

Аниме и современные подростки — мода, болезнь, переходное пространство... или искусство?



Симонова Анна Вадимовна

- Дизайнер-иллюстратор
- Психолог

Манга – это специфический японский авторский комикс, в котором сюжет сильно превалирует над визуальной частью.

Для того чтобы анализировать феномен аниме и причины интереса к нему у современных подростков, необходимо кратко рассмотреть корни этого явления и договориться об основных терминах.

Строго говоря, аниме – это анимационные фильмы, сделанные в Японии. И если в европейской традиции литературной основой для анимации может быть что угодно: от фольклорных преданий и сказок до классических текстов, пьес или документальных историй, то в Японии, чаще всего, в основе мультипликации лежит манга.

Манга – это специфический японский авторский комикс, в котором сюжет сильно превалирует над визуальной частью. В отличие от западных комиксов, мангу отличает длинная серийность, сквозные персонажи и сюжет, в рамках которого разработана специальная условная система визуального изображения эмоций.

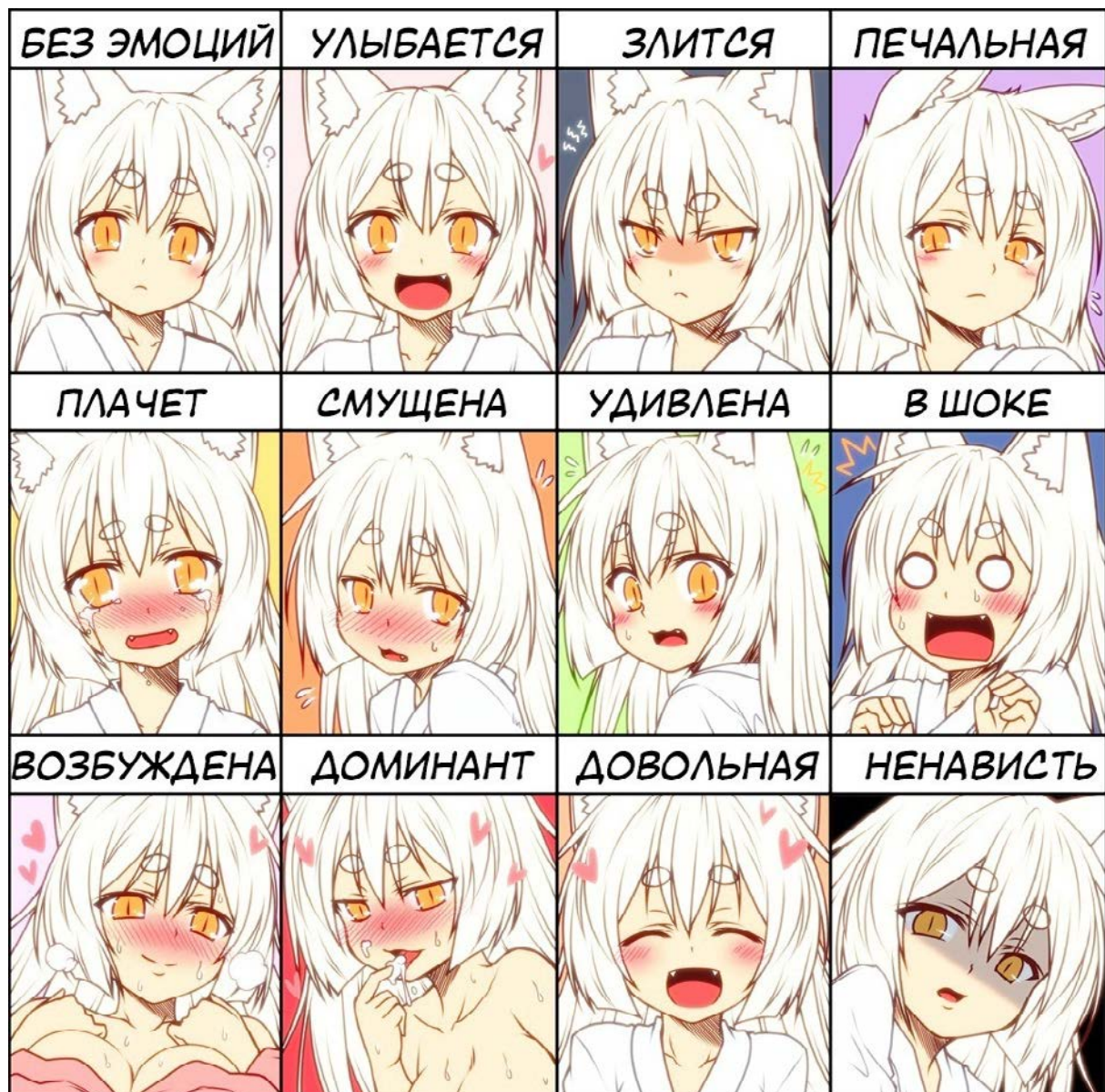


Рис. 6

При этом эмоции в манге выражаются чрезвычайно ярко для того, чтобы у читателя не возникло никаких сомнений в том, что именно чувствует персонаж. Чувства, изображаемые с помощью этой системы (можно назвать их гримасами или масками), как правило аффективные и отщепленные, не допускающие никакой противоречивости, неопределенности или неоднозначности (рис. 6). Эта система гримас (масок) и была унаследована аниме как в отношении техники, так и в изображении эмоциональных состояний, динамики движений и даже различных амплуа, обозначаемых с помощью цвета волос и глаз персонажей (рис. 7).

Также очевидна связь манги и традиционной японской культуры. В первую очередь, она отсылает нас к жанровым гравюрам укиё-э («картины меняющегося мира»). Все гравюры укиё-э объединяла общая художественная техника и ряд характерных черт,



Рис. 7

обуславливающих их самобытность и узнаваемость: композиционная асимметрия, создающая эффект некоторой неуравновешенности и естественности; плоскостное (двухмерное) изображение персонажей и предметов (объектов); наличие чёткого прорисованного контрастного контура; отсутствие светотеневой моделировки; декоративность; пристрастие к созданию длинных циклов или серий, посвящённых какой-либо одной теме.

