

AGGRESSION AND EMOTIONAL INTELLIGENCE: A STUDY ON A SAMPLE OF OTAKU

Zsila Á.¹, Bernath Á.², Demetrovics Z.³

¹ Ágnes Zsila

Eötvös Loránd University, Graduate School of Psychology;

Institute of Psychology, Eötvös Loránd University; Izabella utca 46, Budapest, 1064 Hungary.

E-mail: zsilagnes@gmail.com

² Ágnes Bernáth

Institute of Psychology, University of Debrecen; Egyetem tér 1, Debrecen, 4010 Hungary.

E-mail: bernath.agnes@arts.unideb.hu

³ Zsolt Demetrovics

Department of Clinical Psychology and Addiction, Institute of Psychology, Eötvös Loránd University; Izabella utca 46, Budapest, 1064 Hungary.

E-mail: demetrovics@t-online.hu

Abstract. Background and aims: To date Japanese anime have an increasing popularity around the world. As action anime are over-represented in the European TV programme supply, an uninitiated view has been escalated suggesting that Japanese animation — also considered as a high-emotional type of animated productions in the literature — mediate aggression. The aim of this study was to analyze whether preference of these animations can be associated with a higher level of aggression, particularly in a group of action fans. We further examined the emotional intelligence of *otaku* (anime fans) in context of fantasy genre. Methods: Subjects were 100 *otaku* who have been watching Japanese animation at least once a week for five years, and 100 non-*otaku*. Aggression was measured with the Buss-Perry Aggression Questionnaire, while emotional intelligence was assessed by the Bar-On Emotional Quotient Inventory. Results: There was no difference between the two groups in the level of physical aggression, however, *otaku* group reported lower level of verbal aggression. The same results could be found regarding the preference of action anime, adding that *otaku* who liked this genre showed lower level of anger as well. *Otaku* also reported higher level of impulse control and lower level of reality-testing. Nonetheless, the findings did not indicate the same tendency in reality-testing in comparison with *otaku* who liked fantasy genre and *otaku* who didn't mention fantasy among their preferred anime genre. Conclusions: Based on these results we recommend that future research should focus on the possible emotional and behavioral impacts in accordance with the multiform complexity of anime, and the Eastern intellectual tradition.

Key words: *otaku*; Japanese anime; aggression; emotional intelligence.

For citation

Zsila Á., Bernath Á., Demetrovics Z. Aggression and emotional intelligence: a study on a sample of *otaku*. *Med. psihol. Ross.*, 2015, no. 4(33), p. 8. Available at: <http://mprj.ru>

Received: July 26, 2015

Accepted: August 13, 2015

Publisher: August 29, 2015

Introduction

Japanese animation, generally known as *anime*, has received growing interest not only in the Far Eastern island country, but also in the U.S. and Europe since the mid-1990s. Its genres (for example action, comedy, fantasy, etc.) correspond to the traditional cinema classification (Drazen, 2014). Due to the complexity of the story, visual conceptualization and emotional background anime is rather comparative to live action movies than children's cartoons, therefore its target audience is defined in young adults (Cavallaro, 2010; Condry, 2013; Condry et al., 2013).

Since action anime with a high rate of fighting scenes are over-represented in the European programme supply, an uninitiated view has been escalated suggesting that Japanese animation mediates a large amount of violent acts (Kálmos, 2003). Witnessing onscreen aggression repeatedly may increase the likelihood of the same reaction to appear in a person's behaviour (Bandura, 1971). On the other hand, analyzing the function of violent acts and gathering information of its technical, cultural and motivational background could restrain the expressed aggression (Frydman, 1999). However, anime, due to its genre-based specifics, generally provide a guide for interpretation to analyze the motives of decisions made by characters themselves driven by emotions. Furthermore, *otaku's* (generally used term for anime fans) interest often range over the whole Japanese culture, so they're aware of the motivational context of the violent acts (for example the Eastern fighting morale and tradition), and considering that, they revise the methods of conflict management in regard of their own norms even if the anime they are watching actually disregard the depiction of the cultural background (Kálmos, 2003). For further discussion online fan communities and forums can be found (LaMarre, 2009). In sum, the question is still open whether the regular watching of these animation could be associated with a higher level of aggression.

The aim of the recent study is to examine otaku regarding aggression and emotional intelligence. We further analyze aggression in association with action anime, and a segment of emotional intelligence, reality-testing in connection with fantasy genre.

Methods

Sample and procedure

For data collection an online questionnaire was utilized. Participants have been recruited from fanbase networks and online communities. The sample consisted of 100 otaku (OT) and 100 non-otaku (NOT). We constructed the OT group by selecting only those who met the criteria of watching Japanese animation at least once a week for five years.

Measures

Descriptive measures. In the questionnaire we collected information about participants' age, gender, education, sexual orientation and attitudes towards anime.

