

**Методические рекомендации
классным руководителям для использования
при подготовке родительского собрания в 5-х-11-х классах.**

Цель: профилактика деструктивного поведения подростков.

Задачи:

1. Информирование родителей об особенностях культуры аниме, существующих ограничениях для просмотра видеопродукции детьми.
2. Информирование родителей о признаках эмоционального неблагополучия ребенка, которое может привести к возникновению проявлений аутодеструктивного поведения.
3. Информирование родителей о способах установления контакта с ребенком или родительской поддержки снижении рисков эмоционального неблагополучия.

1. Что такое «аниме»?

Аниме - японские мультфильмы, имеющие характерный узнаваемый стиль. Они сняты по сюжетам комиксов, классических литературных произведений или собственному сценарию. В переводе с японского «аниме» означает любую анимацию. В остальном мире, напротив, этим термином называют мультипликационную продукцию, произведенную исключительно в Японии.

Интерес молодого поколения к этому культурному явлению продолжает возрастать. Внимание подростков привлекает более «взрослый» сюжет аниме, в сравнении с обычными мультфильмами. Это может быть тема отношений, любви, космоса, супергероев, фантастики, философии с параллельными мирами и сверхъестественными способностями персонажей.

Под аниме -культурой (культурой Отáку) принято подразумевать увлечение японской поп-культурой в целом, включая мультипликационную продукцию, литературу, комиксы-манга, видеоигры, музыку и т.д. Аниме же подразумевает исключительно японскую мультипликацию. Стоит отметить что в нашей стране эти понятия зачастую ошибочно отождествляют.

Снятые в формате сериалов аниме интригуют и заставляют смотреть серию за серией, сезон за сезоном. Увлекаясь слишком сильно, подросток может тратить на них все свое свободное время. Иногда ребенок (подросток) начинает копировать персонажей, их одежду, внешний вид, манеру говорить. Любители аниме объединяются в фан-клубы, играют в онлайн-игры, создают целые движения аниме-пространства.

У родительской и педагогической общественности увлечение этой культурой вызывает тревогу и резкое неприятие. В некоторых случаях эта тревога обоснована, а в некоторых нет.

Из-за обманчивой «мультишности» японской анимации ее слишком часто принимают за контент для детей недетского содержания и пытаются запретить. Японская мультипликация уже не раз оказывается под угрозой запрета, например, в конце января 2021 года Колпинский районный суд Санкт-Петербурга запрещает ссылки на несколько пиратских сайтов с аниме-фильмами: «Тетрадь смерти», «Токийский гуль», «Эльфийская песнь», «Инуясики» и «Аки Сора». Позже Василеостровский суд СПб таким же образом ограничил распространение других тайтлов: «Князь тьмы с последней партии», «Клинок Маню» и «Натюрморт в серых тонах». Такую реакцию аниме, увы, вызывает не только в России. Мультфильмы, как и комиксы, создаются для широкой аудитории, затрагивая самые разнообразные темы: приключения, романтика, спорт, история, юмор, научная

фантастика, фэнтези, ужасы, эротика, бизнес и другие. Понятие аниме, его характерные особенности и стилистика в современном понимании сформировались в 50-60 г. 20 века. Существует деление аниме по жанрам, каждый из которых нацелен на конкретную целевую аудиторию с определенным полом и возрастом, что определяет содержание фильмов.

Кодомо — манга и аниме, предназначенные для детей до **12 лет**. Отличительная особенность этого жанра — его «детскость»: отсутствие идеиного наполнения и характерный рисунок. Часто кодомо-аниме очень близко к европейской или американской анимационной школе и сильно отличается от других видов аниме не только по рисунку, но и по построению сериала. Кодомо обычно рисуется без проявлений жесткости и грубости, часто несёт развлекательный характер.

Сёнэн — аниме для старших мальчиков и юношей (**с 12 до 16-18 лет**). Основные признаки жанра: быстрое развитие и ярко выраженный динамизм сюжета. Произведения содержат множество юмористических сцен, основываются на темах крепкой мужской дружбы, любого вида соперничества в жизни, спорте или в боевых искусствах. Девушки и женщины в сёнэн аниме часто изображаются преувеличенно красивыми и сексуальными, что служит для наилучшего проявления мужественности главных героев. Зачастую, множество красивых девушек стараются привлечь внимание одного героя.