В этих особенностях жанра легко узнать характерные для манги и аниме черты – от характера графики до склонности к длинной серийности.

Аниме унаследовало от манги деление на жанры, маркировку по полу и возрасту:

- 1) кодомо – мультфильмы для девочек и мальчиков до 10 лет,
- 2) сёдзё – для девочек и девушек от 12 до 18 лет,

Эмоции в манге выражаются чрезвычайно ярко для того, чтобы у читателя не возникло никаких сомнений в том, что именно чувствует персонаж.

кровенных костюмах, которым в сюжете отводится второстепенная роль, в основном для того, чтобы заинтересовать целевую аудиторию.

К сёнэн можно отнести «Наруто», «Блич», «Инуяся», «Ван-Пис», «Тетрадь смерти», «Охотник х Охотник», «Невероятные приключения ДжоДжо», «Гинтама», «Истребитель демонов», «Кулинарные поединки», «Токийские мстители» и др. В них в изобилии встречаются персонажи японского фольклора (демоны, оборотни, боги, духи и призраки), самураи, ниндзя, реальные исторические личности и мифологические герои.

Вся эта мешанина персонажей при довольно стандартных сюжетных ходах служит для разыгрывания как доэдипальных, так и эдипальных конфликтов. Как, например, в сериале «Стальной алхимик» двое юных братьев, сыновей великого алхимика, бросившего семью (вариант реализации защитной фантазии бедствия Детоубийственного стиля «отец убьёт меня» по Демозу [4]), пытаются воскресить или создать заново умершую мать. Их попытка проваливается, при этом один из них теряет ногу, а другой всё тело и сохраняет лишь душу, которую удастся переселить во временное пристанище (стальные доспехи). Возможность закрепить душу в таком временном пристанище оплачена дорогой ценой для второго брата — потерей руки. Помочь вернуть целостность тел им может только философский камень, поисками которого они и занимаются. Таким образом, сериал является возможностью вновь погрузиться в тему эдипального конфликта, вернее, его неудачного разрешения (отец отсутствует, мать умерла); позволяет заново пережить страх кастрации, как наказание за попытку «воскресить» мать, владеть ею без конкуренции со стороны второго родителя, попытку идентификации себя с отцом, благодаря наличию такого же таланта и такого же рода деятельности (алхимия); мужская идентификация поддерживается также благодаря работе на правительство на различных секретных миссиях. Защитная грандиозность в качестве охоты за почти недоступной целью, наличие загадочных знаний и больших свершений (борьба со страшными злодеями) также присутствует (рис.1).

