

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

ФГБОУ ВО «САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
имени Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра теории, истории и
педагогике искусства

ВЛИЯНИЕ СУБКУЛЬТУРЫ КОСПЛЕЯ НА РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ

АВТОРЕФЕРАТ
ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ МАГИСТРА

Студентки 3 курса 361 группы Института искусств
Направление подготовки 44.04.01 «Педагогическое образование»
Профиль «Развитие личности средствами искусства»

ТЮРМОРЕЗОВОЙ ЕЛЕНЫ ВАЛЕРЬЕВНЫ

Научный руководитель
кандидат педагогических наук,
доцент кафедры ТИПИ

_____ Е.П. Шевченко

Заведующий кафедрой
доктор педагогических наук, профессор

_____ И.Э. Рахимбаева

Саратов-2019

Введение. Актуализация вопросов организации молодёжного досуга обусловлена тем, что, в соответствии со своими социокультурными потребностями, молодое поколение посвящает время досуга, в основном, таким факторам как: развлечение, общение, самообразование и др. В молодёжных компаниях, группах сверстников формируется особая молодёжная субкультура, влияющая на становление личности молодых людей. Досуг является важнейшим средством развития личности молодого человека, общения, познания мира, самосовершенствования, выступает в качестве средства развития новых форм личностного творческого самовыражения.

По мнению ряда исследователей, молодёжь как специфическая социально-возрастная группа, которая находится в процессе активного профессионального и социального становления, в силу возрастных и психологических особенностей, эффективнее приспосабливается к тенденциям постоянно меняющейся окружающей действительности. Многие современные учёные считают, что границы молодого возраста весьма условны. Весь этот интервал можно примерно разделить на три подраздела: подростки – до 18 лет, молодёжь – от 18 до 24 лет, молодые взрослые – от 24 до 30 лет (Ш. Айзенштадт).

Современная культурология определяет досуг как процесс создания условий для мотивационного выбора личностью предметной деятельности. Данный процесс определяется потребностями и интересами личности. Как отмечает белорусский исследователь И.Л. Смаргович, под досуговыми инновациями понимаются явления данной сферы деятельности, которых не было на предыдущих стадиях развития общества и которые нашли свое проявление либо в абсолютно новых формах досуговой деятельности, либо в трансформациях существовавших ранее форм, а также в условиях и последствиях этих изменений.

В своей книге «Основы культурно-досуговой деятельности» Смаргович отмечает наиболее востребованные формы молодёжного досуга,

а также подразделяет их на традиционные и инновационные. К традиционным формам относятся: фестивали, конкурсы (танцевальные, вокальные и др.), участие в любительских коллективах (музыкальные, театральные, танцевальные группы и пр.), конкурсно-игровые программы, интеллектуальные игры («Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Умники и умницы» и др.), интеллектуально-познавательные программы, летние лагеря отдыха и спорта, праздники, концерты, молодежные тематические акции, туризм, дискотеки. К инновационным формам молодёжного досуга относятся: ролевые и сюжетно-ролевые игры («Схватка», «Фотоохота», ролевые игры любителей фэнтези, средневековья, рыцарские турниры), КВН, неформальные молодежные объединения, экстремальный спорт (турниры по пейнтболу, курсы экстремального вождения), экстремальный туризм, перформанс, интернет-технологии (интернет-проекты, онлайн сюжетно-ролевые игры, общение и др.).

Среди наиболее интересных инновационных досуговых форм с уверенностью можно выделить косплей, который имеет схожие черты ролевой игрой и позволяет индивиду реализовать свой творческий потенциал.

Пришедший из Японии термин «косплей», звучащий на японском языке コスプレ – «косупурэ», является сокращением английского словосочетания «costume play», что в переводе означает «костюмированная игра». Он приобрёл популярность у поклонников аниме, манги, комиксов и фильмов в жанре фэнтези и фантастика всего мира приблизительно во второй половине 80-ых годов XX века. Существует вероятность, что данный термин принадлежит фантазии японского аниматора из студии Studio Hard – Нову Такахаша. Во время посещения проходившего в 1984 году в США научно-фантастического фестиваля Worldcon, Такахаша был настолько впечатлен костюмированными представлениями и богатой экспозицией, что написал большую статью, посвященную этому событию, и именно в ней Такахаша употребил в первый раз термин «косплей».

