Агеенкова Е. К. Феномены молодежной субкультуры: актуальные тенденции увлечения молодежи аниме / Е. К. Агеенкова // Зборнік навуковых прац Акадэміі паслядыпломнай адукацыі. Вып. 21 / рэдкал. : В. В. Дзячэнка (галоў. рэд.) [і інш.] : ДУА «Акадэмія паслядыпломнай адукацыі». – Мінск : АПА, 2023. – С. 20-29.

**УДК 159.99**

АГЕЕНКОВА ЕКАТЕРИНА КУЗЬМИНИЧНА

доцент, кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии, содержания и методов воспитания государственного учреждения образования

«Академия последипломного образования»,

г. Минск, Республика Беларусь

**ФЕНОМЕНЫ МОЛОДЕЖНОЙ СУБКУЛЬТУРЫ: АКТУАЛЬНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ УВЛЕЧЕНИЯ МОЛОДЕЖИ АНИМЕ**

Исследование направлено на выявление актуальных тенденций увлечения молодежи субкультурой аниме. Проведен анализ основных дефиниций, связанных с этой проблемой: «молодежная субкультура», «молодежная субкультура аниме», «культура аниме». Проведен анализ отдельных фактов негативного влияния субкультуры аниме.

*Ключевые слова*: молодежная субкультура; молодежная субкультура аниме; массовая культура; культура аниме; ментальность японцев; негативное влияние; профилактика.

Актуальность исследования молодежной субкультуры аниме обусловлена озабоченностью общества Беларуси и России широким распространением среди подростков увлечения японским аниме-сериалом «Hunter x Hunter», который и послужил основанием формирования специфической субкультуры анимэ под названием «Редан». В средствах массовой информации широко обсуждается агрессивное поведение последователей данного молодежного направления и озабоченность властей и силовых органов массовыми драками среди подростков [12; 17].

Данная общественная проблема требует от специалистов ее изучения, однако анализ публикаций по данному вопросу выявил ряд работ только молодых исследователей – школьников и студентов [10; 16].

Настоящее исследование направлено на выявление актуальных тенденций увлечения молодежи субкультурой аниме, которые могут ответить на вопросы поиска алгоритмов и рекомендаций по организации работы по профилактике и недопущению распространения среди молодежи информационных материалов анимэ, способных оказать деформирующие влияние на ее психическое развитие. Для решения данной задачи в исследовании проведен анализ следующих основных дефиниций, связанных с этой проблемой: «молодежная субкультура», «молодежная субкультура аниме», «культура аниме».

При определении понятия субкультура в «Новейшем философском словаре» отмечается, что субкультура – это термин в социологии, антропологии и культурологии, обозначающий систему норм и ценностей, отличающих группу от большинства общества. Это понятие, характеризующее культуру группы или класса, которая отличается от господствующей культуры или же является враждебной этой культуре (контркультура). При этом современное общество, базирующееся на разделении труда и социальной стратификации, рассматривается как система многообразных групп и субкультур [13].

В настоящее время в социальном явлении «субкультура» получило распространение понятие «молодежная субкультура», которое определяется как общность молодых людей, обладающих специфическим образом жизни, стилем поведения, разделяющих особые групповые нормы, ценности и установки, отличающиеся от базовой культуры общества Для нее характеры собственная идеология, мировосприятие, сленг, наличие символики и внешней атрибутики, обычаев, отражающих специфику потребностей и мышления молодых людей [4; 7; 11]. В современной молодежной субкультуре выделяют, например, следующие движения: «haul-герлз», «хип-хоп», «граффити», «роллеры», «диггеры», «ролевики», «толкинисты», «натуристы», «зеленые», «эмо», «готы», «скины» и др. [16]. Субкультура аниме (анимешники) сформировалась на основе увлечения молодежи японскими анимационными фильмами, созданными в стиле, названным «аниме».

А.Х. Габдуллина полагает, что привлекательность аниме для современной молодежи обусловлена следующими факторами: стилистикой аниме, похожей на граффити; множеством видов аниме, ориентированных на различные возрастные группы; тщательной прорисовкой характера и поведения различных персонажей, которые могут стать объектом для подражания; специфической эстетикой японского кинематографа, основанного на мировоззрении дзен-буддизма и ориентированного на созерцание и умиротворение [6, с. 36].

