МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ПСИХОЛОГІЇ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА

на тему: ВПЛИВ АНІМЕ КУЛЬТУРИ НА ФОРМУВАННЯ Я-КОНЦЕПЦІЇ ПІДЛІТКІВ

Виконав: студент IV курсу,
групи 6.0531-2
спеціальності: 053 Психологія
освітньої програми: Психологія
Жур Кирил Сергійович
Науковий керівник: Мосол Н.О.,
к.психол.н., доцент кафедри психології
Рецензент: Грандт В.В., к.психол.н.,
доцент кафедри психології

Запоріжжя

2025

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки та психології

Кафедра психології

Рівень вищої освіти бакалаврський

Спеціальність 053 Психологія

Освітня програма Психологія

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри психології _____

к.психол.н., доцент. Н.О. Губа

«____»_____2025 р.

З А В Д А Н Н Я

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Жур Кирилу Сергійовичу

Тема роботи Вплив аніме культури на формування Я-концепції підлітків

керівник роботи Мосол Н.О., канд.психол.наук, доцент кафедри психології

затверджені наказом ЗНУ від «27» 01 2025 року № 134—с

2. Строк подання студентом роботи _____

3. Вихідні дані до роботи аналіз психолого-педагогічної літератури.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки: проаналізувати теоретичні підходи до проблеми формування Я-концепції в підлітковому віці; дослідити феномен аніме як елементу сучасної неформальної молодіжної субкультури; емпірично дослідити особливості впливу аніме-культури на особистість підлітка; надати практичні рекомендації для психологів, педагогів і батьків щодо підтримки гармонійного формування Я-концепції підлітків в умовах впливу субкультур.

5. Перелік графічного матеріалу: 4 рисунки, 5 таблиць.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання Видав	Завдання Прийняв
Вступ	Мосол Н.О., доцент		
Розділ 1	Мосол Н.О., доцент		
Розділ 2	Мосол Н.О., доцент		
Висновки	Мосол Н.О., доцент		

7. Дата видачі завдання _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Збір та систематизація матеріалу	лютий 2025 р.	Виконано
2	Робота над вступом	березень 2025 р.	Виконано
3	Робота над першим розділом	березень 2025 р.	Виконано
4	Робота над другим розділом	квітень-травень 2025 р.	Виконано
5	Написання висновків	червень 2025 р.	Виконано
6	Передзахист	червень 2025 р.	Виконано
7	Нормоконтроль	червень 2025 р.	Виконано

Студент __ _____ К.С. Жур

Керівник роботи _____ Н.О. Мосол

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ А.О. Неманежина

РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота бакалавра: 62 сторінки, 4 рисунка, 5 таблиць, 42 джерела.

Об’єкт дослідження – Я-концепція підлітків.

Предмет дослідження – особливості впливу аніме культури на Я-концепцію.

Мета дослідження – теоретично обгунтувати те емпірично дослідити особливості впливу аніме культури на Я-концепцію підлітків (зокрема на їх самооцінку, рівень упевненості в собі, емпатію, соціальну взаємодію та самосприйняття).

Гіпотеза дослідження - передбачається, що залученість підлітків до аніме-культури чинить подвійний вплив на формування їх я-концепції: з одного боку - знижує рівень егоцентризму та підвищує емпатійність, а з іншого - спричиняє труднощі в самоприйнятті, знижує рівень упевненості у собі та ускладнює соціальну адаптацію поза межами субкультурного середовища.

Методи дослідження: теоретичні методи: аналіз літератури, систематизація минулих досліджень; емпіричні методи: тестування та опитувальник.

Наукова новизна роботи полягає вивчені феномену аніме, як субкультури та проведені емпіричного дослідження задля виявлення позитивних та негативних сторін впливу аніме культури на самоідентифікацію підлітків, вивчені психологічних механізмів впливу медіакультури на людину.

Практичне значення: отримані результати дослідження можуть використовуватися практичними психологами та педагогами, щоб краще розуміти розвиток самоідентифікації сучасних підлітків в умовах популярності серед них аніме культури.

АНІМЕ КУЛЬТУРА, ПІДЛІТКИ, Я-КОНЦЕПЦІЯ, САМОІДЕНТИФІКАЦІЯ, ПОВЕДІНКА, СОЦІУМ.

SUMMARY

Zhur K.S. The influence of anime culture on the formation of adolescents' self-concept

Bachelor's qualification work: 62 pages, 4 figures, 5 tables, 42 sources.

The object of the study is the self-concept of adolescents.

The subject of the study is the peculiarities of the influence of anime culture on self-concept.

The purpose of the study is to theoretically explore and empirically investigate the specifics of the influence of anime culture on the self-concept of adolescents (in particular, on their self-esteem, level of self-confidence, empathy, social interaction, and self-perception).

Hypothesis of the study - It is assumed that adolescents' involvement in anime culture has a dual effect on the formation of their self-concept: on the one hand, it reduces the level of egocentrism and increases empathy, and on the other hand, it causes difficulties in self-acceptance, reduces the level of self-confidence, and complicates social adaptation outside the subcultural environment.

Research methods: theoretical methods: literature analysis, systematization of previous studies; empirical methods: testing and questionnaire.

The scientific novelty of the work lies in the study of the phenomenon of anime as a subculture and the empirical research to identify the positive and negative aspects of the influence of anime culture on adolescent self-identification, the study of psychological mechanisms of media culture's influence on a person. Another aspect of the work is to establish the relationship between interest in anime content and the development of social skills of adolescents. Developing practical recommendations for adolescents and adults who are faced with the problem of the negative impact of anime culture on the formation of self-concept.

Practical significance: the results of the study can be used by practical psychologists and educators to better understand the development of self-identity of modern adolescents in the context of the popularity of anime culture among

them. The materials of the work can serve as a basis for the development of further correctional or developmental programs aimed at forming a healthy self-concept of modern adolescents.

Keywords: anime culture, adolescents, self-concept, self-identification, behavior, society.

ЗМІСТ

ВСТУП……..8
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВПЛИВУ СУБКУЛЬТУРИ НА ФОРМУВАННЯ Я-КОНЦЕПЦІЇ ПІДЛІТКІВ……11
1.1. Психологічний аналіз формування я-концепції…….....11
1.2. Розвиток аніме як неформальної субкультури……17
1.3. Особливості впливу аніме на особистість підлітка…….25
РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ АНІМЕ НА Я-КОНЦЕПЦІЮ ПІДЛІТКА……35
2.1. Опис методик та проведення дослідження……..35
2.2. Аналіз та інтерпретація результатів……...……..37
2.3. Оптимізація впливу аніме культури на соціалізацію підлітків……..52
ВИСНОВКИ……..…….……55
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ……...……..59

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Сучасна психологія визначає підлітковий вік як надзвичайно важливий періодом розвитку особистості. Саме в цьому віці формуються базові риси характеру, світогляд, соціальні навички, а також я-концепція — уявлення людини про саму себе. Одним із провідних зовнішніх чинників, що впливають на формування я-концепції, є культура.

Останні десятиліття характеризуються стрімким поширенням аніме-культури — унікального феномену, що виник у Японії, проте згодом набув глобального поширення та інтегрувався у медіапростір багатьох країн світу. Аніме приваблює підліткову аудиторію своєю стилістичною оригінальністю, емоційною насиченістю та специфікою зображення персонажів, які часто є гіперболізованими, емоційно глибокими та соціально рефлексивними.

Особливу увагу заслуговує той факт, що персонажі аніме здебільшого репрезентують підлітковий вік, долаючи різноманітні життєві виклики, моральні дилеми та соціальні кризи. Це створює умови для ідентифікації з героями, посилення емоційного залучення та, як наслідок, впливу на процеси формування особистості та ідентичності споживача контенту. Такий механізм може сприяти як позитивному особистісному розвитку, так і формуванню викривлених уявлень про реальність, емоції чи міжособистісні стосунки.

З огляду на популярність аніме серед підлітків — вікової групи, яка є вразливою до зовнішніх впливів у період становлення світоглядних орієнтирів, дана тематика потребує ґрунтовного міждисциплінарного вивчення. Попри зростання наукового інтересу до феномену аніме-культури, емпіричних досліджень, присвячених її впливу на психологічний розвиток підлітків, усе ще недостатньо. Це зумовлює необхідність подальших дослідницьких зусиль, спрямованих на виявлення як потенційних ризиків,

так і ресурсного потенціалу цього явища у контексті психосоціального розвитку молоді.

Також дослідження цієї теми може стати інструментом для покращення порозуміння між поколіннями. Знання про вподобання й світогляд підлітків дозволить батькам і педагогам ефективніше вибудовувати комунікацію з ними, розробляти стратегії підтримки та сприяти гармонійному розвитку підростаючого покоління.

Отже, вивчення впливу аніме на формування я-концепції та особистості підлітків має важливе значення для розвитку сучасної науки в соціальній і педагогічній сферах. Це відкриває можливість для глибшого розуміння психічних процесів у молоді та допомагає виявити зміни в культурі та ідентичності, зумовлені впливом масової медіакультури.

Об’єкт дослідження - я-концепція підлітків.

Предмет дослідження - особливості впливу аніме культури на я-концепцію.

Мета - теоретично обгунтувати те емпірично дослідити особливості впливу аніме культури на Я-концепцію підлітків (зокрема на їх самооцінку, рівень упевненості в собі, емпатію, соціальну взаємодію та самосприйняття).

Завдання дослідження:

- Проаналізувати теоретичні підходи до проблеми формування Я-концепції в підлітковому віці.
- Дослідити феномен аніме як елементу сучасної неформальної молодіжної субкультури.
- Емпірично дослідити особливості впливу аніме-культури на особистість підлітка.
- Надати практичні рекомендації для психологів, педагогів і батьків щодо підтримки гармонійного формування Я-концепції підлітків в умовах впливу субкультур.

Гіпотеза дослідження- Передбачається, що залученість підлітків до аніме-культури чинить подвійний вплив на формування їх я-концепції: з

одного боку - знижує рівень егоцентризму та підвищує емпатійність, а з іншого - спричиняє труднощі в самоприйнятті, знижує рівень упевненості у собі та ускладнює соціальну адаптацію поза межами субкультурного середовища.

Методи дослідження- теоретичні методи: аналіз літератури, систематизація минулих досліджень. Емпіричні методи:

- Тест егоцентричних асоціацій (ЕАТ).
- Рівень впевненості у собі (Ф. Зімбардо).
- Самодіагностика Я-концепції (За матеріалами: Зелінська Т.М., Михайлова І.М.).

Результати дослідження оброблялися та інтерпретувалися за допомогю якісного та кількісного аналізів.

Наукова новизна роботи полягає вивчені феномену аніме, як субкультури та проведені емпіричного дослідження задля виявлення позитивних та негативних сторін впливу аніме культури на самоідентифікацію підлітків, вивчені психологічних механізмів впливу медіакультури на людину. Також одним з аспектів роботи є встановлення взаємозв'язку між інтересом до аніме контенту та розвитком соціальних навичок підлітків. Розроблення практичних рекомендацій для підлітків та дорослих, які зіткнулися з проблемою негативного впливу аніме культури на формування Я-концепції.

Практичне значення: отримані результати дослідження можуть використовуватися практичними психологами та педагогами, щоб краще розуміти розвиток самоідентифікації сучасних підлітків в умовах популярності серед них аніме культури. Матеріали роботи можуть слугувати основою для розробки в подальшому корекційних або розвивальних програм, які мають напрям на формування здорової Я-концепції сучасних підлітків.

Структура та обсяг роботи. Робота складається вступу, 2 розділів, висновків, списку джерел, в якому 42 найменувань. Обсяг роботи 63 сторінки. Робота має 4 рисунка та 5 таблиць.

РОЗДІЛ 1
ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВПЛИВУ СУБКУЛЬТУРИ НА ФОРМУВАННЯ Я-КОНЦЕПЦІЇ ПІДЛІТКІВ

1.1. Психологічний аналіз формування я-концепції

Сучасна психологія трактує визначення я-концепції як систему уявлень особистості про себе, свої фізичні, емоційні та когнітивно-поведінкові компоненти. Саме поняття я-концепції науковці часто прирівнюють та виділяють разом із поняттям самосвідомості. Проте вони часто і розмежовують ці поняття, бо я-концепція відповідає за виконання функцій самосприйняття а також самопізнання, в свою чергу самосвідомість є рефлекторною та виконує функції усвідомлення себе як індивіда, тобто окремо від інших людей та світу. Тому можна сказати, що я-концепція є продуктом самосвідомості, бо це також система уявлень про себе але змінна та динамічна.

Першим ідею Я-конценції запропонував американський психолог У. Джемс у своїй праці «Принципи психології» 1890 року [42]. Він визначав людину як суб’єкт та об’єкт, який здатен сам себе пізнавати та розвивати. Тим самим він виділив два елементи Я-концепції людини: Я, яке пізнається, та Я, яке пізнає. Перший елемент пізнання складався з трьох форм: Фізичної особи, соціальної особистості та духовної особистості. Фізична складається з матеріального тіла людини та всіх матеріальних об’єктів і благ, які відносяться до цієї людини: сім’я, власні речі, будинки. Соціальна являє собою взаємозв’язок особистості з іншими індивідами а також їх соціальну взаємодію та ролі. Духовна особистість представляє собою здібності, навички та емоції якими людина може керувати та в яких може перебувати. В свою чергу Я, яке пізнає, відповідає за мислення, пам’ять та здатність людини усвідомлювати себе як цілісну особистість. Цю думку також підтримує Бамбурак Н. М. [2].