Главными составляющими костюмированной игры являются, непосредственно, персонажи мультфильмов, аниме, видеоигр, фильмов, комиксов, легенд, мифови многих других произведений (не возбраняется также косплей на известных актеров и певцов, по большей части исполнителей J-Rock'a), претворенные в реальность.

Во второй половине 1980-х косплей вышел на международный уровень в форме специальных фестивалей, а также в виде секций косплея на крупнейших аниме-фестивалях. Поначалу косплей воспринимался как хобби, поэтому за рубежом приобрел коммерческий оттенок: появились фирмы, специализирующиеся на производстве костюмов и специальной атрибутики для косплееров (Р. Бреннер).

С течением времени косплей охватывал всё большие и большие территории, уже сейчас является и видом молодежной субкультуры, а также довольно часто можно услышать, что косплей достоин возведения в ранг искусства.

В свою очередь, в Японии косплей стал частью национальной культуры и повседневной жизни. Устраиваются специальные косплей-мероприятия на презентациях видеоигр, косплееров можно встретить на различных национальных и детских праздниках, а также кинофестивалях и событиях, посвященных аниме и манге.

Косплееры – это люди, занимающиеся косплей-творчеством. Они воссоздают образы персонажей до самых мельчайших деталей. Основной упор возлагается на качественную проработку костюма, макияжа и дополнительных атрибутов, характерных для выбранного героя.

Многие склонны распространять ошибочные мнения ввиду недостаточной информативности в данной области и приписывать косплею всевозможные ярлыки и границы. Хотя косплей берёт свое начало в Японии, он не предполагает целостного отношения к японской анимации и манге (японские комиксы). Косплеер располагает широким спектром в плане выбора героя среди любых отечественных и зарубежных источников.

Кроме того, пол персонажа не обязательно должен соответствовать полу косплеера. Косплееры обычно демонстрируют свои костюмы либо на тематических фестивалях, либо в сериях фотоснимков (фотоко스플레이), или на видеозаписи (видеокосплей).

Популяризация косплея по всему миру и, в частности, в России растет. Косплей за несколько лет своего существования сформировал последователей среди других стран мира не только азиатской части полушария, но также в Америке и Европе. Несмотря на огромную популярность костюмированной игры по всему миру, только сейчас косплей активно набирает популярность и среди жителей России.

Каждый год в разных городах России и других стран устраиваются тематические косплей-фестивали, собирая полные залы зрителей и участников. Качество косплея возрастает с каждым годом, возводя косплееров на высокий международный уровень и помогая реализовать свои таланты.

На наш взгляд, косплей может выступать мощным средством развития личности, однако особенности подобного его влияния еще не были изучены ни зарубежными, ни отечественными исследователями. Все это обуславливает **актуальность** выбранной темы «Влияние субкультуры косплея на развитие личности», которая определяется недостаточной разработанностью данной проблематики в современном научном знании. Считаю необходимым осмыслить косплей, проанализировать его особенности, взаимосвязи с доминирующей в обществе культурой, изучить движение косплей-фестивалей.

Объект – процесс развития личности.

Предмет – субкультура косплея.

Цель работы заключается в изучении влияния косплея на развитие личности.

Для достижения цели нам необходимо решить следующие **задачи**:

- дать основные характеристики косплея, проанализировать понятие и его составляющие;
- ознакомиться с историей возникновения косплея и его развития по всему миру и, в частности, в России;
- выявить особенности косплея;
- рассмотреть развитие косплей-фестивалей в Поволжье;
- провести исследование влияния косплея на личность.

Теоретической базой исследования послужила теория субкультурной стратификации. Основные положения этой теории и подходы к её эмпирическому изучению были разработаны Отделом социологии художественной жизни Государственного института искусствознания (руководитель исследования К.Б. Соколов). Авторы теории рассматривают искусство в рамках широкого социального контекста, используя данные разных наук, реализуя комплексный подход. Согласно этому подходу, социальные страты при определенных условиях способны порождать субкультуры, обладающие специфической картиной мира, которая определяет как нормативно-ценностные представления человека, так и стиль его жизни.

Новизна исследования заключается в том, что данные материалы дополняют теорию субкультур новыми данными.

В качестве **методов** научного исследования были использованы: наблюдение за поведением косплееров на тематических фестивалях и в социуме для выявления признаков его влияния на личность; анкетирование с целью определить, как косплей воспринимается участниками, а также особенности его воздействия на человека в целом; анализ полученных эмпирическим путем данных.