Aggression. To measure the aggression we used the Buss-Perry Aggression Questionnaire (Buss & Perry, 1992). The 29-item questionnaire contains four subscales: physical aggression, verbal aggression, anger and hostility. The participants were asked to rate the items on a 5-point Likert-type scale (1=uncharacteristic of me, 5=very characteristic of me). Verbal and physical aggression reflect the tendency toward violent acts like the use of rude words or the involvement in fights. The anger subscale contains impulsivity and jealousy, whereas the hostility subscale evaluates the reaction to frustration and provocation (Czobor, Bácskai & Gerevich, 2006).

Emotional Intelligence. For measuring emotional intelligence we applied the Bar-On Emotional Quotient Inventory (Bar-On, 1997). We selected 5 subscales from the whole test that were relevant to our interest: empathy, social responsibility and interpersonal relationship from the interpersonal scale, reality-testing from the adaptability scale, and impulse control from the stress management scale. The participants were asked to indicate the extent the statements were characteristic of them (1=extremely uncharacteristic, 5=extremely characteristic).

Statistical Analysis: All analyses were performed by SPSS 20.0. The selected procedure was defined according to the previously utilized normality test. In comparison with the OT and NOT groups we performed t-test, Mann-Whitney test and chi-square test. To measure the association between variables, we conducted Spearman's rank-order correlation.

Results

Descriptive statistics

The average age of the otaku group was 20.6 (SD=4.94) years, whereas non-otaku were significantly older (22.4 years; SD=5.62; U=4019; p=0.01). The members of OT were 13–37 years old, in contrast, the members of NOT were 14–52 years old. The vast majority of NOT (87%) and OT (81%) consisted of women ($\chi^2=1.33$; n.s.). The members of NOT had higher educational qualification compared to OT ($\chi^2=20.23$; p<0.01), which can be explained by the OT members' lower average age. 90% of NOT reported to be heterosexual, whereas OT counts 82% of the total number. 2% of NOT reported to be homosexual, 5% bisexual, and 3% selected "other" to define their sexual orientation, meanwhile, 7% of OT claimed to be homosexual, 5% bisexual, and 6% selected the "other" category ($\chi^2=3.2$; n.s.). 74% of NOT have already seen Japanese animation, however, in OT, the percentage reached 100% ($\chi^2=128.62$; p<0.01). 75% of OT members mentioned fantasy as their preferred genre of anime, and 71% specified action primarily. The average rating of anime on a five-point Likert-type scale was 1.34 points in the NOT group, which reflects a relatively low approval. In contrast, OT members' ratings reached 3.3 points, which indicates a medium-high approval (U=1659.5; p<0.01) (Table 1).

Table 1

Sociodemographic characteristics of the two groups

	NOT (N=100)	OT (N=100)	comparison
Age (years)	22.37 (SD=5.62)	20.62 (SD=4.94)	U=4019*
Gender (%)			$\chi^2=1.33$
<i>Male</i>	13	19	
<i>Female</i>	87	81	
Educational qualification (%)			$\chi^2=20.23^{***}$
<i>Primary education</i>	15	33	
<i>High school graduation</i>	63	53	
<i>Bachelor's or Master's Degree</i>	22	14	
Sexual orientation (%)			$\chi^2=3.2$
<i>Heterosexual</i>	90	82	
<i>Homosexual</i>	2	7	
<i>Bisexual</i>	5	5	
<i>Other</i>	3	6	
Has ever seen anime (%)	74	100	$\chi^2=128.62^{***}$
Rating of anime (range of scale: 1–5)	1.34	3.3	U=1659.5**

Note: * – p=0.01; ** – p<0.01

Aggression and Emotional Intelligence

Aggression. The members of OT group reported significantly lower level of verbal aggression than NOT members, which indicates that they use rude, harassing phrases less frequently in communication compared to the members of NOT group. We found no significant difference between the two groups on physical aggression, anger and hostility subscales (Table 2).

Table 2

Mean differences in aggression between NOT and OT groups

	NOT Mean (SD)	OT Mean (SD)	Mann-Whitney U
Physical Aggression	18.5 (7.67)	17.6 (6.51)	4825.5
Verbal Aggression	14.6 (3.67)	12.2 (3.02)	3081.5**
Anger	17.6 (6.03)	15.5 (5.08)	4017
Hostility	21.1 (5.08)	22.0 (6.36)	4610.5
Aggression Total	71.9 (18.70)	67.5 (15.61)	4436

Note: * – $p < 0.05$; ** – $p < 0.01$

It was further examined whether otaku who mentioned action as a preferred genre (N=71) could be described with a higher tendency of aggression in comparison with otaku, who haven't mentioned action among their favourite genres (N=29). Those who preferred action genre reported significantly lower level of verbal aggression and anger. No significant difference was found between the two groups on physical aggression and hostility subscales, neither in the total score of aggression (Table 3).

