

EESTI EVANGEELIUMI KRISTLASTE JA BAPTISTIDE  
KOGUDUSTE LIIT  
KÕRGEM USUTEADUSLIK SEMINAR

Adel Kuznetsova

**NOORTE SUBKULTUURID JA NENDEGA ARVESTAMISE VÕIMALUSED**  
**EKB LIIDU KOGUDUSTES**

Lõputöö

Juhendaja: Einike Pilli, PhD

Tallinn, 2024

Olen kõigile lõputöös kasutatud teiste autorite töödele, põhimõttele seisukskohtadele ja muudest allikatest pärinevatele andmetele viidanud.

Sõnade arv (ilma bibliograafia ja lisadeta): 12 300

Autor: .....(alkiri)

.....(kuupäev)

## SISUKORD

<b>SISSEJUHATUS</b> .....	4
<b>1. NOORED JA SUBKULTUUR</b> .....	<b>8</b>
1.1. Subkultuurid, mis need on ja miks nad eksisteerivad?.....	8
1.2. Subkultuuride tekkimise põhjused.....	11
1.3. Subkultuuride tüübid.....	18
1.4. Subkultuuride mõju.....	22
1.5. Subkultuuride tarbimise ja sõltuvus.....	28
<b>KOKKUVÕTE</b> .....	30
<b>2. UURIMUSLIK OSA</b> .....	<b>31</b>
2.1. Uurimuse planeerimine ja teostamine .....	31
2.2. Uurimistulemused.....	34
2.2.1. Üldine teave isiku kohta ja tema staatus või osalemine kiriku elus .....	34
2.2.2. Kas subkultuurid on noorte seas? .....	36
2.2.3. Kogudus ja subkultuurid.....	44
<b>3. NOORTE SUBKULTUURID JA NENDEGA ARVESTAMISE VÕIMALUSED</b>	
<b>KOGUDUSE TÖÖS</b> .....	<b>50</b>
3.1. Soovitused kogudusele .....	51
3.2. Soovitused noortejuhtidele .....	52
3.3. Soovitused vanematele .....	53
<b>KOKKUVÕTE</b> .....	55
<b>KASATATUD KIRJANDUSE LOETELU</b> .....	57
<b>LISA</b> .....	63
<b>SUMMARY</b> .....	66

## SISSEJUHATUS

8 aastat tagasi alustas Kohtla-Järve Peeteli kogudus evangelisatsioonitööd linna lastega. Töö algas lastelaagriga " Lighthouse", seejärel jätkusid kohtumised lasteklubis.

Esimesed kaks aastat tulid lapsed rõõmuga ja ilma sunnita, kuid kolmandaks aastaks olid paljud neist juba teismelised: muutusid häbelikumaks, vaiksemaks, ettevaatlikumaks, üldse mitte selliseks, nagu nad olid lapsena. Noorsootöötajad pidid uuesti tutvuma, suhtlema ja ühist keelt leidma. Mõned teismelised võisid vaikida kõigi klubi ja laagrite kohtumiste ajal, kus nad olid tavaliselt väga aktiivsed.

Ühe suvelaagri ajal otsustasin tutvuda mõne teismelisega ja teada saada, millised on nende huvid elus. Märkasin, et teismelised tutvustasid end ilma suurema huvita ja ei jätkanud vestlust. Tekkis piinlik vaikus. Hakkasin rääkima kõikidest teemadest, mis olid teismeliste lähedased: uued filmid, muusika, mängud, kultuur, erinevad trendid.

Olen olnud laagrites noorsootöötajana juba 8 aastat ja selle aja jooksul on laagris olnud umbes 4 põlvkonda lapsi. Huvitav on see, et vestlus hobidest, filmidest, mängudest või tänapäevastest subkultuuridest on teismeliste alati huvitav olnud ja pannud vestluse käima. Teismelised olid kohe huvitatud ja rääkisid kõigest, mida nad sellest teemast teadsid. Sellistel hetkedel oli subkultuur hea võimalus vestluse alustamiseks ja noorte kaasamiseks laagritegevusse.

Mõnikord kuulsin, kuidas noored rääkisid uhkelt sellest, kui palju aega nad mängude mängimiseks kulutasid. Mõnikord ulatusid need arvud kuni 2500 tunnini ainult ühe arvutimängu puhul. Kuid samal ajal mängisid nad ka teisi arvutimänge. Laagrites ja noortekogunemistel saab tihti kuulda arutelusid selle või teise uue telesaate või filmi üle. Teismelised tantsivad populaarsete laulude järgi ja teevad Tik Toki videoid. Mõned muudavad oma riideid, käitumist ja sõnu, et vastata uuele trendile või populaarsele inimesele. Isegi kirikus võib näha noori, kes mängivad mängu või vaatavad anime'i kohe pärast jumalateenistust, varjudes kõigi eest.

Teismelised kasutavad oma keelt ja terminoloogiat, nii et ümbritsevad inimesed ei saa neist aru. Kord nägin laagris kahte tüdrukut, kes arutasid jaapani seksiterminoloogia üle, kasutades palju võõrkeelseid termineid, kuid keegi täiskasvanutest ei pööranud sellele tähelepanu. Kui ma neile ütlesin, et ma saan igast terminist ja nende vestluse sisust aru, muutusid tüdrukud väga piinlikuks ja lõpetasid sellest rääkimise. Nad olid väga üllatunud, et keegi täiskasvanutest neid mõistab.

Teinekord, kui eri kogukondade noored tähistasid koos aastavahetust, ütles üks uus noortejuht konservatiivsest kogukonnast, et ta kavatseb raseerida nagu ühes populaarses gangsterite telesarjas. Ainus asi, mis teda peatas, oli see, et üks noortest tuletas talle meelde, et ta peab järgmisel päeval jumalateenistusel jutlustama.

Ida-Virumaa noorte 8-aastase kogemuse põhjal on märgata kolme eriti silmatorkavat subkultuuri. Need on järgmised:

1. arvuti- ja telefonimängud<sup>1</sup>;
2. Korea k-pop, dorama, kultuur<sup>2</sup>;
3. Jaapani anime, manga, kultuur<sup>3</sup>.

Subkultuuride teema valimiseks ja uurimuse läbiviimiseks inspireeris mind minu isiklik kogemus ja huvi laste- ja noorsootöö vastu. Teema on üsna värske ja vastuoluline, puudub ühtne arvamus ning veelgi huvitavam on mõista Eesti ja vene regiooni kiriku erinevust. Olin kunagi ise suur subkultuuride fänn ja elasin nende elu. Aga see on juba minevikus. Jälgin endiselt uuendusi ja trende kõigis valdkondades, kuid ainult selleks, et mõista noori ja nende huvisid. Olen ka tähele pannud, et kirikus on 80-90% noortest ja teismelistest seotud vähemalt ühe subkultuuriga ja mõned on seotud paljude subkultuuridega. See on nähtav nende riietuses, võtmehoidjates, kõrvarõngastes, kirjades nende riietel, lauludes, telefoniümbristes, Instagrami avatarides, telefoni taustapiltides ja nende käitumises.

Nii on isiklik kogemus teismeliste puhul on näidanud, et subkultuuridel on tugev mõju, nii positiivne kui ka negatiivne. Isegi kiriku liikmete hulgas on neid, kes on subkultuuride vastu

---

<sup>1</sup> “Video game culture”, Vikipeedia, viimati muudetud 31. märtsil 2024,

[https://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_culture](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_culture) (vaadatud 1. aprillil 2024).

<sup>2</sup> “К-РОР КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ”, КиберЛенинка,

<https://cyberleninka.ru/article/n/k-pop-kak-fenomen-sovremennoy-massovoy-kultury> (vaadatud 1. aprillil 2024).

<sup>3</sup> “Язык и субкультура аниме в контексте глобализации”, КиберЛенинка,

<https://cyberleninka.ru/article/n/yazyk-i-subkultura-anime-v-kontekste-globalizatsii> (vaadatud 1. aprillil 2024).

liigselt huvitatud. Samal ajal pööravad kirikuliikmed vähe või üldse mitte tähelepanu subkultuuride mõju probleemile ega võimalusele neid positiivselt ära kasutada. Mõned kiriku- või noortejuhid ei mõista piisavalt noorte huvisid, vahel isegi ei ole huvitatud noorte elust, nende hobidest ja olen näinud ka suhtumist, kus kõik uus on halb. Samal ajal on noorte ja nende huvide tundmine oluline eeldus nendega kontakti loomisel.

Eelnevast lähtudes on käesoleva töö **eesmärgiks** kirjeldada noorte seas levivaid subkultuure ja uurida, kuidas nende tundmisega arvestada kiriklikus noorsootöös.

Järgnevalt kirjeldan töös kasutatavaid mõisteid.

Kasutan sõna "subkultuur" järgmises tähenduses: see on suurema kultuurikogukonna sees olevate inimeste grupp, kellel on ühised väärtused, huvid, eluviisid ja/või muud omadused, mis teevad neist erilise sotsiaalkultuurilise grupi<sup>4</sup>.