Формирование этих направлений проявления данной субкультуры относится к самоорганизующимся явлениям. Субкультура аниме проявляется как в повышенном интересе к самим фильмам аниме, так и в стремлении многих молодых людей следовать стилистике внешнего вида (прически, одежда, аксессуары), подражанию характерам и внешнего поведения главных персонажей аниме. Поддержание данного интереса обусловлено, по мнению некоторых исследователей, рядом факторов: 1) ориентация стиля аниме на разные половозрастные группы населения; 2) ориентация на актуальные запросы и психологические потребности данных половозрастных групп, в связи с чем создатели этих фильмов постоянно мониторят данные запросы и реализуют их в своих сценариях; 3) создание фильмов в стиле аниме коммерческими киностудиями, в связи с чем они применяют специфические маркетинговые приемы для формирования потребительского интереса к своей продукции; 4) поддержание интереса к аниме за счет деятельности самоорганизующихся групп, создающих сайты, форумы, аниме-фестивали; 5) фильмы аниме основаны на мировоззрении дзен-буддизма и буддизма-синтоизма, ориентированного на созерцательность; 6) в сюжетах аниме отражены индивидуальные жизненные пути разных персонажей и способы становления и развития личности их главных героев, что способствует активизации личностных архетипов у зрителей [6; 9].

Таким образом, можно предположить, что в настоящее время может сохраняться тенденция увлечения молодежи субкультурой аниме при условии сохранении перечисленных выше факторов.

Аниме является культурным социокультурным феноменом Японии, оказавшим влияние в том числе и на западное искусство. Основоположником традиций современного аниме стал Осаму Тэдзука, который заложил основы того, что позднее преобразовалось в современные аниме-сериалы. Формирование культуры аниме началось в 70-х годах прошлого столетия.

Согласно современным публикациям об особенностях культуры аниме, она основана на основных мировозренческих позициях ментальности японцев [3]. Так, при анализе фильмов в стиле аниме Е.Л. Катасонова отмечает, что он реально отражает основные особенности когнитивной картины жизни японцев, в частности философии буддизма-синтоизма. В культуре аниме нет стремления приукрасить действительность и умышленно облагородить героев. Это направление искусства лишь в малой степени ограждает общество от соприкосновения с малопривлекательными сторонами жизни. Такая философия, как полагает Е.Л. Катасонова, помогает японцам изображать мир и человека в нем такими, какие они есть, а не такими, какими они должны казаться. При этом данный стиль отражает все аспекты повседневной жизни [9, с. 129]. С другой стороны, как пишет Е.Л. Катасонова, в аниме прослеживается склонность и идеалистическому мироощущению, его героям свойственны наивные чувства и романтические порывы, они переживают любовные страдания, стремятся к героическим приключениям во имя благородных целей. Причем эмоциональные переживания персонажей и человеческие взаимоотношения имеют более важное значение, чем развитие сюжетной линии [9, с. 129-131].

Согласно данным Б.А. Иванова, в аниме не пропагандируются какие-либо идеи, т.к. прямой цензуры и «социального» заказа правительства на производство анимации на те или другие темы в стране не существует, а основным заказчиком данной кинопродукции являются коммерческие компании, в первую очередь заинтересованные в получении прибыли. При этом, как он полагает, в аниме, как и в любой массовой культуре, прослеживаются общие идеологические тенденции, сложившиеся под влиянием представлений о том, что может быть близко и интересно зрителям. Согласно сложившейся традиции аниме, в этих фильмах все темы, связанные с политикой, экономикой и другими глобальными вопросами, выносятся в фантастические и фэнтези-аниме и демонстрируются на примере вымышленных государств, но не затрагиваются интересы современных стран. Также в аниме не акцентируется внимание на социальном расслоении и происхождении главных героев [8, с. 180-181]. В сюжетах фильмов аниме обычно идет речь не о выборе своего пути в жизни, а о готовности или не готовности соответствовать выбору, который сделала судьба. Отрицательные персонажи или, точнее, враги главных героев – те, кто в аналогичной ситуации не справились со своей ответственностью перед судьбой. У каждого такого персонажа есть предыстория, почти никто в аниме не становится злодеем «просто так» – это всегда сочетание обстоятельств жизни и личного выбора [8, с. 181-182].

