

сообщества и практики // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. – 2024. – С. 30–37.

6. Писманик, М. Г. Социология религии. Словарь / М. Г. Писманик, М. Ю. Смирнов // Социологические исследования. – 2011. – №11. – С. 153–155.

7. Самыгин, С.И. Социология религии / С. И. Самыгин. – Ростов н/Д : Феникс, 2015. – 314 с.

8. Филина, Н. В. Религия, власть, общество в контексте трансформационных процессов // Теории и проблемы политических исследований. – 2020. – №4. – С. 147–155.

9. Ханова, Р. В. Сущность религии: проблема социокультурной концептуализации // Социально-гуманитарные знания. – 2017. – №10. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnost-religii-problema-sotsiokulturnoy-kontseptualizatsii> (дата обращения: 22.10.2024).

ДЕЛИНКВЕНТНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПОДРОСТКОВ И МАССОВАЯ КУЛЬТУРА: ВЗАИМОСВЯЗЬ И ПОИСК РЕШЕНИЙ

Капойко А.Н.,

студентка 2 курса ВГУ им. П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Голубев В.А., магистр ист. наук

Ключевые слова: подросток, делинквентное поведение, эмоциональная сфера, массовая культура, интернет, кино.

Происходящие изменения в социальном мире и, в частности, в массовой культуре не могут не иметь определенных последствий. Рост количества случаев делинквентного поведения среди подростков наблюдается не только их родителями или педагогами; о нем все чаще говорят специалисты (школьные психологи и инспектора ИДН), связывая его с определенными трендами и тенденциями в массовой культуре.

Под делинквентным поведением понимают антиобщественное противоправное поведение человека, воплощенное в его проступках (действиях или бездействии), наносящих вред как отдельным гражданам, так и обществу в целом. Этим понятием оперируют представители криминологии, юриспруденции, педагогики, психологии, социологии и социальной философии.

Социальная значимость анализа популяризации проблем делинквентного поведения подростков через массовую культуру становится особенно актуальной, поэтому возникает потребность в точном представлении факторов популяризации делинквентного поведения через массовую культуру среди подростков. Следовательно, немаловажно определить, какие мероприятия необходимо предпринять для сопротивления складывающейся тревожной действительности.

Материал и методы. В современных отечественных исследованиях проблема делинквентного поведения отражена в трудах таких авторов, как В.Д. Менделевич, Е.В. Змановская, С.А. Кулаков, А.Е. Личко, Е.Н. Кондрат, В.И. Добреньков и А.И. Кравченко и др. Примеры же делинквентного

поведения на сегодняшний день настолько распространены, что становятся неотъемлемым материалом практически любых СМИ.

При написании работы использовались общенаучные методы: анализ, синтез, логический метод и метод сравнения.

Результаты и их обсуждение. С развитием Интернета популяризация различных фильмов, книг, комиксов происходит очень быстро. Большое распространение получают видеоигры, целью которых становится убийство, кражи, грабежи, захваты и т.д. Большинство подростков в силу своего возраста воспринимают все это буквально, примеряя на себя так называемые роли антагонистов. Результатом этих изменений стало увеличение в подростковой среде делинквентных форм поведения, которые в большинстве своем приходят через массовую культуру, что приобрело в последние годы массовый характер.

Кино является одним из самых популярных и доступных видов «подвижного» искусства в настоящее время. Говоря о кинофильмах, не многие воспринимают их как серьезный механизм влияния на школьников подросткового возраста. Подростковый период считается самым тяжелым этапом в возрастной периодизации человека. У подростков еще не сформировалось до конца собственное мировоззрение, нет четких представлений о ценностях, они эмоциональны, импульсивны, имеют слабую рефлексивность и противоречивый не устоявшийся внутренний мир, подвержены влиянию современных тенденций, в том числе и деструктивных.

Следовательно, и психологическое состояние подростков является уязвимым. Соответственно, киноискусство может оказывать большое влияние на сознание и подсознание подростков, а также формировать соответствующие установки, способствующие девиациям, и, как следствие, делинквентному поведению. Иными словами, «просматривая тот или иной фильм, подростки могут воспринимать его буквально, то есть совершать те или иные поступки в реальной жизни. Отмечаются множество случаев, когда подростки совершали действия из фильма в реальной жизни. На протяжении нескольких лет, фильмы в жанре слэшер (поджанр фильмов ужасов) обвиняли в том, что они провоцируют реальные случаи насилия» [1].

Современные книги, комиксы, которые захватывают воображение «трэшем» и «жестью», яркими картинками и «вау-образами» не освобождаются из сознания. Поговорка «в одно ухо влетело, в другое вылетело» не относится к тому, что человек воспринимает осознанно. Все, что человеком читается, смотрится, слушается (то есть, «потребляется»), остается в его сознании, даже если он уверен, что все забыл. И то, что человек восхищается убийствами, насилием и извращениями в потребляемом контенте, должно уже насторожить.

Примеров подражания героям в истории огромное количество, и развитие медиасферы и ее доступность создают гораздо больше условий для такого подражания, и не всегда, к сожалению, такое подражание можно назвать положительным и созидательным.

В 2021 году по России прокатилась череда самоубийств подростков, которые следователи напрямую связывают с их увлечениями. Например, 14 февраля трагедия случилась с десятилетней девочкой в городе Колпино Ленинградской области. По предварительной версии следствия, причиной смерти стало самоубийство. Тело девочки нашли на детской площадке спустя около двух часов после ее ухода из дома. Как уточнили СМИ в правоохранительных органах, речь идет об известном аниме «Тетрадь смерти» [2].

