

## Библиографические ссылки

1. Демидова, И.Ф. Жизненный мир как основа профессионального становления студентов/ И.Ф. Демидова// Российский психологический журнал. – 2008. – Т. 5, №2. – С. 47-59.

---

## ЦЕННОСТИ В АНИМЕ

---

**Е.А. Лукина**

*Национальный архив Республики Беларусь,  
Просп. Независимости, 116, 220114, г. Минск, Беларусь  
info@mail.narb.by*

*В публикации автор раскрывает ценностную нагрузку аниме. Показано становление понятия «ценность» в теориях социологии. Так же предпринята попытка анализа аниме, через призму полнометражных короткометражных анимационных фильмов и сериалов. Проблема исследования является влияние японской анимации на формирование ценностных ориентаций молодежи. Объектом исследования выступает японская культура. Цель исследования: выявление и характеристика проблемных полей и ценностных факторов в аниме. Ценность результатов исследования заключается в раскрытии аксиологического аспекта субкультуры молодежи. Данная работа может выступать основой для проведения дальнейших исследований по данной тематике.*

**Ключевые слова:** *ценность; аниме; проблемное поле; субкультура; повседневность.*

Социологическое представление о ценностях заложил В. Дильтей, разделив «объяснение» и «понимание». Продолжателями его идеи стали неокантианцы Баденской школы В. Виндельбанд и Г. Риккерт. По их пониманию ценность это не объективная реальность, а выражение идеального бытия. Затем появилась теория ценностей М. Шелера, где ценности выступали как объективные априорные сущности.

М. Вебер в своей типологии социального действия выделил ценностно-рациональной тип, основой которого является вера в безусловную эстетическую, религиозную, или другую ценность определенного поведения.

Затем в своих работах Э. Дюркгейм и В. Парето дали характеристики ценности такие как: объективность, индивидуализм, устойчивость, передача во времени и контроль над действием индивида.

Операциональное определение ценностям дали У. Томас и Ф. Знанецкий в работе «Польский крестьянин в Европе и Америке», где они выступают как совокупность «правил поведения» при помощи, которых группа сохраняет, контролирует и распространяет типы действия среди её членов.

Социальная психология в рамках теории референтности рассматривает ценности-идеалы референтной группы, свойства её в сознании индивида (эталон и ценностно-нормативная система).

В структурной-функциональном анализе Т. Парсонса ценности выступают как основа связей между социальной системой и системой личности. Они оказывают влияние на формирование мотивации социального действия, имеют нормативные, регулирующие и социализирующие функции.

Феноменологическая социология А. Шюца и этнометодология Г. Гарфинкеля дает такое определение: ценности это явление внутреннего мира индивида, поэтому они крайне субъективны.

М. Рокич выделил ценности-цели (устойчивые убеждения к образу результата), ценности – средства (убеждения к образу поведения).

В современной социологии существует дифференциация точек зрения на сущность и определения ценность.

В общем можно сказать, что существуют следующие аксиологические подходы интерпретации ценностей:

1. Утилитаристский подход - ценность рассматривается через категории «благо», «польза», как материальный объект или духовное явление, которое приносит пользу.

2. Идеалистический подход - ценности интерпретируются в рамках категорий «идеал», «эталон», «референтность».

3. Нормативный подход - где ценность выступает в качестве нормативного регулятора.

4. Понимающий подход - ценность соотносится с понятиями «значимость», «значение».

В данной работе автор придерживается такого определения понятия ценности как: значимое для индивида или группы явление духовной культуры или предмет материальной культуры, воспринимаемые субъектом оценки в качестве нормы, идеала блага, пользы, выгоды [1, с. 290].

На данный момент японская анимация имеет мировую популярность. Причинами её является: широкая возрастная аудитория, разнообразие жанров, оригинальность рисовки и т.д.

Аниме так же можно считать отдельной субкультурой молодежи, так как существуют её отличительные черты в виде косплея (преображение людей в аниме персонажей), анимационной речи (когда в разговоре используются понятия из анимационных фильмов и сериалов), выделение людей при помощи анимационной продукции (браслетов, значков и т.д.).

При широкой возрастной аудитории, основой аниме является молодежь. Так по статистике многих сайтов и рейтингов продаж билетов на анимационные фильмы можно сказать, что японскую анимацию в основном смотрят люди в возрасте от 15 до 31 года [4]. Из этого следует, что аниме влияет на социализацию и формирование визуальной культуры молодежи.

Что касается ценностей, то в различных проблемных полях, которые освещены в фильмах и сериалах, затрагивается данное явление. Выражено оно различными способами.

