

ВЛИЯНИЕ ФЕСТИВАЛЕЙ ПОП-КУЛЬТУРЫ НА ОБРАЗ ЖИЗНИ И ЦЕННОСТИ МОЛОДЕЖИ

Заруцкая А.Н.

студентка химического факультета,
Карагандинский национальный исследовательский университет имени академика Е.А.

Букетова, Казахстан

*e-mail:*alexandrazarutskaya@gmail.com

Научный руководитель: ассистент профессора Инджиголян А.А.

Согласно американскому исследованию [1], посвященному взаимосвязи между активностью экранного времени и показателями здоровья среди американских подростков, половина (50.4%) респондентов в возрасте от 12 до 17 лет проводили за экраном более 4 часов в день. Такие результаты вызывают опасения и дискуссии о социальной изоляции молодых людей. Однако феномен Comic Con предлагает преобразить онлайн-увлечения в реальное социальное взаимодействие.

В 2019 году в Астане был проведен первый Comic con: фестиваль, посвященный индустрии комиксов и связанная с ней формами поп-культуры, включая фильмы, аниме, настольные и видеоигры. Опыт проведения первого тематического фестиваля был успешным, и спустя время, наблюдается формирование новой традиции на территории нашей страны: на протяжении 4-х лет Comic Con не теряет своей актуальности для молодых людей. По данным социологического опроса, в котором приняли участие 65 респондентов в возрасте от 13 до 34 лет, 61.5% опрошенных сильно интересуются поп-культурой. Самыми популярными направлениями оказались: 64.6% фильмы и сериалы, 60% видеоигры, 44.6% аниме, 26.2% и 20% голосов набрали настольные игры и комиксы, косплей – 15.4%. Дополнительно было проанализировано количество времени, которое респонденты уделяют данным увлечениям ежедневно: большая часть (63.1%) от 1 до 4 часов в день, 20% более 4 часов в день. Только 16.9% респондентов уделяют менее одного часа в день на данные активности. Таким образом, наблюдается регулярное увлечение молодежью поп-культурой. По данным официального сайта Comic Con Astana, в 2024 году посещений за 4 дня фестиваля достигло 100 000 человек [2]. Данные доказывают высокую вовлеченность молодежи в цифровую культуру, однако она не ограничивается пассивным потреблением контента, а переходит в офлайн-активность. Фестиваль выступает «безопасной территорией» для реализации социальных потребностей:

- нахождение друзей с похожими интересами – 54 (83.1%),
- отдых и развлечение – 52 (80%),
- самовыражение – 50 (76.9%),
- общение с блогерами и актерами – 27 (41.5%).

Для понимания мотивации молодежи посещать фестивали поп-культуры, нужно познакомиться с механизмами, которые позволяют им выходить за пределы онлайн интересов. На данный момент все ещё можно встретиться со стереотипным, а иногда и предвзятым отношением к «гик-культуре». Именно по этой причине цель данного исследования – раскрытие важности подобных фестивалей и развеивание мифов о фанатском сообществе. Фэндом, или фандом (от англ. fandom, буквально «сообщество фанатов») — сообщество поклонников какого-либо жанра или культурного явления. Каждому человеку важно ощущать себя частью группы или социального движения, ассоциировать себя с кем-либо. В опросе приняли участие 51 человек в возрасте 18-24 лет (78.5%) и 7 человек в возрасте 13-17 лет (10.8%). 44 (67.7%) респондента – женщины. Исходя из данных, можно сделать примерный вывод о том, что именно в этих возрастных рамках больше всего сохраняется потребность в самоидентификации или поддержке. Некоторые респонденты поделились своими первыми и/или самыми яркими впечатлениями от знакомства с вымышленными героями из виртуальной культуры. Вот некоторые из них, орфография авторов была сохранена:

• **Поддержка в трудные моменты:**

1. Ж, 18-24 года: «Думаю Аниме само по себе помогло пережить мне трудный период, когда у меня почти не было друзей, я могла ассоциировать себя с персонажами и представлять, что мы с ними друзья. Аниме почти не влияло на мои жизненные принципы, но позволяло на время оставаться с собой и погружаться в новый мир, помогая расслабиться».

2. Ж, 13-17 лет: «Когда мне было грустно я всегда включала игру last of us и life is strange, после я находила в себе силы дальше радоваться жизни».

3. Ж, 18-24 года: «Я любитель к-поп культуры, а если быть точнее, я смотрю дорамы, слушаю музыку к-поп исполнителей. Был момент в подростковый период, когда именно песни корейской герл-группы смогли направить мой настрой на позитив. С тех пор я уже слеую за группой».