В противовес сёнэн, сюжет девчоночьих аниме «сёдзё» вращается вокруг карикатурно

3) сёнэн – для мальчиков и юношей с 12 до 18 лет.

В жанре «сёнэн» главный герой обязательно юноша, всегда преданный своей команде, семье или какой-либо другой группе. Сюжет состоит из драк, погонь и другого экшена, при этом обязательно присутствует простой юмор, сексуализированные женские персонажи в от-



Рис. 1

беззаботных девочек-подростков, восхищенных и очарованных разными милыми вещами, сосредоточенных на эмоциях, романтике и дружбе. В этом жанре обязательны большие выразительные глаза, тонкие черты лица и стройные фигуры персонажей. Примером может служить сериал «Сакура – собирательница карт»: история про 10-летнюю девочку, которая нашла в подвале дома таинственную книгу с магическими картами. Карты разлетелись по городу и начали устраивать магические безобразия, нарушающие течение обычной жизни. Хранитель карт, существо, похожее на игрушку, наделяет Сакуру волшебной силой и магическим девайсом для отлова карт и восстановления порядка. На этом фоне развиваются милые повседневные события, в процессе которых милые девочки делают милые вещи (рис. 2).

«Предпубертатное увеличение давления влечений ведет юную девочку-подростка, в первую и главную очередь, к регрессивному развороту к прегенитальности. К тому же регрессивная составляющая в объектных отношениях усиливается, сходясь на предэдиповой матери или, если быть более точным, на архаичной матери детства. Выражение прегенитальных интересов и активности, в основном, остается ограниченной компанией девочек, их хихиканьем и секретами, типичными для этого возраста» [2, с. 128].

К жанру сёнэн можно также отнести «Леди драгоценных зверушек», «Ветер Эмили», «Сказку о сахарном яблоке» и др.

В более поздней стадии развития у этих милых персонажей появляются и другие аспекты – высокая инфантильная амбивалентность, бисексуальная позиция и нарциссические защиты. Их можно ярко проиллюстрировать таким сериалом, как «Красавица-воин Сейлор Мун»: неуклюжая и ленивая девочка с кавайной¹ внешностью получает от волшебной кошки магическую брошь, с помощью которой героиня может преобразиться и сражаться «как воин». В дополнение к такой потрясающей способности она также получает откровение о собственном высоком происхождении (она – реинкарнация принцессы, дочь королевы Серенити, правительницы Лунного королевства),



Рис. 2

Аниме унаследовало от манги деление на жанры, маркировку по полу и возрасту.

1 Кавайный – производное от японского слово «кавайи», в современной молодежной культуре означающее милый, очаровательный, маленький, трогательный, пушистый, приятный, вызывающий умиление.



Рис. 3

высокой миссии (призвании стать Сейлор-Хранительницей, оберегающей всю Солнечную систему) и своем великом будущем (рис. 3).

«Конфликт раннего подросткового периода вращается вокруг бисексуальности, и основной задачей этой фазы является его разрешение в пользу женского образа себя. Этому процессу помогает мобилизация нарциссических защит, которые на этой стадии могут принимать вопиющие пропорции» [2, с. 129].

Широкую популярность сериала можно объяснить именно тем, что он точно попадает в основной конфликт возраста своей аудитории, позволяет ей ассоциировать себя с главной героиней за счет ее «неидеальности» (проблемы с ленью, неуклюжестью и обжорством), а также отображает основную специфику защит этого периода.

Кроме половозрастных видов, аниме де-

лится на жанры по типам сюжетов и участвующих в них персонажей. Это деление не является устоявшимся или строго оформленным, но позволяет разобраться в многообразии материала.