Table 3

Mean differences in aggression between otaku with and without action-preference

	Otaku without action-preference Mean (SD)	Otaku with action-preference Mean (SD)	Mann-Whitney U
Physical Aggression	17.9 (7.24)	18.2 (6.97)	4679.5
Verbal Aggression	13.9 (3.64)	12.8 (3.38)	3912.5*
Anger	17.5 (5.79)	15.4 (5.29)	3878.5*
Hostility	21.1 (6.59)	22.1 (6.31)	4479.5
Aggression Total	70.5 (17.93)	68.6 (16.55)	4665.5

Note: * – $p < 0.05$

Emotional Intelligence. There was no significant difference between NOT and OT groups on empathy, social responsibility and interpersonal relationship subscales (Table 4). However, significant difference was found in reality-testing in which OT group had lower scores than NOT group, and impulse control in which, on the contrary, OT group reported higher scores. We found no significant difference between the two groups in the total score of emotional intelligence on the examined subscales.

Table 4

Mean differences in emotional intelligence between NOT and OT groups

	NOT Mean (SD)	OT Mean (SD)	Mann-Whitney U/ t-value
Empathy	19.5 (3.61)	19.3 (3.52)	4732.5
Social Responsibility	36.6 (5.33)	36.6 (5.91)	4868.5
Interpersonal Relationship	36.2 (8.72)	35.1 (7.63)	4508.5
Reality-Testing	32.4 (7.39)	30.2 (6.41)	2.25*
Impulse Control	30.9 (8.37)	32.8 (7.97)	4305.5+
EQ Total	155.9 (22.24)	154.0 (21.07)	4738

Note: + – $p < 0.1$; * – $p < 0.05$; ** – $p < 0.01$

We further examined whether otaku, who prefer fantasy (N=75) could be described with a higher tendency of emotional intelligence in comparison with otaku, who haven't mentioned fantasy among their preferred genres (N=25). No significant difference showed between the two groups on empathy, social responsibility, interpersonal relationship, reality-testing and impulse control subscales, neither in the total score (Table 5).

Table 5

Mean differences in emotional intelligence between otaku with and without fantasy-preference

	Otaku without fantasy-preference Mean (SD)	Otaku with fantasy-preference Mean (SD)	Mann Whitney U/ t-value
Empathy	19.1 (3.72)	19.7 (3.38)	4442.5
Social Responsibility	36.4 (5.34)	36.9 (5.87)	4572
Interpersonal Relationship	35.5 (9.72)	35.7 (6.60)	4815
Reality-Testing	32.2 (7.73)	30.5 (6.19)	1.63
Impulse Control	30.6 (8.92)	33.0 (7.39)	4235
EQ Total	153.7 (21.94)	156.0 (21.39)	4771

Discussion

The aim of this study was to compare otaku and non-otaku groups. According to the results there was no significant difference between the two groups regarding the level of physical aggression although the otaku group reported lower level of verbal aggression. Furthermore, those who preferred action genre reported lower level of verbal aggression and anger as well, compared to those who didn't like the genre particularly. This result may support catharsis-theory which suggests that watching violent scenes reduce aggressive tendencies through the identification with the protagonist (Feshbach, 1961). Other explanation for the results above could be the cultural knowledge otaku have, therefore they can analyze the function of aggressive and ambivalent scenes based on the specific narratives of anime, and online fan communities' discussions also help to grasp the underlying meaning of aggressive scenes. Moreover, the indirect representation of aggression could also play a role as aggression is mediated by cartoon characters and the target audience of anime are adults.

Studies in the field of media aggression are focusing the immediate and short-term behavioral consequences of the displayed aggressive acts mainly, and there are less attention for long-term consequences (Kálmos, 2003). The purpose of the recent study was to contribute to the long-term effects of watching anime. The results pointed out that watching anime does not associate with a higher level of aggression. However, it worth repeating the research on a larger sample in the future.

Regarding emotional intelligence, there was no significant difference between OT and NOT groups on the interpersonal scale, nevertheless, otaku group reported higher level of impulse control, and lower level of reality-testing. The results could be explained by the lower average age and educational level of the OT group. Fantasy fans were separately examined based on reality-testing, but the results did not show any differences between them and otaku who didn't like fantasy genre particularly. One explanation could be the specific narrative of fantasy anime that exclude alloying realistic and fantasy elements that could influence reality-sensation in a negative way (Petrolay, 2013). Fantasy anime simply work with fantasy-elements.