Первый способ и основной это сценарий, как в любой другом виде киноиндустрии и индустрии различений, он является фундаментом фильма и сериала. Так в освещении какой либо идеи, могут быть отражены какие - либо ценности.

Второй способ это сама рисовка или анимация, где ценность выражается при помощи символической-графической системы, фонов, цветовой гаммы и т.д.

Третий способ - музыка, без которой невозможно передать зрителю атмосферу анимационного фильма, и которая тоже несет ценностную нагрузку.

Четвертый способ это озвучивание аниме персонажей актерами сейю, это одна из особенностей японской анимации. Так как профессиональное озвучивание дает возможность показать ценности через переживание аниме героев.

Например, проблема отношения человека к природе освещена в таких анимационных фильмах и сериалах как: «Принцесса Мононоке» режиссера Хаяо Миядзаки 1997 года, «Помпоко: война тануки в период Хэйсэй» Исао Такахаты 1994 года, «Любимый во Франксе» Нисигори Ацуси 2018 года и др. В основном в виде конфликта между людьми и природой.

«Принцесса Мононоке» см. рис. 1 фильм о противостоянии леса и людей. События разворачиваются в древней Японии, когда ещё существовали боги. Здесь природа выступает как отдельный персонаж в виде леса; лесного бога; животных, защитников леса (больших волков, вепрей) и мифических существ (кодама). Так люди, желая получить железную руду, вырубая лес и борются со здешними животными, нарушая духовный мир природы.

Поэтому появляется проклятье, которое передалось Аситаке принцу восточных земель при убийстве вепря - оборотня. Это только одна часть конфликта, а главная это охота на лесного бога, который может, как дать, так и забрать жизнь. В конце фильма, когда умирает бог, было показано, как погибает лес, однако был восстановлен мир между людьми и природой. Из этого следует, что в данном фильме освещена ценность природы при помощи красочной анимации.



Рис. 1. Постер к анимационному фильму «Принцесса Мононоке»

Проблема отношений между поколениями отражена в работах: «Мои соседи Ямада» 1999 года Исао Такахаты, «Твое имя» 2016 г. Макото Синкая и т.д.

«Мои соседи Ямада» см. рис. 2 анимационный фильм, раскрывающий обыденную жизнь простой японской семьи состоящей из: бабушки Сигэ, мамы Мацуко, папы Такуси, сына Нобору, дочки Наноко [2, с. 148]. Особенность фильма заключается в том, что использовались различные техники анимации: ручная, компьютерная, и стилистике от суми-э (традиционная японская живопись тушью) до акварели. Здесь разногласия между поколениями показано в сатирической форме, как при решении обыденных проблем возникают различные мнения разных поколений семьи Ямада. К тому же тут показано не только ценность семьи, но и японских и семейных традиций. Так рождение сына Нобору и дочки Наноко освещено при помощи сказки о Момотаро и «Сказание о резчике бамбука». Во многих анимационных фильмах и сериалах продемонстрированы фестивали, праздники как основа японских традиций и культуры.



Рис. 2. Кадр из фильма «Мои соседи Ямада»

Рядом друг с другом находятся проблемы общения и одиночества. Так «Наруто» Датэ Хаято 2002-2007 гг., «У Ками-сан проблемы с общением» Аюму Ватанабэ 2021 г., «Город в котором меня нет» Томохико Ито 2016 года, «Связанные» Ёсихиро Миядзима 2016 г., «Девочка и дракон» Мамору Хосада 2021 г. и др. затрагивают данные проблемы.

«Связанные» см. рис. 3 это аниме сериал о будущем, где своё место среди достижений инновационных технологий займёт система «Кидзуна» (яп. 絆-«связь»). Смысл её в том, что если человек, в которого вживлён чип, получает боль, то другие люди с таким чипом разделят её. Людей-обладателей чипа называют кизнайверами (связанные) [3].

События аниме развиваются в вымышленном японском городе Сугомори-Сити, где проходит эксперимент, для которого были выбраны 7 одиноких школьников. Через призму данного сериала отражена боль, одиночество многих людей, поэтому в концовке показано, как ценна дружба, любовь и доверие.



Рис. 3. Постер к анимационному сериалу «Связанные»

В аниме так же затрагивается ценность труда и целеполагания в таких работах как: «Баракамон» Масаки Татибана 2014 года, «Моя геройская академия» Кохэй Хорикоси 2016-2022 гг. и др.

В анимационном сериале «Баракамон» см. рис. 4 рассмотрена такая профессия как каллиграф, через призму жизни Сэйшу Ханда. То как он работает в различных техниках, усовершенствует свои навыки: через это раскрывается сущность труда каллиграфа. К тому же показано положительное отношение людей разного возраста к данной профессии, как в городе, так и в сельской местности.