Один из таких крупных сюжетных жанров называется «исекай». В нем ничем не примечательный герой вдруг переносится в другой, потусторонний или параллельный мир, на другую планету или в другое время. Популярным ответвлением этого жанра является перемещение в мир ролевой онлайн-игры. При этом главный герой уже в самом начале сюжета получает разнообразные умения, сверхсилы и прочие бонусы, благодаря которым ловко справляется с различными задачами, а также собирает гаремы из персонажей противоположного пола, которые любят его просто за сам факт его существования.

Гаремы из персонажей обоего пола — настолько частая сюжетная линия в аниме, что заслуживают отдельного внимания: подросток в этом возрасте воспринимает любовь, как обладание, поэтому, чем большим количеством объектов любви он обладает, тем лучше. Качество и сложность отношений при этом не имеет значения, поскольку на этом уровне развития психики понимание их остается недоступным.

При таком варианте развития сюжета в исекай мы видим регрессию

Вся эта мешанина персонажей при довольно стандартных сюжетных ходах служит для разыгрывания как доэдипальных, так и эдипальных конфликтов.

к доэдипальным отношениям с архаической матерью, место которой занимает новый мир, принимающий героя в свои заботливые объятия и всячески удовлетворяющий его потребности и желания.

Примеры исекай: «Таинственная игра», «12 королевств», «Видение Эскафлона», «Здесь и сейчас», «Мастера меча онлайн», «Хроники горизонта», «Повелитель», «Этот замечательный мир!», «Sonny Boy» и др.

Есть и другие, не менее популярные жанры и поджанры: экшен-анимэ, меха, драма, романтика, фэнтези, приключения, космическая фантастика, комедия, мистика, вампиры, гарем, махо-сёдзэ, сёнен-ай, суперсила, школьная жизнь, спорт.

После того, как мы приблизительно представили специфику аниме, хотелось бы сказать о некоторых особенностях психоисторического развития человеческого общества и современной культуры².

В данной статье я опираюсь на гипотезу Л. Демоза, которую он сформулировал во второй половине XX века. Она заключается в том, что уровень социального развития общества является прямым следствием бессознательных фантазий, которые явля-

Широкую популярность сериала можно объяснить именно тем, что он точно попадает в основной конфликт возраста своей аудитории, позволяет ей ассоциировать себя с главным героем за счет «неидеальности» (проблемы с ленью, неуклюжестью и обжорством), а также отображает основную специфику защит этого периода.

ются результатом трансформации детских страхов и желаний, сформированных специфическими параметрами воспитания. Эта гипотеза легла в основу разработанной им концепции психоистории, которая достаточно непротиворечиво описывала динамику социокультурных процессов, примерно от 8-7 вв. до н.э. до середины XX века.

«Главная причина всех исторических изменений – психогенез: закономерная смена стиля воспитания детей под давлением поколений. Психогенез зависит от способности родителей или того, кто выполняет их функции, регрессировать к психологическому возрасту своего ребенка и во второй раз преодолевать страхи своего возраста, причем более эффективно, чем в первый раз, в своем собственном детстве» [4, с. 177]. Таким образом, исторический процесс рассматривается им как естественная психотерапия поколений.

Тот или иной тип поведения по отношению к ребенку Демоз выделил в стили воспитания. Под влиянием сформировавшихся страхов и ожиданий у детей, в рамках таких стилей, формируются определенные фантазии, самые распространенные из них можно подразделить на фантазии бедствия, защиты и желаемого. В отличие от фантазий

2 См. Шлыкова И. Ю., Симонова А. В. Психогенез культуры: средневековые эпохи постмодерна // Пространство психоанализа и психотерапии. - № 2. – 2021. – С. 122-147.

бедствия и защиты, фантазия желаемого никогда не может быть реализована и является «фантазированием». Такому фантазированию Д. В. Винникотт определил место между внешней и внутренней реальностями, оно способствует формированию у человека ложной самости, так как не связано с реальностью внешней и не является в полной мере реальностью внутренней. Фантазия желаемого формирует групповую фантазию идеального. Фантазия бедствия определяется Демозом, как основная травма, свойственная детству каждого стиля воспитания, а фантазия защиты является ее отрицанием.