• **Формирование ценностей:**

1. М, 18-24 года: «Я думаю это Луффи из Ван Писа. Луффи всегда стремился к своим целям, мечтает, и не дает негативным вещам тронуть его. Его модель поведения и философия - справочник как жить несмотря на невзгоды жизни».

2. М, 18-24 года: «Японская франшиза видеоигр Yakuza, а также мультипликационная/манга франшиза Gintama повлияли на основные мои убеждения и ценности в жизни, и, возможно, характер. И это только самые значимые франшизы, есть ещё множество историй от других авторов, с важными философскими и житейскими вопросами/ответами формирующие личность».

3. Ж, 18-24 года: «Сенку из Dr. stone, его любовь к науке дала мне мотивацию тоже изучать новое и не бояться».

• **Проживание личных историй:**

1. Ж, 18-24 года: «Эдвард Элрик из Стального Алхимика. Я посмотрела это аниме в детстве и у меня отложились в памяти его двойные чувства к отцу: и ненависть за то, что он бросил их с умирающей матерью, и любовь. Моя ситуация не настолько радикальная, но мой отец также ушёл из семьи на какое-то время и потом вернулся... История Эдварда мне сильно помогла справиться со своими эмоциями».

2. М, 18-24 года: «Тайлер Дерден из фильма Бойцовский клуб. Помог понять, что, утратив все до конца можно обрести свободу».

В каждом из этих ответов прослеживается благодарность к героям и проектам. Именно такие сильные эмоции позволяют справляться с трудностями и находить людей с похожими интересами, что в очередной раз доказывает – увлечение поп-культурой не интернет-зависимость, а один из видов личностного роста. Результаты исследования показывают, что важно предоставить пространство для встреч, где не будет страха проявить себя. На вопрос «Помогают ли мероприятия поп-культуры социализации молодежи?» 46 (70.8%) респондентов ответили положительно. 44 (67.7%) респондента завели новых друзей благодаря общим интересам в поп-культуре. На вопрос о том, нужно ли проводить такие фестивали в их городе, 34 человека (52.3%) ответили однозначное «да» и еще 21 (32.3%) выбрали вариант «скорее да, чем нет».

Проявление подобной фанатской поддержки закономерно и логично. Можно вспомнить знаменитый случай, когда читатели писали письма Артуру Конан Дойлю из-за несогласия с концовкой истории Шерлока Холмса. Почти в это же время, в 1986 году, появляется термин «фанат», относящиеся к поклонникам бейсбола и другим спортивным зрелищам [3]. С развитием кинематографа, телевидения и радио в начале 20 века появились первые фан-клубы, а с 1930-х годов фанатами начали называть группы людей с общими медиа интересами. Для запада одним из главных примеров медиа фандома является научно-фантастический сериал «Звездные войны», продолжение которого выходит по сей день и пользуется популярностью у нового поколения из разных стран.

Из данных социологического опроса, 10 голосов разделилось между активными участниками фан-сообщества (нахождение и обсуждение теорий в тематических чатах) и творцами (косплеерами, художниками и писателями фанфиков), остальное количество ответов (41 голос) пришлось на определение себя в фанатском сообществе как зрителя/потребителя.

В нынешнюю эпоху не пишут письма авторам с просьбами изменить ход истории, фанаты сами реализовывают свое видение проекта. Одним из таких направлений является фанфикшн – создание литературных произведений по мотивам оригинальной истории. Подобное желание проявить свою активность в сообществе может быть вызвано несколькими причинами: несогласие с оригинальным сюжетом, желание создать собственный мир с любимыми персонажами, продолжить историю после её официального завершения автором, соединить любимых персонажей в романтических/дружеских отношениях. Именно данный вид творчества часто недооценивается обществом, не считающим фанфикшн серьёзной литературой. Однако, в мире есть примеры успеха авторов-фанатов, чьи работы были экранизированы и напечатаны. Например, «Этюд в изумрудных тонах» Нила Геймана, объединил в себе историю Шерлока Холмса и мифы Ктулху; «Гипотеза любви», роман Али Хейзелвуд, герои которого были взяты из мира «Звездных войн» стал бестселлером. Фильм «После» был снят по мотивам фанфика Анны Тодд, посвященного вокалисту One Direction – Гарри Стайлсу.

Предоставляется возможным сделать вывод, как влияние фанатов выходит за рамки собственных форумов, привлекая крупные компании к популяризации данного контента для широкой публики.