Käesolevas uuringus tähendab mõiste "noored" noori vanuses 14–23 aastat. See vanus valiti kahel põhjusel: Esiteks, noored saavad kiriku liikmeks 17–19-aastaselt<sup>5</sup>. Teiseks on vanus 14–23 aastat umbes keskel vanusevahemikus, mida erinevad organisatsioonid kasutavad noorteuuringutes<sup>6</sup>. Noorte keskmine vanus jääb vahemikku 12–27 aastat ja nende andmete põhjal on keskmine statistiline vanus 14–23 aastat<sup>7</sup>.

---

<sup>4</sup> "What is the difference between culture and a subculture?", Quora, <https://www.quora.com/What-is-the-difference-between-culture-and-a-subculture> (vaadatud 8. detsembril 2023).

<sup>5</sup> Kohtla-Järve Peeteli koguduse ajaloost võetud noorte ristimise statistika: Liza - 17 aastat (2023), Alexandra - 16 aastat (2022), Adel - 17 aastat (2019), Inna - 20 aastat (2019), Mira - 19 aastat (2016), Ruff - 16 aastat (2012), Irina - 18 (2002), Elena - 15 aastat (1997), Olga - 15 aastat (1995), Roman - 13 aastat (1991).

<sup>6</sup> Noorte vanuse leidmiseks võeti uuringutes aluseks kolm organisatsiooni: Tervise Arengu Instituut (<https://www.tai.ee/et>), Kantar Emor (<https://www.kantaremor.ee/>), Peaasi (<https://peaasi.ee/>).

<sup>7</sup> Keskmise vanuse valikul on mitu põhjust. Esiteks on noorsootöö jaoks oluline vanus 14-23 aastat. Umbes 14-aastaselt lähevad teismelised edasi noortesse ja umbes 23-aastaselt lõpetavad nad noorte kogunemistel osalemise ja kas lahkuvad või muutuvad korraldajateks. See statistika on võetud ka minu kogudusest ja naaber kogudustest Vene regioonis. Näiteks minu koguduses on noorte kogunemistel osalejate vanus 16-22 aastat. Teiseks, 14-23 on homogeensemajad ja sarnased eluetapid. See on vanus, mis hõlmab kooli, ülikooli, tööd ja raskete valikute perioodi - kuidas teha õiget asja ja mida valida. See võib anda uuringule "värvilisemad" tulemused. Kolmandaks vähendab keskmine vanus analüüsi keerukust ja võib muuta sihtrühmale juurdepääsu lihtsamaks. Just keskealine vanus on kõige lihtsamini ja kiiremini kättesaadav. Neljandaks, äärmuslike vanuserühmade (12-13-aastased ja 24-29-aastased) väljajätmine võib aidata vähendada nende vanusekategoriate omadustest tulenevaid võimalikke moonutusi andmetes. Mõned neist on alles sisenemas nooresse vanusse, samas kui teised lähenevad noore täiskasvanuea lõpule.

Mõiste "kogudus" tähendab Baptistide Liidu kogudusi<sup>8</sup>. Liitu kuuluvad kõik Eesti baptistlikud kogudused ja sarnase vaimsusega vabakogudused. Kokku on 85 kogudust<sup>9</sup>.

Kiriklik noortetöö all mõtlen kogudustes tehtavad noortele suunatud tegevusi.

Uuring koosneb kolmest osast. Esimeses osas käsitletakse subkultuuride teemat, nende tekkimise põhjuseid ja Eesti noorte seas eksisteerivaid hüpoteetilisi tüüpe. Samuti vaatlen subkultuuride mõju nii negatiivsetest kui ka positiivsetest külgedest. Lõputöö esimeses osas kasutatakse kirjeldavat ja analüütilist meetodit, mis põhineb allikatel.

Teine osa on uurimus ja selle tulemused. Uurimismeetodina kasutatakse küsitlust, mis viiakse läbi Eesti eesti- ja venekeelsete kirikute noorte seas. Uuringuga testitakse subkultuuride mõju ja kolme kirjeldatud subkultuuri hüpoteesi. Kolmas osa tugineb uuringu tulemustele ja keskendub noorte subkultuuridele ning sellele, kuidas neid saab kaasata kiriku töösse. Analüüsis tuuakse välja praktikad või soovitusel kolmele rühmale: kogu kogudusele, noortejuhtidele ning teismeliste ja noorte täiskasvanute vanematele. Lisaks analüütilistele ja kirjeldavatele meetoditele kasutatakse võrdlevat lähenemisviisi. Uurimus lõpeb tulemuste kokkuvõttega.

---

<sup>8</sup> "Kogudused" EEKBKL, <https://kogudused.ee/kogudused/>, (vaadatud 1. aprillil 2024).

<sup>9</sup> EEKBKL, <https://kogudused.ee/>, (vaadatud 1. aprillil 2024).

# 1. NOORED JA SUBKULTUUR

Kuna kristlus on mõjutatud subkultuuridest nii nagu ühiskonnast üldse, vaatleme järgnevalt, mis on subkultuur, selle tekkimise ajalugu ja nendes osalemise põhjused. Lisaks antakse ajalooline ülevaade kolmest subkultuurist: Jaapani, Korea ja mängude subkultuurist ning arutatakse erinevaid ohte, mis võivad subkultuurides tekkida.

## 1.1. Subkultuurid, mis need on ja miks nad eksisteerivad?

Subkultuuri mõistet lahti harutades avastame, et selles sisaldub sõna “kultuur”. Kultuur on nagu elav organism, mis hõlmab teadmisi, uskumusi, kunsti, moraali, kombeid ja harjumusi. Inimene omandab need omadused, kui ta on mingi ühiskonna liige<sup>10</sup>. Kultuur läheb edasi põlvest põlve. Läbi ajaloo muutuvad kultuurilised väärtused seoses religiooni, etnilise kuuluvuse ja elukohaga<sup>11</sup>.

Lisaks muudavad kaasaegne tehnoloogia, globaliseerumine ja reisimine meie ühiskonna mitmekultuuriliseks, millest on peaaegu võimatu tuletada ühte põhikultuuri<sup>12</sup>. Ja isegi kui inimene on ühiskonnast isoleeritud ja ei ole selle osa, jääb ta ikkagi ühte kindlasse kultuuri. Ja samas ei pruugi ühiskonnast pärit inimene kuuluda mõnda subkultuuri<sup>13</sup>.

Sõna "subkultuur" tuleneb ladinakeelsest eesliitest "sub-" ja ingliskeelsest sõnast "culture", mis tähendab "allkultuuri"<sup>14</sup>. Kuigi termin ise sai populaarseks mitte väga ammu, Oxfordi

---

<sup>10</sup> “Culture and Subculture”, USC Marshall School of Business, [https://www.consumerpsychologist.com/cb\\_Culture.html](https://www.consumerpsychologist.com/cb_Culture.html) (vaadatud 8. detsembril 2023).

<sup>11</sup> “What is the difference between culture and a subculture?”, Quora, <https://www.quora.com/What-is-the-difference-between-culture-and-a-subculture> (vaadatud 8. detsembril 2023).

<sup>12</sup> Airi-Alina Allaste, toim. “Subkultuuride sotsiaalteaduslikest käsitlusest - hälbivast allkultuurist skeene, uushõimu ja elustiilini” - *Subkultuurid: Elustiilide uurimused* (Tallinn: Tallinna Ülikooli Kirjastus, 2013), 47, Google Books.

<sup>13</sup> Quora, “What is the difference between culture and a subculture?”.

<sup>14</sup> “Subculture”, Oxford English Dictionary, [https://www.oed.com/dictionary/subculture\\_n?tab=factsheet&tl=true#20039038](https://www.oed.com/dictionary/subculture_n?tab=factsheet&tl=true#20039038) (vaadatud 8. detsembril 2023).

Inglise sõnaraamatu andmetel algab selle sõna varaseim teadaolev kasutamine 1880. aastast. Varaseimad tõendid subkultuuri kohta on mainitud 1885. aastal ühes Briti meditsiiniajakirjas.

Subkultuuri uuritakse kõige sagedamini sotsioloogia ja antropoloogia kontekstis<sup>15</sup>. Viimasel ajal on seda sageli mainitud ka psühholoogia ja vaimse tervise uuringutes<sup>16</sup>. Subkultuur on ühiskonna või kultuuri sees eraldiseisev alarühm. Seda iseloomustavad konkreetsed ideed, tavad, uskumused, huvid<sup>17</sup>. Subkultuurid võivad olla lähedased üldkultuurile, kuid moodustavad selle sees eraldi maailma. Siin võivad olla oma arusaamad hierarhiast, väärtustest, loovusest ja traditsioonidest<sup>18</sup>. Samal ajal võivad subkultuurid vastanduda põhikultuurile<sup>19</sup>, olla negatiivsed, meedia ja ülejäänud ühiskonna kriitika all. Näiteks kuritegelik subkultuur, kus on kurjategijad, jõugud, maffiad ja vangid<sup>20</sup>.