The investigation of aggression and emotional intelligence in this subcultural group could be considered as highly relevant because anime originate from a totally different cultural background compared to the well-known, standard American cartoons. Further, anime use culture-specific symbol system which differs from Western cultural values in many ways, and there are little information about its impact on human behaviour so far. The visual representation of anime could be delusive as it is often associated with children's cartoons, but the incorrect age-specific classification could result serious negative consequences in case of adult contents. Moreover, it would worth conducting further examinations focusing on emotions, and performing a structural analysis on the impact of ambivalent characters and decisional situations on the observers' emotions in correspondence of the multiform complexity of anime and the Eastern intellectual tradition.

Acknowledgments

This work was supported also by the Hungarian Scientific Research Fund (grant numbers: K83884 and K111938). Zsolt Demetrovics acknowledges financial support of the Janos Bolyai Research Fellowship awarded by the Hungarian Academy of Sciences.

References

- Bandura, A. (1971). *Social learning theory*. New York: General Learning Press.
- Bar-On, R. (1997). *The Bar-On Emotional Quotient Inventory (EQ-i): a test of emotional intelligence*. Toronto: Multi-Health Systems.
- Buss, H.A., Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 63(3), pp. 452–459.
- Cavallaro, D. (2010). *Anime and the visual novel: Narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. Jefferson: McFarland & Company.
- Condry, I. (2013). *The soul of anime: Collaborative creativity and Japan's media success story*. Durham NC: Duke University Press.
- Condry, I., Freedman, A., Sullivan, S., Bevins, C., McKeever, K., Beck, J. (2013). Findings from symposium on anime in North America. Why is anime so popular in North America? Available at: <http://www.denver.us.emb-japan.go.jp/image/culture/2013/03232013/findings-from-symposium-on-anime-in-north-america.pdf> (Accessed: 15 August 2015).
- Czobor, P., Bácskai, E., Gerevich, J. (2006). A Buss-Perry Agresszió Kérdoív magyarországi adaptációja és általánosíthatóságának vizsgálata. *Psychiatria Hungarica*, no. 21, p. 18.
- Drazen, P. (2014). *Anime explosion! The what, why & wow of japanese animation*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Feshbach, S. (1961). The stimulating vs. cathartic effects of vicarious aggressive activity. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, no. 50, pp. 3–11.
- Frydman, M. (1999). *Televízió és agresszió*. PONT Kiadó, Budapest.
- Kálmos, B. (2003). Az eroszakosság relativitásának elmélete. *Médiakutató*, 2003, no. 4. Available at: http://www.mediakutato.hu/cikk/2003_04_tel/01_eroszakosság_relativitasanak/ (Accessed: 15 August 2015).
- LaMarre, T. (2009). *The anime machine: A media theory of animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Petrolay, M. (2013). *Tanulmányok meséről, gyermekirodalomról*. Fapadoskönyv Kiadó, Budapest.

АГРЕССИВНОСТЬ И ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ: ИССЛЕДОВАНИЕ НА ВЫБОРКЕ ОТАКУ

Жила А.¹, Бернат А.², Деметрович Ж.³

¹ Агнеш Жила

университет им. Лоранда Этвёша, Высшая школа психологии;
Институт психологии, университет им. Лоранда Этвёша, ул. Изабеллы, 46, Будапешт, 1064, Венгрия.
E-mail: zsilagnes@gmail.com

¹ Агнеш Бернат

Дебреценский университет, Университетская площадь 1, Дебрецен, 4010, Венгрия.
E-mail: bernath.agnes@arts.unideb.hu

³ Жолт Деметрович

кафедра клинической психологии и наркологии; Институт психологии, университет им. Лоранда Этвёша,
ул. Изабеллы, 46, Будапешт, 1064, Венгрия.
E-mail: demetrovics@t-online.hu

Аннотация. История вопроса и цели: В последнее время в мире все большую популярность приобретает японское аниме. Засилье на европейских телеканалах аниме жанра экшн породило расхожее мнение о том, что японская анимация (которая и в специальной литературе считается высоко эмоциональным видом мультипликационной продукции) способствует возникновению агрессии. Целью нашего исследования было выяснить, существует ли связь между увлечением японской анимацией и повышенным уровнем агрессивности, особенно в группе поклонников аниме жанра экшн. Кроме того, мы исследовали эмоциональный интеллект *отаку* (поклонников аниме), которые отдают предпочтение аниме жанра фэнтези. Методы: В исследовании приняли участие 100 *отаку*, которые смотрели японскую анимацию не реже одного раза в неделю на протяжении пяти лет, а также 100 испытуемых, не являющихся *отаку*. Агрессивность измерялась с помощью опросника уровня агрессивности Басса-Перри, эмоциональный интеллект оценивался с помощью опросника эмоционального интеллекта Бар-Она. Результаты: Различий в уровне физической агрессии между двумя группами выявлено не было, однако в группе *отаку* был обнаружен более низкий уровень вербальной агрессии. Такие же результаты были получены среди поклонников жанра экшн. Кроме того, у *отаку*, предпочитающих этот жанр, также был обнаружен более низкий уровень гнева. Кроме того, исследование выявило у *отаку* более высокий уровень контроля над импульсами и более низкий уровень оценки действительности. Однако при сравнении *отаку*, предпочитающих жанр фэнтези, и *отаку*, равнодушных к этому жанру аниме, подобной тенденции в оценке действительности отмечено не было. Выводы: Основываясь на полученных результатах, мы рекомендуем направить дальнейшие исследования на изучение возможного воздействия аниме на эмоциональную сферу и поведение. При этом необходимо учитывать разнообразие и сложность аниме, а также интеллектуальные традиции Востока.