Возвращаясь к фестивальной культуре, можно заметить большое количество людей в косплее. Косплей – это перевоплощение в персонажа через костюм и мимику героя, чтобы образ получился похожим и узнаваемым. На Comic Con Astana даже есть специальный призовой фонд в размере 2 000 000 (двух миллионов) тенге на 2025 год. В косплее нет ограничений в методах реализации костюма, например, в 2019 году приезжал Григорий Айрапетян – известный в косплей-сообществе как Alfakote – и привез из Санкт-Петербурга лично созданного метрового робота «Мека» из игры Overwatch.

Подводя итог, можно утверждать, что Comic Con и гик-культура перестали быть «детским увлечением». На данный момент это мощный инструмент социализации, который может помочь людям выйти из цифровой изоляции. Социологический опрос показал, что молодые люди не заменяют реальность виртуальным миром, а дополняют её новыми эмоциями, которых может не хватать в повседневной жизни. Желание участвовать на тематических фестивалях и принимать участие в фанатской культуре, напрямую влияет на личностный рост и характер человека, как говорилось выше, без страха проявиться.

Список литературы

1. Associations Between Screen Time Use and Health Outcomes Among US Teenagers [Электронный ресурс] // Centers for Disease Control and Prevention. – 2025. – URL: https://www.cdc.gov/pcd/issues/2025/24_0537.htm (дата обращения: 20.03.2026).
2. Comic Con Astana 2024: официальный сайт фестиваля [Электронный ресурс]. – 2024. – URL: <https://comicconastana.kz/2024> (дата обращения: 20.03.2026).
3. Ним Е. Г. Поп-культура, фэндомы и нейросети: фанаты встречаются с ИИ [Электронный ресурс] // Мониторинг. – 2024. – № 5 (183). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pop-kultura-fendomy-i-neyroseti-fanaty-vstrechayutsya-s-ii> (дата обращения: 20.03.2026).
4. Лейканд Д. А., Масленкова Н. А. Фандом: сообщество, субкультура или собственный мир? Подходы к определению феномена фанатских групп [Электронный ресурс] // Вестник магистратуры. – 2024. – № 6-2 (153). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fandom-soobschestvo-subkultura-ili-sobstvennyy-mir-podhody-k-opredeleniyu-fenomena-fanatskih-grupp> (дата обращения: 20.03.2026).

КӨППОЛЯРЛЫҚ ЖҮЙЕДЕГІ ҚАЗАҚСТАННЫҢ РӨЛІ

Исенбеева А.Ж.

Е.А. Бөкетов атындағы Қарағанды ұлттық зерттеу университетінің
саясаттану оқу бағдарламасының студенті, Қазақстан
e-mail: ai_zere_zhanibekovna@mail.ru

Ғылыми жетекші: т.ғ.к, қауымдастырылған
профессор Жумасұлтанова Г.А.

Жаңа мыңжылдықтың алғашқы онжылдықтарынан бастап жаһандық саяси сахнада фундаменталды трансформациялар белең алды. Бұрынғы бір полності басқару жүйесі келмеске кетіп, оның орнын ықпал ету тетіктері сан-салалы, көпвекторлы жаңа парадигма басты. Бұл процесс әлемдік державалар арасындағы күш тепе-теңдігінің қайта қаралуымен және мемлекеттердің бір-біріне стратегиялық тәуелділігінің артуымен ерекшеленеді. Мұндай құбылмалы жағдайда Қазақстан секілді орта державалар үшін сыртқы саяси вектордың маңызы бұрынғыдан да өсті. Себебі, бұл тек егемендікті сақтау емес, сонымен бірге жаһандық иерархияда өзіндік субъектілік сипатты иелену жолындағы күрес. Студенттік пайым бойынша, бұл дәуір – ұлттық дамудың дербес моделін сақтай отырып, жаһандану ағындарына икемді бейімделуді талап ететін сындарлы кезең. Қазақстан мемлекеттілігін нығайту барысында дипломатияны тек сыртқы қатерден қорғану құралы емес, сонымен қатар экономикалық өсім мен халықаралық имиджді қалыптастырудың басты катализаторы ретінде пайдаланды [1, 53 б].

Елдің халықаралық аренадағы саяси салмағын айқындайтын іргелі фактор – оның геокеңістіктік орналасуы. Еуразия материгінің кіндігінде орын тебуі Қазақстанды Шығыс пен Батыс өркениеттері арасындағы табиғи диалог алаңына және транзиттік торапқа айналдырды. Бұл