



*Социологические науки*

**УДК 316.723**

**Ю.Ю. Ковтун**

**Ковтун Юлия Юрьевна** студентка 2 курса группы СКД/бак-21 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: kovtunulia167@gmail.com

Научный руководитель: **Павлова Ольга Александровна**, доктор филологических наук, доцент кафедры социально-культурной деятельности Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: lexfati72@mail.ru

## **ВЛИЯНИЕ АНИМЕ И МАНГИ НА ФОРМИРОВАНИЕ СУБКУЛЬТУР СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖИ**

Статья содержит характеристику таких форм массовой культуры, как аниме и манга. Проанализировано влияние данных феноменов на формирование субкультур современной российской молодежи.

**Ключевые слова:** аниме, манга, искусство, молодежь, японская культура.

**Yu.Yu. Kovtun**

**Kovtun Yulia Yurievna**, 2nd year student of SCD/bak-21 group of faculty of humanitarian education of Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: kovtunulia167@gmail.com

Research supervisor: **Pavlova Olga Aleksandrovna**, doctor of philology, associate professor of the department of socio-cultural activities of the Krasnodar state

institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail:  
lexfati72@mail.ru

## **THE IMPACT OF ANIME AND MANGA ON THE FORMATION OF MODERN YOUTH SUBCULTURES**

The article contains a description of such forms of mass culture as anime and manga. The influence of these phenomena on the formation of subcultures of modern Russian youth was analyzed.

**Key words:** anime, manga, art, youth, Japanese culture.

На данный момент в мире существуют и активно развиваются межкультурные отношения. Современные произведения искусства активно способствуют распространению культуры далеко за пределы страны их создания, оказывая значительное влияние на формирование мировоззрения современного человека и формирование субкультур современной молодежи в целом. Одними из элементов, оказывающих влияние на современную молодежь России, являются аниме и манга.

Аниме – это анимация, отражающая истории в картинках. В то время как манга представляет собой японский комикс и является некой основой аниме, ведь именно по сюжетам комикса манги чаще всего и создают аниме. Обе рассматриваемые нами формы искусства возникли в Японии и в дальнейшем получили широкое распространение во всем мире. На данный момент японскую анимацию в мире знают значительно лучше, чем японское кино [2, с. 293].

Оценивая современный масштаб распространения рассматриваемой субкультуры среди населения России, мы можем заметить, что он достаточно велик. Сама география распространения обширна и включает в себя значительную часть городов-миллионников. Большая часть из них хотя бы

раз в год проводит мероприятие, посвященное современной японской культуре. Динамику развития можно проследить, используя интернет-ресурс – сайт Anime conventions. Деятельность данного интернет-ресурса заключается в публикации анонсов мероприятий субкультуры поклонников аниме и манги [6, с. 164].

В мире и в России, в частности, отношение к данным видам искусства сложилось неоднозначное. Прямо пропорционально числу поклонников аниме и манги растет и число противников этих направлений.

Широкое распространение манги и аниме обусловлено увлеченностью молодого населения России различными культурами, в особенности японской культурой, а также неординарной графикой и неповторимыми сюжетами анимационных фильмов. Манга и аниме обладают своим неповторимым стилем, обращающим на себя внимание зрителя. Сюжетная линия аниме и манги отражает культуру и обычаи Японии, некую совокупность философских проблем, представленных зрителю в красочном мультипликационном формате. В то же время существует ряд факторов, лежащих в основе негативного отношения российского населения к данным элементам культуры и искусства Японии.

Несмотря на то, что соприкосновение с рассматриваемыми нами формами японского искусства произошло еще в СССР, большая часть наших соотечественников начали свое знакомство с данными продуктами культуры и искусства Японии при просмотре аниме «Сейлор Мун». Данная анимационная картина была показана на экранах России в период с 1996 по 1997 годы [3, с. 168]. Анимационный фильм демонстрировал главных героев в непривычной для наших соотечественников и не отвечающей нормам того времени одежде. Яркий контраст с отечественной мультипликацией породил множество восторженных отзывов, а вместе с тем и негативных мнений как о самом мультипликационном продукте, так и о культуре аниме и манги в целом. Обусловлено данное явление тем, что в сознании граждан нашего государства того времени сформировалась четкая логическая

последовательность: «анимация = мультипликация = мультфильм = развлечение для детей». Представленная выше логическая последовательность и легла в основу большей части негативных отзывов о данном анимационном продукте и породила некое стереотипное восприятие этого направления в целом.

В настоящее время ситуация с восприятием данных форм искусства Японии обстоит несколько иначе. Согласно Федеральному закону «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», все продукты культуры и искусства, в том числе и книги, комиксы, анимационные фильмы, мультфильмы и так далее обязаны иметь четко демонстрируемые возрастные ограничения для аудитории [4]. Данный закон уже способен оградить незрелую психику ребенка от сложных философских сюжетов, включающих проблематику межличностных отношений между мужчинами и женщинами. Это позволяет сделать вывод о том, что один из основополагающих факторов, формировавших негативное отношение к рассматриваемой субкультуре среди населения, в настоящее время нивелируется и теряет свою актуальность.