Ключевые слова: *отаку*; японское аниме; агрессивность; эмоциональный интеллект.

УДК 159.923:616.89-008.444.9

Библиографическая ссылка по ГОСТ Р 7.0.5-2008

Жила А., Бернат А., Деметрович Ж. Агрессивность и эмоциональный интеллект: исследование на выборке *отаку* // Медицинская психология в России: электрон. науч. журн. – 2015. – N 4(33). – С. 8 [Электронный ресурс]. – URL: <http://mprj.ru> (дата обращения: чч.мм.гггг).

Поступила в редакцию: 26.07.2015 Прошла рецензирование: 13.08.2015 Опубликована: 29.08.2015

Введение

Популярность японской анимации, известной, в основном, как аниме, растет с середины 90-х годов не только в дальневосточном островном государстве, но также в США и странах Европы. Жанры аниме (например, экшн, комедия, фэнтези и др.)

соответствуют традиционной классификации в кинематографе [7]. Благодаря своему сложному сюжету, визуальной концептуализации и эмоциональному подтексту, аниме стоит ближе к игровому кино, чем к детским мультфильмам, поэтому его целевой аудиторией считается молодежь [4; 5; 9].

Засилье аниме жанра экшн с его многочисленными сценами драк на европейских телеканалах породило расхожее мнение о том, что японская анимация способствует росту насилия [11]. Регулярный просмотр агрессивных сцен на экране может увеличивать вероятность появления той же самой реакции в поведении человека [1]. С другой стороны, анализ функции актов насилия и сбор информации об их техническом, культурном и мотивационном подтексте способны сдерживать проявление агрессии [10]. Однако, в большинстве случаев, аниме, благодаря своим жанровым особенностям, содержит нужную информацию для анализа мотивов решений, принятых персонажами под влиянием эмоций. Более того, поскольку интерес отаку (общепринятый термин, обозначающий поклонников аниме) обычно распространяется на всю японскую культуру, они знакомы с мотивационным контекстом актов насилия (например, с восточной боевой философией и традицией). Это позволяет им соотносить способы решения конфликтов со своими собственными нормами, даже если создатели аниме, которое они смотрят, пренебрегают культурным подтекстом [11]. Для дальнейшего обсуждения можно обратиться к онлайн сообществам и форумам поклонников аниме [12]. В целом, вопрос о связи регулярного просмотра японской анимации с повышенным уровнем агрессивности остается открытым.

Целью настоящего исследования является изучение агрессивности и эмоционального интеллекта отаку. Далее мы исследуем агрессивность применительно к аниме жанра экшн, а также оценку действительности (компонент эмоционального интеллекта) применительно к аниме жанра фэнтези.

Методы

Выборка и процедура

Для сбора данных был использован онлайн опросник. Испытуемые отбирались из сетевых фан-клубов и онлайн сообществ. Выборка состояла из 100 отаку (OT) и 100 испытуемых, не являющихся отаку (NOT). В группу OT попали только те испытуемые, которые смотрели японскую анимацию не реже одного раза в неделю на протяжении пяти лет.

Методики

Описательные методики. Для получения информации о возрасте, поле, образовании, сексуальной ориентации и отношению к аниме был использован опросник.

Агрессивность. Уровень агрессивности измерялся с помощью опросника уровня агрессивности Басса-Перри [3]. Опросник содержит 29 утверждений и четыре подшкалы: физическая агрессия, вербальная агрессия, гнев и враждебность. Испытуемым было предложено оценить утверждения по пятиступенчатой шкале лайкертовского типа (1 = очень на меня не похоже, 5 = очень на меня похоже). Вербальная и физическая агрессия отражают тенденцию к проявлению насилия, например, к употреблению бранных слов или участию в драках. Подшкала гнева отражает импульсивность и ревность, шкала враждебность оценивает реакцию на фрустрацию и провокацию [6].