Люди со сходными фантазиями бедствия, защиты и желаемого формируют психоклассы, объединенные общими групповыми фантазиями. Демоз выделяет 6 основных исторических стилей воспитания и отводит им следующие исторические периоды:

1. Детоубийственный (античность – IV в. н.э.),
2. Оставляющий (IV – XIII в.),
3. Амбивалентный (XIV – XVII вв.),
4. Навязывающий (XVIII в.),
5. Социализирующий (XIX – 50-е гг. XX в.),
6. Помогающий (60-е гг. XX века – настоящее время).

К сожалению, та идеализация, с которой Демоз рассматривает формирующийся в 60-70-х годах стиль воспитания, названный им «Помогающий», не позволяет его гипотезе стать в полной мере убедительной в современных реалиях. Достаточно непротиворечиво объяснить текущее положение, можно только внеся в гипотезу соответствующие коррективы. Такая попытка была предпринята И. Ю. Шлыковой. В статье [7] она высказывает предположение, что психогенез имеет не линейный, а циклический характер. Предыдущий цикл, связанный с отношением к телесности ребенка, в 60-х годах XX века сменился циклом, в котором главными становятся вопросы его эмоциональной жизни. На основании проведенного анализа было высказано предположение, что стиль воспитания, сформированный в 60-70-х годах XX века можно обозначить, как «Душеубийственный» (по аналогии с Детоубийственным стилем предыдущего витка психогенеза). В Душеубийственном стиле преобладают гиперопекающие матери, способствующие формированию у ребенка ложной самости и заколачиванию самости истинной. При максимальных усилиях по сохранению телесного здоровья, психика таких детей явно страдает, т. к. они являются нарциссическим расширением своих матерей и живут не своей жизнью, а отыгрывают в жизни то, что родитель не смог прожить сам. Фантазия желаемого в этом стиле может быть сформулирована следующим образом: отец увидит меня (в глазах матери я не отражаюсь); фантазия бедствия: я воплощаю тайные желания родителей, вместо реализации себя; фантазия защиты: я жертвую собой ради спасения родителей.

В каждом последующем стиле проработка страхов и травм детства происходит быстрее и уже выросшие в Душеубийственном стиле дети пытаются направлять свои воспитательные усилия в другом направлении, пытаются быть «хорошими родителями» и ограждать собственных детей от тех травм,

Кроме половозрастных видов, аниме делится на жанры по типам сюжетов и участвующих в них персонажей.

Гаремы из персонажей обоего пола - настолько частая сюжетная линия в аниме, что заслуживают отдельного внимания: подросток в этом возрасте воспринимает любовь, как обладание, поэтому, чем большим количеством объектов любви он обладает, тем лучше.

которые получили сами. Опасаясь навязывать детям свои желания, они отказываются что-либо им диктовать, исходя из предположения, что дети сами лучше знают, что им нужно. Фактически же детей на психологическом уровне бросают, что делает этот стиль отчасти похожим на Оставляющий стиль предыдущего витка психогенеза, поэтому его можно назвать Душеоставляющим. Фантазия защиты в этом стиле будет звучать так: «Я отказался от отца/ матери». Основная травма этого стиля – невозможность се-

парации, поскольку в итоге ребенок остается с неинтегрированным образом матери, вместо него – целый набор незавершенных репрезентаций, которые обеспечивают своеобразную лоскутную структуру психики. В итоге формируется личность, отрицающая авторитеты и любую иерархию, имеющая коммуникативные проблемы, неспособная к последовательному встраиванию в традиционную корпоративную систему. Отсюда бегство в виртуальную реальность, дауншифтинг, социальный эскапизм, а также клиповое мышление, функциональная неграмотность и т. д.

Опираясь на теорию Л. Демоза об этапах психоисторического развития, на гипотезу, высказанную И. Ю. Шлыковой, а также на специфические особенности современной японской культуры (феодалное устройство общества, (в котором роль феодалов приняли на себя корпорации), традиции поведения, моральные нормы, специфику религиозных верований и т. д.), можно сделать вывод о том, что японское общество, в силу ряда исторических причин, до сих пор не прошло тех стадий психогенеза, которые характерны для европейской традиции последних двух тысячелетий. Таким образом, этот социум все еще остается на стадии Детоубийственного и Оставляющего стилей, смягчив лишь внешнюю форму, в которую облачены особенности этих стилей воспитания (открыто убивать и бросать детей нельзя), но не изменив самой их сути. В Японии детоубийц не считают психически больными. Инфантицид – это древняя восточная традиция, у которой даже есть отдельное поэтичное название «мабики», то есть «прореживание» или «уничтожение цветов, которые засоряют огород». Оно воспринималось как проявление ответственности за благополучие живых членов семьи – как детей, так и взрослых [5].