XX sajandi keskel hakkasid antropoloogid subkultuuride teemale tähelepanu pöörama. David Riesman oli esimene, kes tegi 1950. aastal vahet enamusel (kultuuri) ja vähemusel (subkultuuri)<sup>21</sup>. Ameerika kriminoloog Albert C. Cohen lõi 1955. aastal oma raamatus "Delinquent Boys: The Culture of the Gang" toleaeagsete Ameerika kuritegelike subkultuuride teooria. Selle kaudu suutis ta selgitada, miks kuritegevus toimus tööliste ehk madalama ühiskonna seas.

1979. aastal ilmus Dick Hebdige'i raamat "Subkultuurid: stiili tähendus", milles autor vaatleb töölisklassi ja väidab, et subkultuur on normaalsuse õõnestamine<sup>22</sup>. Ta kirjutab, et subkultuure võib tajuda negatiivselt, sest nende olemus tuleneb domineerivate sotsiaalsete normide kritiseerimisest. Autor väidab, et subkultuur toob kokku sarnaselt mõtlevad inimesed, kes tunnevad end sotsiaalsete normide ja standardite poolt ignoreerituna, ning võimaldab neil ühiselt arendada identiteeditunnet ja lükata tagasi aktsepteeritud normid, st arendada teatud vastukultuuri<sup>23</sup>. Muidugi on mõistet käsitletud ka mitmed teised autorid.

---

<sup>15</sup> "Subculture", Vikipeedia, viimati muudetud 17. oktoobril 2023, <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Special:History/Subculture> (vaadatud 9. detsembril 2023).

<sup>16</sup> GoodTherapy, "Subculture".

<sup>17</sup> Oxford English Dictionary, "Subculture".

<sup>18</sup> "Subkultuur", Vikipeedia, viimati muudetud 20. veebruaril 2021, <https://et.m.wikipedia.org/wiki/Eri:Ajalugu/Subkultuur> (vaadatud 9. detsembril 2023).

<sup>19</sup> Allaste, *Subkultuurid: Elustiilide uurimused*, 39.

<sup>20</sup> "Subkultuur", "Eesti keele seletav sõnaraamat" 2009, <https://www.eki.ee/dict/ekss/index.cgi?Q=Subkultuur&F=M> (vaadatud 9. detsembril 2023).

<sup>21</sup> Vikipeedia, "Subculture".

<sup>22</sup> Ibid.

<sup>23</sup> "Subculture: The Meaning of Style", Course Hero, <https://www.coursehero.com/lit/Subculture-The-Meaning-of-Style/> (vaadatud 9. detsembril 2023).

Tallinna Ülikooli sotsioloogiaprofessor Airi-Alina Allaste selgitab, et "subkultuurid eksisteerivad, kuna mingi hulk inimesi ei ole rahul laiemalt ühiskonnas aktsepteeritud võimalustega ja soovivad teha asju teisiti."<sup>24</sup>. Kuigi see kõik kõlab segadusttekitavalt ja mitte väga positiivselt, on oluline meeles pidada, et subkultuur ei ole mingi asi, vaid "määratletav abstraktsioon", mida kujundavad meedia, ajakirjanikud, teadlased, noored ja teismelised ning isegi nende vanemad<sup>25</sup>.

Enamik subkultuure on tekkinud ja arenenud suurtes riikides ning peamised uuringud on läbi viidud USAs või Ühendkuningriigis. Aga kuidas on olukord väikeses Eestis?

A. A. Allaste selgitab: "Eestis jääb mulje, et igapäevaelus domineerivad siiani peamiselt varasemad definitsioonid, mis seostavad subkultuurilist käitumist kuritegevuse või mässuga"<sup>26</sup>. Ta jätkab, et viimase 10 aasta jooksul ei tajuta siiski subkultuure enam destruktiiivse nähtusena, vaid seostatakse inimese elustiili, huvide ja hobidega. Teiseks on Eesti väike ja üsna spetsiifiline riik: siin ei ole olnud traditsioonilisi klasse nagu uuritavates riikides ja ühiskond on postsovetlik, mis mõjus Eesti kultuurile. Seega võib kokkuvõtteks öelda, et ükski ülaltoodud teooriatest ei saa anda põhjalikku analüüsi Eesti subkultuuride kohta, sest iga subkultuur kujuneb erinevates riikides vastavalt rahvuslikele normidele<sup>27</sup>.

Kui me analüüsime kogudust laiema kultuuri kontekstis, siis võib ka seda pidada subkultuuriks - oma traditsioonide, muusika, keele, käitumisnormide ja isegi riietusstiiliga. Subkultuuride tüüpi kogukondi võib näha ka kristluse ja Iisraeli rahva ajaloos. Näiteks Vanas Testamendis oli Iisrael Egiptuses või elas teiste rahvaste seas: kõigil oli polüteism, Iisraelil aga üks Jumal. Lisaks sellele, et Iisraeli rahvas oli üks subkultuur teiste keskel, oli Iisraelis endas neid, kes kuulusid erinevatesse subkultuuridesse, näiteks leviidid ja preestrid, prohvetid, pidalitõbised jne. Uues Testamendis peeti uut usuliikumist, kristlasi samuti marginaalseks ja kohati isegi poliitiliselt ohtlikuks subkultuuriks ning kiusati seetõttu taga. Kristluse enda sees on olnud tagakiusu, eriti domineerivate suuremate konfessioonide poolt. Kui vaadata tänapäeva Eesti kultuuri, mis on oma olemuselt sekulaarne ja agnostitsitlik, siis iga kristlik konfessioon või liit on religioosne subkultuur.

---

<sup>24</sup> Allaste, *Subkultuurid: Elustiilide uurimused*, 51.

<sup>25</sup> Ibid, 49.

<sup>26</sup> Ibid, 52.

<sup>27</sup> "Kas saab rääkida rahvuslikust subkultuurist?", Sirp, <https://sirp.ee/s1-artiklid/c5-muusika/kas-saab-raakida-rahvuslikust-subkultuurist/> (vaadatud 8. märtsil 2023).

Samas võivad koguduse subkultuuristumisega kaasnedad omad ohud - see eripära, mida kantakse, võib muutuda väärtuseks iseenesest. Moskva vene noorte koguduse pastor kirjutab: „Me peame lõpetama oma kirikliku subkultuuri jutlustamise evangeeliumi asemel... Me õpetame inimestele, et nad peaksid mängima ainult sellist muusikat, riietuma ainult nii ja mõistmata, et see ei ole üldse evangeelium - see on meie enda subkultuur, mida me teistele peale surume”<sup>28</sup>. Pastor Toivo Pilli kirjutab ka sellest oma raamatus: "Ei tohi muuta pühaks ja puutumatuks koguduse subkultuuri, vaid tuleb hoida evangeeliumi rõõmusõnumit ja viia seda edasi. Nii nagu erinevad tulekandjad viivad edasi olümpiatuld”<sup>29</sup>.

## 1.2. Subkultuuride tekkimise põhjused

Selles osas puudutan üksikasjalikumalt subkultuuride tekkimise põhjuseid tänapäeva ühiskonnas. Näitan kuidas põhjused on 21. sajandil muutunud ja omandanud uue iseloomu.

Ekaterina Glebova ja Sergei Batalin, kaks kaasaegsete sotsiaalsete probleemide uurijat, kirjutavad, et vaadates noorte tänapäevaseid huvisid - mängu, trende, muusikat, telesarju - pole neil enam samu omadusi, mis määrasid kahekümnenda sajandi lõpu subkultuurid<sup>30</sup>. Neis oli väljendunud protest, nende eesmärk, võitlus ja ideoloogia, samuti kui mitte protest massikultuuri vastu, siis vähemalt isolatsioon - näiteks hipide või skinheadide puhul. Seetõttu väljendavad uurijad arvamust, et subkultuurid on asendunud teatud "kultuuriliste segudega". Seega on subkultuurid muutumas vähem lokaliseerituks (ühes piirkonnas) ja salastatuks (linna äärealad, keldrid, laohooned) ning nad on kaotanud oma "esoteerilisuse" (sissepääs ainult kitsale "pühendunud" inimeste ringile). Enamik subkultuure on kaotanud oma autonoomia ja kontrakultuurilisuse, nad "elavad" internetis, absoluutselt "avatud" ja kõigile kättesaadaval kujul. Seetõttu kasvavad veebikogukonnad ja noortel on üha lihtsam saada ligipääsu neis osalemiseks, sest "ametlikuks osavõtjaks" saamiseks piisab, kui neil on juurdepääs internetile. "Iga noor võib kiiresti ja vaevata muutuda konkreetse subkultuurilise liikumise esindajaks ilma igasuguse teabeta selle ideoloogilise ja väärtusliku sisu kohta".<sup>31</sup>

---

<sup>28</sup> Евгений Бахмутский, *Евангелие в городе* (Москва: Библия для всех, 2017), 60-61.

<sup>29</sup> Toivo Pilli, *Selginemisi* (Tartu: Kolm talenti, 2023), 15.

<sup>30</sup> “Обзор современных молодежных субкультур в эпоху медийной глобализации”, КиберЛенинка, <https://cyberleninka.ru/article/n/obzor-sovremennyh-molodezhnyh-subkultur-v-epohu-mediynoy-globalizatsii>, (vaadatud 4. aprillil 2024).