Эмоциональный интеллект. Эмоциональный интеллект измерялся с помощью опросника эмоционального интеллекта Бар-Она [2]. Мы выбрали 5 подшкал в соответствии с предметом нашего исследования: эмпатию, социальную ответственность и межличностные отношения из межличностной шкалы, оценку действительности из шкалы адаптивности и контроль над импульсами из шкалы управление стрессом. Испытуемым было предложено оценить утверждения в зависимости от степени соответствия их поведению (1 = очень не похоже, 5 = очень похоже).

Статистический анализ. При обработке результатов использовалась программа SPSS 20.0. Выбранная процедура определялась в соответствии с ранее использованным тестом на нормальность распределения. Для сравнения групп ОТ и НОТ мы применяли t-критерий Стьюдента, критерий Манна-Уитни и критерий хи-квадрат (χ^2). Для измерения связи между переменными использовалась ранговая корреляция Спирмена.

Результаты

Описательная статистика

Средний возраст испытуемых в группе отаку составлял 20,6 лет ($SD = 4,94$); испытуемые, не являющиеся отаку, были достоверно старше (22,4 лет; $SD = 5,62$; $U = 4019$; $p = 0,01$). Возраст испытуемых в группе ОТ составлял от 13 до 37 лет, тогда как в группе НОТ он колебался от 14 до 52 лет. Большинство испытуемых в группах НОТ (87%) и ОТ (81%) составляли женщины ($\chi^2 = 1,33$; n.s.). Испытуемые из группы НОТ были более образованы, чем испытуемые из группы ОТ ($\chi^2 = 20,23$; $p < 0,01$); это можно объяснить более низким средним возрастом испытуемых из группы ОТ. 90% испытуемых из группы НОТ и 82% испытуемых из группы ОТ отнесли себя к гетеросексуалам. 2% участников исследования из группы НОТ заявили о своей гомосексуальной ориентации, 5% — о бисексуальной, а 3% выбрали вариант «другая»; в группе ОТ 7% участников определили свою ориентацию как гомосексуальную, 5% — как бисексуальную, а 6% выбрали вариант «другая» ($\chi^2 = 3,2$; n.s.). 74% испытуемых из группы НОТ уже смотрели японскую анимацию, в группе ОТ число знакомых с аниме составило 100% ($\chi^2 = 128,62$; $p < 0,01$). 75% испытуемых в группе ОТ назвало фэнтези своим любимым жанром аниме, а 71% упомянуло в этом качестве жанр экшн. Средний рейтинг аниме по пятиступенчатой шкале лайкертовского типа в группе НОТ составил 1,34 балла, что свидетельствует об относительно низком уровне одобрения. Напротив, рейтинг аниме в группе ОТ достигал 3,3 баллов, что указывает на умеренно высокий уровень одобрения ($U = 1659,5$; $p < 0,01$) (таблица 1).

Таблица 1

Социодемографическая характеристика двух групп

	НОТ (N=100)	ОТ (N=100)	сравнение
Возраст (лет)	22,37 (SD=5,62)	20,62 (SD=4,94)	$U = 4019^*$
Пол (%)			$\chi^2 = 1,33$
Мужской	13	19	
Женский	87	81	
Образование (%)			$\chi^2 = 20,23^{***}$
Начальное образование	15	33	
Средняя школа	63	53	
Степень бакалавра или магистра	22	14	
Сексуальная ориентация (%)			$\chi^2 = 3,2$
Гетеросексуальная	90	82	
Гомосексуальная	2	7	
Бисексуальная	5	5	
Другая	3	6	
Знакомство с аниме (%)	74	100	$\chi^2 = 128,62^{**}$
Рейтинг аниме (диапазон шкалы: 1–5)	1,34	3,3	$U = 1659,5^{**}$

Примечание: * — $p = 0,01$; ** — $p < 0,01$

Агрессивность и эмоциональный интеллект

Агрессивность. Было обнаружено, что уровень вербальной агрессии у испытуемых из группы ОТ достоверно ниже, чем в группе НОТ. Это означает, что испытуемые из группы ОТ реже, чем испытуемые из группы НОТ, употребляют при общении грубые и оскорбительные фразы. В подшкалах физическая агрессия, гнев и враждебность достоверных различий между двумя группами не выявлено (таблица 2).

Таблица 2

Средние различия в агрессивности между группами НОТ и ОТ

	НОТ Среднее (SD)	ОТ Среднее (SD)	U-критерий Манна — Уитни
Физическая агрессия	18,5 (7,67)	17,6 (6,51)	4825,5
Вербальная агрессия	14,6 (3,67)	12,2 (3,02)	3081,5***
Гнев	17,6 (6,03)	15,5 (5,08)	4017
Враждебность	21,1 (5,08)	22,0 (6,36)	4610,5
Общий уровень агрессивности	71,9 (18,70)	67,5 (15,61)	4436

Примечание: * — $p < 0,05$; ** — $p < 0,01$

Далее мы постарались выяснить, отличаются ли отаку, предпочитающие жанр экшн (N=71), более высоким уровнем агрессии, чем отаку, не отнесшие этот жанр к любимым (N=29). У испытуемых, предпочитающих жанр экшн, был выявлен достоверно более низкий уровень вербальной агрессии и гнева. В подшкалах физическая агрессия и враждебность, а также в общем уровне агрессивности, достоверных различий между двумя группами не выявлено (таблица 3).