Методологическая основа. В целях выработки собственной позиции были проанализированы труды, посвященные разработке теории субкультурной стратификации общества, Изучению проблематики субкультур посвящены работы, как отечественных И.А. Арямова, Е.В.

Дукова, В.С. Жидкова, В.А. Зайцева, А.С. Запесоцкого, С.Н. Иконниковой, А.И. Колодной, В.С. Комаровского, Т.А. Кудрина, Е.Е. Леванова, В.Т. Лисовского, Г.М. Миньковского, Б.В. Ольшанского, Е.Л. Омельченко, Э.А. Орловой, Ю.В. Осокина, С.И. Плаксия, К.Б. Соколова, Н.А. Хренова, А.И. Шендрика, В.Н. Шубкина, Т.Е. Щепаньской и др., так и зарубежных авторов М. Абрамса, Ш. Айзенштадта, К. Берта, Э. Гидденса, Д. Доунса, С. Коэна, А. МакРобби, К. Маннгейма, Р. Мертона, Т. Парсонса, Т. Роззака, П. Уиллиса, Б. Худсона и др. В процессе их анализа автор выявил истоки современных представлений о субкультурах и контркультурах.

Изучение особенностей косплея связано с традиционной проблематикой культурологии – с анализом роли игры в культуре. В этой связи автор обратился к работам как классиков (Платона, И. Канта, Ф. Шиллера) и представителей зарубежной культурологической мысли – Х.Г. Гадамера, Г. Гессе, К. Гросса, Дж. Морено, О. Финка, И. Хейзинги и др., так и отечественных авторов – Н.П. Аникеевой, Т.А. Апинян, Л. Балашковой, М.М. Бахтина, О.С. Газмана, И.С. Кона, М.С. Кагана, С.Н. Сафонова, А.А. Фомина, С.А. Шмакова, Д.В. Элькониной и др.

Что касается научных работ, посвящённых современной массовой культуре Японии, они крайне немногочисленны и, как правило, имеют скорее описательный, а не аналитический характер. Хочется отметить интересное исследование Сычевой Е. «Традиционная культура Японии в современной массовой культуре (на примере аниме и манга)».

Апробация и внедрение результатов исследования. Основные теоретические положения и результаты выпускной квалификационной работы были изложены автором в докладах на 4 конференциях и в 2 статьях.

Основное содержание работы. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, трех глав, заключения, списка использованной литературы и приложений.

Во введении определены актуальность, цель, объект и предмет исследования, обоснованы методы изучения теоретических и практических аспектов проблемы.

В первой главе выпускной квалификационной работы «Косплей как современный вид искусства» три параграфа. **Первый параграф** под названием «Предпосылки зарождения «костюмированной игры» на примере театрального искусства Японии» рассматривает развитие театрального творчества, в частности, на примере театра ноо и театра кабуки. Именно эти течения заложили необходимые культурные основы в мировоззрение японцев, послужившие почвой для зарождения и полномасштабного развития косплея.

Перевоплощение в различных героев, независимо от соответствия половой принадлежности, точно выполненные костюмы, созданные своими руками, соответствующий макияж, который все актеры наносили самостоятельно, блестящая актерская игра и атмосферное музыкальное сопровождение во время выступлений – всё это является ключевыми особенностями театра кабуки. Кроме того, это также позволяет провести параллель с искусством косплея, что позволяет считать театр кабуки неким прародителем совершенно нового жанра, возникшего в это время.

Во втором параграфе исследовано влияние Запада на японскую культуру. Запад существенно воздействовал на менталитет и образ жизни людей, в целом: в приоритете стали материальные блага и внешнее благополучие. В ходе этого претерпело изменения и отношение японцев к традиционному виду искусства. Многие старинные обычаи стремительно поглотились современным бытом Японии, а в области традиционных искусств появились некоторые проблемы. Люди продолжали обучаться каллиграфии, чайной церемонии и экибане (аранжировка цветов), многие из них занимались всем этим не для развития собственного ощущения красоты, а просто пытаясь подражать общепринятым нормам. Первая причина – утрата ощущения ваби-саби, термин, обозначающий ощущение красоты в

простоте и утонченности. Такие чувства подвергались трансформации по мере того, как пошла в массы приверженность материальным ценностям – многие японцы стали замечать лишь внешнее достоинство, то, что «лежало на ладони», не углубляясь в мелкие детали и скрытые смыслы.

