

УДК 008+316.315

DOI: 10.35750/2713-0622-2023-4-394-402



## Влияние современной сетевой субкультуры «аниме» на сознание несовершеннолетних

**Тамара Гарегиновна Саградова**

Краснодарский университет МВД России  
(Краснодар, Россия)  
tamara.sagradova@yandex.ru

**ORCID:** 0000-0003-4466-2690

### Аннотация

**Введение.** В настоящее время отношение российского общества к субкультуре аниме варьируется в диапазоне от паники до полного приятия. Аниме является глобальной культурой с локальными сообществами и не признает государственных границ. Аниме-сообщество включает в себя структуру, нормы, ценности и определенный уровень взаимоотношений. Объектом исследования стала группа учащихся МБОУ СОШ № 19 и МБОУ СОШ № 39 г. Краснодара (90 анкет), возраст учащихся от 10 до 17 лет. Цель исследования – изучить специфику и получить представление о субкультуре аниме, определить степень ее влияния на несовершеннолетних.

**Методы исследования** – теоретический анализ, выявление с помощью контент-анализа мультипликаций внутренних символов, смыслов и тенденций. В исследование входил социальный опрос о медийных предпочтениях в жанрах аниме. Использовалось также включенное наблюдение в виртуальном пространстве на форумах, чатах, а также материалы средств массовой информации. Анализировались законодательные акты и решения органов власти о блокировке сайтов, относящиеся к противоправному контенту и запрещенной пропаганде суицида и наркотических средств.

**Результаты.** Комплексное исследование позволило выработать рекомендации о мерах профилактики и повышении бдительности для родителей несовершеннолетних (или их законных представителей) для оперативного удаления из сети запрещенной информации.

### Ключевые слова

неформальные группы, субкультура аниме, суицид, «ЧВК Рёдан», несовершеннолетние

### Благодарности

Выражаю благодарность анонимным рецензентам за обратную связь и сотрудничество.

**Для цитирования:** Саградова, Т. Г. (2023). Влияние современной сетевой субкультуры «аниме» на сознание несовершеннолетних. *Российский девиантологический журнал*, 3 (4), 394–402. doi: 10.35750/2713-0622-2023-4-394-402.

Original paper

# Influence of modern online subculture "anime" on the consciousness of minors

**Tamara G. Sagradova**

Krasnodar University Ministry of Internal Affairs of Russia  
(Krasnodar, Russia)  
tamara.sagradova@yandex.ru

**ORCID:** 0000-0003-4466-2690

## Abstract

**Introduction.** Nowadays, Russian society's attitude towards the anime subculture varies from panic to complete acceptance. Anime is a global culture with local communities and does not respect state borders. Anime community includes structure, norms, values and a certain level of relationships. The object of the study was a group of students of school №19 and school №39 in Krasnodar (90 questionnaires), the age of students is from 10 to 17 years old. The aim of the research is to study the specifics and get an idea of the anime subculture, to determine the degree of its influence on minors. **Research methods** consisted of theoretical analysis, identification of internal symbols, meanings and trends through content analysis of anime cartoons. The research included a social survey on media preferences in anime genres. Participatory observation in virtual space in forums, chat rooms, as well as media materials were also used. Legislative acts and decisions of authorities on blocking websites related to illegal content and prohibited propaganda of suicide and drugs were analysed. **Results.** The comprehensive study made it possible to develop recommendations on preventive measures and increased vigilance for parents of minors (or their legal representatives) to promptly remove prohibited information from the network.

## Keywords

informal groups, anime subculture, suicide, "PMC Redan", minors

## Acknowledgments

I express my gratitude to the anonymous reviewers for their feedback and co-operation.

**For citation:** Sagradova, T. G. (2023). Influence of modern online subculture "anime" on the consciousness of minors. *Russian Journal of Deviant Behavior*, 3 (4), 394–402. doi: 10.35750/2713-0622-2023-4-394-402.

## Введение

Аниме как культурный феномен возникло в Японии. Сам термин появился как сокращение от англ. «animation» – анимация. В настоящее время аниме стало значительной частью японской культуры. Изучением данного феномена занимаются более 50 университетов мира, об этом феномене написано около 200 монографий в разных странах. В России исследования молодежных субкультур аниме и манга изучались А. Х. Габдуллиной (субкультура аниме

рассматривается в контексте глобализации), Е. И. Чикоровой и С. А. Богамазовым (проводится анализ субкультур). Этой теме посвящены также кандидатские диссертации А. М. Рябининой и Е. С. Сычевой (анализ косплея и выявление отношения к нему в российском обществе). В работе Е. Л. Катасоновой подробно изучено значение аниме для Японии. Особого внимания заслуживает исследование И. Ю. Лебедевой и Я. В. Лапчуки, рассмотревших психологические аспекты молодежных субкультур.

**Гипотеза исследования:** Существует взаимосвязь между деструктивным девиантным поведением и изменением картины мира и представления окружающей действительности несовершеннолетнего после просмотра мультипликационного контента «аниме».