Т. Шибутані виділяє такі критерії Я-концепції [33]:

1. Я-концепція за рівнем інтегрованості (тобто узгодженості різних Я-образів) кожна людина демонструє стійкий Я-образ, який проявляється в різних життєвих ситуаціях. Такий рівень досягається через розвиток життєвих цінностей та ідей особистості, через які вона здатна об'єднувати різні елементи я-концепції в один образ. Ці цінності в подальшому стають основою поведінки, думок та дій індивіда. Надмірно інтегрована особистість може не сприймати певні ситуації або дії інших людей, які не підлягають її сформованому патерну поведінки. Також мало інтегрована особистість може відчувати проблеми зі своєю ідентичністю, не вмінням або неможливістю приймати рішення, а також проблеми з уявленням своєї соціальної ролі.

2. Я-концепція за рівнем проникності. Вона характеризує стабільність внутрішнього світу та образу особистості, на які впливають різні чинники. Я-концепція виступає ключовим психологічним утворенням, яке визначає сприйняття індивідом самого себе. Більшість людей природно прагнуть зберігати свої уявлення про себе, навіть у випадках отримання негативних оцінок чи критичних реакцій. У таких умовах широко застосовуються чисельні механізми психологічного захисту, які спрямовані на підтримку внутрішньої цілісності, зберігаючи сталість уявлень про власну сутність.

3. Я-концепція за рівнем мобільності та пластичності. В цій сфері можна відмітити різні типи її проявів. Люди з високою пластичністю можуть адаптовувати свою поведінку до вимог або середовища в якому знаходяться в даний момент, та які є більш влучні до них. Люди з низькою пластичністю мають проблеми з проявленням своєї поведінки, навіть якщо вона не відповідає ситуації, в якій знаходиться особистість. Такі проблеми призводять до появи труднощів в соціумі, через те що поведінка та емоції людини не відповідають вимогам середовища.

Хьют В. виділяє кілька основних компонентів самосприйняття [38]: фізичний, академічний, соціальний і трансцендентний. Фізичний аспект

стосується конкретного та видимого: як людина виглядає, її стать, зріст, вага; який одяг вона носить; якою машиною користується; де проживає тощо. Академічне самосприйняття пов’язане з тим, наскільки добре людина справляється з навчанням або демонструє здатність засвоювати академічний матеріал. Воно має два рівні: загальний академічний образ себе, який відображає загальну успішність, та більш конкретні уявлення, наприклад, наскільки добре людина опановує математику, природничі науки, літературу, суспільствознавство й інші конкретні галузі. Соціальний аспект самосприйняття описує, як індивід взаємодіє з іншими людьми, тоді як трансцендентний стосується наших стосунків із надприродним чи незвіданим. Самооцінка зростає, коли успіх перевищує очікування. Ключовим чинником впливу на самоефективність є успішний досвід у діяльності. Оскільки самоефективність та самооцінка формуються через свідоме усвідомлення особистих досягнень, очевидно, що батькам і педагогам варто створювати для дітей ситуації, які вони справді можуть опанувати. Такі досвіди дають більше користі, ніж спроби безпосередньо підвищувати їхню самооцінку іншими способами. Водночас у дослідженнях встановлено, що успіх можна покращити як шляхом підвищення очікувань, так і через розвиток самооцінки. Проте наукові дані про зв’язок між самооцінкою чи самосприйняттям і навчальними досягненнями свідчать, що загальний рівень цих показників не має суттєвого впливу на академічну успішність. Суттєвий зв'язок спостерігається лише на рівні конкретних навчальних предметів, таких як читання, математика чи природничі науки, де самосприйняття та самооцінка дійсно впливають на результати успіху.

Т. Титаренко описує самосвідомість [27] як змогу особистості сприймати себе від третьої особи, акцентувати увагу на усвідомленні своїх позитивних та негативних якостей, задатків, здібностей. Виділяється міжособистісна взаємодія до якої належить соціальна взаємодія та соціальна оцінка, тому що в підлітковому віці багато елементів сприйняття про себе йде від однолітків, батьків та найближчих людей з оточення, педагогів у

закладах навчання. Підлітки часто можуть асоціювати себе з іншими, більш авторитетними чи популярними людьми або моделями поведінки, тим самим формуючи своє уявлення про місце в суспільстві. Цим вони можуть відходити від своєї особистої ідентифікації як окремої людини, змінюючи поведінку та відношення до світу на приклад зовсім іншого суб'єкта.

Існують декілька елементів я-концепції, які виділяє О. Гуменюк у своїх роботах [9]:

- Першим з них є когнітивний компонент. Він представляє з себе уявлення людини про свої здібності, можливості її тіла та розуму а також за соціальний елемент. Тобто соціальні ролі які виконує ця людина, її місце та відношення до самого соціуму.
- Другий компонент- емоційний. Він відповідає за рівень самооцінки, самосприйняття та вміння виражати свої думки та емоції. Іншими словами- це спосіб яким ми сприймаємо себе дивлячись на оцінку своїх якостей. Також він дає змогу правильно використовувати та реагувати на власні емоції.
- Третій елемент- поведінковий. Він є сукупністю певних дій, виборів та патернів спілкування які притаманні саме цій особистості. Їм можна охарактеризувати відношення людини до світу через те що вона робить. Здорово сформована я-концепція має багато впливів на життя підлітка. Вона має прямий вплив на рівень стресу, самооцінки та життєвої позиції якої притримується людина. Крім того, це допомагає налагодити взаємодію з іншими людьми, почувати себе комфортно в будь-якій соціальній ситуації.

Кірєєва У. розглядає я-концепцію [16] не тільки як збірник уявлень особистості про себе, а як динамічну структуру яка формується протягом певних моментів життя на які впливають різні біологічні, фізичні, психологічні та соціальні фактори. Ці фактори впливають напряму на певні аспекти я-концепції, а саме:

1. Самоідентичність. Це усвідомлення та відчуття цілісної особистості. Вона виражає ідею постійності індивіда.

2. Самооцінку. Це здатність індивіда оцінити свої здібності, якості, місце у суспільстві а також рівень ставлення до себе як до особистості.

3. Самоконцепція. Вербальне уявлення про себе.

4. Самосприйняття та ідентифікація. Це зачасту неусвідомлене відчуття свого внутрішнього світу, своєї особистості та емоцій.

Також Кірєєва виділяє декілька типів я-концепції за рівнем її сформованості, які схожі з думками Каламаж Р. [13]:

- Позитивна я-концепція. Наявність стабільної самооцінки, високий рівень сприйняття себе в особистості. Вона чітко розуміє свою роль у соціальному середовищі та вміє розпоряджатися своїми думками і емоціями.

- Негативна я-концепція. Наявність низької самооцінки, невпевненості у своїх діях. Людина не зовсім розуміє, що вона робить, або робить неправильно те що розуміє, можлива присутність проблем із спілкуванням, через неправильно сформовані життєві цінності.

- Конгруентна я-концепція. У такому разі людина повністю усвідомлює себе, вона відкрита та чесна у вираженні свого індивідуального та реального Я. В такому випадку людина доходить гармонії у своєму внутрішньому світі.

- Інконгруентна я-концепція. Людина з постійними внутрішніми конфліктами, невизначеність в своїх уявленнях та реаліях. Наявні проблеми в уявлені про себе.

Аршава І.Ф. зазначає, що формування адекватної самооцінки сприяє розвитку позитивного самовідношення та забезпечує цілісність Я-концепції особистості [1]. Схожий з ним підхід і у Еріксона Е. [11]. Однак, якщо існує неузгодженість між когнітивно-оцінковими складовими або окремими аспектами образу Я, це може порушити їхню стійкість і баланс, що, в свою чергу, призводить до нечіткості Я-концепції. Це особливо стосується людей з високим рівнем сформованої, зокрема набутої безпомічності. Така безпомічність, поширюючись на різні сфери діяльності, проявляється на

особистісному рівні як інтегральна властивість, яка впливає на регулювання поведінки, сприйняття, ставлення до реальності та діяльності. Це може призвести до зниження успішності, що виявляється у пасивній поведінці, проблемах у стосунках з оточуючими та інших труднощах у житті.

Тищенко Л. В. акцентує увагу на проблемі особистісного становлення індивіда [28]. Розвиток та формування особистості розглядається в її дослідженнях як процеси які приводять до формування безперервної, цілісної та індивідуальної особистості. Поняття соціальної ідентичності виражає усвідомлення індивідом власної доречності до тих чи інших соціальних, товариських або будь-яких інших спільнот. Завдяки механізму утворення та проводження етапу соціальної ідентичності особа набуває характеристик соціальної істоти, яка вміє знаходитися в соціумі, виражати свої мотиви, спрямовувати установки та відповідати своїм потребам і потребам інших людей. Посилаючись на І. Кона, вона також виділяє особистісну ідентичність індивіда як усвідомлення їм власної самосвідомості та самості. Формування адекватної самооцінки є важливим чинником розвитку позитивного ставлення до себе та забезпечення цілісності Я-концепції особистості. Проте, у разі виникнення невідповідності між когнітивно-оцінковими складовими або різними аспектами образу Я, це може порушити їхню стійкість і гармонію, що, своєю чергою, спричиняє нечіткість у структурі Я-концепції. Ця проблема є особливо актуальною для людей, які мають високий рівень сформованої або набутої безпомічності. Такий стан, охоплюючи різні сфери життєдіяльності, проявляється на особистісному рівні як інтегральна характеристика, що впливає на регуляцію поведінки, сприйняття, а також ставлення до навколишньої дійсності та власної діяльності. Як результат, це може призводити до зниження ефективності, яке проявляється через пасивну поведінку, труднощі у відносинах із людьми та інші проблеми у повсякденному житті.

1.2. Розвиток аніме як неформальної субкультури

Аніме - це жанр японської анімації, який на перший погляд розрахований на дитячу аудиторію, проте більшість тем які можуть підійматися у таких творах будуть зрозумілі тільки підліткам або навіть тільки дорослим. Зародилося та набувало популярності аніме в 30-х роках 20 століття, коли мультимедійні студії Японії почали експериментувати з різними методами анімації. Основною задачею була конкуренція з Заходом, тому що в той час активно розвивалися такі студії як Disney, Warner Brothers, Columbia Pictures та інші. Наприкінці 1940-х і на початку 1950-х років Японія перебувала в затяжній економічній кризі, що суттєво гальмувало розвиток анімаційної індустрії. Ставала очевидною необхідність переходу від індивідуальних зусиль окремих художників до створення великих анімаційних студій за прикладом американських. Однією з перших таких студій стала Nippon Douga, заснована Масаока Кендзо та Ямамото Санае. У 1947 році Ітікава Кон на кіностудії Toho Eiga створив перший ляльковий фільм під назвою «Служителька в храмі». Проте, загальний період для аніме був непростим: виробництво фільмів значно скоротилося, і вони здебільшого були короткометражними.

Після таких експериментів вже у 50-60-х роках фанатська база почала активно розвиватися у самій Японії. Зі зростом популярності та інтересу до аніме та манги почали з’являтися різнобічні продукти пов’язані з цими напрямками. Це були фігурки персонажів, друкована продукція (спін-офи до творів, постери, малюнки). Також почали набувати популярності артбуки з зображеннями героїв, через що молодь ще більше починала захоплюватися анімацією та потребувати більшу її кількість та більшу кількість товарів пов’язаних з нею. Через це субкультура аніме, як і інші молодіжні течії, виникла з бажанням молоді виразити себе і знайти своє місце в суспільстві. Вона надає можливість відчути частину «нової культури», що включає важливі елементи, такі як стилі життя, цінності дозвілля та повсякденна

ідеологія, а також свою унікальну мовну комунікацію. Це колективна ідентичність, яка слугує референтною групою, де молодь може формувати свою особисту індивідуальність.

Поняття субкультура почало використовуватися на початку минулого століття американськими соціологами. У сучасних соціогуманітарних дослідженнях ще не сформувалася загальноприйнята система поглядів на визначення цього терміна. Субкультура у більшості випадків позначає групу людей, які беруть участь у загальноприйнятій культурі, але при цьому дотримуються певно визначених моделей поведінки зі своєю системою цінностей, ідей та способами соціальної та мовної взаємодії. Для молодіжних субкультур характерне прагнення виділитися із загальної культури і створити унікальні способи, що відображають їх приналежність до тої чи іншої субкультури. Аніме субкультура в свою чергу- це об'єднання людей, в основі якого лежить захоплення японськими мультфільмами та японськими коміксами (мангою). Сам термін «аніме» власне і означає японську анімацію, яка в основній своїй масі призначена саме для підліткової та дорослої аудиторії. Аніме притаманна різноманітність жанрів та стилів, що і робить його таким популярним видом мистецтва.

Кравець О. І. у своїй роботі посвяченій аніме субкультурі та субкультурам вцілому зазначає, що субкультура аніме є досить новітньою для суспільства, тому навіть саме слово є адаптацією англійського animation [18]. Шимановський М. також робить акцент на розвитку субкультур [34]. Через таке вдале поєднання Західного та Східного мультиплікаторства для японців було екзотичним, а також навідміну від зарубіжних анімацій, продукція аніме була спрямована на більш дорослу аудиторію. Основоположником сучасного аніме називають Тедзуку Осаму. Він створив основу, яка з часом перетворилася на сучасне аніме. Тедзука перейняв у Діснея і вдосконалив стиль зображення великих очей у персонажів для більш яскравої передачі емоцій, що сьогодні стало головною візитівкою жанру. Аніме-отаку зазвичай сприймаються як самостійна, цілісна

молодіжна субкультура з унікальними соціально-культурними ознаками, такими як захоплення, зовнішній вигляд, організаційні структури та специфічний стиль мовлення. Як і для будь-якої іншої субкультурної спільноти, для аніме-отаку характерним є власний мовний код — соціолект. Продовжуючи думку Кравець, під соціолектом можна розуміти певні мовні явища, які використовуються тільки в певній спільноті, функціонують в її межах та зрозумілі тим хто є частиною цієї спільноти або активно її вивчає чи знайомиться. Тому соціолект можна виділити як одну з основних ознак приналежності до субкультури, який зі зростом своєї популярності впливає на розвиток мови та відношення до неї у великої кількості населення Японії та всього світу. Це також проявляється в тому, що великій кількості фанатів потрібно ототожнювати себе з персонажами або творами вцілому, тому зацікавленість у медіапродуктах також впливає на розвиток і розповсюдження соціолекту аніме.