В третьем параграфе рассмотрена история возникновения косплея в мире. Термин «косплей» впервые появился в Японии, однако истоки этого искусства берут свое начало в Соединенных Штатах Америки. В 1939 году в Нью-Йорке был устроен первый всемирный конвент научной фантастики под названием «Worldcon». Форрест Аккерман и Миртл Дуглас появились на всемирном конвенте «Worldcon» в костюмах героев одного из произведений космической фантастики. Они произвели неизгладимое впечатление на организаторов, в связи с чем в следующем 1940 году был учрежден конкурс на лучший костюм в рамках маскарада.

В 1984 году гостем Нью-Йоркского конвента стал японский писатель Нобуюки Такахаси. Он был настолько впечатлен костюмированными представлениями и богатой экспозицией, что написал большую статью, посвященную этому событию. В своей статье он направлял вдохновенный посыл, адресованный японским почитателям манги и аниме на подобную, увиденную им на конвенте, костюмированную игру. Статья была опубликована во многих японских журналах, посвященных фантастике. Именно в ней Такахаси употребил в первый раз термин «косплей».

После этого японские фанаты аниме и манги начали развивать косплей в целую культуру, хотя даже среди них как массовое увлечение он распространялся сравнительно медленно и развивался, в основном, в кругах поклонников фантастики, фэнтези и других подобных жанров. Что касается Японии, косплей стал по-настоящему массовым движением, начиная с 1980-х годов.

В 1990-е годы данный субкультурный феномен начал приобретать популярность и за пределами Японии, в первую очередь, среди всех слоев населения США. С течением времени значение слова «косплей»

подверглось развитию и стало подразумевать переодевание в любые другие костюмы.

В наши дни в Японии косплей уже вошел в национальную культуру как неотъемлемая её часть. Несмотря на строгие нравы её жителей, он воспринимается как искусство и вызывает восхищение. Огромное количество тематических магазинов, кафе и даже маленьких кварталов, где косплееры создают свою собственную атмосферу, можно наблюдать только в стране Восходящего солнца.

Во второй главе выпускной квалификационной работы «Косплей как современный вид искусства» три параграфа. **Первый параграф** «Взаимосвязь косплея и современных субкультур Японии» посвящен характерным особенностям японских субкультур, проведена связь между ними и косплеем. Субкультура (лат. *sub* – под и *cultura* – культура; *подкультура*) понятие социологии, антропологии, культурологии, педагогики – обозначающее часть культуры общества, отличающейся своим поведением (положительным или отрицательным) от преобладающего большинства, а также социальные группы носителей этой культуры. Любая субкультура – это некая система, обладающая специфической организацией:

- иерархией статусов;
- деление на структурные единицы;
- места собраний;
- способы тиражирования элементов культуры;
- специализированные печатные издания и др.

Искусство косплея изначально возникло как такой же субкультурный феномен, как «Визуал кей». Люди просто подражали любимым героям. Лишь со временем косплей развился в гораздо большее, чем простой стиль или направление, и охватил и сплел в себе сразу несколько искусств: актерская игра, умение дефилировать, навыки швеи и мастера по созданию различных вещей (крафтер), искусство визажа и парикмахерские умения. Искусство косплея не представляет собой субкультуру с какими-то

особенными предпосылками и чертами, косплей воспитывает творческих людей и раскрывает всевозможные таланты, учит равенству – неважно какого пола человек, если он, к примеру, будучи женщиной проникся к мужскому персонажу, и внешние данные позволяют походить на него, нет никаких границ и запретов, равно как и для мужчин, оказавшихся в типичной ситуации с женскими героями. И, кроме того, в самом косплее участвуют прочие субкультуры в качестве так называемых «персонажей» для костюмированной игры.

Во втором параграфе выделены основы искусства косплея. Для того чтобы воплотить образ любимого героя в косплее, необходимо соблюдать несколько важных условий. Прежде всего, выбирая персонажа, нужно ориентироваться не только на характер и эмоциональную связь с героем, но также иметь схожие черты во внешности. Обязательным пунктом является доскональное изучение всего образа героя: одежда, аксессуары, прическа. Нужно иметь четкую уверенность, что данного персонажа возможно воплотить в жизнь.

Когда объект выбран, наступает второй этап, включающий в себя поиск информации об объекте косплея. Косплеер должен тщательно изучить источник, отметить характерные черты поведения: что персонаж любит, как на что реагирует, какие обычно принимает позы, какая у него манера речи, тон голоса, походка и другие не менее важные составляющие.

