Департамент образования города Москвы

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы «Гимназия №1505

«Московская городская педагогическая гимназия-лаборатория»

**РЕФЕРАТ**

на тему

**Сравнительный анализ понятий
историческая реконструкция и косплей**

Выполнила:

Зеликова Вероника Ивановна 9В

Руководитель:

Кириллов Дмитрий Анатольевич

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (подпись руководителя)

Рецензент:

Резникова Евгения Дмитриевна

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (подпись рецензента)

 Москва

2017-2018 год.**Оглавление**

1. Введение ……………………………………………………………………3
2. Глава 1: Косплей……………………………………………………………5
	1. Определение: Что такое «косплей» ..…………………………………5
	2. История возникновения и распространения косплея ……………….5
	3. Зачем люди занимаются косплеем …………………………………...6
	4. Где можно встретить косплей .………………………………….…….7
3. Глава 2: Историческая реконструкция ……………………………….…..8
	1. Определение: Что такое «историческая реконструкция» …………..8
	2. История возникновения и распространения движения исторической реконструкции………………………………………………………….8
	3. Определение: Что такое «живая история» ………………….………10
	4. Зачем люди занимаются исторической реконструкцией ………….11
	5. Где можно увидеть реконструкторов………………………………..13
4. Глава 3: Сравнительный анализ………………………………………….14
	1. История………………………………………………………………..14
	2. Причины, по которым люди занимаются этой деятельностью……14
	3. Влияние на развитие личности и общество…………………………15
5. Заключение ……………………………………………………………….17
6. Список литературы ………………………………………………………18

**Введение**

Историческая реконструкция и косплей - понятия достаточно схожие, ведь и то и другое в какой-то мере - костюмированная игра. Однако каждое направление имеет свою цель, ради которой люди выбирают его, у каждого хобби своя история, особенности и целевая аудитория, поэтому в рамках данного реферата я проведу сравнительный анализ этих двух понятий и выявлю их отличительные черты.

Данная тема мне кажется интересной благодаря ее необычности, с моей точки зрения. Также я считаю себя причастной к одной из частей вопроса моего исследования – к косплею, в связи с чем эта тема, в том числе, относится ко мне лично.

Актуальность моей темы заключается в том, что люди, для которых косплей занимает достаточную часть времяпрепровождения, иногда сталкиваются с проблемой, что их путают с людьми, занимающимися исторической реконструкцией и наоборот. Это порождает недопонимание и агрессию, например, некоторые обвиняют косплееров (людей, занимающихся косплеем), которые делают доспехи персонажей игр не из металла и кожи, а из гораздо более удобных в обращении материалов в том, что они не соответствуют «действительности». Эта проблема неприятна для косплееров, однако мой реферат может прояснить некоторые моменты и недопонимания с негативом станет меньше.

Цель данной работы – сравнить косплей и историческую реконструкцию по нескольким аспектам и обозначить их отличительные черты.

В рамках данной работы я ставлю перед собой задачи:

1. Подобрать источники информации: научные статьи и исследования о косплее и исторической реконструкции.
2. Проанализировать каждую статью и написать основную информацию об исторической реконструкции и косплее в первой и второй главах.
3. Выделить основные пункты сравнения.
4. Провести сравнительный анализ по выделенным пунктам и сделать вывод.

**Глава 1. Косплей**

**1.1. Что такое косплей?**

Термин ***«косплей»*** в переводе с английского *«сostume рlay»* - костюмированная игра. Человека, занимающегося косплеем, называют ***косплеером***. Косплеер в рамках своего выступления или создания фотографии должен перевоплощаться в персонажа (аниме, манги, компьютерной игры, фильма и т.д.) с помощью переодевания, гримирования под него, а также его ролевого «отыгрыша». Его задача – максимальное соответствие выбранному персонажу, причем мало сделать себе правильный костюм, подобрать аксессуары, прическу, макияж, т. е. создать внешний вид персонажа – каждый косплеер должен полностью раскрыть своего героя, скопировать его поведение, манеру разговора, фразы и жесты, показать его характер, вжиться в роль и стать своим персонажем на время выступления.

**1.2 История косплея**

 О месте и времени возникновения косплея мнения авторов различных источников разнятся. Некоторые сообщают, что косплей зародился в Японии в конце 70-х годов XX и после перешел в западные страны. Другие утверждают, что косплей уже был в США в 60-х годах, «а самый первый «косплей», в современном смысле слова, датируется 1939 годом. На первой же World Science Fiction Convention некий Forrest J. Ackerman нарядился в футуристичный костюм… Уже к 1956 году традиция пока безымянного «косплея» относительно устоялась». Но в одном авторы сходятся – в 80-90-х косплей уже распространился повсеместно и в Европе, и в Японии.