**Цель исследования** заключается в выявлении отличительных признаков и скрытых тенденций изменения взглядов подростков, классификации субкультуры аниме в жизни современной молодежи и выработке рекомендаций первичной формы профилактики.

**Объект исследования:** группа учащихся МБОУ СОШ № 19 и МБОУ СОШ № 39 г. Краснодара (90 анкет), возраст учащихся от 10 до 17 лет, 46 девочек и 44 мальчика.

### Методология и методы

В исследовании использовался теоретический анализ, выявление внутренних символов, смыслов и тенденций с помощью контент-анализа мультипликаций, проводился социологический опрос представителей субкультуры аниме в социальной сети «ВКонтакте», использовалось включенное наблюдение и общение в группах поклонников аниме.

**Источники исследования:** результаты анкетирования; нормативные правовые акты государственных учреждений и документы, регулирующие деятельность судов. За единицы анализа принимаются персонажи, текст, диалоги героев аниме-сериалов и комиксов.

Аниме-фильмы стали дальнейшим развитием особых японских комиксов – манга. Персонажи аниме продумываются и прорисовываются создателями с особой тщательностью и уникальной эстетикой: здесь не встретишь двух похожих героев. Культура аниме сегодня активно развивается. Она обладает собственной символикой, выражающейся в субкультурной идентичности: это прически, одежда, аксессуары и ритуалы. В нашей стране у истоков этого молодежного течения стояли «Покемоны» и «Сейлор Мун». Несовершеннолетние приверженцы этой субкультуры носят одежду ярких цветов, окрашенные волосы, символику аниме, рюкзаки и игрушки. Немаловажную часть образа персонажа составляет цветовая палитра. Для «посвященного» цвет представляет особый символ, характеризующий героя. К примеру, белый символизирует божественность, смерть, суперспособности, а также принадлежность персонажа к высшим слоям общества; черный – благородство, решительность, сдержанность; желтый олицетворяет нестандартного героя; красный означает восхищение и высокое происхождение персонажа. Помимо цветовой гаммы, особое внимание в персонажах аниме уделяется глазам и музыкальному сопровождению. У детей и положительных персонажей обычно большие блестящие глаза,

отрицательные герои, напротив, имеют характерный прищур. Музыкальное сопровождение, как правило, состоит из треков популярных музыкальных групп и исполнителей.

Аниме можно классифицировать как по возрастному признаку, так и по направлениям. Наиболее популярны киберпанк – мрачное будущее; стимпанк – параллельные вселенные; хентай – аниме эротического характера; апокалиптика – конец времен.

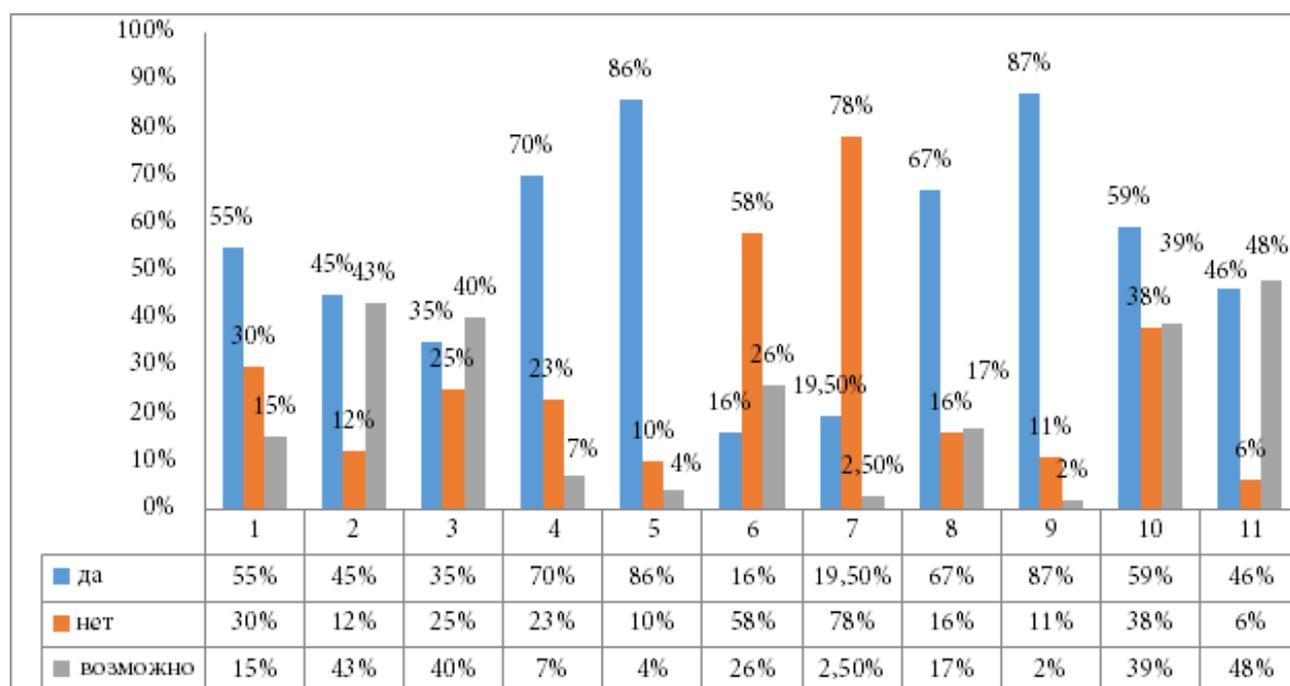
Популярность аниме среди несовершеннолетних связана с тем, что отаку (человек, который увлекается чем-либо, за пределами Японии слово обычно употребляется по отношению к фанатам аниме или манги) легко вписывается в социальную культуру, в аксиологическое восприятие реальности, поскольку персонажи и их чувства приближены к повседневной жизни подростка, который с пониманием и симпатией относится к постоянной борьбе героев с проблемами, их благородству и самопожертвованию. Близка им и стилистика аниме, напоминающая популярное молодежное направление «граффити», мотивы дзен-буддизма с его особой философией.