Сёдзё — аниме и манга для старших девочек и девушек (**с 12 до 16-18 лет**). В сюжете сёдзё аниме, как правило, присутствуют любовные отношения разной степени близости, в зависимости от возраста целевой аудитории, большое внимание уделяется развитию образов персонажей. Как характерные черты можно отметить: преувеличенная, гротеско-юмористическая условность рисунка или же, наоборот, утончённо-романтическая. Пользуются большой популярностью фильмы, рассказывающие о приключениях девочек, наделённых магической силой.

Сэйнэн — аниме для взрослых мужчин (**от 18 до 40 лет**). Характерными чертами этого жанра являются элементы психологии, сатиры, эротики, больше внимания уделяется развитию персонажей. Основное внимание уделяется раскрытию характеров персонажей, решению жизненных проблем, их мыслям и идеям, а не активным действиям. Аниме с элементами сатиры, эротики, а также отсутствием четкого разделения на черное и белое.

Дзёсэй — аниме или манга для женщин. Сюжет чаще всего описывает повседневную жизнь женщины, живущей в Японии. Как правило, часть повествования отводится под события из школьной жизни главной героини (именно в это время она знакомится с другими действующими лицами и происходит завязка сюжета). В отличие от сёдзё (истории для девушек), любовным отношениям в дзёсэе уделяется намного больше внимания.

При прорисовке персонажей создатели аниме придерживаются определенной цветовой эстетики, что определяется культурой Японии: для японцев цвет глаз, волос и одежды героя — послание, рассказывающее о том, кто он и как относится к ситуации. Например, смысловое содержание белого и черного цветов: белый передает божественность происхождения и одновременно считается цветом смерти, обозначает сверхспособности; черный для японцев означает радость и благородство, изображает спокойствие персонажа, сдержанность, гибкость ума и решительность. Одна из основных особенностей рисунка аниме — неестественно большие глаза персонажей, что в эстетике аниме имеет особое значение. Они отражают готовность героя воспринимать и созерцать

новое. Для многих детей и подростков именно стиль графического изображения героев является особенно привлекательным.

Российский традиционный подход в изображении и описании персонажей сказок, мультфильмов и литературных произведений более прямолинеен: положительные герои всегда показаны красивыми и привлекательными, а отрицательные некрасивыми, а зачастую и уродливыми (Баба Яга, Кошечка Бессмертный). В аниме же, как правило, даже отрицательные персонажи выглядят привлекательными и симпатичными и могут вызвать «перевертыши» в детском восприятии и путаницу в системе «добро-зло», «плохое-хорошее».

В аниме и манге активно освещаются темы сверхидей, спасения человечества, обладания сверхспособностями, а также тема смерти. Для детей и подростков эти темы являются значимыми, притягивают его интерес и увлекают. Однако, в силу культурных особенностей японцы иначе (спокойнее) относятся к смерти. Это вовсе не означает, что они не боятся умереть – просто они меньше, чем люди западной культуры, страшатся мыслей о смерти. В своей книге-эссе «Писатель и самоубийство» Григорий Чхартишвили пишет: «Мне однажды довелось читать сочинения японских третьеклассников на стандартную тему «Кем я хочу стать». Если не учитывать национальный колорит (один мальчик хотел преуспеть на поприще борьбы сумо, а одна девочка подумывала, не выучиться ли на гейшу), дети мечтали примерно о том же, о чем положено мечтать девятилетним. За одним исключением. Все тридцать сочинений кончались одинаково: описанием собственной смерти. Кто-то хотел романтически умереть молодым, кто-то планировал дожить до ста лет, но ни один из школьников не оставил концовку открытой. Завершение жизненного пути смертью – это естественно. Как же иначе?». Для человека нашей культуры подобный контент является шокирующим, а сцены аниме, изображающие гибель персонажей реалистично, а порой и гротескно, вызывают тревогу.

При упоминании смерти часто всплывает тема суицида, в связи с чем неизбежно следует вопрос, может ли увиденное спровоцировать суицид? То, что в понимании европейца является трагедией, а в христианской религиозной традиции является грехом, в понимании носителей конфуцианства и буддизма является как минимум приемлемым. Еще с древних времен для воина-самурая ритуальное самоубийство считалось почетным способом уйти из жизни. Во Вторую мировую войну японские солдаты без колебаний бросались в самоубийственные бандзай-атаки, а пилоты-камикадзе направляли свои самолёты на вражеские корабли. Многовековые традиции не могли не отразиться ина современной японской культуре. «Далеко не последнюю роль в отношении японцев к суициду играет и давняя, глубоко укорененная в культуре поэтизация добровольного ухода из жизни. Самоубийство благородного героя или героини – это главный фабульный ход японской классической литературы, самый красивый и волнующий из всех возможных финалов. Хеппи-энд вроде «стали жить-поживать и добра наживать» или «они жили долго и счастливо» с японской точки зрения скучен и даже безвкусен». Непосредственных призывов к суициду в аниме и манге не встречается, однако многие герои, следуя многовековым культурным традициям, нередко готовы с легкостью расстаться с жизнью.

