova EA, Popova AM. Japanese animation impact on modern teenagers self-fulfillment. In: Pozdnyakova OK, editor. *Vospitanie v sovremennom kul'turno-obrazovatel'nom prostranstve. Materialy IV Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii; 27 oktyabrya 2016 g.; Samara, Rossiya. Tom 4* [Education in the modern cultural and educational space. A collection of articles on materials IV All-Russian scientific-practical conference 2016 October 27; Samara, Russia. Volume 4]. Samara: Samara State University of Social Sciences and Education; 2016. p. 175–178. Co-published by the Moscow State University of Psychology and Education. Russian.
19. Morozov NG, Rzayev GT. [Study of the motivation of students playing role-playing ground games]. In: Baiborodova LV, Nizhegorodtseva NV, editors. *Psikhologiya i pedagogika obrazovaniya budushchego. Materialy mezhdunarodnoi konferentsii studentov, magistrantov i aspirantov; 23 marta 2017 g.; Nizhnii Novgorod, Rossiya* [Psychology and pedagogy of education of the future: materials of the international conference of students, undergraduates and graduate students 2017 March 23; Nizhny Novgorod, Russia]. Yaroslavl: Publishing department by the Yaroslavl State Pedagogical University; 2017. p. 167–169. Russian.
20. Domsch S. Staging icons, performing storyworlds – from mystery play to cosplay. *Acta University Sapientiae. Film and Media Studies*. 2014;9:125–139. DOI: 10.1515/ausfm-2015-006.
21. Hime K. Motivation and cosplay. *Science of the Joke*. 2017;121(23):23–47.
22. Loke E. Investigating the freedom of gender performativity within the queers of cosplay. *Universiti Sains Malaysia*. 2016;61(2):11–22.
23. Teles C, Ueoka R. Motivation to cosplay. *Asia Digital Art and Design Association*. 2012;2(1):394–395.
24. Maslow A. *Motivatsiya i lichnost'* [Motivation and personality]. Saint Petersburg: Piter; 2002. 362 p. Russian.
25. Ilyin EP. *Motivatsiya i motivy* [Motivation and motives]. Saint Petersburg: Piter; 2002. 512 p. Russian.
26. Dodonov BI. [Needs, attitudes and orientation of the personality]. *Voprosy psikhologii*. 1973;1:18–28. Russian.