Субкультура как таковая представляет собой специфическую часть культуры внутри основной культуры, отличающуюся самостоятельной системой ценностей и нормами. По большей части приверженцами субкультур являются подростки. Российские фанаты аниме именуют себя «анимешники». Созданная кинорежиссером, мультипликатором или художником виртуальная цивилизация воспринимается как реальная. Происходящие в ней события, развивающиеся отношения занимают в сознании все больше места, находиться в этой выдуманной жизни подростку становится все комфортнее и интереснее. Следствием этого становится добровольное уединение, переходящее порой в полную социальную изоляцию. В японском языке появился специальный термин «хикикомори», означающий человека, находящегося в подобной изоляции более полугода. Среди несовершеннолетних такое поведение стало трендом. Оно романтизируется в сериалах, а такие люди называются «хикки». Погруженным в виртуальный мир «хикки» все сложнее социализироваться и адаптироваться к реальным условиям. Культивируется общение именно в форумах, где обсуждаются персонажи аниме. Происходит трансформация личности, разрушаются или искажаются коммуникации, моральные нормы, социальные отношения.

Таким образом создается модель поведения фанатов, копирующих своих кумиров в реальности.

### Результаты исследования и их обсуждение

Анализ результатов опроса учащихся (см. рис. 1) показал уровень их вовлеченности в эту субкультуру, показал, чем интересуются и чему отдают предпочтение несовершеннолетние.



1. Любите смотреть аниме?
2. Вы просматриваете аниме фильмы и сериалы более 2 часов в день?
3. Читаете ли Вы мангу?
4. Вы давно увлекаетесь аниме (больше 1 года)?
5. Считаете ли Вы, что после просмотра аниме ваши взаимоотношения с окружающими изменились?
6. Есть ли у Вас любимый антигерой из аниме?
7. В аниме Вам импонирует агрессия, месть и насильственные действия антигероев?
8. После просмотра аниме возникала ли у Вас потребность в изменении своей внешности?
9. Сколько аниме вы смотрели? (Много, более 30 часов а неделю).
10. Хотели бы Вы стать именно «плохим» персонажем из аниме, чтобы также отомстить всем?
11. Посещали ли Вас мысли о жизни и смерти после просмотра аниме-сериалов?

Рис. 1. Анализ опроса вовлечённости

Fig. 1. Engagement survey analysis

Интервьюирование показало, что несовершеннолетние, увлекающиеся субкультурой аниме, быстро проникаются проблемами героев аниме-сериалов и ищут схожесть с собственными. Это и конфликты в семье, и отвержение сверстников: «Сопереживая герою, я представляю себя на его месте и задаюсь вопросом, смог бы также поступить?», «Мне бы хотелось быть внешне похожим на героев из сериалов аниме». Исходя из опроса и интервьюирования, были рассмотрены отличительные признаки данной субкультуры. К их числу можно отнести:

- особые интересы – коллекционирование выпусков манга и аниме, постеров, художественное рисование в этом стиле, написание небольших повестей в стиле аниме;

- своеобразный язык общения. Среди самых популярных: «ня» – описывающее все что угодно; «кавай» –

что-то непостижимое и интересное; «сайонара» – до свидания; «охайо» – доброе утро и др.;

- внешний вид, куда можно отнести ношение брелоков, символики на одежде, значков, тонкой косички спереди. Помимо этого, анимешники косплеят героев любимых аниме (косплей – полное воссоздание образа героя, включая одежду, крафт и даже характер). Они отождествляют себя с конкретным персонажем и перенимают его стиль, манеру поведения, фразы и т. п.;

- участие в неформальных сообществах. Среди наиболее популярных «махо седзе» – волшебницы, «муняшки» – любители мультфильма «Сейлор Мун». Представители «муняшек» носят школьную форму, фиолетовые волосы, короткие юбки. «J-рокеры» – анимешники, увлекающиеся японской музыкой. Детское

направление анимешников ярко представлено «покемонами» – фанатами мультфильма «Покемоны».