<sup>31</sup> Ibid.

E. Glebova ja S. Batalin pakuvad välja subkultuuride kolme tüüpi vastavalt nende osalejate spetsiifilisele käitumisele: prosotsiaalse, asotsiaalse ja antisotsiaalse käitumise rühmad. Prosotsiaalsed on rühmad, mis ei ohusta ühiskonda, kannavad positiivset ja aitavad kaasa selle arengule. Asotsiaalsed rühmad kritiseerivad mõningaid ühiskonna norme või reegleid, kuid see vastuseis esineb pigem sõnades kui tegudes, see ei ole äärmuslik. Antisotsiaalsed rühmad kritiseerivad ühiskondlikke norme ja aluseid, kuid püüavad neid ka purustada, äärmuslikel juhtudel ka ühiskonda ennast. Suurem osa 20. sajandi subkultuuridest võib arvata kolmandasse käitumise rühma, 21. sajandi subkultuurid kuuluvad enamasti teise ja mõned esimesse - prosotsiaalsesse - rühma.

Selle põhjal järeldada, et kaasaegsetel subkultuuridel on piisavalt põhjusi oma ilmnemiseks. Kuid tegelikult on subkultuurides osalemise põhjused iga osaleja jaoks väga individuaalsed ja isiklikud, mistõttu ei saa täiesti kindlalt väita, et põhjused on kõigi jaoks samad. Kuid allpool esitan üldised põhjused subkultuuride tekkimiseks. Loetud kirjanduse ja erinevate subkultuuride ja sotsioloogia-alaste uuringute põhjal olen tuletanud subkultuuride tekkimise põhjused, mida järgnevalt esitan.

Üheks subkultuuride tekkimise põhjuseks on kahtlemata globaliseerumine ja infotehnoloogia. A. Teterina, Novosibirski Pedagoogikaülikooli õppejõud, kirjutab, et globaliseerumise ja tehnoloogia aktiivse arengu, teiste rahvaste mõju inimestele, nende isiksused, kogemused ja traditsioonid, huvid, universaalsed väärtused - kultuur globaliseerub ja tekivad riikidevahelised subkultuurid<sup>32</sup>. Teistsugune kultuur, sest see on uus, tundub vabam ja muidugi huvitavam; kiirete muutuste ajastul muutub tuttav ja harjumuspärane kiiresti igavaks.

Sotsioloog P. I. Zaharova, kirjutab, et noored püüavad olla sarnasemad teiste riikide inimestega - näited selle kohta on Jaapaniga (anime-fännid) ja Koreaga (K-popi fännid) seotud subkultuuridesse kuuluvad noored<sup>33</sup>. Lisaks "kultuurisegudele" on tänapäeva subkultuurid ka "kultuuridevahelised segud". Ja nende globaliseerumist kinnitab asjaolu, et enamik tänapäeva noorte subkultuuridest on laenatud või kopeeritud USAst, Lääne-Euroopast või Aasiast. Ja kui 21. sajandi teisel kümnendil oli subkultuuride ülekandmise poolest juhtiv riik kahtlemata USA,

---

<sup>32</sup> "Влияние функций молодежной субкультуры на культуру общества", КиберЛенинка, <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-funktsiy-molodezhnoy-subkultury-na-kulturu-obschestva>, (vaadatud 4. aprillil 2024).

<sup>33</sup> "Глобализация и социальная стратификация как факторы возникновения и развития молодежных субкультур", КиберЛенинка, <https://cyberleninka.ru/article/n/globalizatsiya-i-sotsialnaya-stratifikatsiya-kak-factory-vozniknoveniya-i-razvitiya-molodezhnyh-subkultur-1>, (vaadatud 4. aprillil 2024).

siis nüüd, kolmandal kümnendil, konkureerivad Jaapan ja Lõuna-Korea aktiivselt USAga. Kuid kõik eespool nimetatud või mainitud tänased subkultuurid on kahtlemata teiste kultuuride laenamine või mitme kultuuri segunemine ning selline nähtus toimub ainult tänu kultuuri ja tehnoloogia globaliseerumisele.

Teiseks subkultuuride tekkimise põhjuseks on noorte identiteedi otsimine ja soov eneseväljenduseks. Rääkides eneseväljendusest, annavad subkultuurid noortele võimaluse väljendada oma individuaalsust, loovust ja ainulaadsust - midagi, mida on nii soovitatav näidata juba noores eas.

Alla Jafaljan oma psühholoogia-alases uurimistöös kirjutab, et noorte ekspressiivne tegevus, st teatud subkultuuri tegevus, kui edukas eneseväljendus, aktiveerib isiksust<sup>34</sup>. Ei ole juhus, et peaaegu iga noorte subkultuuri jaoks on oluline ennast väljendada eredalt ja emotsionaalselt väljendusrikkalt. Vajadust oma isiksust eredalt ja kiiresti näidata seostatakse dialoogi vajadusega vanema põlvkonnaga või põlvkondade vahel. Eneseväljenduse abil toimib selline dialoog kui "suhete regulaator noorema põlvkonna vahel, kes pretendeerib liidripositsioonile, ja vanema põlvkonna vahel, kes ei taha oma positsiooni kaotada, võimaldab uue maailmavaate vähemate kaotustega maksma panna ja uuenduslike tehnoloogiatega läbi murda". Subkultuuride väljendamise kaudu püüavad noored, võib-olla vaikselt, saada õigust seista "täiskasvanutega" samal või vähemalt lähimal tasandil. Tegelikult on noorte jaoks elav eneseväljendus viis, kuidas nad saavad oma kogemustest ja muredest vaikselt rääkida. Vanema ja noorema põlvkonna vahelises suhtluses on sellisel juhul sageli vaja isiklikku, emotsionaalset reageerimist, mõistmist ja sugulussuhete empaatiat.

Noorukieas on eneseväljendus tähtsam kui teistes eluperioodides, sest nad otsivad oma identiteeti. Eneseväljendus aitab määratleda ja katsetada piire ja põhimõtteid, mida noor inimene soovib nimetada oma "minaks". Nad otsivad oma kohta ühiskonnas, püüavad leida oma väärtusi. Sest noorus on üleminek kahe pika eluetapi - lapsepõlve ja täiskasvanuea - vahel.

Konstantin Fomitšev kirjeldab sotsioloogia-alases uurimuses probleemi, et tänapäeva noored ei saa kasutada täiskasvanute ja eelmiste põlvkondade elukogemust, mille nad said noorena<sup>35</sup>.

---

<sup>34</sup> “Особенности самовыражения современной молодежи: экспрессивно-голографический подход”, КиберЛенинка, <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-samovyrazheniya-sovremennoy-molodezhi-ekspressivno-golograficheskiy-podhod>, (vaadatud 5. aprillil 2024).

<sup>35</sup> “Роль молодежных субкультур при переходе к информационному обществу”, КиберЛенинка, <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-molodezhnyh-subkultur-pri-perehode-k-informatsionnomu-obschestvu>, (vaadatud 5. aprillil 2024), 217-219.

Ja kui 20. sajandil ei aktsepteerinud subkultuuride osalejad oma vanemate kogemust, siis oli põhjuseks mäss klassisüsteemi vastu, mitte aga vanemate kogemuse või selle ebaolulisuse vastu. 21. sajandil on kõik muutunud, subkultuurid oma enamuses ei ole enam mässu väljenduseks, kuid puudub võimalus aktsepteerida vanemate kogemusi. Isegi noorte vanemad, elavad täiesti erinevates ühiskondades, kus on erinevad hoiakud, väärtused ja staatused.

K. Fomitšev jätkab oma mõtet, kirjutab: "Väga oluline asjaolu on noorte pettumus täiskasvanute ühiskonna moraalis. Noored hakkavad otsima elu mõtet, sotsiaalset õiglust. Nad veenduvad peagi, et ideaalid ja kõrged väärtused, millele neid lapsepõlves kasvatati, ei täitu täiskasvanute maailmas. 17-20-aastaseks saades saavutab noorte pettumus oma maksimumi. Noortel on piisavalt jõudu ja teadmisi, nagu nad ise usuvad, et ühiskonda ümber korraldada, kuid sotsiaalsete institutsioonide võim on suunatud staatuste säilitamisele. Ja siis mängivad eakaaslaste rühmad ja noorte subkultuurid kaitsja ja õpetaja rolli".<sup>36</sup> Lääne sotsioloogid usuvad, et noorte subkultuurid on noorema põlvkonna katse lahendada uuel viisil ja ühiselt oma vanuse kollektiivseid probleeme, mis tekivad ühiskonna vastuolude tõttu.