Некоторые эксперты считают, что аниме не может быть первопричиной для суицида, однако может стать «спусковым крючком». Для подростка, когда смысл возраста – поиск себя, сила эмоций огромна, а критичность снижена – при отсутствии позитивного образца поведения в ближайшем окружении, более того, при конфликтных взаимоотношениях с близкими – воздействие трагического примера поведения из другой

культуры может оказаться очень влиятельным, спровоцировать непредсказуемое поведение подростка.

Родителям важно знать, что аниме, содержащие сцены гибели героев, рассчитаны только на старшую аудиторию и не допустимы к просмотру детям младше 12 лет. Для подростков старше 12 лет, когда напрямую запретить просмотр видеопродукции, содержащей опасный контент, невозможно, родителям стоит предварительно ознакомиться с содержанием мультфильма, а также быть готовым к обсуждению личностей персонажей, их поступков и мотивов, темы ценности жизни и интереса к смерти.

Тема любовных взаимоотношений – одна из важнейших для подростков в силу их возрастных особенностей и также широко представлена в фильмах аниме. Родителям важно осознавать, что японские представления о сексуальной культуре радикально отличаются от принятых в России и даже в современной Европе. Исторически японские сексуальные традиции, многообразные и неоднозначные, разительно отличаются от русских и европейских, сдерживаемых христианской моралью. Вечный вопрос, что считать порнографией, а что эротикой, что искусством, а что непристойностью для японца получает совершенно иной ответ, нежели у европейца. Например, тот факт, что в Японии юридический возраст согласия вступления в половую связь – 13 лет, определяет более раннее погружение детей в тему сексуальных отношений. И эти культурные особенности также находят свое отражение в аниме.

Родителям важно знать, что аниме в жанре «Сэйнэн» в Японии предназначены для взрослых мужчин и недопустимы к просмотру несовершеннолетними. Японская возрастная маркировка (12+, 16+, 18+) не соответствует отечественной в силу разницы менталитета и культурных ценностей.

Родителям нужно помнить, что если ребенок смотрит мультфильм-аниме несоответствующего его возрасту жанра – он непременно станет свидетелем сцен жестокости, агрессии и аутоагressии, смерти, насилия или эротики, в том варианте, в котором эти темы существует в японской культуре. Аналогично тому, как это представлено в кинематографе любой культуры, когда мы пренебрегаем возрастными ограничениями.

2. Сверхувлеченность ребенка аниме культурой.

Когда увлечение культурой аниме является лишь частью жизни подростка, родители не придают этому большого значения. Но бывают случаи, когда такое увлечение начинает занимать все больше и больше времени, и происходит это в ущерб школе, некогда любимым кружкам, общению со сверстниками и родными. Ребенок интересуется только этим, все общение сводится исключительно к сюжету и героям любимого сериала, все другие темы подростком не поддерживаются, вызывают раздражение, скуку или даже агрессию. И в этом случае необходимо разобраться, от чего ребенок сбегает. Что ему так невыносимо? И какой опыт и качества он получает в альтернативной реальности? А куда еще идти, если в реальности плохо? Понимание этого даст возможные способы решения.

Таким образом, сверхувлеченность – это уход от травмирующей реальности: проблемы в школе (трудности с учебой или изоляция в группе сверстников), конфликтные взаимоотношения с родителями, эмоциональное неблагополучие в связи с переживанием подросткового кризиса (сниженное настроение, низкая самооценка, кризис идентичности). Гипертрофированное увлечение аниме также, как и сверхувлеченность подростков в прошлом любой другой субкультурой (рок, панк, эмо, готы и т.д.) – это

сигнал того, что подросток не знает, как ему жить, не понимает и ищет себя, не ощущает понимания и приятия его взрослыми, не имеет направления для движения по жизни, не умеет получать радость от общения с ровесниками, не знает куда направить свои способности, чтобы получить значимый для себя и других результат, а значит, и удовлетворение.