Подробно течения «аниме» рассматривались в работах Т. Щепанской, Е. Омельченко, В. Лукова.

«Анимешников» можно подразделить на следующие подгруппы.

– Новички. Данный тип только вступил в изучение культуры аниме, не знает языка, однако увлекается рисованием аниме.

– Интересующиеся. Данный тип пока не вступил в ряды конкретной группы, имеет несколько созданных аниме, изучает язык, посещает специализированные мероприятия.

– Японисты. Данный тип увлекается не только аниме, но и всем, что связано с Японией. Занимаются коллекционированием, посещают специальные форумы, участвуют в клубах «анимешников».

Контент-анализ показал, что, говоря о проблемах повседневности, мультипликаторы уходят глубоко в философию, затрагивая, в частности, проблемы ценностных ориентаций. У персонажей аниме имеются завуалированные психологические особенности, заставляющие читателя или зрителя сочувствовать антигероям.

Чаще всего герой аниме – одиночка, непонятый социумом, или жертва, вызывающая эмпатию. Возникает воздействие на зрителя, вызывающее защитно-бессознательную травматическую связь, романтизирующее персонаж и оправдывающее его девиантное поведение.

В соответствии со ст. 731 Гражданского кодекса Японии возраст согласия вступления в половые отношения составляет 13 лет, а в России возраст согласия – 16 лет, что уже является законодательно существенным различием. Таким образом, просмотр многих сюжетов аниме, которые японский законодатель считает допустимыми для подростков 13–15 лет, в России будет противоправным. Кроме того, дети и до 12 лет могут игнорировать указание возрастного ценза по причине доступности информации в социальных сетях и просматривать аниме о половых отношениях между аниме-субъектами, один из которых вполне может быть его (зрителя) ровесником. Как правило, по сюжету малолетние персонажи нередко ведут себя пассивно и беспомощно, подавая соответствующий пример поведения малолетнему «анимешнику». Далее, указанные аниме-фильмы часто развивают темы насилия, смерти, сексуальных отклонений. В сюжетах запрещенных к просмотру в России аниме-сериалов экранизированы поведенческие шаблоны, допускающие (и даже считающие это в порядке вещей) совершение правонарушений и преступлений. В аниме-сериалах назойливо повторяются, например, сцены побоев, истязаний, убийств, что деструктивно воздействует на сознание и ценностные ориентации личности.

Написание собственных коротких повестей (фанфиков) также может приобретать негативный оттенок.

Возьмем, к примеру, такие популярные направления, как «слеш» и «фурри». Фанфики типа «слеш» в основном посвящены однополым отношениям между героями (используются образы героев уже написанного произведения). В произведениях типа «фурри» действуют антропоморфные герои (то есть животные, разговаривающие и ведущие себя как люди). В некоторых сюжетах животные вступают в половую связь, и такой сюжет способен причинить серьезный вред психическому здоровью несовершеннолетних, нравственному, духовному, а также сексуальному самоопределению их личности. Мир аниме четко прорисован, что придает ему некоторую степень сходства с компьютерными играми и отчасти поэтому воспринимается как виртуальная альтернатива (лучшая версия) действительности. При просмотре мультипликаций несовершеннолетние «анимешники» теряют связь с реальным миром, так как фильмы оказывают негативное воздействие на зрителя, для чего используются самые различные способы: внушение, убеждение, вовлечение и побуждение, далее же идет, соответственно, подражание. По мнению М. Б. Агеевой, субкультура аниме вызывает серьезную зависимость. В среде фанатов это называется «подсесть на аниме». «Мир аниме настолько отличается от привычного мира, что психика в течение всего времени просмотра прибывает в напряженном состоянии. Яркие, захватывающие, необычные образы, все чрезмерно: цвет, эффекты, фантастические сюжеты. Вследствие этого несовершеннолетний уже не удовлетворяется тем реальным миром, который существует вокруг него» (Агеева, 2016, с. 21).

Для выявления особенностей аудитории потребителей аниме и манги мы сочли необходимым выяснить жанровые предпочтения и расположить их по популярности. В опросе приняли участие 90 респондентов, активных пользователей субкультуры аниме. Результаты опроса участников аниме-сообществ, проведенного в социальной сети «ВКонтакте», представлены в табл. 1.

Жанровое разнообразие здесь огромно, в таблице показана лишь основная часть предпочтений аниме и манги в России. Опрос респондентов показал также, что в «анимешных» сериалах все циклично: на протяжении большинства серий показываются одни и те же действия. Этот фактор формирует шаблонность мышления и вызывает желание повторить демонстрируемые действия. А действия эти из разряда девиантных: в фильмах активно пропагандируются легкодоступное поведение, неестественная худоба, смещение гендерных социальных ролей, когда девушки обладают маскулинными чертами, а юноши, наоборот, показываются инфантильными мечтателями. Кроме того, некоторые герои страдают различными психическими расстройствами и носят символику сатанизма.