Dr. Ruth Adams Londonist kirjutab, et "tänapäeva teismelised on rohkem huvitatud veebiidentiteedi loomisest"<sup>37</sup>. Internetis on palju lihtsam luua oma unikaalne kuvand, nii nagu sa tahad, et teised sind näeksid, kasutades juba olemasolevat teavet erinevate subkultuuride, nende omaduste ja stiilide kohta. "Noored loovad subkultuuride kaudu oma elustiili, mida nad kasutavad selleks, et luua oma identiteeti, mis erineb perekonna, kooli ja töö poolt etteantud identiteedist. Osalemine subkultuuris muudab noorte elu mitmekesisemaks, võimaldab neil kogeda alternatiivseid sotsiaalse reaalsuse vorme ja luua ise uut reaalsust".<sup>38</sup> Subkultuur toimib turvalise ja vaba ruumina oma identiteedi loomiseks, sealhulgas enamasti eneseväljenduse kaudu<sup>39</sup>. Seega on identiteet ja eneseväljendus subkultuuride kontekstis tegelikult väga tihedalt seotud. Kokkuvõtteks võib öelda, et üks põhjus, miks subkultuurid tekivad, on nende ainulaadsuse leidmine, loomine ja näitamine.

Kolmandaks subkultuuride tekkimise põhjuseks on protest sotsiaalsete normide ja hoiakute vastu. Mõned subkultuurid tekivad protestina aktsepteeritud normide, väärtuste ja käitumisreeglite vastu. Noored, kes ei ole nõus kehtiva korraga, ühinevad subkultuuridesse, et

---

<sup>36</sup> Ibid, 218.

<sup>37</sup> КиберЛенинка, "Обзор современных молодежных субкультур в эпоху медийной глобализации".

<sup>38</sup> КиберЛенинка, "Роль молодежных субкультур при переходе к информационному обществу".

<sup>39</sup> "Роль субкультуры в формировании личности", КиберЛенинка, <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-subkultury-v-formirovanii-lichnosti>, (vaadatud 5. aprillil 2024).

väljendada oma protesti ja luua alternatiivne väärtussüsteem. Lihtsalt öeldes on põhjused ja vorm samad, mis 20. sajandi radikaalsetel ja deviantsetel subkultuuridel<sup>40</sup>, sest skinheadid, gopnikud ja anarhistid on grupid, mis püsivad tänapäevases ühiskonnas ikka veel. 20. sajandil oli see võitlus klassisüsteemi ja ühiskonna ebaõiglase kohtlemise vastu vaese klassi vastu, tänapäeval on põhjused sarnased, ainus erinevus on klassisüsteemide puudumine. Kuid ebaõiglus ühiskonnas ja võitlus selle vastu on alati olemas, sellele kõigele lisandub inimeste isiklik vastumeelsus ja agressiivsus. Näiteks vähem kui aasta tagasi tekkis Eestis paremäärmuslik, äärmuslik rühmitus "Active Club", mis on juba mitu korda inimesi metsa viinud, et neid peksta ja alandada<sup>41</sup>. Ja Ida-Virumaal on aktiivne skinheadide grupp, kes võitlevad täiesti erinevate asjadega (näiteks võitlevad juutide vastu) ja suudavad ühineda "ühise vaenlase vastu".

Nagu need kaks näidet näitavad, iseloomustab selliste rühmade ja radikaalsete subkultuuride osalejaid "kriitiline suhtumine ja püüdlus eitada või revideerida traditsioonilisi väärtusi, osaline või täielik (mõnikord varjatud, alateadlik, mõnikord demonstratiivne) tõrjumine olemasoleva ametliku ideoloogia suhtes, negatiivne suhtumine ametlikku kultuuri, traditsioonilisse kunsti, orienteerumine oma ideaalidele jne"<sup>42</sup>. Nii 20. sajandil kui ka praegu kuuluvad selliste rühmade hulka noored, kes mingil põhjusel leiavad end ühiskonnas mittevajaliku või ebavajalikuna<sup>43</sup>. Tundes end ühiskonnas "ebavajalikuna" ja selle enesemääratluse puudumise tõttu on noorukid ja noored ühiskonnas marginaalsel positsioonil<sup>44</sup>. Selliste inimeste käitumine on omapärane ning nende välimus ja käitumine on liiga radikaalne, mistõttu paljud ühiskonnas näevad neis ainult kontrakultuuri<sup>45</sup>.

Kahe sotsioloogi, Natalja Kljatškina ja Evgenia Pachkolina arvamusel on "ebapiisav arusaam ümbritsevast sotsiaalsest keskkonnast viib noorte antisotsiaalsete rühmade liikmed ja rühmad

---

<sup>40</sup> "Молодежная субкультура и девиантное поведение молодежи: асоциальные молодежные группировки", КиберЛенинка, <https://cyberleninka.ru/article/n/molodezhnaya-subkultura-i-deviantnoe-povedenie-molodezhi-asotsialnye-molodezhnye-gruppirovki>, (vaadatud 10. aprillil 2024).

<sup>41</sup> Martin Laine, "Eestis kinnitab kanda paremäärmuslik rühmitus. Selle alaealised liikmed viisid ohvri metsa ning filmisid tema piinamist ja alandamist", *Delfi*, 9. aprillil 2024, <https://www.delfi.ee/artikkel/120283953/eestis-kinnitab-kanda-paremaarmuslik-ruhmitus-selle-alaealised-liikmed-viisid-ohvri-metsa-ning-filmisid-tema-piinamist-ja-alandamist>.

<sup>42</sup> "Молодежные субкультуры как социальное явление", КиберЛенинка, <https://cyberleninka.ru/article/n/molodezhnye-subkultury-kak-sotsialnoe-yavlenie>, (vaadatud 10. aprillil 2024).

<sup>43</sup> Ibid.

<sup>44</sup> КиберЛенинка, "Молодежная субкультура и девиантное поведение молодежи: асоциальные молодежные группировки".

<sup>45</sup> КиберЛенинка, "Молодежные субкультуры как социальное явление".

ise pidevalt konfliktidesse teistega"<sup>46</sup>. Selliste gruppidega kaasneb nende eesmärkide saavutamiseks vägivald ja agressiivsus, mis samuti aeglustab eneseteostuse ja sotsialiseerumise protsessi. Selliste rühmade juhid on kõige agressiivsemad ja näitavad seda omadust kõige sagedamini.

Ashot Abrahamyan kinnitab oma kolleegide arvamust, väites, et kuigi kõik kõlab nii hirmuäratavalt ja negatiivselt, on kaasaegses ja arenenud ühiskonnas "alternatiivsete kultuurivormide tekkimine vältimatu"<sup>47</sup>. Kuid katsed neid keelata võivad viia koledamate ja agressiivsemate vormide, sealhulgas fašistlike rühmituste tekkimiseni. "Üldiselt viivad alternatiivsed kultuurivormid kõigi olemasolevate kultuuride rikastumise ja noorendamiseni". Ja subkultuuril, isegi kui see on radikaalne, on ülesanne kohandada noori sotsiaalse tegelikkusega.

Neljandaks subkultuuride tekkimise põhjuseks on sotsiaalmajanduslikud ja psühholoogilised tegurid. Minu arvates on need tegurid Eesti noorte seas kõige populaarsemad subkultuurides osalemise põhjused. Vaesus, tööpuudus, ebavõrdsus ja ebaõiglus, kõrged hindad ja selle jätkuv kasv, "klaasist lagi" - kõik need on tänapäeva ühiskonna aktuaalsed probleemid ja need on samuti sotsiaalmajanduslikud tegurid. Lisaks sellele kaasnevad noorukieas olulised otsused, mida tuleb elus teha, oma koha otsimine ühiskonnas ja üldse noore täiskasvanuea vanuskriis ning see on psühholoogiline tegur. Kuigi subkultuurid võivad toimida vahendina ja abivahendina probleemide ületamisel. Subkultuuris võib leida vastastikust abi, tuge, teada alternatiivseid sissetulekuallikaid teistelt subkultuurides osalejatelt.

Alates koroonaviiruse pandeemiast ning hiljem alanud sõjale jätab olukord Eesti tööturul palju soovida. Tööpuudus kasvab ja töötamise tingimused muutuvad üha kõrgemaks. Ei ole saladus, et üks põhjus, miks noortele ei anta tööd, on töökogemuse puudumine. Juba koolis hakkavad teismelised valima elukutset ja tegema oma teed "karjääri"<sup>48</sup>. Nad peavad tõestama oma tõhusust ja tulemuslikkust, erinevalt oma kogenumatest kolleegidest töös, ning kõrgharidus või mis tahes muu haridus ei ole tööhõive garantii. Loomulikult toob see kaasa teatud pideva sisemise pinge ja psühholoogilise surve, mida võivad võimendada eksamid, vastuvõtud,

---

<sup>46</sup> КиберЛенинка, "Молодежная субкультура и девиантное поведение молодежи: асоциальные молодежные группировки".

<sup>47</sup> КиберЛенинка, "Молодежные субкультуры как социальное явление".

<sup>48</sup> "БЕЗРАБОТИЦА В МОЛОДЁЖНОЙ СРЕДЕ: ПРИЧИНЫ И ПУТИ РЕШЕНИЯ", Кибер Ленинка, <https://cyberleninka.ru/article/n/bezrabotitsa-v-molodyozhnoy-srede-prichiny-i-puti-resheniya>, (vaadatud 15. aprillil 2024).

radikaalsed muutused ja erinevad ühiskonna institutsioonid<sup>49</sup>. Näiteks haridus, eakaaslased või isegi oma pere.