Люди приєднуються до груп з метою задоволення різноманітних психологічних потреб. Тому індивіди вступають до субкультур для підтримання позитивних та унікальних соціальних ідентичностей, що є частиною їхнього ширшого прагнення до позитивного самоусвідомлення та знаходження своєї соціальної ролі. Припускається, що участь у групах сприяє задоволенню широкого спектра потреб, таких як ефективність, надання сенсу життю, безперервність (необхідність відчувати зв’язок між минулим, теперішнім і майбутнім), почуття належності та міжособистісної унікальності. Інтерес до аніме вони проявляють у різноманітних формах, зокрема переглядом аніме, читанням манґи, створенням власних художніх творів, створенням костюмів (косплей) або іншого контенту, створеного фанами, такого як дубляж. У своїй більшості ці шанувальники — це молодь, наприклад студенти університетів, переважно чоловічої статі, інтроверти, які часто ідентифікують себе з іншими аспектами гік-культури.

Продовжуючи цю думку ідентифікації підлітків з субкультурою, американські психологи Адам Рей, Шерон Е. Робертс та Кортні Планте

провели дослідження, метою якого було вивчення гендерних відмінностей у психологічних потребах як предикторів фанатства та захоплення серед шанувальників аніме [36, 41]. На основі попередніх досліджень передбачалося, що потреба в приналежності виявиться унікальним предиктором фанатства та захоплення. Проте ця гіпотеза лише частково підтвердилася: потреба в приналежності не була значущим предиктором фанатства, але стала важливим чинником для жінок у контексті захоплення (але не для чоловіків). Результати показали більше подібностей, ніж відмінностей між статями. Хоча деякі предиктори були значущими лише для однієї статі, ці відмінності (на основі аналізу значущості коефіцієнтів бета) є скоріше відмінностями у рівні, ніж у якості. Отримані результати вказують, що чоловіки та жінки, які є шанувальниками аніме, загалом схожі у зв'язку між їхніми психологічними потребами та ступенем фанатства й захоплення. Цей висновок підкріплюється трьома основними знахідками:

- По-перше, почуття власної гідності стало значущим предиктором як фанатства, так і захоплення як для чоловіків, так і для жінок. Зокрема, цей результат щодо захоплення узгоджується з теорією соціальної ідентичності (Тафтель і Тернер, 1979), яка стверджує, що люди прагнуть належати до груп, які забезпечують їм змогу підтримувати позитивну та відмінну соціальну ідентичність. Простіше кажучи, шанувальники аніме частково люблять цей жанр через те, що він сприяє позитивному сприйняттю себе.
- По-друге, потреба у сенсі життя виявилася значущим предиктором як фанатства, так і захоплення для обох статей. Це узгоджується з поглядом, що приналежність до групи чи організації може надавати людям відчуття мети.
- По-третє, встановлено, що потреба в унікальності передбачає як рівень прихильності, так і ступінь залученості у фанатську спільноту серед чоловіків і жінок. Цей висновок узгоджується з теорією оптимальної унікальності (Brewer, 1991), яка підкреслює, що люди мають потребу виділятися серед інших у значущий спосіб. Захоплення аніме та участь у

фанатському середовищі можуть забезпечувати прихильникам аніме відносно унікальну ідентичність, зокрема у порівнянні із типовішими фанатами спорту.

Таким чином, результати дослідження свідчать, що чоловіки та жінки не відрізняються у тому, наскільки аніме сприяє формуванню їхньої самооцінки, надає відчуття сенсу чи унікальності, що, у свою чергу, позначається на їхньому відчутті причетності до феномену фанатства. Через це, в подальших дослідженнях підлітків сприймають як однакових індивідів, незалежно від їх фізіології.

Березницька С.В. каже, що особистостей, які проявляють активність в аніме культурі називають “анімешниками” [4]. Їм характерні спільні інтереси та цінності до яких відносяться: перегляд аніме фільмів та серіалів, читання манги, яка є комікснim та друкованим джерелом аніме (тому що більша частина аніме є екранізаціями існуючих манг), колекціонуванням фігурок та атрибутики пов’язаної з аніме, а також косплеї та підвищений інтерес до японської культури та історії. Дуже поширеним є явище косплею: їх зовнішній вигляд має виразні особливості, одяг із символікою улюблених героїв, аксесуари на кшталт значків чи підвісок, прикрашені персонажами аніме, кольорові перуки та макіяж, що імітує улюблених персонажів. Також ця думка пересікається з Лічковах В.А. [20]. Крім цього, представники цієї субкультури нерідко об’єднуються у формальні або неформальні групи, такі як клуби шанувальників аніме чи інші тематичні об’єднання. Через це особистості, які є представниками аніме культури можуть ставати об’єктами осуду та насмішок, бо такий одяг, яскраві зачіски та характерна атрибутика нерідко сприймаються критично, що часом призводить до хибної інтерпретації такої поведінки як девіантної.

Продовжуючи тему критики аніме культури, можна відзначити, що поширення популярності аніме за межами Японії, та в подальшому осуд за причетність до цієї культури зростає. Прудіос О. загострює увагу на кардинальній різниці звичайних людей та субкультур [26]. Найчастіше з

осудом стикаються елементи, які багато хто вважає надмірними, такими як рівень насильства та еротичних сцен. Крім того, викликає занепокоєння поведінка шанувальників аніме- людей, відомих як отаку (японський варіант слова анімешник). Їхнє захоплення цією культурою може переходити грані та мати негативні наслідки в вигляді: агресивності, відірваності від реального світу та занурення в свій внутрішній. У країнах Західної Європи та США японська анімація проходить ретельну оцінку, де встановлюються вікові обмеження для глядачів. Заради зниження вікової категорії видавці іноді видаляють сцени, які можуть здатися надто жорстокими чи відвертими для молодшої аудиторії. Це через те, що для багатьох людей аніме є важким для сприйняття на емоційному рівні. Вони можуть бути не готовими до тем, які висвітлюються в ньому, бо звикли до того, що мультфільми для дітей. Тому такі люди можуть сформувати хибне бачення стосовно цієї теми, не намагаючись дослідити її та познайомитися глибше. Додатково, деяким глядачам не до вподоби художній стиль анімації- приміром можна виділити великі очі персонажів чи характерна стилістика японської мови, яка включає унікальні інтонації й своєрідне вираження емоцій. Це через те, що японській медіа-індустрії звично мати більш гіпертрофовані емоції ніж ті до яких звик звичайний глядач. Тому анімаційна сфера може бути дуже незвичною та відштовхуючою на перший погляд. Проте таку критику можна зустріти в адресу інших субкультур, просто аніме культура є найпоширенішою та одним з багатьох прикладів соціальних явищ, які постійно стають об’єктом обговорень та дискусій.

Фендом аніме та манги можна порівняти з будь-яким іншим фендомом (книжками, фільмами або серіалами), однак у нього є ряд особливостей, які виділяють його серед усіх інших.

По-перше, у аніме культурі та її фендомі можна виділити певні види шанувальників:

1. Звичайні глядачі аніме, які не приймають участь в обговореннях на спеціальних форумах чи спеціалізованих чатах, також вони не обов’язково

відвідують спеціальні заходи, присвячені аніме. Ці люди просто цікавляться аніме культурою так само як і іншими (коміксами, фільмами, книжками) і не роблять з неї основну сферу своїх захоплень;

2. Косплеєри- це люди, які захоплені захоплюються та ототожнюють себе з персонажами, носять аутентичний одяг, користуються сленгом та соціолектом персонажів. В інших культурах також присутні косплеєри: наприклад фільми, ігри, твори, проте саме в аніме сфері косплей найбільш розповсюджений вид творчості;

3. Камеко - шанувальники аніме та манги, які займаються та організовують різні фестивалі для косплею, заходи по інтересам, займаються фотографуванням та розповсюдженням розважального матеріалу з фанатами;

4. Мангаки - фанати манги, які захоплюються написанням та поширенням коміксів, які в свою чергу можуть стати потенційним об’єктом екранізації для аніме;

5. Отаку - цей термін у японській мові позначає пристрасних шанувальників певної сфери (наприклад, кіно, манги, відеоігор тощо), однак перш за все він асоціюється із захопленням аніме й мангою, що породило такі поняття, як аніме-отаку та манґа-отаку. Особи, яких називають отаку, демонструють високий рівень залученості у життя фанатських спільнот: вони створюють спеціалізовані вебсайти, присвячені окремим жанрам або творам аніме й манги, а також беруть участь в організації тематичних фестивалів та конвенцій. У країнах Європи та Сполучених Штатів цей термін не набув широкого поширення, натомість використовується схожий за значенням місцевий термін - «анімешник».

По-друге, однією з основних рис японського фендома аніме та манги є додзінсі- це комікси, що створюються фанатами, які використовують вже існуючих героїв із манги чи аніме. Цікаво, що багато успішних мангак розпочинали свою творчу діяльність саме в колах додзінсі. Крім того, оскільки переважна більшість аніме та манги видається японською мовою, шанувальники через ці твори, організовують участь у заходах або дискусіях,

знайомляться зі специфікою японської культури та опановують мову. Зрештою люди, які вирішують вивчати японську, зізнаються, що саме інтерес до аніме став для них головною мотивацією.

Роль перегляду аніме в субкультурі. Дослідники з Техасу (Стівен Рейсен) та Нью-Мексико (Деніел Чадборн) вирішили перевирити той факт, що шанувальники аніме активно залучаються саме до перегляду медіа, пов'язаних з аніме [41]. Згідно з їх дослідженням, проведеним у 2020 році, найпоширенішою діяльністю серед фанатів аніме виявилося саме перегляд офіційно випущених серіалів аніме, яким регулярно займалися 89,1% опитаних. Другу за популярністю позицію посіло прослуховування саундтреків до таких серіалів (81,0%), а третю – читання офіційно випущеної манґи (76,0%). Таким чином, споживання офіційного контенту отримало перевагу серед усіх інших фанатських активностей. Оскільки фанати аніме за своєю суттю є людьми, яких приваблює медіаконтент, присвячений аніме, абсолютно логічно, що саме ця діяльність слугує базисом для всіх інших їхніх захоплень. Також результати наступного дослідження окреслили дуже чітку тенденцію: сучасне аніме переважно користується значно більшою популярністю серед нинішніх шанувальників, ніж старіші, так звані класичні серіали. Зокрема, порівнюючи 1990-ті з 1980-ми роками, ми помічаємо, що кількість глядачів, які бодай інколи переглядають серіали того періоду, зменшується більш ніж наполовину. Одним із можливих пояснень цього явища може бути відносно нещодавнє зростання популярності аніме в північноамериканській культурі за останні десятиліття. Якщо раніше в Північній Америці можна було дістати певний серіал чи мангу, то це часто було набагато складніше через обмежену доступність перекладених версій. Крім того, до появи інтернету навіть для тих, хто хотів захопитися аніме, шлях до цього був далеко не очевидним: без знайомства з кимось, хто вже цікавився цією культурою, мав відповідні зв'язки для доступу до перекладених серіалів і тримав руку на пульсі новин із Японії, почати дивитися аніме було завданням особливо непростим.

1.3. Особливості впливу аніме на особистість підлітка

Анімація може стати дуже інформативним та пізнавальним джерелом нових знань та розвитку вже існуючих для людини. Саме у середньому та старшому шкільному віці починається активна стадія вивчення світу. Анімаційний контент дає змогу заповнити певні недосказаності шкільної програми та порушити певні життєві проблеми, які можуть містити важливу інформацію для подальшого розвитку підлітка. Це можуть бути: психологічні проблеми, які мають велику роль і проявляються в сюжетах, як посттравматичний стресовий розлад у серіалі «Шкільний ефір», або нарколепсія у сюжеті «Маленькі розбійники». Попри те, що зараз деякі аспекти цих тематик можуть залишатися непомітними чи не викликати зацікавлення, їхня реальна значущість неодмінно проявиться з часом. Аніме культура також може надати можливість засвоєння життєвих уроків. Так як аніме- вигадані історії, через них автори мають змогу доносити певні життєві складнощі, проблеми та взагалі різноманітну інформацію, яку переживають персонажі цього твору, яка в свою чергу може завчасно навчити підлітків правил поведінки в соціумі, прийманню необхідних рішень в надзвичайних ситуаціях. Автори через своїх героїв можуть показувати подолання труднощів або моменти коли вони знаходять вихід із непростих ситуацій, тим самим молодь отримує мотивацію мислити нестандартно, долати перешкоди та ефективно реагувати на виклики життя. Розважальні аніме також мають великий вплив на формування особистості підлітка. Можна навести приклади всесвітньо популярних аніме, таких як “One Piece”, “My Hero Academia”, “Наруто”. Вони здаються звичайним розважальним контентом, проте славляться своїми глибокими темами й повчальними сюжетними лініями. Вони допомагають підліткам засвоювати важливість пошани до батьків, вдячності, уникнення булінгу та позбавлення від надмірної гордині.