Анализировались также тематические группы социальной сети «ВКонтакте», где в выдаче по запросу

Таблица 1. Анализ опроса жанров аниме

Table 1. Analysis of the Anime genre survey

Жанры	Процент респондентов
Аниме о романтизированной любви	19 %
Мистические жанры, постапокалиптика и фэнтези (магия, таинственные силы, путешествия между мирами)	24 %
Яой (о мужских гомосексуальных отношениях) и Юри (о женских гомосексуальных отношениях)	14 %
Хентай (эротические или порнографические аниме)	16 %
Самурайские боевики (сюжет о самураях ниндзя)	18 %
Детективы	19%
Комедии	20 %

«аниме» показываются около 219 тысяч сообществ, в основном депрессивного и агрессивного характера. Кроме того, в этих сообществах действуют боты, которые генерируют «массовую печаль». Названия групп говорят сами за себя: «Психбольница аниме», «Анимен», «Кто псих? Я псих», «Кровавые аниме», «Аниме-суицид», «Джефф-убийца», «Реальность? Нет, мне аниме по душе». Подобный депрессивный материал оказывает негативное психологическое воздействие на сознание, создавая у членов сообществ конкретные психологические установки. Большая часть постов посвящена эротике, созданию отрицательного образа школы и образования в целом. Однако гораздо большую опасность таят в себе комментарии, в которых публикуются призывы вступать в подобные группы, в группы с суицидальным подтекстом и т.п. Страницы социальных сетей представляют собой обширное поле по изучению личности. По постам на стене, фотографиям и сообществам можно определить ценностные идеалы личности, по музыкальным композициям – ее эмоциональное состояние. Все это эффективный инструмент кураторов подобных групп для воздействия на несовершеннолетних.

Как пример, приведем сюжет аниме-сериала «Класс убийц». Инопланетянин работает школьным учителем, и школьники должны его убить, иначе он уничтожит планету. На протяжении 50 серий повторяется один и тот же набор действий. «Положительные» герои аниме (школьники) агрессивны, в сериале постоянно происходят

драки, схватки и т. п. Психологи в своих исследованиях отмечают, что просмотр подобного контента на протяжении длительного времени может сформировать у зрителя «афганский синдром». Насилие и жестокость становятся частью повседневности и уже воспринимаются как норма поведения, как результат, у несовершеннолетних смещается фокус ценностных ориентиров.

Помимо жестокости, стоит упомянуть о теме смерти, весьма популярной в аниме. Отношение к смерти в Японии абсолютно отличается от западных представлений. В аниме проскальзывает мысль, что суицид – это финал логических рассуждений. Смерть на экране предстает красивой, эффектной, романтической и привлекательной. Примером может послужить нашумевшее аниме «Тетрадь смерти». По сюжету мальчик записывает в тетрадь имена людей, которые после этого умирают. После демонстрации аниме на рынке в продаже появились такие тетради, однако в дальнейшем их продажу запретили.

В России эта тема тоже актуальна. В 2013 году активисты фонда «Уральский родительский комитет» передали обращение к Президенту РФ с требованием запрета манги и аниме на территории России. Поводом послужило самоубийство несовершеннолетней из Екатеринбурга. После осмотра места происшествия представителями правоохранительных органов были обнаружены книги «Тетрадь смерти». Еще один трагический случай произошел в Уссурийске в 2015 году, когда несовершеннолетняя покончила с собой. Перед суицидом она выложила пост в социальной сети с подписью: «Ня.Пока», что свидетельствует о принадлежности к «анимешникам».

Стоит сказать и о подаче в аниме семейной темы. Как правило, родители у героя либо отсутствуют, либо всячески издеваются над ним, пропагандируя деструктивные ценности. И такая пропаганда дает свои плоды. В 2016 году в Новосибирске двое подростков, ворвавшись в квартиру, нанесли ножевые ранения женщине, как впоследствии выяснилось, матери подруги преступников. Таким образом 13-летняя Наташа решила расправиться со взрослыми, которые «мешали ей жить». Анализ её страницы в социальной сети показал, что размещенный на ней контент состоит сплошь из «анимешных» групп.

Обозначим выявленные механизмы влияния на сознание несовершеннолетних:

1. Вовлечение через интенсивность просмотров аниме.
2. Пропаганда свободы, власти, независимости и жажда власти (на примере мультипликационной картины «Тетрадь смерти»).
3. Отсутствие медиабезопасности в силу возраста.
4. Побуждение к деструктивным поведенческим действиям.
5. Осуждение и критика окружающих (родителей, одноклассников, общество).
6. Намек на «недостойное» окружение (одноклассники, родители, учителя), пропагандирующие, на взгляд антигероя, «истинные» ценности.