Таблица 3

Средние различия в агрессивности между отаку, предпочитающими экшн, и отаку, равнодушными к экшн

	Отаку, равнодушные к экшн Среднее (SD)	Отаку, предпочитающие экшн Среднее (SD)	U-критерий Манна — Уитни
Физическая агрессия	17,9 (7,24)	18,2 (6,97)	4679,5
Вербальная агрессия	13,9 (3,64)	12,8 (3,38)	3912,5*
Гнев	17,5 (5,79)	15,4 (5,29)	3878,5*
Враждебность	21,1 (6,59)	22,1 (6,31)	4479,5
Общий уровень агрессивности	70,5 (17,93)	68,6 (16,55)	4665,5

Примечание: * — $p < 0,05$

Эмоциональный интеллект. В подшкалах эмпатия, социальная ответственность и межличностные отношения достоверных различий между группами НОТ и ОТ не выявлено (таблица 4). Достоверные различия были, однако, обнаружены в оценке действительности (в группе ОТ показатели были более низкими, чем в группе НОТ) и в контроле над импульсами (здесь группа ОТ, напротив, продемонстрировала более высокие показатели). В исследованных подшкалах достоверных различий между двумя группами по общему показателю эмоционального интеллекта обнаружено не было.

Таблица 4

Средние различия в уровне эмоционального интеллекта между группами НОТ и ОТ

	НОТ Среднее (SD)	ОТ Среднее (SD)	U-критерий Манна – Уитни / t-значение
Эмпатия	19,5 (3,61)	19,3 (3,52)	4732,5
Социальная ответственность	36,6 (5,33)	36,6 (5,91)	4868,5
Межличностные отношения	36,2 (8,72)	35,1 (7,63)	4508,5
Оценка действительности	32,4 (7,39)	30,2 (6,41)	2,25*
Контроль над импульсами	30,9 (8,37)	32,8 (7,97)	4305,5 ⁺
Общий уровень ЭИ	155,9 (22,24)	154,0 (21,07)	4738

Примечание: + – $p < 0,1$; * – $p < 0,05$; ** – $p < 0,01$

Далее мы постарались выяснить, отличаются ли отаку, предпочитающие жанр фэнтези (N = 75), более высоким уровнем эмоционального интеллекта, чем отаку, не отнесшие этот жанр к любимым (N = 25). В подшкалах эмпатия, социальная ответственность, межличностные отношения, оценка действительности и контроль над импульсами, а также в общем уровне эмоционального интеллекта, достоверных различий между двумя группами не выявлено (таблица 5).

Таблица 5

Средние различия в уровне эмоционального интеллекта отаку, предпочитающих фэнтези, и отаку, равнодушных к фэнтези

	Отаку, равнодушные к фэнтези Среднее (SD)	Отаку, предпочитающие фэнтези Среднее (SD)	U-критерий Манна – Уитни / t-значение
Эмпатия	19,1 (3,72)	19,7 (3,38)	4442,5
Социальная ответственность	36,4 (5,34)	36,9 (5,87)	4572
Межличностные отношения	35,5 (9,72)	35,7 (6,60)	4815
Оценка действительности	32,2 (7,73)	30,5 (6,19)	1,63
Контроль над импульсами	30,6 (8,92)	33,0 (7,39)	4235
Общий уровень ЭИ	153,7 (21,94)	156,0 (21,39)	4771

Обсуждение результатов

Целью настоящего исследования было сравнение группы отаку с группой испытуемых, не являющихся отаку. Достоверных различий по уровню физической агрессии между двумя группами выявлено не было, однако, у испытуемых из группы отаку был обнаружен более низкий уровень вербальной агрессии. Помимо этого, у испытуемых, предпочитающих жанр экшн, также был выявлен значительно более низкий уровень вербальной агрессии и гнева по сравнению с испытуемыми, равнодушными к этому жанру. Этот результат, вероятно, говорит в пользу теории катарсиса, согласно которой просмотр сцен насилия снижает агрессивные наклонности из-за отождествления себя с главным героем [8]. Кроме того, результаты могут объясняться познаниями отаку в области культуры, что позволяет им анализировать функцию агрессивных и неоднозначных сцен, обусловленных специфическими сюжетами аниме. Дискуссии в онлайн сообществах поклонников аниме также помогают понять скрытый смысл агрессивных сцен. Более того, свою роль может играть и косвенное представление агрессии – целевой аудиторией аниме являются взрослые, тогда как агрессию в нем проявляют мультипликационные персонажи.