Кульчицька, І. М. каже, що аніме чинить особливий вплив на підлітків, яке може набувати різних форм [19]. Змістовні історії та харизматичні персонажі здатні надихати молодь на нові захоплення, такі як заняття спортом або освоєння музичних інструментів. Багато творів цього жанру передають важливі життєві цінності, серед яких наполегливість, прагнення досягати своїх цілей та подолання труднощів на шляху до мрій. Окрім цього, аніме може слугувати засобом подолання самотності, адже деякі підлітки відчувають дефіцит соціальної підтримки чи страждають від браку друзів. У таких випадках анімаційний контент може стати альтернативою для уникнення негативних впливів з боку сумнівних компаній чи шкідливих звичок. Досить часто підлітки знаходять у своїх улюблених героях певну схожість із собою — це може проявлятися у спільних поглядах на життя, подібній поведінці чи навіть побутових звичках. Така ідентифікація може стимулювати особистісний розвиток: у процесі перегляду та рефлексії підліток змінюється разом із героєм. Зміни можуть бути як позитивними, так і негативними, проте їх характер завжди залежить від індивідуальних рис та обставин. На дорослу аудиторію вплив аніме є значно стриманішим. Для багатьох дорослих перегляд аніме стає способом розслаблення чи одним із варіантів дозвілля. Однак навіть серед цієї групи споживачів можуть зустрічатися творчі особистості, які знаходять у жанрі джерело натхнення для власних ідей чи проєктів, створюючи щось нове й цікаве для окремих аудиторій. Не можна оминути увагою й ту частину суспільства, яка негативно сприймає аніме, найчастіше це підлітки. У цій групі виокремлюють дві підкатегорії: тих, хто байдуже ставиться до жанру навіть після перегляду, та тих, хто не дивився аніме й виражає неприязнь як до самого явища, так і до його прихильників. Особливо друга підгрупа може становити соціальну небезпеку, оскільки саме вони часто вдаються до булінгу тих, хто щиро цікавиться анімацією. Така поведінка може негативно впливати на психіку юних шанувальників аніме. Важливо пам'ятати, що жодна людина не має права обмежувати свободу інших у виборі захоплень та

засуджувати хобі чи інтереси. У подібних ситуаціях не варто звертати увагу на критику з боку таких осіб і захищати своє право на індивідуальність та самовираження.

Інтернет суспільство дітей та підлітків в наш час часто проявляє замкнуте та схильне до інтроверсії життя. Можна інтерпретувати думки Моляко В.О. пов'язавши інформаційно-віртуальний простір з аніме культурою [30], як і роботу Деніела Джексона [37]. Аніме культура, в свою чергу, може вплинути на такий стан як позитивно, так і негативно:

По-перше, вона має роль заміни соціального життя для певних груп підлітків. Наприклад: якщо у дитини або підлітка батьки зайняті роботою, не приділяють багато часу спілкуванню з дитиною та її розвитку, тоді аніме може стати засобом уникнення нудьги та самотності у вільний час. Цікаві сюжети, прописані та емоційно розвинуті персонажі – це все стає змогу акцентувати увагу підлітків на цінності людських стосунків, що в сучасному світі часто занедбані. Аніме фільми та серіали заохочують аудиторію усвідомлювати і цінувати важливі аспекти людського існування. Однією з головних переваг перегляду аніме є можливість навчитися підтримувати моральні цінності. Наприклад, серіал Haikyuu! демонструє важливість командної роботи для досягнення успіху, підкреслюючи її значущість у досягненні цілей. Популярний серіал Dragon Ball Z надихає виходити за власні межі, розвиватися, ставити амбітні цілі й наполегливо працювати над їх реалізацією. Крім того, аніме сприяє вивченню таких важливих людських цінностей, як справедливість, щедрість, чесність, мужність і терпіння. Ці життєві уроки, представлені у доступній та натхненній формі, можуть послужити значущим ресурсом для формування світогляду дітей і підлітків у гармонії з моральними принципами.

По-друге, перегляд або захоплення аніме може сприяти більшому розвитку інтроверсії підлітків. Надмірний перегляд багатьох тайтлів різних жанрів може викликати викривлені зміни в характері та самосприйнятті підлітків, в випадках коли вони беруть персонажів з аніме за свої рольові

моделі. Герої аніме часто характеризуються яскравою індивідуальністю, але водночас багато з них ведуть замкнутий спосіб життя або стикаються з труднощами у спілкуванні. Підліткам нерідко властиво ототожнювати себе з такими персонажами, що може призводити до копіювання їхньої поведінки. Це, в свою чергу, спонукає до віддалення від реального соціального середовища і занурення в уявний світ, котрий здається більш безпечним і передбачуваним. Проте така модель поведінки персонажа відноситься не до найпопулярніших жанрів аніме. В таких жанрах як шонен та ісекай навпаки, герої максимально активні, мають соціальне життя та можуть стати хорошими прикладами для ототожнення себе з ними.

Захоплення культурою та мовою: Часто діти та підлітки виявляють найменший інтерес до культури своєї країни, надаючи перевагу розвагам, особливо у вигляді ігрових елементів. Однак, як би це не здавалося парадоксальним, аніме-фільми стають чудовим способом пізнання японської культури у розважальній та доступній формі. З часом молодь починає цікавитися глибше, занурюючись у різноманіття культурних аспектів. Навіть якщо рівень початкового розуміння залишає бажати кращого, елементарне уявлення про культуру може сприяти формуванню тіснішого зв'язку з її основами. Вплив аніме на креативність та критичне мислення: Як форма сучасного наративу, аніме має здатність стимулювати творчий потенціал і допомагати учням розкривати свої креативні схильності одночасно із досягненням успіхів у навчанні. Перегляд аніме може сприяти розвитку художніх здібностей, що мотивує опановувати нові сфери, такі як анімація чи архітектура. Ті, кого це дійсно надихає, нерідко починають створювати власних персонажів і навіть експериментують з мангою. Таким чином, цей вид розповіді стає творчою альтернативою до звичайних дитячих історій.

Китайські дослідники Лю Сен та Жан Ронг виділяють позитивний та негативний вплив аніме культури на підлітків [40]:

- **Позитивний вплив**. По-перше, аніме допомагає молоді знімати психологічне напруження. У міру того, як темпи життя в сучасному

суспільстві зростають, багато молодих людей стикаються з дедалі більшим стресом і тиском. У ситуації, коли реальні проблеми важко вирішити, нерідко використовуються різні способи для зняття напруги, і одним із них є перегляд анімаційних творів. Завдяки їхнім надреалістичним сценаріям психологічний тиск пом'якшується, а думки глядачів знаходять тимчасове відволікання.

По-друге, аніме культура сприяє вихованню в молоді сили волі й стійкості до невдач. У багатьох спортивних аніме Японії зображені герої, які демонструють наполегливість у боротьбі та незламний дух. Сюжети цих історій часто ілюструють шляхи досягнення успіху через зусилля й наполегливу працю. Це мотивує підлітків і допомагає їм формувати стійкість до життєвих труднощів.

По-третє, ця сфера сприяє розвитку командного духу серед молоді, вчить цінувати співпрацю та спілкування. У багатьох японських анімаційних роботах можна побачити приклади взаємодії між персонажами, які разом досягають спільних цілей. Перегляд таких творів допомагає молодим людям осягнути важливість соціальних зв’язків і співпраці, що має позитивний вплив на формування їхнього командного мислення. На завершення, японське аніме розширює горизонти позакласних знань молоді та розвиває їхнє мислення. Завдяки перегляду і знайомству з японськими анімаційними творами підлітки отримують глибше розуміння культури й традицій Японії, що розширює їхній кругозір та пізнавальні можливості.

- **Негативний вплив**. По-перше, японська анімаційна кульура призводять до ситуацій, коли підлітки занадто захоплюються цим видом розваг і не можуть легко вийти з цього стану. Завдяки багатій тематичній різноманітності, продуманим сюжетам і зверненню до психологічних потреб молоді, японська анімація має надзвичайну привабливість для підлітків. Унаслідок цього деякі з них витрачають значну кількість часу на перегляд аніме.

По-друге, у персонажів аніме часто можна знайти негативні риси або поведінку. Оскільки підлітки нерідко мають обмежені можливості для критичного мислення та оцінки, вони схильні некритично приймати або навіть імітувати такі шаблони поведінки. Крім того, поширення індустрії похідних продуктів японської анімації також впливає на спосіб життя молодого покоління. Захоплюючись героями аніме, підлітки часто вдаються до надмірного споживання продукції, пов'язаної з ними.

По-третє, аніме культура може мати багато сцен насильства, жорстокості й порнографії, що негативно впливають на фізичний і психоемоційний розвиток молоді. Значна кількість історій містять негативну тематику, включаючи такі аспекти, як ненависть, біль, заздрість, образи та смуток. Деякі сцени навіть демонструють сексуальне насильство та оголеність. Унаслідок цього такі теми ілюструються в багатьох роботах, іноді стаючи їх головним змістом.

По-четверте, субкультурний контент у японських аніме сприяє формуванню спотворених цінностей у молоді. Особливу увагу привертає феномен індивідуального героїзму, який значно просувається в японських анімаційних роботах і може сприяти розвитку крайніх форм індивідуалізму серед підлітків. На відміну від американських анімаційних робіт, де така тематика також присутня, у японських анімаціях цей аспект виражений набагато яскравіше та глибше інтегрований у загальний сюжет творів. Вплив цієї субкультури призводить до того, що молодь недооцінює значення командної роботи у вирішенні проблем і схильна переоцінювати власні здібності, що заважає об'єктивному й узаємному підходу до аналізу питань.

По-п'яте, в японських анімаційних творах часто присутній антикультурний зміст, що створює перешкоди для нормального формування світогляду підлітків. У деяких аніме зустрічаються прояви мілітаризму, радикального націоналізму або навіть новонацизму, що суперечать засадам патріотизму, ідеям світового миру й сприяють насадженню насильства серед молоді. Крім того, значна частина японських анімаційних творів акцентує на

темах жаху чи духовної ірраціональності, що заважає виробленню адекватного розуміння реального світу й може мати негативний вплив на гармонійний розвиток молодих людей.

Аніме – це не лише веселе дозвілля, але й потужний засіб для навчання, допомагаючи пізнавати основи ефективної комунікації та життєвих цінностей. Попри переваги перегляду аніме, існують ризики. Якщо діти надто наслідують агресивні чи негативні аспекти сюжетів, можливі небажані наслідки. У цьому контексті важливо, щоб батьки контролювали контент, який споживають їхні діти, і спрямовували їх до вибору аніме з освітнім або позитивним впливом. Перегляд тематичних і ціннісно орієнтованих серіалів може стати частиною щоденної рутини, формуючи життєві принципи з самого дитинства. Аніме вчить важливості працьовитості, розуміння різноманіття людей і їхніх характерів, сприяє розвитку впевненості в собі та мотивації до самовдосконалення. Також воно підказує способи подолання труднощів, підкреслює цінність планування й стратегії, допомагає розслабитися під час стресу та навіть знайомить із базовими поняттями економіки й бізнесу. Психологічний вплив аніме співмірний з ефектами від інших мистецьких форм. Воно суттєво впливає на формування моральних та етичних принципів, сприяє особистісному зростанню, посиленню емоційного інтелекту та глибшому розумінню дружніх зв’язків. Воно навчає вдячності, щирості, вірності у стосунках і розвиває здатність щиро любити і дарувати тепло іншим.

Поширена помилка суспільного сприйняття полягає в тому, що аніме призначене лише для дітей. Насправді анімація відіграє важливу роль в освіті, допомагаючи навчати у різних сферах, таких як історія, література та візуальне мистецтво. Деякі з найкращих аніме-серіалів створені для дорослої аудиторії; вони також цілком підходять для учнів різного віку—від дитячого садка до середньої школи. Якщо ви прагнете викладати своїм учням цінності людських стосунків, вам варто знати про виховний потенціал аніме та манги. Діти від природи цікавляться всім і засвоюють нове значно швидше, ніж

дорослі. Однак не всі діти мають однакову мотивацію або стиль навчання, тому важливо знайти методи залучення навіть для тих, хто менш соціально адаптований або є інтровертом. Аніме вже давно захоплює аудиторію, пропонуючи можливість ознайомитися з японською культурою. У фільмах Хаяо Міядзакі глядачі поринають у фантастичний світ через призму традиційної японської лазні. Персонажі натхненні японським фольклором та містичними істотами. Аніме також може служити освітнім інструментом для вивчення реальних подій, таких як війна в Тихому океані та бомбардування Японії під час Другої світової війни.

Освіта зазвичай асоціюється зі школою, коледжем та дипломами. Марина Хаджиогло в своїй статті акцентує увагу на тому, що японська анімація теж має багато чого запропонувати в плані нового, пізнавального або навіть академічного навчання, залежно від вибраних сюжетів і тем, що вас цікавлять [21]. З одного боку, японське аніме, як і будь-який інший вид мистецтва, сприяє зняттю психологічного навантаження у молоді. У сучасному світі, де життєвий ритм невпинно зростає, багато молодих людей відчувають великий тиск. Через сюрреалістичні сюжети аніме цей тиск слабшає. З іншого боку, аніме може прищеплювати молоді силу волі і здатність долати невдачі. У спортивній анімації часто зустрічаються герої, які наполегливо борються і ніколи не здаються. Ці розповіді мотивують і надихають. Крім того, постійне вдосконалення японської анімації в аспектах форми, кольору і змісту сприяє розвитку командної роботи серед персонажів. Розумінням цих взаємодій молодь вчиться будувати соціальні стосунки і співпрацювати з іншими, що позитивно впливає на формування їх соціальної обізнаності. Також японське аніме збільшує спектр знань молодих людей і розвиває їх мислення поза формальною освітою. Переглядаючи аніме, молодь поглиблює розуміння японської культури і отримує багато цінних уроків.

Отже, у першому розділі дипломної роботи було здійснено теоретичний аналіз основних понять, що стосуються формування Я-

концепції в підлітковому віці, а також розглянуто феномен аніме як культурного явища та його вплив на становлення особистості підлітків.

Передусім у дослідженні було розкрито сутність поняття "Я-концепція" як багатовимірної психологічної структури, що охоплює когнітивні, емоційні та поведінкові складові. З'ясовано, що формування Я-концепції відбувається в процесі соціалізації та міжособистісної взаємодії, базуючись на уявленнях індивіда про самого себе, власні можливості, соціальні ролі й ціннісні орієнтири. Особливо значущими ці процеси є в підлітковому віці, коли особистість зазнає ідентифікаційної кризи та активно шукає своє місце через експерименти з соціальними ролями й належністю до певних груп.