В японском языке существует специальная терминология для убийства детей их родителями: ояко-синдзю – это убийство детей матерью с ее последующим самоубийством, икка-синдзю – убийство детей обоими родителями с их последующим самоубийством. Причем это действие трактуется, как забота родителя о своем ребенке, а ребенок при этом воспринимается, как собственность родителей (особенно это касается матери) [1], [6]. Эти явления достаточно интересны сами по себе и заслуживают отдельного исследования.

Европейское общество, переживая начало следующего витка психогенеза, войдя в Душеубийственный и Душеоставляющий стили, любопытным образом совпало с аналогичными, но более архаическими традициями японской культуры. Именно это

совпадение начальных стадий двух разных витков психогенеза: похожие травмы, аналогичные страхи и защитные фантазии, вероятно, во многом и обеспечили популярность культуры аниме в наше время.

Незавершенная сепарация и «лоскутность» психики детей, выросших в Детоубийственном и Душеубийственном, а также в Оставляющем и Душеоставляющем стилях воспитания, поиск опоры и коммуникации вне семьи, защитные фантазии – все это находит свою реализацию в рамках аниме. Фанатские аниме-сообщества являются, своего рода, аналогом рыцарского ордена или монашеского братства Средневековья со своей системой ценностей, реликвиями, ритуалами и даже религиозными праздниками (см. фестивали аниме, косплея и т.п.).

Ранние сепарационные травмы, касающиеся младенческого периода, дополнительно резонируют с процессами, происходящими в психике подростка. Проблемы сепарации в этом возрасте вновь актуализируются и на новом уровне настоятельно требуют своего решения, отягощаясь нерешёнными ранее конфликтами.

Для подросткового периода характерно разделение Эго и Ид. В процессе формирования более сложной структуры, Эго движется к большей автономии, его функции развиваются и становятся более устойчивыми: появляется способность к системному обучению, развивается память, возникает возможность прогнозировать развитие событий, появляется некоторая терпимость к напряжению и способность отличать реальность от фантазии, а также мысль от действия. Интересно, что процессы смешивания мыслей и действий и последствий воздействия на реальность таким способом часто встречаются в аниме с магическими сюжетами и являются основой ряда популярных сериалов. Одним из ярких примеров является «Тетрадь смерти» (рис. 8).



Рис. 8

Тетрадь, давшая название сериалу, случайно попадает в руки гениального (а как же иначе!) японского школьника по имени Лайт Ягами. Эту тетрадь от скуки направил в мир людей один из богов смерти Рюк, чтобы посмотреть, что люди будут с ней делать. Лайт – сын полицейского – использует эту тетрадь для наведения в мире справедливости согласно своим представлениям. Для того, чтобы убить человека, нужно написать в тетради его настоящее имя и представлять его лицо (т. е. этот человек должен быть знаком пишущему). Кроме того, тетрадь может перекраивать реальность (в определенных пределах), поэтому желаемые обстоятельства смерти также можно заказать. Реальность, однако, берет свое и в финале главный герой после целого ряда убийств, погонь и интриг, погибает в перестрелке с полицией. Идея изменения реальности и власти над жизнью других людей, осуществляемой фактически с помощью мыслей (мысль = действие), оказалась крайне популярной, и обеспечила сериалу широкую аудиторию фанатов не только в Японии, но и в США, и в России.

Уровень социального развития общества является прямым следствием бессознательных фантазий, которые являются результатом трансформации детских страхов и желаний, сформированных специфическими параметрами воспитания.