7. Требование от окружающих беспрекословного подчинения согласно собственным потребностям, игнорируя рамки общественных норм на примере антигероя.

8. Совет или намек читателю, зрителю о «правильных взаимоотношениях» и восторжестве в справедливости через мщение.

Сегодня молодежные субкультуры, сформировавшиеся через средства массовой информации, практически в полном объеме становятся частью системы. Достаточно вспомнить о «ЧВК Рёдан».

«ЧВК Рёдан» – молодежное интернет-сообщество любителей аниме<sup>1</sup>, точнее, одной-единственной манги «Hunter x Hunter» («Охотник против охотника») – книги с аниме-иллюстрациями, которая читается задом наперед. В ней рассказывается о группировке, созданной Геней Рёдан и состоящей из 12–15 киллеров, убивающих своих противников. Символ группы – паук с 12 лапами и цифрой «4» на спине – это номер самого властного антигероя. Отметим, что эта манга выходит с 1998 г., но ее антигерои обрели большую популярность только в последние годы. Подростки из субкультуры «ЧВК Рёдан» максимально полно копируют внешний образ персонажей преступной группировки из манги «Hunter x Hunter», основными атрибутами которой являются балахонная одежда темного цвета с изображением 12-лапого паука с цифрой «4» на спине, длинные волосы, клетчатые широкие штаны. В интернете сегодня насчитывается множество групп, связанных с «ЧВК Рёдан». Администраторы каналов убеждают, что данное сообщество не пропагандирует насилие, наркотики, алкоголизм, а также суицид<sup>2</sup>.

У роликов, снятых приверженцами «ЧВК Рёдан» и выложенных в интернет, сегодня большая аудитория. Одно из первых «мероприятий» сторонников новой субкультуры, было проведено в Москве в ТЦ «Авиапарк», и вслед за этим с молниеносной скоростью последователи ранее малоизвестной группы любителей аниме стали проявляться в разных городах России: в Москве, Санкт-Петербурге, Новосибирске, Брянске, Барнауле, Челябинске, Туле, Тольятти, Уфе, Ростове-на-Дону, Перми, Южно-Сахалинске.

Автором был также проведен анализ судебной практики в отношении материалов, запрещенных к распространению в сети интернет. Например, в открытом судебном заседании рассмотрено административное дело и осуществлена проверка исполнения законодательства в сфере противодействия распространению в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» запрещенных материалов в Колпинском районном суде города Санкт-Петербурга (дело № 2а-720/2021 от 20 января 2021 года по заявлению

прокурора Колпинского района о признании информации, распространяемой посредством сети по сетевому адресу [приводится адрес аниме «Токийский гуль»] информацией, распространение которой в Российской Федерации запрещено). Доказано, что мультсериалы, находящиеся в свободном доступе, содержали информацию, причиняющую вред психическому здоровью, нравственному и духовному развитию несовершеннолетних.

Напомним, что в соответствии с частью 2 статьи 5 Федерального закона от 29 декабря 2010 года № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» к информации, запрещенной для распространения среди детей, относится информация:

1) побуждающая детей к совершению действий, представляющих угрозу их жизни и (или) здоровью, в том числе к причинению вреда своему здоровью, самоубийству, либо жизни и (или) здоровью иных лиц, либо направленная на склонение или иное вовлечение детей в совершение таких действий;

2) способная вызвать у детей желание употребить наркотические средства, психотропные и (или) одурманивающие вещества, табачные изделия, никотинсодержащую продукцию, алкогольную и спиртосодержащую продукцию, принять участие в азартных играх, заниматься проституцией, бродяжничеством или попрошайничеством;

3) обосновывающая или оправдывающая допустимость насилия и (или) жестокости либо побуждающая осуществлять насильственные действия по отношению к людям или животным, за исключением случаев, предусмотренных настоящим Федеральным законом;

4) содержащая изображение или описание сексуального насилия;

5) отрицающая семейные ценности и формирующая неуважение к родителям и (или) другим членам семьи;

6) пропагандирующая либо демонстрирующая нетрадиционные сексуальные отношения;

7) оправдывающая противоправное поведение;

8) содержащая нецензурную брань;

9) содержащая информацию порнографического характера;

10) о несовершеннолетнем, пострадавшем в результате противоправных действий (бездействия), включая фамилии, имена, отчества, фото- и видеоизображения такого несовершеннолетнего, его родителей и иных законных представителей, дату рождения такого несовершеннолетнего, аудиозапись его голоса, место его жительства или место временного пребывания, место его учебы или работы, иную информацию, по-

<sup>1</sup> Свечков, Д., Галимов, О. (2023). Безобидное аниме или опасное движение: кто такие ЧВК «Рёдан» и стоит ли их бояться на Урале. Комсомольская правда. URL: <https://www.ural.kp.ru/daily/27471/4727170/>

<sup>2</sup> Сообщество Редан. ВКонтakte. URL: [https://vk.com/chvk\\_ryodan](https://vk.com/chvk_ryodan)

зволюющую прямо или косвенно установить личность такого несовершеннолетнего».