В данной статье мы не станем подробно рассматривать ряд оснований для негативного восприятия манги и аниме среди российского населения, таких как непривычный типаж персонажей, нестандартные пропорции и прочие внешние особенности героев и анимации в целом, так как в настоящее время технические возможности создания анимации широки, и на современный рынок анимационного искусства выходит множество продуктов с непропорциональными героями, отечественного происхождения в том числе.

Проанализировав ряд факторов, представленных выше, мы можем сделать заключение о том, что веских оснований для резко негативного восприятия аниме и манги с научной точки зрения не имеется, так как они не несут в себе разрушающих психику и личность человека в целом элементов.

Как и любое другое произведение искусства, влияние манги и аниме следует рассматривать дифференцированно.

Популярность данных культурных продуктов Японии влечет за собой формирование неких объединений почитателей и фанатов, образующих собой на данный момент не просто разобщенную группу любителей японского искусства, а целую субкультуру с характерной атрибутикой и поведением. Данная субкультура представлена различными возрастными группами, гендерами. Само аниме и манга делятся на различные возрастные группы, что, в свою очередь, приводит к аналогичным делениям и внутри субкультуры. Среди данных возрастных групп можно выделить следующие: Кодомо (до 12 лет); Сёнэн (мальчики от 12 до 18 лет); Сёдзё (девочки от 12 до 18 лет); Сэйнен (мужчины от 18 лет); Дзёсей (женщины от 18 лет).

Проанализировав данную возрастную градацию, мы можем сделать вывод о том, что аниме и манга развиваются и растут вместе со своим зрителем, охватывая все возрасты, что в свою очередь, способствует популяризации данного культурного феномена.

Как и у всех субкультур, представители поклонников аниме и манги имеют собственные характерные черты, интересы и ценности. Среди основных можно выделить: увлечение комиксами, анимацией и играми на соответствующую тематику; глубокая погруженность в изучение культуры и обычаев Японии; увлеченность историей Японии; изучение характерных для жителей Японии хобби; увлеченность изобразительным искусством, а именно – изображение любимых персонажей (так называемые фан-арты); написание историй, стихов на соответствующую тематику и любые другие творческие проявления увлеченности аниме-искусством и мангой [5, с. 77].

Описывая субкультуры аниме и манги, мы можем заключить, что представители данной субкультуры в большинстве своем являются творческими личностями, а рассматриваемые нами формы японского искусства предстают стимулом к развитию их творческих способностей, ведь именно через изображение персонажей, создание альтернативных сюжетов к

имеющимся историям, именуемым в среде субкультуры фанфиками, помогают выразить весь спектр переживаемых человеком чувств и эмоций.

Большая увлеченность японской анимацией и комиксами также находит свою реализацию через перевоплощение человека в героев аниме и манги. Такое движение в среде рассматриваемой нами субкультуры именуется «косплеем». Участники данного движения детально прорабатывают свои образы, в точности копируя выбранного ими персонажа, и, появляясь на встречах представителей рассматриваемой нами субкультуры, превращают ее в поистине красочный фестиваль. Также среди косплееров существует категория, которая не перевоплощается в выбранного персонажа, а представляет собой некую группировку внутри движения косплееров в рамках субкультуры аниме – N.E.E.T. Данная группировка представляет собой некоммерческую организацию, деятельность которой включает в себя косплей (близкий к военному, но не являющийся таковым) создание медиа- и сувенирной продукции, волонтерство в виде защиты интересов аниме-сообщества и сообщества любителей манги без применения грубой силы. Данная группировка является некой «охраной» на мероприятиях представителей субкультуры аниме и манги. Организация N.E.E.T. не ставит целью пропагандировать какую-либо идеологию, политические или религиозные взгляды. Образ оперативника NHG – попытка воплощения термина «диванной армии» в косплее. Образ сборный, частично копирует внешний вид служащих силовых структур России и других стран. Корни организации берут свое начало в Японии, в городе Токио. Первые упоминания об оперативниках NHG датируются 2007 годом, в период популярности военной тематики в массовой культуре. Изначальный образ N.E.E.T. – военный косплей, который в дальнейшем перерос в оригинальный образ. В России филиал организации существует с лета 2017 года [7].

Говоря о влиянии субкультуры поклонников аниме и манги на формирование прочих субкультур в России, мы можем отметить, что подобные движения косплееров вышли далеко за рамки субкультуры

поклонников аниме и манги. Данное движение переняла субкультура поклонников фильмов на основе комиксов MARVEL и комиксов вымышленной вселенной DS. А.Н. Наймушина в своей работе «К истории распространения аниме в России» отмечает, что, копируя поведенческие характеристики своих персонажей во время создания косплеев, личность пропускает через себя весь спектр эмоций и в неполной мере продолжает их копировать в дальнейшей жизни» [3, с. 138]. Проанализировав данное явление, мы можем сделать вывод, что оно приводит к чрезмерной эмоциональности и высокой скорости реагирования на возникающие жизненные ситуации, благодаря чему повышается уровень адаптивности личности.