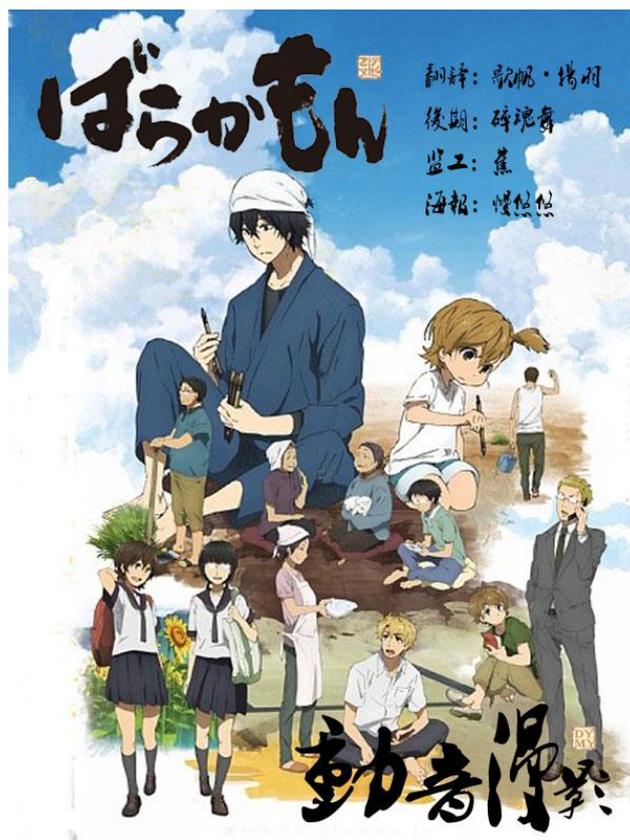


Рис. 4. Постер к сериалу «Баракамон»

Так же существуют в различных странах запреты на определённые аниме, например, в России Китае запрещено аниме «Тетрадь смерти», хотя оно является самым популярным. Однако там показано ценность жизни, через призму смерти, которая происходит из-за прихоти школьника, который находит тетрадь бога смерти. Если в её написать имя то человек умрет.

Можно сделать вывод о том, что главные ценности, которые освещены в аниме это: ценность природы; семьи; традиций; дружбы; любви; труда; жизни. Освещены они в проблемных полях (разногласия поколений, одиночество и т.д.) при помощи сценария, анимации, музыки и озвучивания аниме персонажей.

### Библиографические ссылки

1. Максименко А. А. Социологическая интерпретация понятия «ценность». // Вестник КГУ им Н.А. Некрасова. 2011. № 2. С. 284-291.
2. Оделл К., Ле Блан М.. Студия Ghibli творчество Хаяо Миядзаки и Исао. Москва: Эксмо, 2020. 240 с.

3. Shikimori / энциклопедия аниме и манги [Электронный ресурс]. URL: <https://shikimori.one> (дата обращения: 05.08.2021).

4. Word.art / российский аниме сайт [Электронный ресурс]. URL: <http://www.world-art.ru/animation/> (дата обращения: 10.09.2022).

---

## ФОРМЫ СОЦИАЛЬНОЙ ИДЕНТИФИКАЦИИ НОВЫХ РЕЛИГИОЗНЫХ ДВИЖЕНИЙ

---

**В.А. Мартинович**

*Минская духовная академия,  
Ул. Зыбицкая, 27, 220050, Минск, Беларусь  
nrmsect@yandex.ru*

*Социальная идентификация религиозных организаций лежит в основании общественных реакций на протекающие в конфессиональном пространстве процессы. Динамика, содержательное наполнение и целый ряд иных показателей этих реакций формируется во многом под влиянием специфики социальных институтов общества. Однако формы социальной идентификации религиозных групп являются универсальными для всех социальных институтов. Так, авторское исследование репрезентативной выборки материалов печатных СМИ, органов государственного управления, религиозных и общественных организаций, а также ученых разных дисциплин, позволило выявить четыре наиболее распространенных формы социальной идентификации новых религиозных движений: прямую, контекстуальную, полемическую и индексную. Они по-разному фиксируют представление о том, какие религиозные группы могут быть отнесены к числу новых религий. Также по-разному они воспринимается реципиентами искомым текстов, но во всех случаях с одним и тем же результатов в виде восприятия конкретной группы как идентифицированной в качестве нового религиозного движения. Материал является введением в заявленную проблематику и не претендует на полноту охвата темы.*

**Ключевые слова:** *социальная идентификация; новое религиозное движение; религиозная организация; сектантство*

Социальная идентификация религиозных организаций - постоянно протекающий в общественном дискурсе процесс, включающий установление полного совпадения характеристик той или иной группы с