Другий підрозділ було присвячено аналізу феномену аніме-культури як складного соціокультурного й психологічного явища. Проведено дослідження історичних етапів виникнення та розвитку аніме в Японії, його адаптації та поширення на глобальному медіапросторі, зокрема на теренах України. Визначено, що аніме вже давно перестало виконувати виключно розважальну функцію; наразі воно сприяє соціалізації, передачі цінностей і формуванню світоглядних орієнтирів. Аніме-субкультура охоплює не тільки споживання тематичного медійного продукту, але й широкий спектр творчих і комунікативних активностей, включно з косплеєм, створенням фан-арту чи фанфіків, а також участю у фан-спільнотах. Ці практики допомагають підліткам виражати емоційний досвід, реалізовувати власний творчий потенціал, розвивати комунікаційні навички та почуття соціальної причетності.

Третій підрозділ було присвячено детальному аналізу впливу аніме-культури на формування Я-концепції підлітків. На основі сучасних психологічних досліджень доведено, що аніме здатне виконувати низку важливих психологічних функцій: компенсаційну, ідентифікаційну, проективну та рефлексивну. З одного боку, аніме пропонує підліткам символічні моделі для ідентифікації, сприяє розвитку емпатії, моральної рефлексії та критичного мислення. Завдяки сюжетним лініям, які часто

акцентуються на темах самотності, боротьби, дружби, самопожертви й пошуку смислу життя, підлітки отримують можливість конструктивно проживати власні внутрішні конфлікти у безпечному символічному середовищі. З іншого боку, при відсутності дорослого супроводу та критичного осмислення можливе надмірне занурення у світ аніме, що може призвести до дезадаптації: втечі від реальності, формування неадекватних моделей поведінки або ідеалізації недосяжних фізичних стандартів персонажів, що негативно впливає на тілесний образ і самооцінку.

РОЗДІЛ 2
ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ АНІМЕ НА Я-КОНЦЕПЦІЮ ПІДЛІТКА

2.1. Опис методик та проведення дослідження

Основним завданням цього розділу є підбір та опис методик, які відповідають зазначеній темі а також проведення емпіричного дослідження на виявлення впливу перегляду аніме контенту на формування я-концепції в підлітковому віці.

Для проведення дослідження була сформована вибірка з 20 підлітків віком від 14 до 18 років. Вони завчасно були поділені на дві групи: 1 група- 10 підлітків, які ніяким чином не пов’язані с аніме культурою (вони не дивляться аніме контент, не відвідують збори та фестивалі), 2 група- 10 підлітків, які є представниками аніме культури (дивляться аніме з дитинства, або тільки почали але роблять це активно, обізнані в культурі, читають манги, спілкуються з такими ж представниками). Дослідження проводилось онлайн в період з березня по квітень 2025 року в вільний для респондентів час. Їм були надані відповідні методики та інструкції до них у месенджері Телеграм у форматі опитувань в «Google Forms». Результати цього опитування в подальшому були систематизовані та оброблені, щоб визначити наявність та рівень впливу аніме культури на формування Я-концепції підлітків.

Для визначення впливу аніме культури на формування я-концепції підлітків було обрано такі методики:

1. Тест егоцентричних асоціацій (ЕАТ) [24].
2. Рівень впевненості у собі (Ф. Зімбардо) [12].
3. Методика самодіагностика я-концепції (за матеріалами: Зелінська Т.М., Михайлова І.М.) [12].

Ці методики дадуть змогу виявити відмінності в самооцінці, ставленні до себе, самоідентифікації та соціальному інтелекті підлітків, в залежності від контенту який вони споживають.

Перша методика зі списку це тест егоцентричних асоціацій. Дослідження егоцентризму за допомогою проективного тесту егоцентричних асоціацій (ЕАТ) можна проводити як з одним досліджуваним, так і з групою. У роботі з групою кожний учасник тестування має забезпечуватися бланком, ручкою, зручно розташовуватися за столом на відстані 1,5-2 м від сусідів та експериментатора.

Особливістю цього завдання є те, що досліджуваним не слід знати мету дослідження. Як «підставну» мету може бути названо перевірку швидкості писемної мови або визначення швидкості виконання асоціацій на мовний стимульний матеріал. При цьому важливо підкреслити, що зміст, грамотність і каліграфія значення не мають. Після завершення роботи досліджувані здають заповнені бланки тесту. Експериментатор швидко їх продивляється, не вчитуючись у зміст, і, якщо помічає незавершені речення, то бланки повертаються з проханням закінчити те чи інше речення. При цьому час фіксується і додається до попереднього.

Методика Рівень впевненості у собі за авторством Ф. Зімбардо. Під час її проходження, людині надається перелік з 30 тверджень, на які вона має відповісти згоден чи не згоден. Мета цієї методики полягає в тому щоб допомогти визначити рівень ставлення респондента до себе як до особистості та рівень впевненості у своїх установках, думках та діях. З додаткових інструментів для проходження знадобляться: аркуш паперу, ручка або олівець.

Методика самодіагностика я-концепції. Метою цієї вправи є здійснення комплексної діагностики власної Я-концепції респондента. Досліджуваним пропонується відповісти на питання, згруповані по 6-ти блоках, які підписані буквами А, Б, В, Г, Д, Е. У кожному блоці по 5 питань. Досліджуваним потрібно відповісти на кожне питання «так» або «ні».

2.2. Аналіз та інтерпретація результатів

Першою проведеною методикою був Тест егоцентричних асоціацій (ЕАТ). Його основною метою є визначення індексу егоцентризму, через який можна буде зробити висновки про егоцентричну чи неегоцентричну спрямованість особистості. Сам індекс визначається шляхом підрахунку речень, суть яких спрямовано на самого респондента. Ця суть виражається використанням займенників я, мій, моє та всіма їх формами. Інформацію про самого суб'єкта несуть також і речення, в яких зазначених займенників немає, але вони явно маються на увазі за наявності дієслова першої особи однини. До уваги беруться і не до кінця завершені речення, але які мають зазначені займенники. Індексом егоцентризму служить кількість зазначених речень. Для зручності підрахунку речень, які містять вказівку на самого суб'єкта і відображають його центрацію на себе, в заповненому бланкові займенники першої особи однини або відповідні дієслівні закінчення підкреслюються або виділяються будь-яким зручним способом.

Егоцентрична спрямованість проявляється в емоційній, пізнавальній та поведінковій сферах. Людина з такою спрямованістю може відчувати складнощі в емпатії, співставленні своїх думок та думок інших людей. Можуть також проявлятися проблеми в комунікації та загальному розумінні роботи соціуму.

Для виявлення рівня егоцентричної спрямованості особистості й аналізу одержаних результатів розроблена таблиця (табл. 2.1.). Вона містить градації рівнів егоцентризму підлітків, юнаків та студентів, у тому числі студентів-першокурсників. Зміна рівнів, які характеризують егоцентричні тенденції в першокурсників, пов'язана з тим, що вступ до вузу змінює соціальний статус юнаків та дівчат. У період адаптації до нового статусу відбувається тимчасове збільшення егоцентричності особистості.

Таблиця 2.1.

Рівень егоцентризму підлітків різного віку

Стать	**Рівні егоцентричної спрямованості**				
	дуже низький	**низький**	**середній**	**високий**	**дуже високий**
Першокурсники, які навчаються перший семестр					
Юнаки	0-1	2-7	8-22	23-30	31-40
Дівчата	0-1	2-7	8-22	23-29	30-40
Студенти інших курсів					
Юнаки	0-1	2-7	8-20	21-26	27-40
Дівчата	0-1	2-7	8-21	22-27	28-40
Старшокласники					
Юнаки	0-1	2-7	8-20	21-28	29-40
Дівчата	0-2	3-8	9-22	23-29	30-40
Старші підлітки (8-9 клас)					
Хлопці	0-2	3-8	8-21	22-31	32-40
Дівчата	0-2	3-9	10-23	24-32	33-40
Молодші підлітки (5-7 клас)					
Хлопці	0-2	3-12	13-27	28-35	36-40
Дівчата	0-2	3-13	14-25	26-32	33-40

За результатами пройденого опитування і подальшого аналізу його даних ми отримали такі результати для 1 та 2 групи підлітків (рис 2.1. та рис 2.2.).

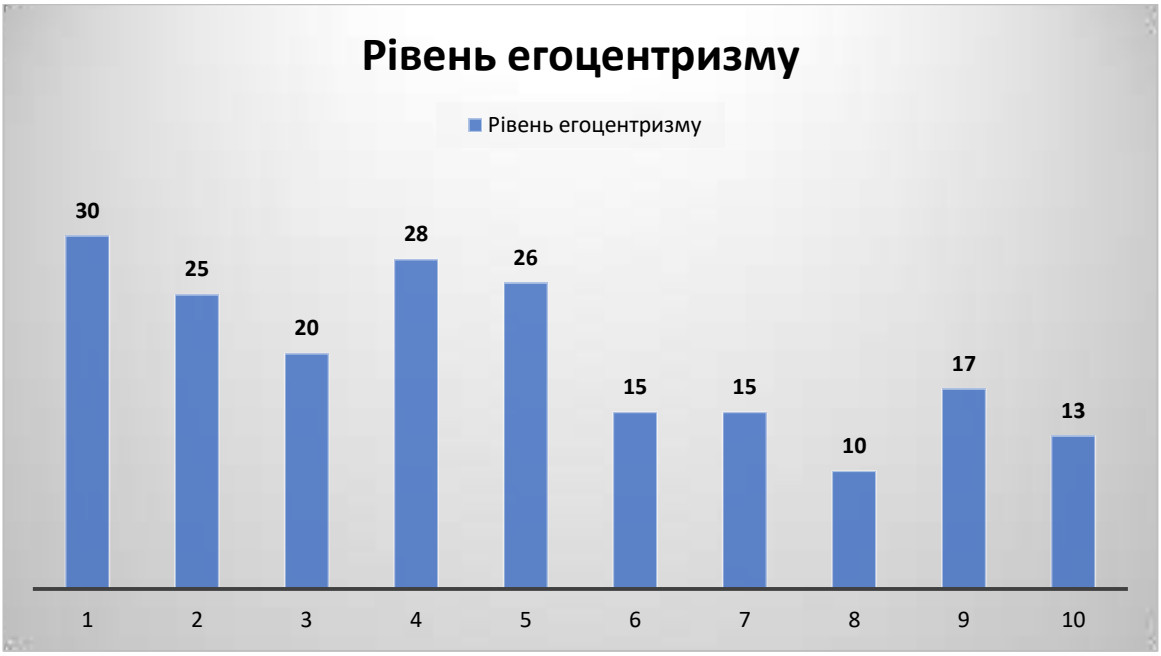


Рис. 2.1. Показники егоцентризму загальної групи підлітків за методикою ТЕА

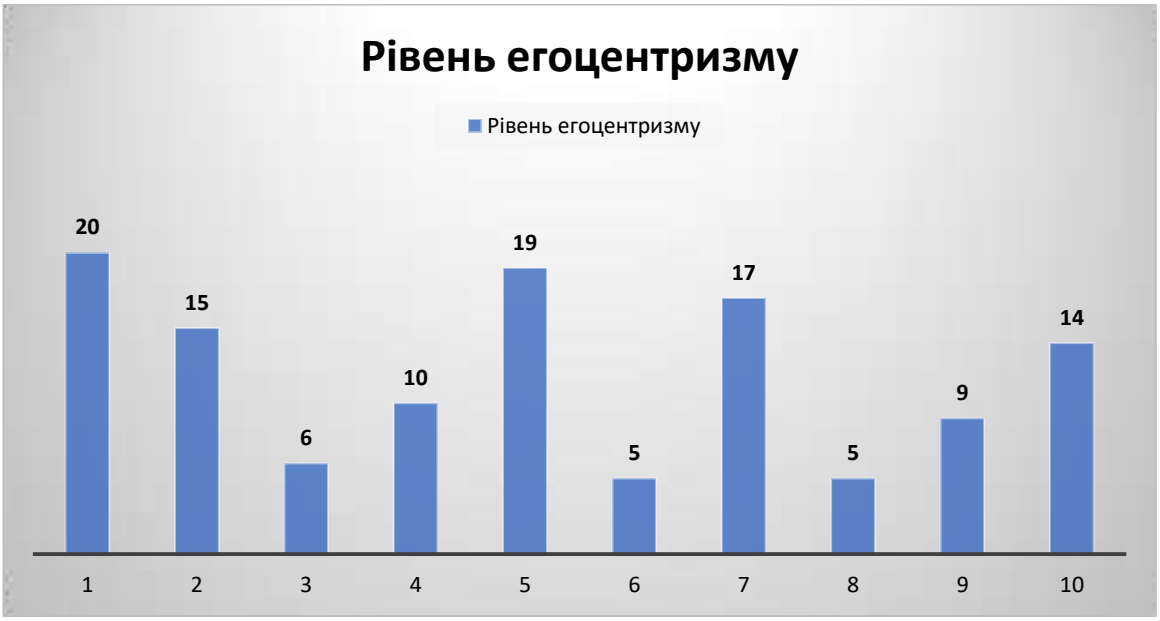


Рис. 2.2. Показники егоцентризму групи підлітків, які є представниками аніме-культури за методикою ТЕА

Аналізуючи отримані результати, бачимо, що кількість респондентів з 1 групи з високим рівнем егоцентризму становить 4 людини, з 2 групи жодна людина не показала такий результат. Це може свідчити про високу

самооцінку, можливу підвищену конфліктність на фоні не прийняття або не розуміння думок інших. Факторами, спрямованими на розвиток егоцентричності в дитячому та в шкільному віці, можуть бути: перехвалювання батьками і вчителями, активна стимуляція до досягнення успіху, нестача контактів з однолітками, звичка командувати з огляду на постійну, з дитячих років, позицію керівника. У деяких випадках високий рівень егоцентричної спрямованості може бути ситуативним, викликаним дуже значною для людини подією, тому не завжди це прояв надмірної самооцінки та егоїзму. Людина може просто на момент письма відчувати певні події пов'язані з нею, тим самим написавши про себе. В реченнях які були основою методики, ці люди в переважній більшості доповнювали речення своїми бажаннями, переживаннями, використовуючи раніше названі займенники я, моє, для мене і так далі. Ось декілька прикладів речень від респондентів з високим рівнем егоцентризму:

1. Незважаючи на те, що я намагаюся зберігати спокій.
2. У такій ситуації я краще помовчу.
3. Кожний раз я згадую свої спогади.
4. Жаль, що я не зможу це зробити.
5. Коли б я таке зробив.
6. Умови для мого життя.
7. У такій ситуації я завжди згадую одну фразу.
8. У те, що я не зможу я не вірю.
9. Років через дванадцять я куплю всю колекцію карток.
10. Беручи до уваги моїх рідних.