*Первый косплей – 1939 год*

 В 1970 году в US Grant Hotel в San Diego прошёл первый Comic-Con. Всё было скромно – набралось чуть больше 300 посетителей, а костюмированных и вовсе почти не было. К 1974 году было уже около 1000 посетителей. А число косплееров немного подросло до, примерно, 10% от всех посетителей. Перенесённый в отель El Cortez, Comic-Con 1979 принял уже 6000 человек. Сейчас Comic-Con посещают свыше 125000 человек.

В России первые косплееры появились в 1999 году. Через два года, в сентябре 2001 открылся первый русскоязычный сайт, на котором изначально были представлены фотографии зарубежного косплея, а чуть позже уже стали появляться и первые творения российских мастеров. Первым косплей-мероприятием в России стал аниме-фестиваль в Воронеже весной 2002 года, где впервые костюмы демонстрировались с отыгрышем на сцене, и была проведена первая крупная фотосессия. Затем последовали Манифест 2002, Аниматрица и множество тематических вечеринок.

Косплей расцвёл во всём мире особенно ярко и совершил решающий для своего успеха скачок с приходом XXI века. Благодарить за это стоит распространение интернета и появление большинства современных социальных сервисов. Тогда же прошёл бум мобильных телефонов и смартфонов. Дело в том, что пошив аутентичного костюма, дело затратное и исключительно трудоёмкое. Многих материалов может просто не быть под рукой и даже во всём городе. Ещё лет 20-30 назад приходилось выкручиваться с подручными средствами и достойный результат получался лишь у единиц. Теперь же всё, чего не хватает, можно заказать в интернете, да и технологии шагнули далеко вперёд, став к тому же доступнее среднестатистическому фанату.

**1.3 Почему и зачем люди занимаются косплеем?**

Для многих, косплей — это возможность снова стать ребёнком и просто подурачится, для других это гораздо серьёзнее. Они не просто переодеваются, а стараются вжиться в роль как настоящие актёры, становятся с персонажем одним целым.

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

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

**1.4 Где можно увидеть косплей?**

Чаще всего косплей можно наблюдать на определенных ***фестивалях***, посвещенных этому действу. В рамках такого мероприятия человек может показать свой костюм и искусство отыгрыша, лишь находясь в здании, где проводится так называемый «фест» или же на сцене. На сцену вызываются косплееры в порядке «жанра» их персонажа (то есть, например, герои аниме выступают отдельно от игр и фильмов). Человек может выступать как один, и тогда это называется ***дефиле*** или в паре – ***парное дефиле***, а может быть частью целой группы – ***косбенда*** и выступать вместе со всеми в ***групповом дефиле.*** В любом случае, главная задача – максимально интересно и оригинально показать свой костюм, знание персонажа, умение входить в роль путем создания небольшой сценки, длящейся обычно от 2 до 5 минут.

Также косплееры делают ***фотосеты***, в которых профессиональный фотограф запечатлевает несколько снимков их персонажей в различных позах и эмоциях. Фото могут быть связаны общим сюжетом или быть просто набором красивых картинок, главное, чтобы была видна схожесть с выбранным персонажем. Далее фотосеты выкладываются на просторы интернета или показываются на фестивалях в специально отведенных для этого местах.

**Глава 2. Историческая реконструкция**

**2.1. Что такое историческая реконструкция?**

Термин «историческая реконструкция» может употребляться в двух значениях. Во-первых, под «исторической реконструкцией» можно понимать восстановление внешнего вида и конструкции объекта (теоретическое или практическое). Такая реконструкция использует для воссоздания сохранившиеся материалы (фрагменты, историческая информация), при помощи современных научных методов науки (компьютерное моделирование, воссоздание копий, археологический эксперимент). Во-вторых, этот термин подразумевает деятельность, направленную на воссоздание различного рода исторических процессов, событий, объектов и быта вживую.