Многообразие психологических и социальных проблем, поднимаемых в медиапродуктах, популярных среди субкультуры поклонников аниме и манги, становится источником для развития межкультурной толерантности среди представителей других субкультур и молодежных объединений в России.

Характеризуя традиции субкультуры манги и аниме, можно выделить ряд особенностей, среди которых – отсутствие как такового обряда «посвящения» в аниме-сообщество; высокий уровень заинтересованности в медиапродуктах Японии и творческая реализации личности в данном направлении; использование характерного сленга.

Ряд исследователей выделяют иной перечень характерных для неформальных молодежных объединений черт: обособленность и отстраненность таких молодежных групп от национальных традиций и культурных ценностей старших поколений, повышенный интерес к культуре и быту стран Востока [1, с. 135].

Среди негативных факторов, оказывающих свое влияние на формирование субкультур современной молодежи, можно выделить некий сформированный японскими мультипликаторами и предложенный подростковой аудитории инфантильный образ, оторванность почитателя

аниме и манги от существующей реальности и чрезмерное погружение в иллюзорный мир. Но так как данные факторы присущи практически любому анимационному или игровому продукту в России, в том числе и отечественного производства, мы можем заключить, что данная субкультура не носит резко негативного влияния на личность, социум и российское общество в целом. Можно даже сказать, что она положительно сказывается на развитии личности, стимулируя ее познавательный интерес, расширяя представления о культуре и обычаях другой страны.

Проанализировав особенности представителей субкультуры поклонников аниме и манги, мы можем заключить, что они являются просоциальным движением и положительно сказываются не только на развитии самого движения, но и привносят традиции, обычаи в другие субкультуры России. Высокий уровень творческой заинтересованности среди представителей субкультуры поклонников аниме и манги и значительное количество представителей данной субкультуры в совокупности популяризируют творческие движения, такие как фан-арт, фанфики, косплей и др. Мероприятия, организуемые рассматриваемой нами субкультурой, задают тенденцию, являясь своеобразным примером для других субкультур России. Субкультура поклонников аниме и манги также активно влияет на анимационную и рекреационную сферы, выступая неким генератором новых идей, форм проведения досуга и самовыражения не только среди своих последователей, но и среди последователей других субкультур.

#### **Список используемой литературы:**

1. Дедов, Н.П., Кулакова, В.А. Влияние японской аниме-культуры на формирование субкультуры поведения российских подростков / Н.П. Дедов, В.А. Кулакова // *Psychology. Historical-critical Reviews and Current Researches*. – 2020. – Vol. 9, Is. 1A. – P. 133–139. – URL: <http://www.publishing-vak.ru/file/archive-psycology-2020-1/16-dedov.pdf> (дата обращения: 28.10.2022).

2. *Кожгаельдинова, З.М.* Анализ влияния аниме как одного из направлений японского искусства на подростков и молодежь в России / З.М. Кожгаельдинова // Современная наука: теория и практика: материалы Международной (заочной) научно-практической конференции (Астана, Казахстан, 22 марта 2018 г.). – Астана: Научно-издательский центр «Мир науки» (ИП Вострецов А.И.), 2018. – С. 293–297. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=32702099&ysclid=laa3iux2pr288508469>.

(дата обращения: 28.10.2022).

3. *Наймушина, А.Н.* К истории распространения аниме в России / А.Н. Наймушина // Социально-экономическое управление: теория и практика. – 2010. – № 2(18). – С. 165–169. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=25616136&ysclid=laa3l744g4296246316>

(дата обращения: 28.10.2022).

4. Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29.12.2010 № 436-ФЗ (последняя редакция) // Консультант Плюс: [сайт]. – URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_108808/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_108808/) (дата обращения: 28.10.2022).

5. *Хасьянов, В.Б., Зайцев, А.С.* Субкультура аниме как культурно-информационный феномен (на примере деятельности молодежных объединений Иркутской области) / В.Б. Хасьянов, А.С. Зайцев // Научный диалог. – 2014. – № 11 (35): Психология. Педагогика. – С. 75–88. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/subkultura-anime-kak-kulturno-informatsionnyu-fenomen-na-primere-deyatelnosti-molodezhnyh-obedineniy-irkutskoy-oblasti/viewer> (дата обращения: 28.10.2022).

6. *Язовская, О.В., Кузьмин, Д.О.* Новые формы социального взаимодействия в массовой культуре (на примере фрейм-анализа современных российских аниме-фестивалей) / О.В. Язовская, Д.О. Кузьмин // Общество: философия, история, культура. – 2019. – № 12(68). – С. 162–166. –

URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=42328684> (дата обращения: 28.10.2022).

7. N.E.E.T. Home Guard: [сайт]. – URL: <https://neetorg.ru/?ysclid=lar7mi7ebm354927013> (дата обращения: 28.10.2022).