Всемирная организация здравоохранения (ВОЗ) отмечает, что в среднем подростки 12–17 лет во всем мире уделяют играм от 7 до 10 часов в неделю, но для части эта цифра достигает 30–40 часов [3]. Таким образом, игры становятся повседневной практикой, сравнимой по значимости с соцсетями и мессенджерами. Соответственно видеоигры не могут не оказывать влияния.

Так, больше 10 лет назад, в 2004 году, свел счеты с жизнью 13-летний китайский подросток. Он оставил предсмертную записку, в которой обращался к родителям и друзьям от имени своего персонажа в World of Warcraft. Перед тем как решиться на суицид, мальчик почти 36 часов подряд провел в популярной ММО. На страшный поступок юноша решился, чтобы «присоединиться к героям, которым поклонялся». Печальный случай произошедший с испанским школьником, 13-летний Густаво Деттер проиграл в League of Legends – вместе с ним в популярной МОВА сражались его друзья. В наказание за очередной проигрыш потребовали от Густаво сыграть в так называемую игру на удушение. Деттер согласился и, потеряв сознание от асфиксии, по неосторожности покончил с собой. При этом его друзья наблюдали за происходящим через веб-камеру [4]. Эти случаи являются не единичными.

Заключение. Таким образом, в современном мире проблема популяризация делинквентного поведения подростков через массовую культуру ощущается довольно остро. Подростки все больше и больше подвергаются сильному влиянию различных фильмов, комиксов, книг, аниме и т.д. Пути решения данной проблемы могут быть разные, начиная от воспитательных бесед до контроля и запрета, однако, на наш взгляд, это не очень эффективно, т.к. подростки в силу своего возраста делают все наоборот, проявляя свой бунтарский характер. И все возможные запреты для них будут является своеобразным вызовом. Кроме того, практика показывает, что при увеличивающемся количестве гаджетов и артефактов массовой культуры *только* запреты становятся менее эффективными.

Мы можем выделить лишь один наиболее верный путь решения: внедрять нужную, полезную информацию тем же путем. Необходимо создавать больше фильмов, книг, видеоигр, возможно, даже аниме, которые будут нести *созидательный* посыл, отражать и отражать последствия неосознанного подхода к средствам массовой культуры. Любой человек становится продуктом того информационного поля, в котором он находится. Если оно будет заполнено созидательным материалом, транслирующим

соответствующие ценности, то сознание и мышление человека будет формироваться также в созидательном направлении.

1. Чижилова, Д. И. Влияние киноискусства на эмоциональную сферу подростков / Д. И. Чижилова // Студенческий научный форум: материалы XI международной студенческой научной конференции. – URL: <https://scienceforum.ru/2019/article/2018013071>"><https://scienceforum.ru/2019/article/2018013071> (дата обращения: 25.01.2026).

2. Причиной самоубийства девочки в Колпино могло стать увлечение японскими мультфильмами «аниме» [Электронный ресурс] // Официальный новостной сайт телевидения Санкт-Петербурга. – URL: <https://tvspb.ru/news/2021/02/15/prichinoj-samoubijstva-devochki-v-kolpino-moglo-stat-uvlechenie-yaponskimi-multikami-anime> (дата обращения: 13.11.2025).

3. Электронные устройства и психическое здоровье подростков // Всемирная организация здравоохранения. – URL: <https://www.who.int/europe/ru/news/item/25-09-2024-teens--screens-and-mental-health>. (дата обращения: 13.11.2025).

4. Ерышев, И. Подросток из Испании покончил с собой из-за проигрыша в популярной онлайн-игре [Электронный ресурс] // Новостной портал (создан при поддержке Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации). – URL: <https://life.ru/p/919280> (дата обращения: 13.11.2025).

КОЛОКОЛЬНИКОВ АЛЕКСАНДР ПЕТРОВИЧ – СОЛДАТ ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ

Колокольникова А.Г.,

*студентка 1 курса ВГАВМ, г. Витебск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Юргевич Н.К., канд. ист. наук, доцент*

Ключевые слова: Великая Отечественная война, фронт, награда, Победа, память.

Среди старых семейных фотографий есть одна, особенно ценная. На ней мой дедушка Колокольников Александр Петрович – герой Великой Отечественной войны. Ему довелось пройти свой путь на войне, тяжелый и незабываемый, о чем говорят его глаза, видевшие немало страшных эпизодов войны. И мой дедушка, сражаясь в рядах Красной Армии, помогал приближать Победу. Поэтому в нашей семье всегда на День Победы собираются родственники, мы вспоминаем всех, кто прошел через войну и фронтовые будни, кто ценой своей жизни и здоровья освобождал родную землю от немецких захватчиков, чтобы у нас, молодого поколения, было мирное небо, ясное солнце, хлеб на столе, счастье и мир в доме.

Материал и методы. В статье использовались публикации по истории Великой Отечественной войны, воспоминания родственников и материалы интернет-ресурса. Применялись методы историко-генетический, историко-сравнительный, историко-типологический.

Результаты и их обсуждение. Александр Петрович Колокольников родился 29 августа 1924 г. в п. Самородное Исаклинского района Куйбышевской области (Самарской области Российской Федерации) [1]. В школе