Кроме замены родительской поддержки и реализации защитных фантазий, аниме также играет роль своего рода переходного пространства (или пространства иллюзии/ фантазирования), о котором писал в своих работах Д. В. Винникотт: «Я настаиваю на положении о промежуточном состоянии между беспомощностью ребенка и ростом его способности понимать и принимать реальность. Поэтому я изучаю иллюзии, данные ребенку, которые во взрослой жизни являются неотъемлемыми составляющими искусства и религии, а также становятся признаком безумия, когда человек

слишком сильно давит, «играет» на доверчивости других, побуждая признавать и разделять иллюзии, которые не являются их собственными. Если мы признаем иллюзорный опыт, то, при желании, собравшись вместе, мы сможем разделить на группы на основании сходства нашего иллюзорного опыта. Это и есть естественная основа возникновения групп среди человеческих существ» [3, с. 6].

Переходное пространство интересно тем, что оно не является в полноте нашим, оно может быть охарактеризовано, как или созданное, или найденное одновременно, что позволяет ему быть частично свободным и от принципа реальности, и от требований суперэго: «Переходный объект и феномен перехода дают каждому человеческому существу «в дорогу» то, что навсегда останется важным – нейтральную область опыта, которая не будет отнята или оспорена. Можно сказать, что переходный объект – это суть такого соглашения между нами и ребенком: мы никогда не спросим: «Ты это сам себе представляешь, или тебе это показывают извне?» [3, с. 14].

В случае неудачи развития у подростка формируется девиантное приспособление: инфантильные формы высвобождения стремлений интенсифицируются, создавая



Главная причина всех исторических изменений–психогенез: закономерная смена стиля воспитания детей под давлением поколений.

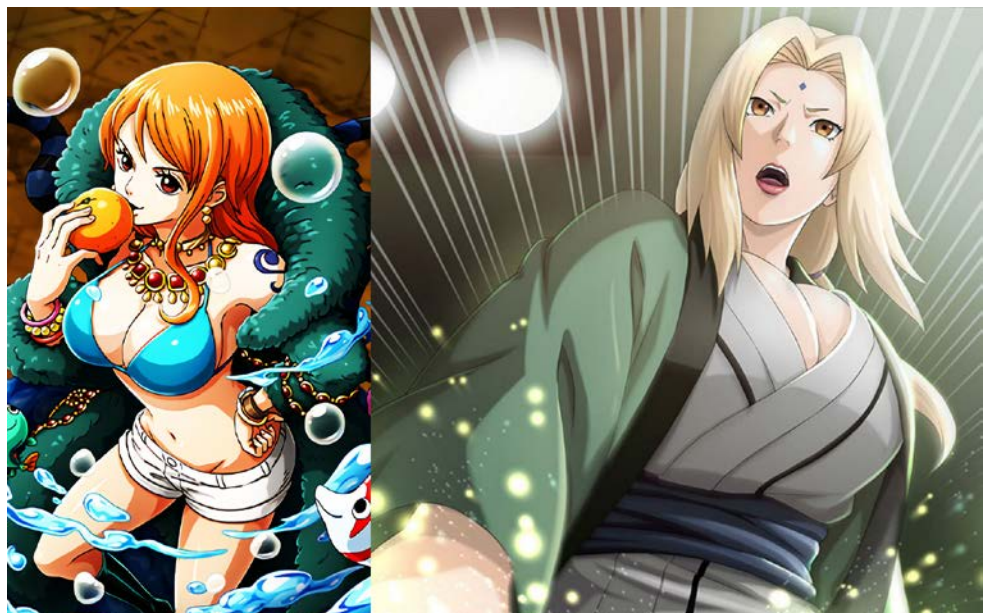
Рис. 4

закамуфлированную устойчивость на незрелой стадии эмоционального развития. Возможно, именно с этим связаны ярко выраженные в сюжетах и визуальной части аниме признаки использования примитивных защит: расщепления, проекции, всемогущего контроля, идеализации/ обесценивания и проективной идентификации.

Возрастающие требования принятия реальности, необходимость «взрослой» социализации, усиливающиеся атаки суперэго, девиантное приспособление в случае неудачи развития Эго – все это находит свое место в переходном мире, которым становится аниме. Оно поднимает проблемы, отличные от детской анимации, в том числе и табуированные в ней темы (смерть, насилие, сексуальность, инцест, различные перверсии), совпадая в своей визуальной стилистике с бессознательными ожиданиями зрителя: плоское пространство, практически без светотеневой моделировки, четкая граница тела и предметов, декоративность, специфические нарушения анатомии – знаменитые анимешные глаза (большие, как у младенцев) (рис. 4), преувеличенных размеров круглая грудь у женских персонажей (фантазии о материнской груди, наполненной молоком) (рис. 5) и т. д.