Karmen Maikalu ütles Perenõustamise aine loengutes, et iga peresisene probleem toob kaasa tugeva tasakaalustamatuse ka lapse, nooruki ja noore inimese psühholoogilises seisundis. Ja vanematevahelised konfliktid või külmus mõjutavad lapsi, veelgi enam aga perevägivald või abielulahutus, mis tihti toimub eesti peredes<sup>50</sup>. Probleemid õpetajate ja eakaaslastega sotsialiseerumisel ning ebaõnnestumine reaalses elus viivad ka subkultuurides osalemiseni ja põhjendamatu agressiivsuse<sup>51</sup>. Üks silmapaistvamaid sotsialiseerumisprobleeme on kiusamine, mitte ainult isiklikult, vaid ka küberkiusamine. BBC uuringu kohaselt on iga kuues teismeline maailmas vähemalt kord küberkiusamise ohvriks langenud<sup>52</sup>. Näiteks võib tuua Ida-Virumaa teismeliste poolt loodud jututoa Telegramis, mille eesmärk oli aktiivselt kiusata oma eakaaslast<sup>53</sup>. Chati elu kestis vaid kolm päeva, politsei reageeris kiiresti, kuid juba selle aja jooksul oli jututoa publikut mitu tuhat - päevas avaldati sadu postitusi ja solvanguid ilmus iga minut.

Tegelikult on enesevigastuste probleem koolides üha sagedasem<sup>54</sup> ja Lasteabi kriisiteenistuse kõned on 15 aastaga kolmekordistunud<sup>55</sup>. Samas on nende kõnede hulgas viimasel ajal iga päev kõnesid lastelt, kes räägivad oma soovist oma elu lõpetada. See tähendab, et nii kummaliselt või julmalt kui see ka ei kõla, täidab subkultuur sel juhul "täiskasvanute ja teiste eakaaslaste moraalse terrori kompenseerimise funktsiooni"<sup>56</sup>.

Kuid olukord ühiskonnas muutub aastatega ainult teravamaks, nagu ka poliitikas, majanduses ja nii täiskasvanute kui ka noorte psühholoogilises seisundis. Ja iga inimene otsib oma viisi,

---

<sup>49</sup> “МЕТОДЫ ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ МОЛОДЕЖНЫМ ДЕСТРУКТИВНЫМ СУБКУЛЬТУРАМ”, КиберЛенинка, <https://cyberleninka.ru/article/n/metody-protivodeystviya-molodezhnym-destruktivnym-subkulturam>, (vaadatud 15. aprillil 2024).

<sup>50</sup> Maikalu, Karmen. Perenõustamine aine (Kõrgem Usuteadusliku Seminar 18.05.2023-19.05.2023).

<sup>51</sup> КиберЛенинка, “МЕТОДЫ ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ МОЛОДЕЖНЫМ ДЕСТРУКТИВНЫМ СУБКУЛЬТУРАМ”.

<sup>52</sup> PA Media, “Cyberbullying: One in six teenagers report harassment online”, BBC, 27. märtsil 2024, <https://www.bbc.com/news/uk-wales-68667030>.

<sup>53</sup> Anita Avakova, “Подростки из Ида-Вирумаа травят сверстников в телеграм-канале с многотысячной аудиторией”, Postimees, 20. septembril 2023, <https://rus.postimees.ee/7858400/podrostki-iz-ida-virumaa-travyat-sverstnikov-v-telegram-kanale-s-mnogotysyachnoy-auditoriey>.

<sup>54</sup> Maikalu, Karmen. Perenõustamine aine (Kõrgem Usuteadusliku Seminar 18.05.2023-19.05.2023).

<sup>55</sup> Margit Kilumets, ““Очевидец”: с какими проблемами дети звонят на кризисную линию Lasteabi?”, ERR.ee, 14. aprillil 2024, <https://rus.err.ee/1609309485/ochevidec-s-kakimi-problemami-deti-zvonjat-na-krizisnuju-liniju-lasteabi>.

<sup>56</sup> КиберЛенинка, “Влияние функций молодежной субкультуры на культуру общества”.

kuidas tulla toime kõigi raskustega, mis tema peale on tulnud, ning subkultuurid jäävad üheks selliseks viisiks.

Kokkuvõttes kordan, et subkultuuride tekkimise põhjused on: globaliseerumine ja infotehnoloogia, noorte identiteedi otsimine ja soov eneseväljenduseks, protest sotsiaalsete normide ja hoiakute vastu ja sotsiaalmajanduslikud ja psühholoogilised tegurid. On oluline arvestada, et subkultuurides osalemise põhjused on loomulikult iga noore jaoks väga individuaalne ja isiklik asi. Järgmine osa pühendatud kolmele eeldatavalt olulisele subkultuurile Eesti noorte seas ja nende mõjule, nii positiivselt kui ka negatiivselt.

### 1.3. Subkultuuride tüübid

Selles osas käsitletakse lähemalt Eesti noorte ja teismeliste seas väidetavalt kõige populaarsemaid subkultuure ja seda, millised need on. Samuti räägitakse subkultuuride mõjust üksikisikule ja ühiskonnale, mis osutub sageli palju tugevamaks, kui algselt arvati. Millised võivad olla selle mõju tulemused ja kuidas see on seotud noore inimese meeleseisundiga. Ja milliseid probleeme subkultuurid võivad tekitada kirikule.

Töö sissejuhatuses nimetasin kolme võimalikku subkultuuri, mida nüüd järgnevalt täpsemalt kirjeldan : Anime (Jaapan, manga, kultuur)<sup>57</sup>, Korea (K-pop, doraamad, kultuur)<sup>58</sup>, Mängud (telefon, arvuti ja VR-reaalsus)<sup>59</sup>. Need kolm subkultuuris on "fandomid" (ingl. k. - fandom) - teatud stiili, kirjaniku, esineja jne ümber koondunud fännide rühm. Subkultuuri fandomidel võivad olla kultuuriga sarnased tunnused, näiteks "olengu huumor ja släng, sarnased huvid väljaspool fandomi, oma väljaanded ja veebilehed"<sup>60</sup>.

Alustame anime subkultuurist ja kõigest, mis sellega kaasneb. Alisa Gabdullina, meedia valdkonna uurimistöö autor, annab väga selge selgituse mõiste anime kohta. Ta kirjutab "Anime on jaapani animatsioon. Peamine erinevus teiste riikide animatsioonist on see, et suurem osa toodangust on mõeldud teismelisele ja täiskasvanutele ning tänu sellele on see

---

<sup>57</sup> “Семантика субкультуры «Аниме»”, КиберЛенинка,

<https://cyberleninka.ru/article/n/semantika-subkultury-anime>, (vaadatud 18. aprillil 2024).

<sup>58</sup> “К-РОП КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ”, КиберЛенинка,

<https://cyberleninka.ru/article/n/k-pop-kak-fenomen-sovremennoy-massovoy-kultury>, (vaadatud 1. aprillil 2024).

<sup>59</sup> “Video game culture”, Wikipedia, viimati muudetud 31. märtsil 2024,

[https://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_culture](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_culture), (vaadatud 1. aprillil 2024).

<sup>60</sup> КиберЛенинка, “Семантика субкультуры «Аниме»”.

maailmas väga populaarne. Anime'ile on sageli iseloomulik tegelaste ja taustade joonistamise viis. Seda avaldatakse nii telesarjade kui ka filmide kujul... Lood võivad kirjeldada erinevaid tegelasi ning kujutada erinevaid kohti ja ajastuid, žanreid ja stiile. Enamik anime-sarju on Jaapani mangakomiksiste adaptatsioonid, säilitades tavaliselt graafilise stiili ja muud omadused<sup>61</sup>.

Sama autor jagub anime subkultuuri alamrühmadele. Passiivsed animefännid - need, kes lihtsalt vaatavad sarju, ilma et nad osaleksid aruteludes ja gruppides. Mangaka (vene keelest) - Jaapani koomiksiste fännid, kes sageli ka ise neid joonistavad. Cosplayer - inimesed, kes samastavad end mõne tegelasega, võttes äärmuslikult üle nende kõnet ja maneere. Kuid sagedamini ka inimesed, kes loovad võimalikult sarnase kostüümi või kuvandi nagu keegi tegelane ja osalevad seejärel anime festivalidel. Ja kõige äärmuslikum alarühm - otaku - inimesed, kes on peaaegu meeletult sõltuvuses anime'ist ja mangast, nad osalevad kõikides debattides, vestlustes, üritustel, mis on seotud anime'ga. Sageli on nad ka väga suured kõikide toodete, konkreetse, lemmik anime kollektsionäärid.