По данным современных публикаций, в настоящее время имеются аниме-сериалы, рассчитанные на подростковую аудиторию, которые нашли поклонников и среди взрослых. Культурологи отмечают, что аниме представляет собой уникальный культурный пласт, объединяющий как сериалы для детей (жанр кодомо), так и подростковые произведения, зачастую, достаточно серьёзные и для просмотра взрослыми, аниме для юношей (сёнэн), аниме для девушек (сёдзё), а также полноценное «взрослое» аниме (сэйнэн и дзёсэй) [8, с. 184]. В отдельное направление выделились хентай – аниме порнографической направленности, яой и юри – аниме, повествующее об отношениях (как правило романтических) между людьми одного пола – мужчинами либо женщинами соответственно [3]. Одной из особенностей аниме является определенный графический стиль – характерная манера отрисовки персонажей и фонов [8, с.203-209]. Это дало основание для издания пособий по обучению рисовать в стиле аниме [15].

Интерес к фильмам аниме очень высок во всем мире. Фильм в стиле аниме «Унесённые призраками» режиссёра Хаяо Миядзаки выиграл премию «Оскар» в номинации «лучший анимационный полнометражный фильм» в 2003 году, а также приз «Золотой медведь» на Берлинском кинофестивале в 2002 году [14].

Таким образом, аниме представляет собой уникальный культурный пласт современного общества. Однако в интернет-пространстве имеются и ссылки на отдельные публикации, в которых выражается критика аниме как жанра мультипликации. Наиболее серьёзную критику вызывает чрезмерное, по мнению многих, количество насилия и эротики в аниме, неадекватное поведение людей, увлекающихся просмотром и коллекционированием аниме, выливающееся порой в патологические формы (уход от реальности, агрессивность, зависимость близкая к наркотической). В европейских странах и США японская мультипликационная продукция проходит предварительную оценку, с определением возрастной аудитории; иногда, с целью уменьшить возрастную планку, издатель вырезает из произведения слишком откровенные или жестокие кадры. Многим не нравится аниме, т.к. считается, что мультфильмы создаются только для детской аудитории, поэтому многие дети и их родители испытывают шок при просмотре аниме, рассчитанного на юношескую или взрослую аудитории. Также часто зрителям не нравится графическое решение в аниме — «большие глаза», или голоса персонажей, из-за непривычного для европейца звучания слов и выражения эмоций в японском языке [3].

Внутри Японии стиль прорисовки аниме и аниме-персонажей подвергается критике из-за их излишней нереалистичности, в частности «красивым» персонажам придают выраженные европеоидные черты лица и тела, например светлые волосы и глаза, узкие нос и губы, высокий рост и т.д. Это, по мнению критиков, закрепляет внутри японского общества ещё сильнее стереотип, что быть белым – априори быть красивым. Это становится причиной того, что многие молодые японцы страдают комплексами из-за своей внешности и стремятся изменить себя, прибегая с разным косметическим или даже операционным изменениям, чтобы больше быть похожими на персонажей из аниме [3].

Таким образом, анализ современных источников по проблемам молодежной субкультуры, молодежной субкультуры аниме и культуры аниме позволяет сделать следующие выводы.