Суд постановил запретить распространение японских аниме «Токийский гуль», «Тетрадь смерти», «Инуяшки», «Токийский террор», «Межвидовые рецензенты», «Эльфийская песня» на территории Российской Федерации. Эксперт Санкт-Петербургского института независимых экспертиз и оценки, доктор психологических наук Василий Белов заявил, что эмоциональные образы героев проникают в подсознание и влияют на убеждения и поведение подростков: «В этих фильмах отсутствует грань между добром и злом, стираются границы между положительным и отрицательным героем, культивируется насилие и жестокость, недопустимое отношение к людям, животным, растениям. И что самое опасное – это четкое прослеживание суицидальной тематики. Система поиска в интернете не учитывает возраст, и настройки таковы, что как только пользователь написал «печаль», вокруг него появляется множество ссылок на эту тему. Они ведут и к фильмам, и в закрытые группы. Несовершеннолетний, у которого нарушен эмоциональный фон, попадает в соответствующее окружение. Все это несет колоссальный разрушительный потенциал».

Проведенный анализ подтверждает нашу гипотезу о существовании социальных и психологических взаимосвязей, оказывающих деструктивное влияние на сознание несовершеннолетних путём вовлечения их в субкультуру аниме. Противостоять этому воздействию подросткам сложно, и как результат, у них снижается способность критически мыслить, формируется деспотизм, закрепляются схемы девиантного поведения.

### Выводы

Исследование подтвердило факт, что большая часть субкультуры аниме стала важным элементом молодежной культуры. Поклонниками аниме большей частью становятся подростки и дети, которые игнорируют возрастную ценз и переходят на аниме «для взрослых», способствующие изменению их представлений о моральных и семейных ценностях, а также о мире в целом. По нашему мнению, требуется установление контроля над информацией, развращающей сознание и вовлекающей несовершеннолетних в деструктивные сообщества молодежных субкультур.

Избежать негативных последствий, на наш взгляд, могут помочь некоторые первичные профилактические мероприятия:

1) контрпропаганда (длительные диалоги с подростком о том, чего ему хочется, что он чувствует, что его тревожит, какие видит для себя перспективы в будущем. Невозможно постоянно контролировать несовершеннолетнего, и только собственные нравственные убеждения могут оградить его сознание от привлекательного влияния субкультуры);

2) вторичная профилактика, направленная на изменение ценностных установок несовершеннолетнего, коррекция его поведения;

3) формирование негативного отношения к девиантным формам поведения;

4) снижение агрессивности и раздражительности;

5) ориентирование на персональные формы деятельности (обучение, хобби и т.д.);

6) проведение работы с родителями, которые также должны участвовать в воспитательном процессе с несовершеннолетними;

7) родительский контроль за просматриваемым подростком мультимедийным контентом и оперативное извещение соответствующих структур о замеченных призывах к суицидальным действиям и девиантным формам поведения. Так, Роскомнадзор создал мобильное приложение, чтобы граждане могли оперативно подавать жалобы на нецензурную лексику и запрещенный контент в сети. Эти сообщения не анонимны: чтобы пожаловаться, надо будет зарегистрироваться в приложении через портал «Госуслуги». Цель этого приложения РКН – повысить оперативность удаления из сети запрещенной информации. К противоправному контенту, распространение которого в сети законодательно запрещено, относятся материалы, связанные с детской порнографией, пропагандой суицида, наркотических средств и т. п.

Также необходимой мерой профилактики воздействия субкультур является поддержка альтернативных занятий. Например, если несовершеннолетний заинтересован в музыке, ему могут быть предложены занятия в музыкальной школе и спортом.

Подводя итог, заметим, что субкультуры являются важным элементом молодежной культуры. Они могут вдохновлять, способствовать творческому развитию и объединять людей с общими ценностями. В то же время они могут пропагандировать и девиантное поведение. Однако в целом субкультуры оказывают положительное влияние на современную молодежь, помогая ей найти свое место в мире, выразить себя и создать свое социальное окружение.

### Список литературы

- Агеева, М. Б. (2016). Восприятие японской культуры через анимэ. Феномен субкультуры «анимешники». В *Новый взгляд. Япония: переломные моменты истории: сборник статей конференции*. Москва.
- Артемов, Р. Ю. (2017). Религиозные символы и атрибуты в фэндомных персонажах отаку. *Труды Минской духовной академии*, 14, 275–290.