Ja kuna millegi kogumine on üsna kallis, on paljud otakud juba tegelikult töötavad inimesed<sup>62</sup>. Anime subkultuuri liikmed ei paista tavaliselt rahvamassist välja (nagu 20. sajandil), kuid seda pole neil ka vaja, sest "nad tuvastavad üksteist suurepäraselt peente tunnuste järgi, mida saab eristada ainult pikaajalise kogemuse põhjal"<sup>63</sup>. Üldiselt on anime ja Jaapan Eestis üsna populaarne, sellel teemal on piisavalt festivale (nt J-Tsoon<sup>64</sup>) ja isegi turunduses kasutatakse juba anime't kui vahendit (nt MCdonalds<sup>65</sup>).

Järgmine on Korea fännide subkultuur. See subkultuur astus maailma lavale järsku ja ootamatult ning hakkas üsna kiiresti konkureerima teistega ja saavutas äärmiselt kiiresti oma fännkonna. küsimus Korea "pehme võimu" saladuse kohta, mis kõige sagedamini k-popi kaudu, selle kiire leviku põhjused üle kogu planeedi, muutub üha olulisemaks uurimisobjektiks<sup>66</sup>. Selles subkultuuris on tavaliselt kolm suunda: doraama fännid, juba mainitud K-popi fännid ning Korea elustiili, keele, kultuuri ja muu fännid.

---

<sup>61</sup> “Язык и субкультура аниме в контексте глобализации”, КиберЛенинка, <https://cyberleninka.ru/article/n/yazyk-i-subkultura-anime-v-kontekste-globalizatsii> (vaadatud 18. aprillil 2024).

<sup>62</sup> КиберЛенинка, “Семантика субкультуры «Аниме»”.

<sup>63</sup> Ibid.

<sup>64</sup> “Pop-culture Festival”, J-TSOON, <https://j-tsoon.ee/> (vaadatud 18. aprillil 2024).

<sup>65</sup> “WcDonald’s”, McDonald’s, <https://mcdonalds.ee/wcdonalds/> (vaadatud 18. aprillil 2024).

<sup>66</sup> КиберЛенинка, “К-РОП КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ”.

Doraama (jaapani keeles テレビドラマ terebi dorama, inglise keeles drama) on telesarjad, mis kuuluvad kõige kõrgema reitinguga seriaalide hulka<sup>67</sup>. Hoolimata ilmselgest tõlkest, toodetakse doraamasid erinevates žanrites - romantika, komöödia, detektiivid, fantaasia, õudus jne. Korea, Hiina, Taiwani ja Hongkongi seriaale nimetatakse kõige sagedamini doraamadeks<sup>68</sup>.

K-pop (inglise keeles Korea pop) on Korea popmuusika. Olles vallutanud Aasia muusikaturu (Jaapan, Hiina, Filipiinid, Taiwan jne), on k-pop viimastel aastatel murdnud rahvuslikud ja etnilised kultuuripiirid ning hakanud kiiresti vallutama ülemaailmset popmuusika turgu<sup>69</sup>. Sellele liikumisele on isegi antud oma nimi, hallyu (Hallyu) - "Korea laine"<sup>70</sup>. Paljude välismaiste fännide jaoks saab Korea muusika ja telesarjade vaimustus stardipaigaks ja võimsaks stiimuliks korea keele õppimiseks.

Ja loomulikult on fännid huvitatud kultuuri tundmaõppimisest, populaarsete kosmeetika markide ja riiete õppimisest ja ostmisest, Korea elustiili, köögi ja traditsioonide tundmisest.

Lõpuks arvutimängude subkultuur, mis tekkis tänu arvutimängude tekkimisele ja kasvavale populaarsusele. Selle subkultuuri esindajad on mängurid (gamer) - inimesed, kes mängivad arvutimänge ja mängivad oma telefonis, mis aitavad kaasa nende levikule popkultuuris<sup>71</sup>. Erinevalt sellistest subkultuuride liikmetest nagu gootid või punkarid, ei ole mängijatel ilmseid tunnuseid, mis neid arvutimängude kultuuriga seostaksid, kuid aktiivsete mängijate kohtumistel, rollimängude või mänguvõistlustel (Eestis näiteks PIXOFEST<sup>72</sup>) võib märgata mitmeid mängijatele omaseid tunnuseid<sup>73</sup>. Arvutimängu kultuuri eripäraks on mängijate aktiivsus YouTube'is. YouTube'i mängukanalid on äärmiselt populaarsed, mida tõestavad miljonid tellijad kanalitel, mis on pühendatud videomängude läbikäikudele (letsplay) ja videodele<sup>74</sup>. Mängijate subkultuur ja veelgi enam nende släng, st subkultuuri keel, on väga

---

<sup>67</sup> “Корейская дорама как культурное событие”, КиберЛенинка, <https://cyberleninka.ru/article/n/koreyskaya-dorama-kak-kulturnoe-sobytie>, (vaadatud 18. aprillil 2024).

<sup>68</sup> Ibid.

<sup>69</sup> КиберЛенинка, “К-ПОП КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ”.

<sup>70</sup> Ibid.

<sup>71</sup> “Культура компьютерных игр”, Vikipeedia, viimati muudetud 12. novembril 2023, [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0\\_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D1%85\\_%D0%B8%D0%B3%D1%80](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D1%85_%D0%B8%D0%B3%D1%80), (vaadatud 18. aprillil 2024).

<sup>72</sup> “ТОМЕ ВИДЕОМАНГУДЕ МААИЛМА ЛÄНЕМАЛЕ!”, PIXO, <https://pixofest.ee/> (vaadatud 17. aprillil 2024).

<sup>73</sup> Vikipeedia, “Культура компьютерных игр”.

<sup>74</sup> Ibid.

heterogeenne asi<sup>75</sup>. Kuid samal ajal võib mängurite subkultuuris eristada mitmeid kõrvalharusid, mis sõltuvad mängude žanrist ja online või offline versioonist. Üks viimasel ajal populaarsemaid mängude žanre on "Massively multiplayer online role-playing game ehk MMORPG (inglise keeles MMORPG - massively multiplayer online role-playing game) - veebipõhiste arvuti rollimängude žanr (ORPG - online role-playing game). Sellistes mängudes suhtleb suur hulk mängijaid omavahel virtuaalses maailmas"<sup>76</sup>. Ka viimasel ajal koguvad üha suuremat populaarsust mängudel, nii arvuti- kui ka telefonimängudel, põhinevad filmid ja seriaalid. Sellised näited on: Arcane, Halo, Witcher, Last of Us, Mario, Warcraft jne.

Ja kui nende 3 subkultuuri loetledes võib tunduda, et need ei ole tänapäeva ühiskonnas nii levinud, siis see ei ole tõsi. Piisab, kui pöörata tähelepanu noorte üritustele, kaupluses olevatele toodetele, reklaamidele ja üldiselt inimeste välimusele. Kõigi kolme subkultuuri populaarsusest räägib tohutu hulk kleebiseid, võtmehoidjaid, riideid, kaane ja isegi avatare sotsiaalvõrgustikes eri vanuses inimestel. Toidukauplustes võib üha enam leida erinevaid Aasia köögi tooteid, suurel hulgal suupisteid ja maiustusi otse Jaapanist ja Koreast. Üha rohkem kohvikuid kaupleb bubble tea ja mochi'ga, üha rohkem Korea kosmeetika tooteid ja isegi korealiku ja anime stiilis reklaame. Ja kuna see ilmub turule, tähendab see, et nõudlus on olemas ja on tõenäolisem, et inimesed saavad sellistest toodetest teada ja populariseerivad neid subkultuuridest või sotsiaalmeediast.

Sotsiaalsed võrgustikud mängivad need suurt rolli subkultuuride edendamisel. Ja enamik kaasaegseid subkultuure elab ja areneb internetis<sup>77</sup>. Arvestades, kui palju aega veedab tänapäeva inimene internetis ja meediaruumis, on võimatu vähemalt korra mitte kohtuda noorte trendidega ja seega ka subkultuuridega. Siiski on ühiskonnas palju näiteid mitte neutraalsete, vaid negatiivsete äärmuste kohta, mis on tekkinud tänu subkultuuridele. Koreas sõideti 2022. aasta Halloweenil mitu inimest rahvahulga sees surnuks, sest keegi ütles, et rahvahulga seas on populaarne Korea näitleja<sup>78</sup>. Jaapanis keelati 2023. aastal, samuti Halloweeni ajal, igasugune kogunemine Tokio peatänaval Shibuya. Ametlik versioon, sest kardeti, et kordub sama, mis Koreas 2022. aastal. Aga mitteametlik versioon on pärit rahvusvaheliselt populaarsest anime'st,

---

<sup>75</sup> “Субкультура геймеров, единая и делимая”, КиберЛенинка, <https://cyberleninka.ru/article/n/subkultura-geymerov-edinaya-i-delimaya>, (vaadatud 18. aprillil 2024).

<sup>76</sup> Ibid.

<sup>77</sup> КиберЛенинка, “Влияние функций молодежной субкультуры на культуру общества”.