1. Аниме является социокультурным и культурно-информационным феноменом Японии, в связи с чем основные публикации и диссертационные исследования посвящены именно данному аспекту этого явления [5].
2. Культура аниме явилась основой для формирования специфического движения в молодежной среде или молодежной субкультуры, обозначаемой как «Аниме» или как «Анимешники».
3. Молодежная субкультура аниме в научных публикациях рассматривается и как феномен культуры, и как социальный феномен. В связи с этим он изучается в рамках как культурологии, так и социальных наук – социологии, психологии, антропологии, философии.
4. Молодежная субкультура аниме относится к проявлению массовой культуры, а также к социокультурным самоорганизующимся феноменам, распространенным в настоящее время в подростковой и юношеской средах. В современных исследованиях молодежной субкультуры аниме это социальное явление обычно рассматривается как культурологический факт, не имеющий деструктивного значения.
5. В части исследовательских работ отмечаются факты негативного влияния молодежной субкультуры аниме на психику человека. Эти негативные факторы заключаются в основном в чрезмерной демонстрации в аниме сцен насилия, жестокости и эротики. Этот аспект является естественным в культуре Японии, но часто рассматривается как неприемлемый в культуре европейских стран и США, в связи с чем она подвергается здесь цензуре.
6. Имеются факты неадекватного поведения людей, увлекающихся просмотром и коллекционированием аниме, часто выливающееся в патологические формы (явления зависимости, уход от реальности, агрессивность). В Японии мультипликационная продукция проходит предварительную оценку с определением возрастной аудитории. Однако распространение видеопродукции в Интернете не позволяет осуществить такую оценку при распространении аниме в западных странах.
7. При анализе негативных проявлений при распространении культуры аниме в современных публикациях подчеркивается, что большая часть критики, высказываемой в адрес аниме, также справедлива и по отношению к любой ветви современной массовой культуры, к таким как игры, музыка, современные телесериалы, современные кинофильмы.
8. Критика культуры аниме распространилась в белорусских СМИ в связи с активностью подростковых анимешных групп, являющихся поклонниками японского анимационного фильма «Hunter x Hunter» («Редан»). В связи с этим необходимо отметить, что критику поведения отдельной молодежной группы неправомерно распространять на такое совокупное проявление японской культуры как аниме.
9. Молодежная субкультура аниме, как и любая другая субкультура, требует своего объективного изучения в направлении выявления как ее позитивных, так и негативных сторон ее деятельности.
10. В связи с тем, что негативные стороны проявления молодежной субкультуры аниме обнаружены только в отдельных аниме-сериалах и отдельных их сценах, то необходимо проводить исследования этой кинопродукции на предмет их обнаружения и цензурирования.
11. В связи с тем, что у части последователей молодежной субкультуры аниме обнаруживаются негативные последствия увлечения данным искусством, возникает необходимость разработок мер реабилитации лиц с выявленными психическими и поведенческими нарушениями.
12. При изучении основных публикаций за последние годы в области аниме как культурного и социокультурного феномена не были обнаружены специально ориентированные исследования по негативному влиянию субкультуры аниме на психику молодежи.

Анализ современных публикаций по проблеме распространения молодежной субкультуры аниме не позволил обнаружить в них алгоритмов, рекомендаций, методик по организации работы по профилактике и недопущению распространения среди молодежи информационных материалов, способных деформировать психику человека. Однако подобные алгоритмы и рекомендации присутствуют при работе с психосоциальной зависимостью от новых религиозных культов [1]. В данных случаях рекомендованы: просветительная работа, индивидуальное психологическое консультирование по проблеме зависимости, групповая психотерапия. Однако данные формы психологической работы возможны только при условии наличия факта зависимости, а также обращения к специалисту за помощью.

При массовых социальных негативных проявлениях религиозной деятельности, например радикального ислама, в последнее время рекомендованы такие противодействующие методы как формирование контрнарративов [2]. Данная практика вполне может быть распространена и в отношении деструктивных проявлений культуры аниме.