Люди со сходными фантазиями бедствия, защиты и желаемого формируют психоклассы, объединенные общими групповыми фантазиями.

Рис. 5



Фанатские аниме-сообщества являются, своего рода, аналогом рыцарского ордена или монашеского братства Средневековья со своей системой ценностей, реликвиями, ритуалами и даже религиозными праздниками.

Подводя итог размышлениям о причинах значительного интереса современных подростков к аниме-фильмам, обратимся к главному вопросу, волнующему современных родителей, психологов, психотерапевтов – стоит ли запрещать смотреть аниме детям и подросткам?

С одной стороны, как и любой другой феномен культуры, аниме возникло неслучайно, поэтому простой запрет на просмотр вопрос не решит, ведь бессознательные фантазии от запрета никуда не исчезнут. Однако цензурировать то, что смотрят дети, все же необходимо, поскольку аниме-сериалы бывают самого разного содержания и уровень насилия во многих из них очень высокий. В значительном количестве сериалов так же присутствуют инцестные сцены и сюжеты, различные сексуальные, в том числе и перверсивные сцены.

Важно помнить и о том, что в японской культуре ни инцест, ни самоубийство, ни однополые отношения не являются чем-то абсолютно неприемлемым.

Также аниме может послужить своего рода «убежищем», местом, в котором подросток дозревает до столкновения с реальностью в том случае, если в младенчестве такой возможности он не получил в достаточной степени. Поэтому то, чем станет аниме: потенциальным пространством или местом, в котором монотонно отыгрываются инфантильные формы высвобождения влечений, зависит от самого подростка, его выбора, глубины травмы и ряда других факторов.

Для терапевтов и аналитиков аниме-сериалы, которые смотрит клиент-подросток, могут стать отличной развернутой метафорой, богатым символическим материалом и помочь в процессе работы.

В рамках жанра действует целый набор инструментов, позволяющих продлить переходное состояние, дать вызреть и разрешиться тем конфликтам, которые не получили адекватного разрешения в раннем младенчестве. Такое пространство дает возможность на время избежать жестких требований реальности и нападений суперэго, защищаясь от них магическими законами, фантастическими обстоятельствами, наличием суперсилы, супертехники или другими вариантами чичерства.

Если мы признаем иллюзорный опыт, то, при желании, собравшись вместе, мы сможем разделить на группы на основании сходства нашего иллюзорного опыта. Это и есть естественная основа возникновения групп среди человеческих существ.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Банников К. Национальные особенности суицида // Anthropological Research Center [Электронный ресурс]. URL: <https://antropya.com/articles/18/65/>
2. Блос П. Психоанализ подросткового возраста. / Изд. 2-е электронное // М.: Институт общегуманитарных исследований, 2016.
3. Винникотт Д. В. Игра и реальность / пер. с англ. // Фрейд-лакановский психоанализ [Электронный ресурс]. URL: https://psychoanalysis.by/wp-content/uploads/2018/05/playing_reality.pdf?189db0&189db0
4. Демоз Л. Психоистория. Ростов-на-Дону: Феникс, 2000
5. Масака. Mabiki. Методы детоубийства в Японии. // Masara. Невидимая Япония [Электронный ресурс]. URL: <https://masakaru.ru/lyubopytnye-fakty-o-yaponcah/strastichelovecheskie/mabiki-metody-detoubijstva-v-japonii.html>
6. Прасол А. Япония: Лики времени. Менталитет и традиции в современном интерьере. // Tinlib.ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.tinlib.ru/kulturologija/japonija_lik_i_vremeni_mentalitet_i_tradicii_v_sovremennom_interere/p17.php
7. Шлыкова И. Ю., Симонова А. В. Психогенез и культура. Транскультуральные аспекты психогенеза // Психосексуальность: гендер, идентичность, отношения: тезисы докл. международ. научно-практ. конф (Екатеринбург, 1-3 февраля 2019 г.). – Екатеринбург, 2019. – С. 80-87.