Исследования агрессии в средствах массовой информации направлены главным образом на изучение немедленного и кратковременного воздействия проявляемой на экране агрессии на поведение, в то время как долговременным последствиям уделяется меньше внимания [11]. Целью настоящего исследования было изучение долговременных последствий просмотра аниме. Полученные результаты показали, что просмотр аниме не увеличивает уровень агрессивности. Тем не менее, в будущем необходимо провести повторное исследование на более крупной выборке.

Что касается эмоционального интеллекта, достоверных различий в межличностной подшкале между группами ОТ и НОТ выявлено не было, однако испытуемые группы отаку показали более высокий уровень контроля над импульсами и более низкий уровень оценки действительности. Результаты могут быть обусловлены более молодым возрастом испытуемых группы ОТ, а также более низким уровнем их образования. Отдельно исследовалась оценка действительности у поклонников фэнтези, однако никаких различий между ними и отаку, равнодушных к фэнтези, выявлено не было. Это можно объяснить специфическим сюжетом аниме жанра фэнтези, который исключает слияние реалистичных и фантастических элементов, что, в свою очередь, могло бы оказать негативное воздействие на восприятие реальности [13]. Фэнтези аниме содержит исключительно фантастические элементы.

Поскольку аниме возникло на особой культурной почве и коренным образом отличается от известных стандартных американских мультфильмов, исследование агрессивности и эмоционального интеллекта у его поклонников представляется крайне актуальным. Кроме того, аниме использует символику, характерную для японской культуры и во многом идущую вразрез с западными культурными ценностями, однако информации о ее влиянии на поведение человека немного. Визуальное представление аниме может быть обманчивым, поскольку оно часто ассоциируется с детскими мультфильмами, при этом неверная возрастная классификация может привести к серьезным негативным последствиям в случае, если речь идет о взрослом содержании. Более того, было бы небезынтересно провести дополнительные исследования эмоций, а также структурный анализ влияния неоднозначных персонажей и ситуаций принятия решения на эмоции зрителей в зависимости от сложности и разнообразия аниме, а также интеллектуальных традиций Востока.

Благодарность

Настоящая работа была выполнена при поддержке Венгерского фонда научных исследований (номера грантов: K83884 и K111938). Жолт Деметрович выражает благодарность Венгерской академии наук за оказанную финансовую поддержку по линии научной стипендии имени Яноша Бойяи.

Литература

1. Bandura A. Social learning theory. – New York: General Learning Press, 1971.
2. Bar-On R. The Bar-On Emotional Quotient Inventory (EQ-i): a test of emotional intelligence. – Toronto: Multi-Health Systems, 1997.
3. Buss H.A., Perry M. The Aggression Questionnaire // Journal of Personality and Social Psychology. – 1992. – Vol. 63(3). – P. 452–459.
4. Cavallaro D. Anime and the visual novel: Narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games. – Jefferson: McFarland & Company, 2010.
5. Condry I. The soul of anime: Collaborative creativity and Japan's media success story. – Durham NC: Duke University Press, 2013.

6. Czobor P., Bácskai E., Gerevich J. A Buss-Perry Agresszió Kérdoív magyarországi adaptációja és általánosíthatóságának vizsgálata // *Psychiatria Hungarica*. – 2006. – Vol. 21, N 18.
7. Drazen P. *Anime explosion! The what, why & wow of japanese animation*. – Berkeley: Stone Bridge Press, 2014.
8. Feshbach S. The stimulating vs. cathartic effects of vicarious aggressive activity // *Journal of Abnormal and Social Psychology*. – 1961. – Vol. 50. – P. 3–11.
9. Findings from symposium on anime in North America. Why is anime so popular in North America? / I. Condry, A. Freedman, S. Sullivan [et al.]. – 2013 [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.denver.us.emb-japan.go.jp/image/culture/2013/03232013/findings-from-symposium-on-anime-in-north-america.pdf> (дата обращения: 2015.08.15).
10. Frydman M. *Televízió és agresszió*. – Budapest: PONT Kiadó, 1999.
11. Kálmos, B. Az eroszakosság relativitásának elmélete // *Médiakutató*. – 2003. – N 4 [Электронный ресурс]. – URL: http://www.mediakutato.hu/cikk/2003_04_tel/01_eroszakosság_relativitasanak/ (дата обращения: 15.08.2015).
12. LaMarre T. *The anime machine: A media theory of animation*. – Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
13. Petrolay M. *Tanulmányok meséről, gyermekirodalomról*. – Budapest: Fapadoskönyv Kiadó, 2013.