Поведенческие признаки психологического неблагополучия подростка:

- ✓ часто раздражителен, избегает отвечать на обычные бытовые вопросы, либо дает формальные ответы (не знаю, все нормально);
- ✓ настроение резко переменчиво, либо преобладает сниженный фон (грусть, печаль).
- ✓ не проявляет инициативы к общению с близкими, стремится избежать любого общения, демонстрирует отстраненность;
- ✓ много времени проводит за телефоном, компьютером, значительно снижается интерес к другим сторонам жизни;
- ✓ отказывается от ночного сна, пренебрегает едой.

Если Ваш ребенок чрезмерно увлечен культурой аниме и Вы отмечаете 3 и более признаков из вышеперечисленных – Вам необходимо разобраться в происходящем, наладить хорошие взаимоотношения и помочь подростку обрести эмоциональное благополучие. **Основой эмоционального благополучия человека является эмоциональный контакт со значимыми близкими, принятие и поддержка.**

При увлечении ребенка любой субкультурой, в том числе аниме, не действуют: агрессия и грубость со стороны родителей по отношению к подростку, методы насилия или прямого давления на подростка. Попытки запретить делать что-то (например, смотреть аниме) не дают результата, контакт с подростком разрушается еще больше.

3. Для восстановления эмоционального контакта с подростком важно:

- ✓ разобраться в происходящем и понять, что происходит в реальной жизни с Вашим ребенком: как он чувствует себя в школе, как складываются его взаимоотношения со сверстниками. Важно осознать, что происходит между вами, родителями, и вашим взрослеющим ребенком
- ✓ искренне интересоваться жизнью Вашего ребенка. Можно вместе с ним посмотреть аниме. Заодно убедитесь, что все не так страшно, и возможно, посоветовать ему посмотреть что-то из высокохудожественных аниме
- ✓ быть внимательным, следить за реальными признаками эмоциональных нарушений у подростков, описанных выше, замечать все, что с ними происходит
- ✓ разговаривать с подростком: не выпытывать, слушать, когда подросток хочет о чем-то поговорить, дать ему время рассказывать, вместе с тем поддерживать контакт, рассказывая о себе
- ✓ разговаривать на важные для него темы, говорить о смерти, жизни, проблемах, сексе, о том, что волнует, о том, что сложно переживать в одиночку, что выходит за рамки школы и оценок
- ✓ важно разобраться в причинах сверхувлеченностии подростка. Принять то, что подростки живут не вне реального мира, они прекрасно видят и несправедливость, и жестокость, и многомерность того, что происходит, они хотят и готовы думать и рассуждать
- ✓ быть внимательным к внешности подростка, обращать внимание на выражение лица, смотреть в глаза, быть доброжелательным, задавать неформальные

вопросы: место привычного «как дела в школе» - «что сегодня с тобой происходило?», «что тебя огорчило или что порадовало?»

✓ помочь ребенку, подростку справляться с тяжелыми чувствами и переживаниями. Можно говорить с ними о вашем личном опыте, как вы проживали тоску, гнев, отверженность, как вам было плохо и что помогало справляться

Когда контакт с ребенком уже налажен, вы получаете возможность влиять на просмотр его любимых аниме. Тогда вы сможете вместе выбирать глубокие, смысловые, эмоциональные мультфильмы, без эротики, насилия, жестокости.

Не запрещать, но регулировать. Вдвоем с ребенком определить время просмотра или количество. В качестве награды или отдыха. Вы можете способствовать его развитию: предложить нарисовать героев в скетчбуке, попробовать сделать аниме самому с помощью виртуального конструктора, написать фанфик по мотивам любимого сюжета, смотреть с титрами и учить язык, поинтересоваться японской культурой, философией, литературой. Не обесценивать его увлечение, а развивать, расширять его возможности с помощью инструмента аниме.

Искренний, интересующийся родитель может сделать для безопасности ребенка гораздо больше, чем любой запрет. Любой запрет вредит безопасности. Подростки будут находить обходные пути, они будут держать в себе большие переживаний, они будут вести тайную жизнь, научатся манипулировать и обманывать. Будучи с ребенком на одной волне, понимая его интересы, желания и потребности, важно поддерживать его и направлять в сторону активного взаимодействия с окружающими людьми. Именно такое направление задаст нужные ориентиры для полноценной реализации подростка в будущем. Активная заинтересованность родителей поможет включить ребенка в общение с ровесниками. Продуктивная совместная деятельность даст большее удовольствие, нежели виртуальное пассивное потребление развлечений, вернет интерес к реальной жизни, покажет перспективу вложенных усилий.