**2.2 История возникновения движения исторической реконструкции**

Считается, что первые клубы и сообщества людей, именуемых себя реконструкторами, стали возникать в Западной Европе и в США только лишь после Второй мировой войны. В России историческая реконструкция как вид деятельности и форма досуга родилась приблизительно 30 лет назад. Началом этого послужил фестиваль в память о событиях Отечественной войны 1812 года «День Бородино», стартовавший в 1989 году на месте сражения. Впоследствии ожившая история наполеоновского наступления послужила своего рода катализатором для возникновения и распространения военно-исторических клубов, специализирующихся на воссоздании военного прошлого.

Отчасти это так, однако корни данного увлечения уходят в глубину веков, а если точнее — то в античные времена. Хотя, конечно же, тогда это было вовсе не хобби, а скорее, профессия.

Впрочем, для того, чтобы углубиться в историю этого увлечения, следует точнее определить – кто такие исторические реконструкторы? Обычно так называют людей, которые пытаются точно воспроизвести быт, развлечения, сражения или материальную (впрочем, иногда и духовную) культуру какой-нибудь давно ушедшей эпохи. Если реконструктор — это человек, воссоздающий события прошлого, то следует признать, что исторической реконструкцией занимались еще… в Древнем Риме. Как известно, римляне чрезвычайно любили гладиаторские бои. Время от времени эти состязания принимали вид сражений прошлого. Например, одну группу гладиаторов одевали как солдат Александра Македонского, другую — как персов Дария III Кодомана, и после этого они разыгрывали какой-нибудь эпизод из битвы при Гавгамелах.

При этом бойцы действительно старались следовать исторической правде во всех мелочах — отряды маневрировали так же, как и войска, участвовавшие в этой битве, предводители отрядов называли себя именами полководцев тех времен и т.п. Так что подобное действо вполне можно считать военной реконструкцией. От современных аналогов оно отличалось лишь тем, что во время этой битвы бойцы умирали по-настоящему.

Позже, в эпоху Средневековья, историческая реконструкция уже перестала быть столь кровавой, однако все-таки сохранилась. Во время всевозможных праздников при дворах монархов и аристократии часто разыгрывались фрагменты из битв прошлого, например, те же эпизоды сражений Александра Македонского.

 Позже, с XVII-XVIII веков, начали возникать клубы любителей старины, которые стали прообразами объединений современных реконструкторов. В конце XIX века была сделана первая попытка провести реконструкцию на государственном уровне. Это произошло в Германии. Пример немцев оказался заразительным — с этого момента многие клубы любителей старины в Европе и Америке получили государственную поддержку. И хотя бурная история XX столетия не раз прерывала деятельность реконструкторов, однако тогда, когда наступали мирные времена, они опять возвращались к своим занятиям. Постепенно это хобби для многих становилось чем-то вроде профессиональной деятельности. Так, например, именно реконструкторы стали основателями так называемых музеев под открытым небом. И на основе их деятельности возникла такая дисциплина, как живая история, находящаяся на пересечении таких сфер деятельности, как «экспериментальная археология» и «музейная педагогика».

**2.3 Что такое «живая история»?**

«Живая история» - это формат исторической реконструкции, подразумевающий воссоздание повседневного быта жителей какой-либо местности в определенный исторический период. Обычно такого рода мероприятия проходят в форме фестивалей, приуроченных, например, к значимой исторической дате, или в виде организации «музеев живой истории» под открытым небом. Участники данного действа максимально погружаются в заданное время, проживают его в соответствии со всеми нормами выбранной эпохи. То есть, они воссоздают до мельчайших деталей костюмы и обмундирование, элементы быта и даже готовят пищу, присущую именно тому времени. Поэтому естественно ни интернет, ни современные средства связи, а иногда и электричество недопустимы, ведь в Средневековье или в античности о таком и не мечтали.

**2.4 Почему и зачем люди занимаются исторической реконструкцией?**

Скорее всего, эти люди просто хотят воссоздать былое во всех деталях потому, что очень уж увлекаются историей и прошлое для них — это не просто выцветшие страницы запыленных книг, оно является живым. И, кстати, в такой форме его намного легче изучать.

Именно поэтому реконструкторы всегда тесно взаимодействуют с историками, причем это сотрудничество выгодно и тем, и другим. Историк может сообщить воссоздателю былых эпох сведения о деталях костюмов, оружия, утвари, а реконструктор помогает ученому понять такие важные вещи, как, например, сколько сил и времени нужно было затратить на изготовление меча или как долго воин мог махать им, не уставая при этом. Подобные сведения весьма ценны, ибо их нельзя найти в книгах, да и спросить-то уже не у кого.