При этом основными аргументами организации работы по профилактике и недопущению распространения среди молодежи информационных материалов, способных деформировать психику человека, являются следующие факторы в деятельности тех или иных социальных движений: нарушение законов Республики Беларусь, нарушение этических и моральных норм, нарушение правил общежития, а также научно обоснованное заключение о негативном влиянии конкретных информационных материалов на психику человека.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Агеенкова, Е.К. Причины и признаки психосоциальной зависимости учащейся молодежи от культов «нового времени» / Е.К. Агеенкова. // Адукацiя и выхаванне. – 2007. – №9. – 64-69 с.
2. Агеенкова. Е.К. К вопросу о проблеме нарративов и контрнарративов в деятельности международного исламистского движения Хизб ут-Tахрир / Е.К. Агеенкова. // Исламоведение. – 2023. – Т. 13. – №3 (53). С. 5–17. DOI: 10.21779/2077-8155-2022-13-3-5-17.
3. Аниме // Википедия. [Электронный ресурс]. – 2023. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B5> . – Дата доступа: 21.09.2023.
4. Васильев, И.В. Личность и политика. Проблемы современной молодежной субкультуры / И.В. Васильев. // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. – 2010. – Т. 12. – №3(2). – С. 519-525.
5. Воробьева, Е.С. Субкультура аниме в современном российском социокультурном пространстве (на примере Юга Дальнего Востока): дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / Е.С. Воробьева. – Владивосток, 2020. – 234 л.
6. Габдуллина, А.Х. Язык и субкультура аниме в контексте глобализации / А.Х. Габдуллина. // Челябинский гуманитарий. – 2012. – №1. – С. 34-37.
7. Глебова, Е. А. Обзор современных молодежных субкультур в эпоху медийной глобализации / Е. А. Глебова, С. В. Баталин. // Russian Journal of Education and Psychology. – 2018 – № 6. – С. 36-47.
8. Иванов, Б.А. Введение в японскую анимацию / Б.А. Иванов. – 2-е изд. – М.: Фонд развития кинематографии: РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001. – 336 с.
9. Катасонова, Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: Очерки современной японской массовой культуры / Е.Л. Катасонова. – М.: Восточная литература РАН, 2012. – 357 с.
10. Конопелько, С.Н. Распространение субкультуры анимешников в Республике Беларусь // С.Н. Конопелько. // [poisk-ru.ru](poisk-ru.ru/). [Электронный ресурс]. – 2023. – Режим доступа: <https://poisk-ru.ru/s71247t1.html>. – Дата доступа: 21.09.2023.
11. Омельченко, Е.Л. Молодежные культуры и субкультуры / Е.Л. Омельченко. – М.: Изд-во Ин-та социологии РАН, 2000. – 264 с.
12. Православный священник о «Редан»: кто-то умело использует идею мультика. // Sputnik.by. [Электронный ресурс]. – 2023. – Режим доступа: <https://dzen.ru/a/Y_9FF6TA02U63XvK>. – Дата доступа: 24.09.2023.
13. Субкультура. // Новейший философский словарь / Сост. А.А. Грицанов. – Мн.: Изд. В.М. Скакун, 1998. – с. 687-688.
14. Унесённые призраками // Википедия. [Электронный ресурс]. – 2023. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%BD%D0%B5%D1%81%D1%91%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%B7%D1%80%D0%B0%D0%BA%D0%B0%D0%BC%D0%B8>. – Дата доступа: 21.09.2023.
15. Харт, К. Аниме-мания / К. Харт. – Минск: Попурри, 2006. – 143 с.
16. Якшина, Т.В. Субкультуры как способ самоорганизации молодежи // Т.В. Якшина. // Вопросы студенческой науки. – 2019. – Вып. № 1 (29). – С. 139-142.
17. Я паук, все меня боятся. // I`MC. [Электронный ресурс]. – 2023. – Режим доступа: <https://itsmycity.ru/2023-03-06/chto-takoe-chvk-redan-ipochemu-ego-nikogda-nebylo>. – Дата доступа: 24.09.2023.

AGEENKOVA EKATERINA

associate Professor, Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor of the Department of psychology, content and methods of education of the Academy of Postgraduate Education State educational institution

«Academy of postgraduate education»

Minsk, Belarus

**PHENOMENA OF YOUTH SUB-CULTURE: CURRENT TRENDS IN YOUNG HOBBIES FOR ANIME**

The study is aimed at identifying current trends in youth's passion for the anime subculture. An analysis of the main definitions related to this problem is carried out: «youth subculture», «youth anime subculture», «anime culture». An analysis of individual facts of the negative impact of the anime subculture was carried out.

*Key words:* youth subculture; anime youth subculture; mass culture; anime culture; Japanese mentality; negative influence; prevention.