Кількість респондентів з низьким рівнем егоцентризму сильно відрізняється між групами. В 1 групи цей показник дорівнює 0, в свою чергу в 2 групи цей показник- 4 людини. Такий результат може бути пояснений тим, що аніме культура більшу частину останніх десятиліть активно придушувалася в соціумі, а люди які його дивляться ставали другосортними. Низький рівень егоцентричності часто є наслідком постійного придушення особистості дитини авторитетами. Вдома ними стають батьки, а в школі

вчителі та деякі учні. Такі люди більш замкнені у собі, погано розуміють свій внутрішній світ та можуть мати проблеми з вираженням своїх думок. Проте в них більш розвинена сфера емпатії та творчості, вони менше націлені на саморозвиток своєї особистості, ніж на допомогу або спостереження за розвитком інших людей. Також їм властиві спроби більше комунікувати з іншими людьми, але через свою невпевненість або певні риси особистості вони не можуть це правильно робити. Можна відмітити певні приклади речень таких людей:

1. Найкраще у житті це сон.
2. Інколи вони не спілкуються один з одним.
3. Беручи до уваги навколишній світ.
4. Тільки з тієї пори життя покращилося.
5. Якщо не ми то хто.
6. Найбільше озеро- це внутрішній світ.
7. Можливість зробити краще краще ніж можливість зробити гірше.
8. Справа у тому, що все важко.
9. Ніколи не здавайся.
10. Порівняно з цим, вона краще.

Кількість респондентів з середнім рівнем виявилась однаковою для двох груп, тобто по 6 людей. Такі люди в рівній кількості використовували особові займенники і писали про будь-що інше, незалежно від контенту який споживають. Це може казати про те, що в більшості випадків люди не відрізняються один від одного ні в 1 ні в 2 групах. Вони вміють слухати інших людей та підтримувати позитивний рівень спілкування, можуть проявляти емоції в будь-якій кількості незалежно від ситуації. Більшість таких людей вміють постояти за свою думку, проте можуть отримувати конструктивну критику та дослухуватись до думок інших. В своїх реченнях часто зберігали баланс між розповідями або асоціаціями про себе та описом усього іншого.

Стосовно даної методики можна зробити висновок, що у вибірці яка проходила дослідження 60% респондентів майже не мають явних розбіжностей у самосприйнятті та мислені. 20% підлітків мають високий рівень егоцентризму і відносяться до 1 групи. Останні 20% підлітків мають низький рівень та відносяться тільки до групи підлітків представників аніме культури. Тому можна сказати, що перегляд аніме дійсно впливає на самоідентифікацію та егоцентризм підлітка в сторону зниження рівнів. В більшості людей, які відносяться до аніме культури прослідковується знижений рівень самооцінки, відстороненість від реального світу та його проблем а також можливий підвищений рівень комплексів, через ідеалізацію та гіперболізацію персонажів, які в свою чергу не можуть бути абсолютними прикладами для копіювання.

Другою проведеною методикою була “Рівень впевненості у собі” за авторством Ф. Зімбардо. ЇЇ основною метою є аналіз характерологічних особливостей підлітків з різним рівнем віри та впевненості у себе. Провівши дослідження по методиці у двох групах з 10 осіб, було отримано такі результати (рис. 2.3. та рис. 2.4.).

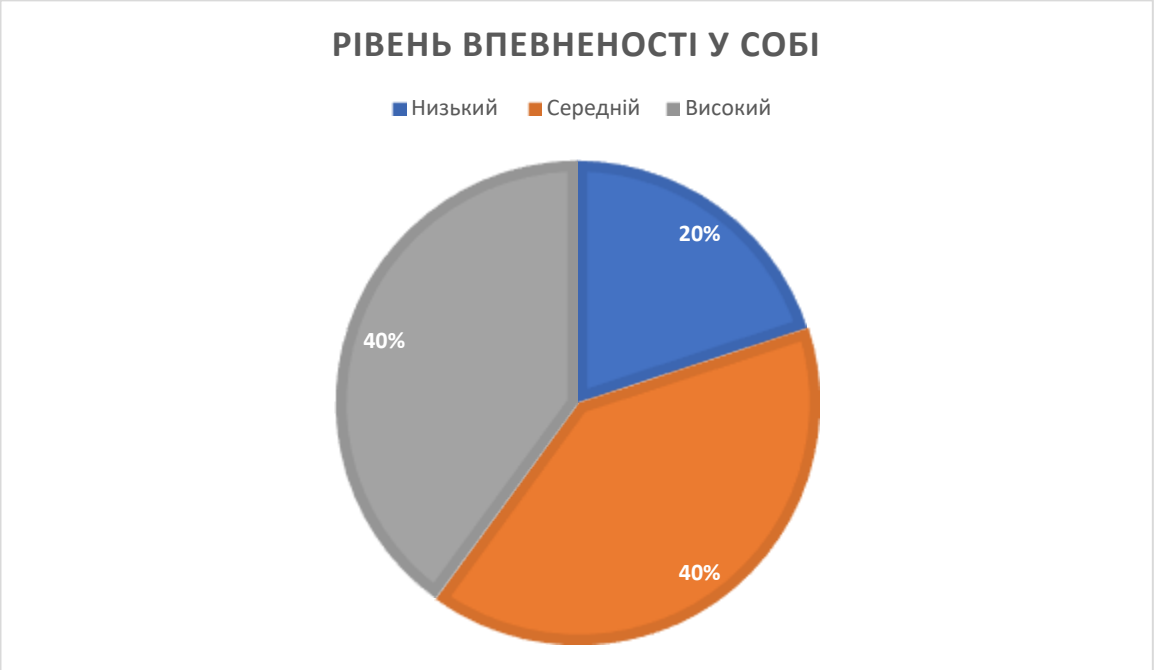


Рис. 2.3. Розподіл респондентів загальної групи підлітків(у відсотках) за методикою «Рівень впевненості у собі»



Рис. 2.4. Розподіл респондентів групи підлітків, які є представниками аніме культури(у відсотках) за методикою «Рівень впевненості у собі»

Інтерпретація проводилась підрахунком балів за відповіді так або ні, в подальшому розподіленні на три категорії:

1. Категорія низького рівня впевненості у собі. Люди з такими показниками більше сором’язливі та невпевнені у собі. Їм важко висловити свої почуття і бажання, і тому інші можуть нав'язати їм свою думку, відтіснити при здобутті, наприклад, яких-небудь благ, часом навіть не помічаючи цього, ущемити в чомусь їх права. В той же час цій людині можуть бути властиві спалахи агресивної поведінки по відношенню до тих, хто від неї залежний.

2. Категорія середнього рівня впевненості у собі. Цим людям властива середня міра впевненості в собі. Вони можуть дати відсіч тим, хто намагається ущемити їх інтереси або не дотримує зобов'язання, але для цього їм все ж треба відчувати себе декілька «заведеними». Інакше вони вважають за краще терпіти і мовчки злитися, уникаючи вступу до конфлікту. За бажання вони легко можуть навчитися і поводитися відповідно до манер вихованої людини, і жорстко досягати своїх цілей в спілкуванні з оточуючими.

3. Категорія високого рівня впевненості у собі. У таких людей високий рівень впевненості в собі. Для них характерні спокій, уміння володіти собою в різних ситуаціях, уміння виражати свої відчуття і бажання, не ображаючи оточуючих і не вступаючи з ними в конфлікти. Вони відстоюють свої права, відновлюючи їх у разі потреби не вибухами неконтрольованої агресії, не скаргами і проханнями, а, як правило, рішучими і в той же час коректними, прийнятними в суспільстві способами.

За отриманими результатами, в респондентів 1 групи, відсоток людей з високим рівнем впевненості вищий в два рази та дорівнює 4 людини проти 2 у другій групі, що означає більшу змогу до самостійного прийняття рішень. Аніме культура може негативно впливати на формування в особистості ставлення до себе тим, що дає нереальні стандарти ідентифікації себе з персонажами, які дуже часто сильно відрізняються карикатурністю або навпаки дуже глибоким рівнем прописаності особистості, який в силу свого віку неправильно може бути зрозумілий підлітками.

Стосовно людей з середнім показником впевненості у собі ситуація практично ідентична, так само як в минулому дослідженні (ЕАТ). В людей які представляють аніме культуру, показник середнього рівня більше всього на 1 особу. Тому можемо відзначити, що середньостатистична людина з середніми показниками ставлення до себе майже ніяк не відрізняється незалежно від контенту який споживає. Також це свідчить про змогу таких людей до адаптації, вони здатні звикати до манер інших людей, пристосовуватись до їх поведінки не виражаючи сильних позитивних або негативних емоцій. Тим самим їм легше досягати своїх цілей шляхом спілкування та підтримки нейтральної поведінки.

Категорія людей з низьким рівнем впевненості у собі відрізняється між групами як і середня категорія, в 2 групі на 1 підлітка більше. Цей результат свідчить про те, що люди які не відносяться до аніме культури менше схильні до поганого ставлення до себе. В респондентів 2 групи більше проявляється такий рівень впевненості через великий рівень ескапізму. Через обстановку в

реальному світі, проблеми в родині або з друзями людині хочеться втекти від цього поганого життя і вона більше занурюються в свої думки де все більш насичене, позитивне та дружнє. Також це може бути зумовлено тим, що часто аніме персонажі, особливо найпопулярніших жанрів ісекай та шонен, це звичайні і аутсайдерські персонажі, яких постійно задирають у житті, погано відносяться, через що вони рідко розвиваються як особистість. З такими персонажами дуже легко асоціювати несформованого підлітка, у яких часто, особливо на пострадянській території, можуть бути такі самі проблеми у родині, житті, навчанні або роботі як і у героїв з якими вони себе асоціюють.

Проаналізувавши дослідження повністю, ми можемо дійти висновку що люди, які є представниками аніме культури менше схильні до високого рівня впевненості у собі. Їх уявлення про соціальну взаємодію можуть відрізнятися, адже споживання аніме контенту впливає на формування абсолютно іншого патерну поведінки, через те що східна культура відрізняється від інших культур більше ніж вони одна від одної, тим самим формує інше, не зовсім реалістичне уявлення про світ. Незначні відхилення показників є свідченням того, що люди які проводять час у сфері аніме контенту можуть відчувати труднощі в контактах з живими людьми. В той час як люди з 1 групи мають вищі показники усвідомлення себе як суб’єкта, та високого рівня ставлення до себе як до особистості. Проте можна сказати, що більше на ставлення до себе впливає не сам вплив аніме, а ситуація та труднощі в яких підліток вже знаходиться, наприклад як проблеми в сім’ї чи рівень життя. Внаслідок цього, аніме може просто закріпити хибне уявлення цього підлітка про соціум та життя, тим самим негативно вплинувши на його самооцінку і самоідентифікацю.

Останняа проведена методика була Самодіагностика Я-концепції. Інтерпретація результатів проходила в два етапи:

1. Підрахувати кількість відповідей так або ні у всіх блоках. У блоках, в яких більше половини відповідей так потрібно поставити індекс

блоку (якщо в блоці А більшість варіантів так, тоді позначаємо буквою А і так далі), якщо більшість відповідей ні, тоді позначаємо індексом О. Респонденти повинні отримати один із варіантів відповіді з кожної групи індексів: 1) А, Б, В; 2) Г, Д, Е. Наприклад, 1) ОБВ; 2) ГОЕ.

2. Інтерпретувати ці дві групи за допомогою певного набору індексів.

Перша група індексів А, Б, В- це те “Яким тебе сприймають оточуючі люди”. Друга група Г, Д, Е- те “Який ти насправді”.

Провівши методику в обох групах респондентів, були отримані такі результати по першій групі індексів, до якої відносяться блоки А, Б, В (табл. 2.2. та табл. 2.3.).

Таблиця 2.2.

Результати загальної групи підлітків за методикою Самодіагностика я-концепції

Група індексів	Кількість респондентів
АОО	1
АБО	3
АБВ	2
АОВ	0
ООО	0
ООВ	0
ОБО	3
ОБВ	1

Таблиця 2.3.

Результати групи підлітків, які є представниками аніме культури за методикою Самодіагностика я-концепції

Група індексів	Кількість респондентів
АОО	0
АБО	1
АБВ	0
АОВ	2
ООО	2
ООВ	1
ОБО	2
ОБВ	2

Розшифровка груп:

АОО- Таких людей часто вважають надійними але трохи легковажними. Вони веселі, легко знаходять друзів і йдуть за компанією, через що інші можуть подумати що ці люди легко піддаються впливу.

АБО- Це товариські люди, відповідально та поважливо ставляться до думок інших. Проте в них може бути важкий характер і дружбу потрібно заслужити.

АБВ- Говорячи свою думку, ці люди не думають як вона може вплинути на інших людей. Їх можуть уникати, боючись образи в свою сторону.

АОВ- Люди про яких не можня сказати сором’язливий. Можуть часто суперечити іншим та собі, тобто казати різні думки буквально на наступний день і не відчувати себе винним. Вони здаються безтурботними та неохайними, проте якщо захочуть тоді одразу стануть цілеспрямованими.