Также реконструкторы любят взаимодействовать с режиссерами документальных и художественных фильмов на исторические темы. Они не только консультируют «киношников», но и с удовольствием снимаются в массовых сценах (например, в фильме «Александр. Невская битва» вся массовка состояла из реконструкторов). Таким образом режиссеры получают возможность создать живописный исторический фон без особых материальных затрат, а реконструкторы — бесплатно прорекламировать свою деятельность.

Кроме академического интереса движение исторической реконструкции как явление может проявляться и «работать» в различных сферах современной культуры. Например, элементы исторической реконструкции при грамотном подходе успешно используются для развития туризма, для привлечения дополнительных доходов в отрасль. Получив наиболее широкое распространение в сфере досуга, движение исторической реконструкции довольно эффективно реализует релаксационную и компенсаторную функции культуры. В научной среде данный феномен используется, в основном, как метод исследования (исторический эксперимент), а в области музееведения - как инновационная методика работы («живые музеи»). Важно отметить, что движение исторической реконструкции может также помочь в решении глобальных культурных проблем, к примеру, проблемы сохранения культурного и исторического наследия. В данной области реконструкторская деятельность может послужить действенным способом «оживления» исторической памяти, консервации культурных наработок, а также средством для привлечения внимания к решению самой задачи сохранения культурного наследия со стороны административных органов и структур власти.

**2.5 Где можно увидеть реконструкторов?**

В 1989 году состоялось первое масштабное военно-историческое мероприятие — реконструкция Бородинского сражения, которое с этого времени проводится ежегодно. Однако сейчас это мероприятие хоть и считается самым популярным, оно уже не является единственным фестивалем отечественных реконструкторов. В каждом регионе есть свои клубы любителей старины, которые ежегодно проводят свои тематические фестивали: "Времена и 9эпохи", "Дикое поле", "Городецкое гульбище" и т.п. Например, в г. Коломна (Московская обл.) есть музей, коломенской пастилы, в котором показывают, как она готовилась прежде, проводят различные тематические программы, в которых воссоздают историю создания этого продукта. Это тоже своего рода историческая реконструкция. Можно сказать, что для многих реконструкторов это древнее хобби в какой-то мере стало опять профессией.

 **Глава 3. Сравнительный анализ**

**3.1 История**

История движений «косплей» и «историческая реконструкция» в чем-то схожи, однако, конечно же, имеют различия. Источники разнятся в показаниях, но по некоторым можно сказать, что оба эти понятия появлись примерно в одно время – в XX веке после Второй Мировой войны, в США. Но даже в таком случае, косплей был распространен благодаря Японии, тогда как историческая реконструкция затронула исключительно США и Запад, после чего была распространена в России. Однако другие источники сообщают, что историческая реконструкция зародилась еще в античности, из чего можно сделать вывод, что это увлечение гораздо древнее косплея.

**3.2 Причины и цели по которым люди занимаются этой деятельностью**

Люди, занимающиеся косплеем, зачастую делают это, чтобы самовыразиться, показать себя, свои личные умения косплей-сообществу, проявить воображение и раскрыть свой творческий потенциал. Чаще всего косплееры работают поодиночке, либо в небольших косбендах из 4-5 человек, что и обуславливает такое желание показать конкретно свои заслуги. Косплей – отличный способ найти интересное решение для создания образа практически из ничего, что в дальнейшем отлично помогает в работе. Косплей дисциплинирует. Косплей – это новые знакомства.

С реконструкторами дело обстоит иначе. Историческая реконструкция – процесс групповой, причем сильно направленный на получение какого-то общего результата. Поэтому реконструкторы скорее преследуют цель – оказаться частью истории, изучить что-то новое в этом плане или помочь другим (историкам или просто зрителям, неважно) лучше понять процессы, которые они изображают.

Но не смотря на все это, и косплееры, и реконструкторы, чаще всего имеют и общую цель – отвлечься от реальности, от всех гнетущих проблем и окунуться в другой мир, побывать в шкуре любимого персонажа или же стать частью давно забытой нации и просто хорошо провести время за делом, которое доставляет тебе удовольствие, с друзьями, разделяющими твое увлечение.