- Милукова, А. В. (2017). Влияние японской аниме-культуры на современную молодежь России. *Инновационная наука*, 4 (2), 202–204.
- Наймушина, А. Н. (2016). *История аниме в России*: автореф. дис. ... д. филос. наук. Санкт-Петербург.
- Одегова, К. И. (2018). Анимационный кинематограф как объект комплексного гуманитарного исследования: философский аспект. *Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л. Н. Толстого*, 2, 143–146.
- Рябинина, А. М. (2018). Отаку атакуют: российское косплей-сообщество в публикациях СМИ (по материалам статей 1999–2017 года). *Артикульт*, 1, 109–127.
- Самойлова, Е. О. (2016). Семантика киберпространства в жанрах аниме. *Философские проблемы информационных технологий и киберпространства*, 1, 161–167.
- Трифонова, Л. Л. (2016). Мифопоэтический аспект творчества Х. Миядзакки. *Культура. Духовность. Общество*, 27, 82–97.
- Шамяионов, Р., Суздальцев, Н., Бочарова, Е., Акаемова, Ю. (2023). Роль ценностей и вовлеченности молодежи в различные формы активности в предпочтении онлайн/ офлайн-среды. *Вестник Санкт-Петербургского университета. Психология*, 13 (1), 38–50. <https://doi.org/10.21638/spbu16.2023.103>
- Шишкина, Е. В., Зотова, С. В., Хавронина, В. Н., Зотов, В. М. (2020). Японское аниме: исследование его влияния на психологическое здоровье школьников и студентов младших курсов высших учебных заведений России. *Азимут научных исследований: педагогика и психология*. 1 (30), 309–312.
- Näsi, M., Tanskanen, M., Kivivuori, J., Haara, P., & Reunanen, E. (2021). Crime News Consumption and Fear of Violence: The Role of Traditional Media, Social Media, and Alternative Information Sources. *Crime & Delinquency*, 67 (4), 574–600. <https://doi.org/10.1177/0011128720922539>

### References

- Ageeva, M. B. (2016). Vospriyatie yaponskoj kul'tury cherez anime. Fenomen subkul'tury «animeshniki». V Novyj vzglyad. *Yaponiya: perelomnye momenty istorii: sbornik statej konferencii*. Moscow.
- Artemov, R. Yu. (2017). Religioznye simvol'y i atributy v fendomnyh personazhah otaku. *Trudy Minskoj duhovnoj akademii*, 14, 275–290.
- Milyukova, A. V. (2017). Vliyanie yaponskoj anime-kul'tury na sovremennuyu molodezh' Rossii. *Innovacionnaya nauka*, 4 (2), 202–204.
- Najmushina, A. N. (2016). *Istoriya anime v Rossii*: avtoref. dis. ... d. filос. наук. Saint Petersburg.
- Odegova, K. I. (2018). Animacionnyj kinematograf kak ob'ekt kompleksnogo gumanitarnogo issledovaniya: filosofskij aspekt. *Gumanitarnye vedomosti TGPU im. L. N. Tolstogo*, 2, 143–146.
- Ryabinina, A. M. (2018). Otaku atakuyut: rossijskoe kosplej-soobshchestvo v publikacijah SMI (po materialam statej 1999–2017 goda). *Artikul't*, 1, 109–127.
- Samojlova, E. O. (2016). Semantika kiberprostranstva v zhanrah anime. *Filosofskie problemy informacionnyh tekhnologij i kiberprostranstva*, 1, 161–167.
- Trifonova, L. L. (2016). Mifopoeticheskiy aspekt tvorchestva H. Miyadzaki. *Kul'tura. Duhovnost'. Obshchestvo*, 27, 82–97.
- Shamionov, R., Suzdal'cev, N., Bocharova, E., & Akaemova, YU. (2023). Rol' cennostej i vovlechennosti molodezhi v razlichnye formy aktivnosti v predpochenii onlajn/ oflajn-sredy. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Psihologiya*, 13 (1), 38–50. <https://doi.org/10.21638/spbu16.2023.103>
- Shishkina, E. V., Zotova, S. V., Havronina, V. N., Zotov, V. M. (2020). Yaponskoe anime: issledovanie ego vliyanija na psihologicheskoe zdorov'e shkol'nikov i studentov mladshih kursov vysshih uchebnyh zavedenij Rossii. *Azimut nauchnyh issledovanij: pedagogika i psihologiya*. 1 (30), 309–312.
- Näsi, M., Tanskanen, M., Kivivuori, J., Haara, P., & Reunanen, E. (2021). Crime News Consumption and Fear of Violence: The Role of Traditional Media, Social Media, and Alternative Information Sources. *Crime & Delinquency*, 67 (4), 574–600. <https://doi.org/10.1177/0011128720922539>

### Информация об авторе:

**Тамара Гарегиновна Саградова** – научный сотрудник группы по изучению проблем оперативно-служебной деятельности ОВД научно-исследовательского отдела.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Поступила в редакцию 27.04.2023

Одобрена после рецензирования 03.11.2023

Опубликована 15.12.2023

### About the author:

**Tamara G. Sagradova** – Researcher of the group for studying the problems of operational activities of the Department of Internal Affairs, Research Department.

The author declare no conflicts of interests.

Submitted April 27, 2023

Approved after reviewing November 03, 2023

Accepted December 15, 2023