ООО- Важко зрозуміти таких людей, вони замкнені у собі та доволі стримані у думках та висловлюваннях.

ООВ- Про таких людей говорять нестерпний характер. Вони можуть дратувати оточуючих, нав’язувати свої думки та бути прямолінійними.

ОБО- Ввічливі, дисципліновані, еталонні учні, яких поважають вчителі. Для певних людей здаються занудами, для інших гарними товаришами.

ОБВ- Такі люди рідко бувають в гарному настрої, можуть сваритися через дрібниці. Справляють враження постійно незадоволеної та вразливої людини.

За отриманими результатами, можемо визначити що підлітки, які представляють аніме культуру, більше відносяться до груп з індексом О. Групи АОВ, ООО, ОБВ до яких відноситься переважна кількість тільки цих респондентів а саме 60%, свідчать про більшу замкнутість у собі, можливі проблеми в комунікації з оточуючими людьми. Багато підлітків проводять більшість свого часу онлайн, на форумах, за переглядом контенту, тим самим це може провокувати недостатній обсяг живого спілкування. Тому в таких

людей можна виділити низький рівень соціального інтелекту. Також можна сказати, що аніме культура може викликати зниження рівня емпатії. Тобто такі люди можуть відноситися до проявлення емоцій по іншому, через те як їх передають персонажі в медіа. Внутрішній світ таких людей також має тип розвитку, при якому вони ідеалізують вигаданий світ та мають проблеми з реальним.

Аналізуючи результати 1 групи, в респондентів прослідковується тенденція схильності до груп АБО, АБВ та ОБО. До них відносяться 80% респондентів. Приналежність цим групам свідчить про те, що вони в більшості випадків проявляють соціальну активність, як позитивну так і негативну. Чітко видно, що вони викликають більше емоцій в оточуючих себе людей. Їх вважають друзями та поважають їх думку. Можна зробити висновок, що такі підлітки отримують задоволення та розвиток емоційної сфери від активної участі в соціальному середовищі, через що також покращуються такі риси, як відкритість, впевненість та відповідальність.

Під час проведення та аналізу другої групи індексів з блоками Г, Д, Е було отримано такі результати (табл. 2.4. та табл. 2.5.).

Таблиця 2.4.

Результати загальної групи підлітків за методикою Самодіагностика Я-концепції

Група індексів	Кількість респондентів
ООО	1
ООЕ	1
ОДО	3
ОДЕ	3
ГОО	0
ГДО	1
ГОЕ	0
ГДЕ	1

Таблиця 2.5.

Результати групи підлітків, які є представниками аніме культури за методикою Самодіагностика я-концепції

Група індексів	Кількість респондентів
ООО	0
ООЕ	3
ОДО	1
ОДЕ	2
ГОО	2
ГДО	0
ГОЕ	2
ГДЕ	0

Значення груп:

ООО- Такі люди дуже ініціативні та допитливі до нового. Їх можуть вважати спокійними, проте насправді вони хочуть більше активностей.

ООЕ- В присутності незнайомих людей вони дуже сором’язливі. Тільки наодинці або з близькими ведуть себе по справжньому. Старанні та добросовісні, часто багаті на різні ідеї але через свою замкненість не можуть їх реалізовувати.

ОДО- Гарні друзі, легко знаходяться в центрі компанії. Важко бути наодинці. Дуже сильний дух протиріччя: постійно хочуть зробити щось не так, як інші. Іноді піддаються такому запалу, але в більшості випадків стримуються.

ОДЕ- Стриманні та ввічливі. Часто отримують похвалу за свої поступки. Хочуть безкорисливого ставлення до себе.

ГОО- Дуже прямолінійні та схильні відстоювати навіть незвичні точки зору. Легко можуть погіршити комунікацію з іншими людьми але їх це мало хвилює.

ГДО- Оригінальні та винахідливі люди. Якщо хтось вимагає щось зробити то часто роблять все навпаки, щоб потішити себе. Тільки близькі люди розуміють, що така поведінка лише маска для своєї невпевненості.

ГОЕ- Важкий та непоступливий характер, погане або слабо розвинене почуття гумору. Поводяться агресивно, якщо інші не згодні з їх думками або не хочуть робити певні справи.

ГДЕ- Енергійні та ініціативні в компанії друзів. Люблять бути в центрі уваги. Оточуючі люди схильні визнавати їх авторитет та погоджуватись з точками зору. Проте, дуже втомлюють інших своєю активністю.

Аналізуючи ці блоки, стосовно респондентів 1 групи можемо сказати, що виділяється приналежність до груп ОДЕ та ОДО (60% підлітків). Через що можна дійти висновків, що їх поведінка націлена на активну роль у соціумі та компанії, вони можуть проявляти себе та вести інших людей за собою, підкріплюючи свою позицію чіткими думками та нестандартним мисленням. Таким людям властива середнього рівня самооцінка, а також великий рівень ентузіазму. Можна також зазначити, що з даної вибірки окрім цих 60% всі інші рівномірно розподілилися по іншим групам по 10% в кожній. Зазначимо, що вони відрізняються від людей 2 групи, бо входять до складу груп ООО, ГДО, ГДЕ до яких не потрапив жоден респондент з 2 групи. Це свідчить про те, що ці групи також не характерні для людей які не споживають аніме контент. Особливостями цих груп є великий рівень енергійності, допитливості та соціальної активності. Дивлячись на це можна припустити, що ці підлітки в більшості випадків проявляють себе як особистість у компанії або в присутності інших людей. Їх тип розвитку я-концепції спрямований на взаємодію з соціумом де велику роль грають активність, ініціативність та змога правильно трактувати своє мислення.

За результатами отриманими в групи представників аніме культури, можемо виокремити групи індексів ООЕ, ГОО та ГОЕ до яких відносяться 70% респондентів. Судячи з цього, вони часто більш сором’язливі та замкнуті у собі, не вміють виражати правильно свою точку зору та свої емоції. Присутні проблеми зі зміною поведінки та з підтримкою комунікації. Проте можемо виділити інші 30% які відносяться до груп ОДО та ОДЕ в яких ми вже визначили знаходяться більша частина загальної групи. Тобто в них

також проявляються якості притаманні людям які зовсім не пов’язані з аніме культурою. Це може бути скромність, ввічливість, вони також можуть бути в центрі компанії або спільноти, проте скоріш за все це будуть угрупування субкультур з людьми схожих поглядів, в яких вони можуть вести себе як хочуть і не піддаватися тиску зі сторони інших людей.

Отже, отримані результати вказують на те, що частина підлітків, залучених до аніме-культури, демонструє схильність до зосередження на внутрішньому світі, глибоких емоційних переживаннях та символічних способах самовираження. Формування їхньої Я-концепції, імовірно, відбувається більше через ідентифікацію з медіаобразами та культурними символами, ніж завдяки прямій взаємодії з оточуючим соціумом. Це підкреслює важливість особистісного простору, підтримки й прийняття з боку однодумців, що найчастіше знаходить своє втілення в рамках субкультурного середовища.

Підсумовуючи результати всієї методики, можна зробити висновок що приналежність до аніме культури дійсно має вплив на формування особистості підлітка. Це проявляється в неправильному вираженні емоцій, поведінці та соціальній активності таких людей. Підлітки, які не пов’язані з аніме культурою схильні до підвищеного соціального життя. Їх самооцінка та ставлення до себе формується в залежності від оточення в якому вони знаходяться більшу частину свого часу, тим самим розвиваючи свої соціальні якості, лідерські навички. Також під час такої взаємодії риси особистості формуються в стабільному форматі, без переваг в негативну чи позитивну частину.

В свою чергу підлітки, які є представниками аніме культури схильні до інтровертивного типу поведінки, підвищеної сором’язливості та замкнутості у собі. Вони мають набагато нижчий рівень соціальної взаємодії, хоча в спільнотах по інтересам вони можуть майже не відрізнятися від інших людей, бо між собою їм легше знайти теми для обговорення та розуміти один одного. Їх уявлення про світ здебільшого може бути викривлене, через нереалістичність вигаданих сетингів на які вони намагаються рівнятися.

Тому можна сказати, що знаходження в сфері аніме-контенту має вплив на формування я-концепції підлітків. Хоча одним з основних тезисів можна виділити вже сформовану індивідуальність людини, яку аніме може як погіршити так і не мати сильного впливу. Це можна побачити на прикладі 30% підлітків з 2 групи які мають спільні групи індексів з підлітками 1 групи. Через це доречно казати, що аніме має вплив на особистість підлітка, якщо в його особистості вже були задатки зміни. В більшості випадків можуть відбутися зміни описані раніше, проте є вірогідність, що нічого не зміниться незалежно від споживаного контенту та сфері в якій підліток знаходиться.

2.3. Оптимізація впливу аніме культури на соціалізацію підлітків

Провівши дослідження та проаналізувавши отримані результати, можна виділити певні практичні рекомендації, щодо уникнення негативного впливу аніме культури на підлітків, а також розробити рекомендації для батьків та педагогів, щоб вони краще розуміли зміни в психіці підлітка та могли йому допомогти.

Рекомендації підліткам:

1. **Обізнаність.** Потрібно споживати будь-який контент з повною усвідомленістю. Якщо в творі, фільмі, мультфільмі присутні певні сцени, ситуації або персонажі, які схожі з реальністю, треба віддавати собі звіт про їх нереальність. Навіть якщо вони були засновані на реальних подіях або людях, це залишається витвором фантазії певної людини. Не потрібно повністю ототожнювати себе з персонажами та брати їх поведінку або характер для себе, в реальному світі важко оперувати такою кількістю емоцій, як в вигаданому. Потрібно більше часу рефлексувати та розглядати персонажів, як приклад натхнення для свого розвитку а не перейму цього персонажа на себе.

2. **Мислення реалізмом.** Не потрібно замінювати реальний світ віртуальним. В багатьох підлітків існує проблема з тим, що вони не мають

або отримують мало спілкування, не можуть вирішити свої проблеми пов’язані з навчанням, роботою та соціумом. Через це вони можуть почати сприймати вигадані світи як реальні, тим самим отримуючи ще більше проблем з соціумом. Якщо в підлітка простежується така ситуація, тоді треба пропрацювати цю тему з психологом або з батьками.

3. **Саморозвиток.** Треба знаходити баланс в своєму розвитку. Можна абстрагуватися від аніме та спробувати знайти справи, уроки або зайняття які подобаються конкретному індивіду. Наприклад: можна почати займатися спортом, а якщо підліток вже займається, то можна спробувати приділяти цьому більше уваги та намагатися досягти нових результатів. Якщо обирати уроки, тоді можна виокремити один або декілька предметів які подобаються та почати вивчати їх більш розгорнуто. Таким чином, якщо почали з’являтися проблеми описані у роботі раніше, треба спробувати змінити фокус свого особистісного розвитку у іншу сферу.

Рекомендації для дорослих та педагогів:

1. **Взаємодія та підтримка.** В підлітковому віці необхідна постійна підтримка з боку дорослих. Якщо брати до уваги батьків, в їх випадку потрібно більше часу приділяти спілкуванню з підлітком та спробами більше дізнатися про його захоплення, інтереси та його внутрішній світ. Такий підхід допоможе у випадку, якщо почнуться певні відхилення у поведінці або сприйнятті дитиною світу. Батьки мають розуміти та відповідально ставитися до розвитку особистості підлітка, підтримувати його в ініціативах та вміти посприяти на його поведінку в будь-яких ситуаціях.

Стосовно педагогів, потрібно також більше уваги приділяти вивченню та аналізу внутрішнього світу підлітка. Можна розробити індивідуальний підхід до цієї людини, сприяти її правильному розвитку та слідкувати за змінами.

2. **Профілактика та допомога**. В різних випадках може знадобитися психологічна підтримка. Якщо в підлітка почали простежуватися проблеми з самооцінкою, соціальною взаємодієюа також

сприйняттям реальності, тоді кращим вибором буде звернутися до спеціаліста. Це може бути психолог, який зможе виявити проблему та її причини та призначити свою допомогу в вирішені цієї проблеми. Це можуть бути проведення різних методик, профілактичні бесіди а також сімейна терапія.

3. **Знання стосовно проблеми.** Сюди входить розвиток свого уявлення про проблему. Щоб дізнатися як допомогти підлітку вирішити проблему пов’язану з впливом аніме культури, треба самому розбиратися в цій темі. На місці батьків можна почати цікавитися з контентом, який переглядає підліток, розібратися в моментах, які саме можуть впливати на зміни в особистості підлітка, тим самим наголосивши на цьому та показавши правильний приклад тих чи інших ситуацій або дій.

Педагогам також можна виробити більш індивідуальний підхід, якщо це можливо, можна інтегрувати певні тематики в навчальний або профілактичний процес, щоб підлітку було легше справлятися з цим у соціальному середовищі.

ВИСНОВКИ

Формування я-концепції в підлітковому віці є критичним етапом психологічного розвитку особистості, під час якого вона набуває уявлень про свою ідентичність, свої здібності, інтереси та соціальні навички. Це багатофакторний процес, на який впливають багато внутрішніх та зовнішніх чинників: соціальне оточення, культура у якій зростає підліток, методи виховання зі сторони батьків та педагогів. Також сюди відноситься розвиток особистісних якостей, таких як самооцінка, ставлення до себе та самоідентифікація. В цьому віці у підлітків часто можуть бути наявні рольові моделі, через ототожнювання з якими вони можуть формувати свою ідентичність, наприклад актори, спортсмени, науковці, персонажі з ігор, мультфільмів або історій.