Следует подробно изучить костюм героя. Очень важным моментом является выбор ткани для пошива наряда: текстура самой ткани, рисунок. Это необходимо в случае самостоятельного изготовления костюма. Уделяется внимание деталям: где пришиты пуговицы, какие носки или сумка, какие бантики, если подобные атрибуты используются в образе. Значение придается и обуви.

После того, как работа с костюмом завершена, наступает следующий момент косплея – «крафт», от английского «craft», что в переводе означает «создавать». Относится данный термин не только к косплею, но тесно с ним

связан. Крафт представляет собой оружие, доспехи, украшения и другие вещи подобного рода, являющиеся отличительной чертой выбранного персонажа. Материалом для создания может служить всё, что угодно, но главным местом его нахождения являются всевозможные строительные магазины и рынки, однако же не во всех городах подобная индустрия находится на должном уровне развития.

Должное внимание уделяется прическе героя. Волосы персонажа, в зависимости от жанра произведения, которому он принадлежит, варьируются от самых темных до самых ярких и причудливых тонов, проходя полную радужную палитру цветов. Форма и сложность прически также имеет вариативную шкалу. Косплеер может выбрать необходимый парик или же перекрасить и подстричь собственные волосы.

Умение точно передать внешность открывает навыки визажиста. У каждого героя свой разрез и форма глаз, свои особенные черты, которые способны воссоздаться посредством нанесения нужного макияжа. Макияж представляет собой еще один путь добиться большего сходства с выбранным персонажем.

Актерская игра – неотъемлемая часть искусства косплея. Точно передать образ героя удастся, только когда косплеер может по-настоящему проникнуться его положением, ситуацией, прочувствовать и понять. Ухмылка, взгляд – всё это значимые аспекты перевоплощения. Важно уметь раскрыть образ персонажа в ходе безмолвного дефилирования по сцене. Тщательно подобранная музыка должна отражать персонажа или его мир.

Помимо всего прочего косплей способен развить режиссерский и сценарный склад ума. Участие в косплей фестивалях подразумевает не только дефилирование, но и создание всевозможных сценок разного жанра.

Коллективная деятельность в косплее осуществляется непосредственно в косбендах – группе людей, работающих над одним общим проектом. В процессе коллективной работы в косбенде участники приобретают навыки общения, учатся работать сообща, делить успех и

ответственность, развивают свои коммуникативные качества, таким образом, протекают два важнейших процесса: формирование сплочённого коллектива и формирование личности.

Третий параграф посвящен особенностям развития косплея в России. Зарождение косплея в России произошло ещё с показом японского мультсериала о приключениях девочек-волшебниц Sailor Moon (Сейлор-Мун: воины в матросках) в 1996 году по телеканалу 2x2. После показа на отечественном телевидении мультсериал приобрёл недюжинную популярность, и о нём мало кто не знал. В 1999 году в России стали появляться первые косплееры, а также была написана первая тематическая статья, посвященная косплей-искусству в журнале «Великий Дракон» №45.

С тех пор косплей в России совершенствовался, число косплееров неумолимо росло, а также увеличивалось качество реализации персонажей. В 2000 году в России был проведен первый фестиваль японской анимации в Воронеже, который продолжает существовать по сей день. Впрочем, российский косплей, в отличие от других стран, развивался достаточно медленно, встречая на своем пути преграды в виде осторожности и непонимания подобного искусства.

Единственным мероприятием с насыщенной культурно-развлекательной программой, где можно было показаться в костюме любимых персонажей, был J-Fest – фестиваль японской современной культуры в Москве. Однако там на косплей особого внимания никто не обратил, что послужило причиной организации первых маленьких программ, посвященных именно косплею. Организаторы стали обращать внимание на подходящие площадки в поисках пригодного для проведения мероприятия здания, был введен отбор участников, количество которых поначалу было крайне невелико, но этого хватило для развития косплея. В то время в СМИ мелькали, в основном, фотографии зарубежных косплееров и гораздо позднее, в 2000-х годах, ситуация приняла изменения: появлялось

больше публикаций, статей, где упоминались уже российские участники косплей-конвентов.

В 2002-2003 годах число косплееров постепенно стало возрастать, они принимали участие в различных игровых и аниме выставках в Москве, Санкт-Петербурге, Воронеже, Ростове. После 2010 года косплей в России начал переживать свой рассвет, а после впервые проведенного в России конвента, под названием «Comic Con Russia» в 2014 году косплей-искусство достигло нового уровня развития, массово появляясь во всех центральных СМИ.