**3.3 Влияние на развитие личности и общество**

Историческая реконструкция, в первую очередь, помогает историкам лучше разобраться в различных процессах, заглянуть в прошлое и проверить достоверность различных данных, например, как долго мог сражаться воин в тяжелых доспехах, сколько человек могло маневрировать на определенной местности и т. п. Также реконструкторы проводят множество мероприятий, направленных на обучение и образование других, на воспитание патриотизма и вовлечение в историю, ведь изучать былое гораздо удобнее и интереснее в таком формате, а не по учебникам. Люди, которые приходят на фестивали исторической реконструкции имеют возможность воочию увидеть все то, что происходило века назад, прикоснуться к старым страницам истории и практически ощутить себя ее частью, участником всех тех событий, что действительно меняет взгляд на нынешний мир и осознание себя в нем.

Косплееры, демонстрирующие чудеса фантазии и рукоделия помогают людям найти вдохновение творить и создавать что-либо. «Косплей - это творческий процесс перевоплощения, в котором можно черпать вдохновение, интерес к национальной культуре и литературе, развивать чувство общности, осуществлять ролевое экспериментирование».

Косплей и историческая реконструкция своего рода ролевые игры, поэтому у них есть общие черты. Как пишет Е. Ливанова, «все виды ролевых игр представляют собой полигон для приобретения нового личного оснащения - здесь игра выступает как своего рода тренинг. Ролевые игры способны нести довольно высокую культурно-просветительскую нагрузку, а при желании - и образовательную. Ролевые игры выполняют определенную социальную функцию хотя бы в плане заполнения ниши молодежного досуга. Ролевые игры обеспечивают интересное развлечение».

**Заключение**

Косплей и историческая реконструкция имеют множество сходств. Это ролевые игры, в которых главная цель – добиться максимальной схожести с оригиналом, на который люди, занимающиеся данными хобби, равняются. Однако суть *косплея* в том, чтобы изображать конкретного персонажа и для целостной картины зачастую достаточно одного человека, а суть *исторической реконструкции* в том, чтобы изобразить человека конкретного времени и места, чаще всего для того, чтобы проиллюстрировать какую-либо эпоху нужно много таких людей, объединяющихся в одно масштабное действо.

Цель участников косплея – показать именно себя и свое творчество, когда реконструкторы ставят целью стать частью истории, изучить что-то новое и обучить этому других. Реконструкторы сотрудничают с историками, помогая им проверить различные факты, с режиссерами, участвуя в постановках, а также организовывают мероприятия, направленные на обучение и образование других, на воспитание патриотизма и вовлечение в историю. Тогда как косплееры выступают в роли произведений искусства – из их костюмов и бесконечных идей, как их реализовать, можно черпать вдохновение или просто смотреть на своего любимого персонажа, внезапно переместившегося из вымышленного мира в реальный, и наслаждаться.

Но у этих действительно разных хобби есть одно важное сходство – все-таки, в первую очередь, люди занимаются этим, чтобы отвлечься от реальности, хорошо провести время и окунуться в другой мир, ведь людям свойственно играть.

**Список литературы**

1. Боржок, Н.С. Перспектива поколения: движение исторической реконструкции [Электронный ресурс] / Н.С.Боржок, В.Н.Ярская, 2014 – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/perspektiva-pokoleniya-dvizhenie-istoricheskoy-rekonstruktsii>
2. Боржок, Н.С. Социологическое содержание понятия «Историческая реконструкция» [Электронный ресурс] / Н.С.Боржок, 2013 – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsiologicheskoe-soderzhanie-ponyatiya-istoricheskaya-rekonstruktsiya>
3. Евсеев, А. Реконструкция - хобби или профессия? [Электронный ресурс] / А.Евсеев, 2012 – Режим доступа: <https://www.pravda.ru/society/how/relax/03-09-2012/1126672-reconstruction-0/>
4. Козловский, Д. История косплея [Электронный ресурс] / Д.Козловский, 2015 – Режим доступа: <https://stopgame.ru/blogs/topic/64384>
5. Кулагина, Н.В. Мотивация игроков косплея с разным стажем участия в ролевой игре / Н.В.Кулагина, М.А.Овчинникова, 2014 – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/motivatsiya-igrokov-kospleya-s-raznym-stazhem-uchastiya-v-rolevoy-igre>
6. Пеннер, Р.В. Проблема идентичности человека в феномене косплея (онтоантропологический анализ) [Электронный ресурс] / Р.В.Пеннер, 2016 – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/de-re-ad-absurdum-problema-identichnosti-cheloveka-v-fenomene-kospleya-ontoantropologicheskiy-analiz>
7. Спруть, Е. Косплей — инновационная форма досуга молодёжи [Электронный ресурс] / Е.Спруть, 2016 – Режим доступа: <https://stopgame.ru/blogs/topic/75152>