Аніме, як культурний феномен постає як популярна субкультура з певними відзнаками, такими як поведінкові моделі представників, візуальна виразність одягу та зовнішнього вигляду загалом. Історія її розвитку пов’язана зі спробами японської анімацією конкурувати із західною, внаслідок чого вона стрімко почала розвиватися та набувати популярності не тільки в своїй країні а і в усьому світі. Аніме культура стала специфічним способом вираження молоді своїх емоцій та ставлення до життя, порушуючи традиційні уявлення про мораль, світогляд, філософію та психологію.

Проведення дослідження за допомогою трьох методик, дало змогу виявити та виміряти вплив аніме культури на формування Я-концепції підлітків.

Аналіз результатів за методикою тесту егоцентричних асоціацій (ТЕА), демонструє тенденцію до зниження рівня егоцентризму в підлітків, які є представниками аніме культури. 40% цих підлітків мають низький рівень егоцентризму, в той час як підлітки з іншої групи не мають жодної людини з таким рівнем. Також 40% підлітків з загальної групи мають високий рівень

егоцентризму, підлітки ж, які є частиною аніме культури не мають людей з такими показниками. Це свідчить про те, що перегляд аніме або залучення до тематичних спільнот сприяють зниженню рівня самооцінки в підлітків та викликають проблеми в комунікації з іншими людьми, які не є членами субкультури. Проте, можна відмітити, що попри зниження самооцінки, в таких людей більше розвинута емпатія. В своїх відповідях на речення з методики вони більше посилалися не на себе, використовуючи особові займенники, а на інших людей, наприклад: Ніколи не здавайся, найкраще у світі це сім'я, порівняно з цим вони краще. Це свідчить також про позитивний вплив аніме культури, який проявляється в покращенні розвитку внутрішнього світу та творчості підлітка. Вони хочуть мати більше соціальних зв'язків але не можуть правильно висловлювати свої думки оточуючим, через що їм доводиться бути на самоті чи жити насичене соціальне життя тільки в рамках аніме спільнот, в яких такі люди краще розуміють один одного.

Провівши методику "Рівень впевненості у собі" за авторством Ф. Зімбардо, були отримані дані, які свідчать про зниження рівня впевненості у собі в підлітків, які є представниками аніме культури. 30% цих респондентів мають низький рівень, 50% середній та 20% високий, в той час як респонденти з загальної групи мають 20% з низьким рівнем, 40% з середнім та 40% з високим. Тому можна сказати, що в підлітків, які пов'язані с субкультурою, наявні проблеми з самоідентифікацією та самосприйняттям. Вони сором'язливі, піддатливі до думок інших людей, через те що свої думки їм або важко виражати або вони відчувають меншу важливість своїх слів в порівнянні з іншими людьми. Також ці результати свідчать про те, що такі люди мають невизначеність в своїх цінностях та життєвих цілях, вони легко піддаються до впливу зі сторони інших людей, шукають з їх боку схвалення себе та не можуть приймати рішення самостійно. Через це в таких підлітків існують проблеми в вигляді соціальної ізоляції, зниження мотивації до будь-якиї дій а також низький рівень самооцінки.

Методика Самодіагностика Я-концепції (За матеріалами: Зелінська Т.М., Михайлова І.М.) дала змогу визначити тип ставлення підлітків до себе та ставлення інших до них. 60% підлітків представників аніме культури відносяться до груп, які характеризують замкнених у собі людей в яких наявні проблеми в соціальній взаємодії. Їх вважають відстороненими, іншим людям важко зрозуміти що зараз на думці в такої людини, також вони справляють враження постійного поганого настрою та незадоволення. В той час 80% респондентів з загальної групи підлітків вважаються іншими людьми як соціально активні, ініціативні та товариські особистості. Аналізом даних також було виявлено, що 70% підлітків пов'язаних з аніме культурою мають високий рівень сором'язливості та невпевненості у своїх думках, в них є проблеми з проявом своєї поведінки стосовно інших людей, які не мають відношення до аніме культури. Проте інші 30% відносяться до груп, в яких мають 60% людей загальна група підлітків. Це свідчить про їх ввічливість та соціальну активність, але за умовою того, що ці підлітки знаходяться у компанії, яка також є частиною субкультури аніме, через що в взаємодії один з одним в них проявляються риси притаманні загальній групі респондентів. З цього можна зробити висновок, що аніме культура впливає на Я-концепцію підлітка, яка проявляється в взаємодії з звичним навколишнім світом, а всередині спільнот та груп за інтересами вони не мають таких проблем з самоідентифікацією та взаємодією з іншими.

Обробивши усі результати та підсумувавши дослідження, можна сказати що гіпотеза поставлена в основі роботи була доведена. Аніме культура має як негативний так і позитивний вплив на формування Я-концепції підлітків. Такі підлітки з великою вірогідністю мають низький рівень егоцентризму, який спричинений відстороненням від соціальної активності та замкнутості в собі. Через це, рівень емпатії в них розвивається більш високим ніж у інших людей: вони менше думають про себе та акцентують увагу на собі та своїх думках ніж на інших людях. Проте, це за умови знаходження цих людей в межах субкультури. В свою чергу, через

ідеалізацію персонажів та проявлення ескапізму в підлітків причетних до аніме культури знижується рівень впевненості у собі та робить складним їх соціальне життя. Вони відчувають себе чужими в звичайному соціумі, стикаються з незрозумілістю своїх поглядів з боку інших людей, та критикою їх захоплень. Через це також падає рівень самооцінки, такі підлітки вважають себе менш цікавими та потрібними, навіть якщо це не відповідає дійсності.

Були розроблені практичні рекомендації, які допоможуть підліткам, батькам та педагогам краще розбиратися в проблемі впливу аніме культури на самоідентифікацію підлітків. Вони спрямовані на покращення розуміння цінностей молодіжної субкультури, способи вираження та поведінки підлітків та важливість емоційної підтримки з боку дорослих. У рекомендаціях акцентується увага на створенні відкритого середовища для діалогу, а також на інтеграції елементів аніме в освітні та виховні програми з метою розвитку критичного мислення, емоційної чуйності та розуміння себе. Особливу увагу приділено необхідності уникати стигматизації підлітків через їхні захоплення, оскільки це може негативно вплинути на їхню самооцінку. Застосування таких підходів сприятиме цілісному розвитку особистості підлітків, дозволяючи гармонійно включати субкультурні впливи у власне світосприйняття без ризику для психологічного здоров’я.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аршава І. Ф. Позитивність образу Я і психологічне благополуччя особистості : монографія. Дніпропетровськ : Інновація, 2011. 134 с.

2. Бамбурак Н. М. Поняття «Я-концепції» особистості у вітчизняній і зарубіжній психологічній літературі. *Проблеми загальної та педагогічної психології* : зб. наук. пр. Ін-ту психол. ім. Г. С. Костюка АПН України. Київ, 2009.

3. Бедлінський О. І. Проблема періодизації підліткового віку в сучасному суспільстві. *Практична психологія та соціальна робота*. 2011. № 2. С. 49–54.

4. Березницька С. В. Психологічні особливості соціальних навичок спілкування підлітків – «анімешників». *Психологічні засади розвитку, психодіагностики та корекції особистості в системі безперервної освіти* : зб. матеріалів Всеукр. наук.-практ. конф. з міжнар. участю (9–10 грудня 2022 р.) / за наук. ред. Л. О. Матохнюк. Вінниця : КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти», 2022. С. 297.

5. Боришевський М. Й. Самосвідомість як фактор психічного розвитку особистості. *Психологія і суспільство*. 2009. № 4. С. 119–127.

6. Буковинська М. Л. Формування і розвиток особистості: соціальний аспект. *Формування ринкових відносин в Україні*. 2012. № 8. С. 172–175.

7. *Вікова і педагогічна психологія* : навчальний посібник / О. В. Скрипченко, Л. В. Долинська та ін. Київ : Каравелла, 2006. 344 с.

8. Вікова психологія : навчальний посібник / О. П. Сергєєнкова, О. А. Столярчук, О. П. Коханова, О. В. Пасєка. Київ : ЦУЛ, 2012. 384 с.

9. Гуменюк О. Психологія Я-концепції. Тернопіль : Економічна думка, 2002. 186 с.

10. Дудник О. А. Структурно-змістові характеристики Я-концепції особистості. Вип. 56. Умань. 2020. С. 234–237.

11. Еріксон Е. Ідентичність: юність і криза. Київ : Основи, 2004. 312 с.

12. Зелінська Т. М., Михайлова І. М. Практикум із загальної психології : навчальний посібник. Київ : Каравела, 2009. С. 103–106.

13. Каламаж Р. Теоретичні аспекти визначення поняття «Я-концепція». *Нова педагогічна думка* : наук.-метод. журнал. 2011. № 4. С. 80–83.

14. Калюжна Є. М. Я-концепція як ресурс досягнення цілісності та зрілості особистості. *Вісник ХНПУ ім. Г. С. Сковороди*. Серія : Психологія. Харків, 2014. С. 102–112.

15. Качинська А. В. Чинники впливу на розвиток самоставлення у підлітковому віці. *Актуальні проблеми психології*. 2015. № 2. С. 78–83.

16. Кірєєва У. В. Теоретичні підходи до психологічного вивчення Я-концепції. *Психологія і суспільство*. 2010. № 4. С. 111–119.

17. Козицька І. В., Ковальська О. О. Психологічні особливості самооцінки та рівня домагань підлітків. *Актуальні проблеми психології. Психологія обдарованості* : зб. наук. пр. Ін-ту психології ім. Г. С. Костюка НАПН України. 2019. С. 130–137.

18. Кравець О. І. Соціолект субкультури аніме в лінгвокультурному середовищі Японії. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету.* Серія : Філологія. 2020. № 45, т. 2.

19. Кульчицька І. М., Якубовська І. О. Психологічні аспекти впливу аніме на молодь. *Вісник Харківського нац. ун-ту ім. В. Н. Каразіна.* Серія : Психологія. 2019. Вип. 69. С. 34–39.

20. Лічковах В. А. Молодіжна субкультура як соціокультурний та естетичний феномен. *Вісник Чернігівського держ. пед. ун-ту ім. Т. Г. Шевченка.* Серія : Психологічні науки. 2009. Вип. 74, т. 2. С. 11–14.

21. Хаджиогло М. Як аніме впливає на суспільство. *Вечірня Одеса*. 2024. № 23–24 (11367–11368).

22. Матвєєва Ю. О. Психологічні особливості формування «Я–концепції» в ранньому юнацькому віці. *Дні науки – 2010* : зб. студент. наук. ст. Суми, 2010. С. 116–120.

23. Папітченко Л. Теоретичний аналіз проблеми значущості самооцінки в структурі гідності особистості. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова.* Серія : Психологічні науки. 2020. Вип. 12 (57). С. 135–147.

24. Пашукова Т. І., Допіра А. І., Дьяконов Т. В. Практикум із загальної психології / за ред. Т. І. Пашукової. Київ : Т-во «Знання», КОО, 2000. С. 178–184.

25. Піроженко Т. О. Психологічні особливості підліткового віку. *Психологія і сучасність*. 2013. № 2. С. 60–67.

26. Прудіос О. Сказати сірій масі: «Я – особистість»: молодіжні субкультури. *Шкільний світ*. 2011. № 7. С. 14–19.

27. Титаренко Т. М. *Життєвий світ особистості: у межах і за межами буденності*. Київ, 2003. 376 с.

28. Тищенко Л. В. Самоідентичність особистості як загальнопсихологічна проблема. *Науковий вісник Миколаївського держ. ун-ту ім. В. О. Сухомлинського.* Серія : Психологічні науки. 2013. Т. 2, Вип. 10. С. 299–303.

29. Томчук М. І. Методологічні засади дослідження та формування психологічної готовності особистості до діяльності. *Психологія і суспільство*. 2010. Вип. 4 (42). С. 41–46.

30. Функціонування творчого мислення в інформаційно-віртуальному просторі суб’єкта : монографія / В. О. Моляко, Ю. А. Гулько, Н. А. Ваганова [та ін.]; за ред. В. О. Моляко. Київ–Львів: Видавець Вікторія Кундельська, 2021. 194 с.

31. Фурман О. Я-концепція як предмет багатоаспектного теоретизування. *Психологія і суспільство*. 2018. № 1–2. С. 38–67.

32. Цюкало І. А. Особливості самооцінки підлітків із різним рівнем конфліктності: кваліфікац. робота ... бакалавра; спец. 053 Психологія. Суми : СумДУ, 2021. 64 с.

33. Шибутані Т. Я-концспція. Психологія самосвідомості: хрестоматія / уклад. В. В. Стукалова. Київ : Центр навчальної літератури, 2004. 368 с.

34. Шимановський М. Субкультури в Україні: штрихи до портрета. *Шкільний світ*. 2006. № 15. С. 21–23.

35. Яранська Ю. С. Психологічні особливості формування позитивного самоставлення у підлітковому віці. *Теорія та практика сучасної науки*. 2021. № 12 (78). С. 123–187.

36. Ray A. Psychological Needs Predict Fanship and Fandom in Anime Fans. *The Phoenix Papers*. 2017. Vol. 3, No. 1.

37. Jackson D. Persona of Anime: A Depth Psychological Approach to the Persona and Individuation. ProQuest LLC, 2017.

38. Huitt W. Self-concept and self-esteem. *Educational Psychology Interactive*. Valdosta, GA : Valdosta State University, 2009. URL : http://www.edpsycinteractive.org/topics/self/selfcon.html

39. Wehrle K. Self-Concept. Switzerland: Springer Nature, 2019. 190 p.

40. Lu S., Zhang R. Advances in Social Science, Education and Humanities Research.. *4th Int. Conf. on Humanities Science and Society Development (ICHSSD 2019)*. University of Jinan, China. Vol. 328. 2019.

41. Reysen S., Plante C. N., Chadborn D., Roberts S. E., Gerbasi K. C. Transported to Another World: The Psychology of Anime Fans. *International Anime Research Project*. Commerce, Texas, USA, 2021.

42. James W. The Principles of Psychology. Vol. 1. New York : Henry Holt and Company, 1918. 689 p.