Одним из крупнейших косплей-фестивалей в России является фестиваль Японской популярной культуры Hinode Power Japan, известный также как Hinode (Хинодэ). Всероссийский фестиваль японской культуры Hinode Power Japan проходит в Москве при поддержке посольства Японии и департамента культуры города Москвы.

Приглашенные артисты и мастера из Японии выступают наряду с отечественными исполнителями и профессионалами японских искусств. На каждом фестивале проводится российский отборочный тур на участие в Международном чемпионате косплея World Cosplay Summit в Японии.

Россия славится достойными косплеерами, так называемыми «профессионалами» своего дела. Все эти результаты были достигнуты участниками исключительно путем долгих бессонных ночей и кропотливой работы над образом. Очень многие косплееры России делают костюмы самостоятельно, не прибегая к помощи профессиональной швейной мастерской, так же как и самостоятельно занимаются «крафтом»; укладывают парики без участия парикмахеров и продумывают грим, не полагаясь на визажистов, относясь к своему делу крайне ответственно и щепетильно. Все эти составляющие являются успехом российского косплея.

Третья глава носит название «Косплей как искусство самовыражения» и также состоит из трех параграфов. **Первый параграф** иллюстрирует особенности воплощения образов персонажей на примере

конкретных героев. Выделяются значимые черты нескольких героев, которые необходимо учитывать при их косплее, а также приведены примеры работ косплееров, которым наиболее точно удалось передать их образ.

Во втором параграфе приведены особенности косплей-фестивалей, а также был разработан план подобного мероприятия как одного из наиболее успешных способов реализации всего положительного потенциала искусства косплея. Предложенный план фестиваля охватывает самые различные области самодеятельности, которые могут быть связаны с косплеем, что может способствовать всестороннему развитию не только участников, но и зрителей.

Третий параграф посвящен исследованию влияния косплея на личность с помощью метода анкетирования участников Седьмого Поволжского косплей-фестиваля «Нидзи». В опросе участвовали 25 человек в возрасте от 18 до 28 лет. В ходе анкетирования не удалось выявить никаких отрицательных моментов, минусов данного искусства и его негативного влияния непосредственно на личность. Каждый из опрошиваемых отвечает о косплее более чем положительно. Благодаря этому виду искусства участники, в частности, заметили перемены в приобретенных ими навыках, таких как:

- парикмахерское мастерство;
- швейное мастерство;
- умение работать с различными материалами, создавая необходимое оружие, ширмы и арки для выступления, работая с различными техниками, вплоть до плотничества;
- навыки оформителя;
- мастерство визажа;
- сценическое мастерство;
- участие в таких конкурсах как караоке и танцы помогли развить в себе таланты пения и пластичность;

- организаторские способности.

Не стоит упускать из внимания, что это далеко не все положительные пункты саморазвития. Помимо творческих навыков, участники опроса отозвались также и о влиянии косплея на социальную среду. Данный вид искусства познакомил их с множеством единомышленников, помог найти настоящих друзей и раскрыться в социальном плане как личность, найти свое место по жизни, стать более уверенными в себе. Научил взаимодействию с другими людьми, отрезая страх перед контактированием с посторонними.

В ходе проведенного исследования мы пришли к выводу, что наиболее значительным в плане развития личности является такая разновидность косплея, как Ориджинал косплей. Ориджинал (анг. Original, в пер. – «оригинальный») – элемент творчества. Ориджинал косплей основывается на полной идентификации образа, который человек придумал самостоятельно, не опираясь на чужие источники.

Как правило, для начала косплеер придумывает персонажа, делает его наброски, а уже затем прописывает его психологический образ, привычки и характер. Далее придумывается небольшая история, повествующая о приключениях созданного героя. Концепт персонажа необходим всегда. Зачастую оригинальные образы в косплее по своей сложности гораздо мощнее, ведь автор может не ограничиваться в определенных рамках. Нет предела для фантазии.

Таким образом, благодаря искусству косплея люди могут существенно преобразиться как в социальном аспекте, так и в творческом. Косплей воспитывает уверенность в себе, желание бороться, учит не отступать в случае малейшей неудачи, дает возможность самосовершенствоваться как внешне, так и в моральном плане, а также улучшать уже приобретенные навыки. Косплей, на наш взгляд, можно назвать искусством развития личности.