<sup>78</sup> “Seoul Halloween crowd crush”, Vikipeedia, viimati muudetud 16. aprillil 2024, [https://en.wikipedia.org/wiki/Seoul\\_Halloween\\_crowd\\_crush](https://en.wikipedia.org/wiki/Seoul_Halloween_crowd_crush), (vaadatud 25. aprillil 2024).

mis sel ajal ilmus ja mille tegevus toimub Shibuyal<sup>79</sup>. Jaapanis on mees, kes on ametlikult abiellunud anime tegelasega<sup>80</sup>, ja ühiskonnas kasvab probleem, et on Hikikomori<sup>81</sup>. Ja küsimus vägivaldsete mängude ja stseenide mõju kohta on psühholoogide ja teadlaste jaoks endiselt lahtine. Seda loetelu võiks jätkata ja jätkata, kuid minu arvates on olulisem pöörata tähelepanu sellele, et kui subkultuuridel on selline mõju ühiskonnale ja täiskasvanutele, siis kuidas on lood noortega? Seetõttu arutatakse edaspidi subkultuuride positiivset ja negatiivset mõju.

#### 1.4. Subkultuuride mõju

Subkultuuridel on nii negatiivne kui positiivne mõju. Positiivne mõju avaldub mitmetes asjades. Aigul Ramilevn oma artiklis märgib, et huvi Korea ja anime vastu avardab teie silmaringi, tutvustab teile uut kultuuri ja selle väärtusi ning õpetab kultuuridevahelist sallivust<sup>82</sup>. Inspireerib, arendab loovust ja püüdlusi eneseteostuseks, aitab leida ühiskonda ja sõpru, kellel on ühised huvid. Innustab õppima riiki ja raskeid keeli, annab unistusi ja motivatsiooni nende poole püüdlemiseks, st annab ka intellektuaalset arengut.

Mängudel on ka mitmeid positiivseid omadusi. Paljud mängud nõuavad strateegilist mõtlemist, probleemide lahendamist, kiiret reageerimist ja head koordinatsiooni, mis võib mängijaid nende oskuste osas parandada. Mängud võivad olla ka harivad. Arvestades ka mängude jututubade populaarsust - need arendavad suhtlemisoskusi ja pakuvad sotsiaalset kogukonda. Mõned mängijad mängivad teatud mängu regulaarselt ja teatud inimestega teistest riikidest, mis võib samuti innustada arendama keeli või õppima, et paremini suhelda teiste mängijatega.

---

<sup>79</sup> “ICYMI: Shibuya City has banned Halloween gatherings in 2023. Main reason is to prevent a tragic crowd rush which happened in Itaewon, Seoul, on October 29th, 2022 but it's also “speculated” it'll be much more crowded at Shibuya since JJK S2 is airing with Shibuya incident.”, Reddit, [https://www.reddit.com/r/Jujutsufolk/comments/17cuhkm/icymi\\_shibuya\\_city\\_has\\_banned\\_halloween/](https://www.reddit.com/r/Jujutsufolk/comments/17cuhkm/icymi_shibuya_city_has_banned_halloween/), (vaadatud 25. aprillil 2024).

<sup>80</sup> Ben Dooley, Hisako Ueno, “This Man Married a Fictional Character. He’d Like You to Hear Him Out”, *The New York Times*, 24. aprillil 2022, <https://www.nytimes.com/2022/04/24/business/akihiko-kondo-fictional-character-relationships.html>.

<sup>81</sup> Hikikomori - termin, mis tähistab noorte inimeste kategooriat, kes keelduvad sotsiaalsest aktiivsusest ja otsivad äärmuslikku isoleeritust.

<sup>82</sup> Гусманова Айгуль Рамилевна, “Влияние азиатской поп-культуры на современную молодёжь” - *Юный учёный* 66, nr.3 (2023), 363-366, <https://moluch.ru/young/archive/66/3562/>.

Kõige selle juures kaaluvad aga minu arvates üle mängude, anime, k-popi ja doraamade mõju negatiivsed aspektid. Seetõttu on järgnevalt juttu negatiivsetest mõjudest, mis on ilmselged, ja nendest, mis ei ole alati esmapilgul nähtavad.

Esiteks, subkultuurid sunnivad tegelasi liigselt seksualiseerima, näitavad avalikult seksistseene ja propageerivad ideed samasooliste suhete sallimisest. Seksualiseerimise tõestuseks piisab, kui avada mõni populaarne anime ja mäng või K-pop bändi kontsert ning vaadata inimeste ja tegelaste riietust või välimust. Lisaks on viimastel aastatel või aastakümnetel paljud asjad, millel pole midagi pistmist seksiga, omandanud seksuaalsuse varjundi<sup>83</sup>. Üks näide on koolivormid, mis on põhimõtteliselt ainult lastele mõeldud<sup>84</sup>, kuid kuna need on populaarsed täiskasvanute (nt sealhulgas K-popi staaride) seas, siis on neil nüüd seksuaalsuse varjund, isegi kui neid kannavad alaealised.

Lisaks sellele on anime ja manga pornograafilised žanrid: Etti - erootika, hentai - selgesõnaline pornograafia, yuri - naissoost samasooliste suhted, yaoi - meessoost samasooliste suhted<sup>85</sup>. Ka mängudes võib sageli leida selgesõnalisi stseene ja samasooliste tegelaste vahelist armastust (nt Detroit: Become Human, Last of Us). Pole saladus, et ka Netflixi telesarjad on kuulsad oma seksistseeneid poolest.

Teiseks negatiivseks mõjuks on vägivalda näitamine, vägivaldsed stseenid ja screemerid (st järsku ilmuvad hirmuäratavad stseenid) subkultuurides. Paljudes animedes ja mängudes on vägivaldsed stseenid nii jõhkrad ja verised, et see tekitab jäleduse tunne.

Korea tööstuses ilmneb vägivald selles, et doraamades näidatakse sageli kiusamist ja k-pop propageerib inimelu devalveerimist<sup>86</sup>. Kuivõrd see mõjutab kujunemata psüühikat, eriti teismeliste puhul? Aja jooksul harjutakse vägivaldaga ja inimelu ei tundu ehk isegi tegelikkuses nii väärtuslikuna. Rääkides screemeridest, õudusžanri populaarsus ainult kasvab, üha rohkem mängu ja telesarju ilmub sellistes žanrites. Kuigi enamik kaasaegseid akadeemikuid peab seda

---

<sup>83</sup> Anti Nuga, "NOORTE SEKSUALISEERIMINE POP-KULTUURIS: Seks müüb ja see on peamine", *Postimees*, 25. märtsil 2023, <https://4jaleht.postimees.ee/7739397/noorte-seksualiseerimine-pop-kultuuris-seks-muub-ja-see-on-peamine>.

<sup>84</sup> Ibid.

<sup>85</sup> КиберЛенинка, "Семантика субкультуры «Аниме»".

<sup>86</sup> "Инкубаторы для кумиров: как южнокорейские музыканты зарабатывают миллиарды и живут «в рабстве» у лейблов", *Forbes*, <https://www.forbes.ru/forbeslife/433503-inkubatory-dlya-kumirov-kak-yuzhnokoreyskie-muzykanty-zarabatyvayut-milliardy-i> (vaadatud 10. veebruaril 2024).

plussiks ja lihtsalt stressi maandamiseks<sup>87</sup>. Mulle tundub, et probleem on palju sügavam, alates õudusžanrist tuimendab emotsionaalset reaktsiooni, terav ehmatuse on kehale kahjulik. Ja mis veelgi tähtsam, kunagi ei tea, kui palju õudust on loodud "lihtsalt hirmutamiseks" või kui palju autor, looja võib olla isegi okultistlik?

Kolmandaks, subkultuurid viivad infantiliseerumiseni ja valede vaadete tekkimiseni paljudes asjades. Tänapäevaste noorte põlvkond on üldiselt infantiilsem kui eelmised põlvkonnad ja subkultuurid võivad seda tugevdada. Probleemide lahendamise, vastutuse võtmise ja asjade lõpuni viimise asemel on lihtsam põgeneda mängudesse, teleseriaalidesse, muusikasse, trendidesse ja nii edasi, mis aeglustab täiskasvanuks saamise protsessi. Rääkides valedest vaadetest, võime võtta näiteks Korea doraamad. Romantika neis on väga süütu, enamikus suudlevad tegelased alles sarja lõpus. Kuid samas suruvad sellised seriaalid peale, et kui partner ei ole täiuslik või suhe, siis miks üldse selline suhe?

Neljandaks, välimuslike ideaalide pealesurumine. Korea tööstuses on raha tähtsam kui inimesed, nende tervis ja seisund<sup>88</sup>. Seepärast ilmub perioodiliselt uudiseid, et mõni muusika- või filmistaar sooritab enesetapu<sup>89</sup> või lauljad kukuvad laval abitusest<sup>90</sup>. Välimus, juuksed, nahk, hääl, pikkus ja kaal peavad olema täiuslikud<sup>91</sup>. See tekitab selle ja selle subkultuuri fännidele komplekse, kättesaamatuid välimuse ideaale.

Viies, positiivne suhtumine demonitesse ja muudesse paganlikesse elementidesse<sup>92</sup> ning samal ajal negatiivne suhtumine kirikusse ja kõigisse usklikesse. Paljudes mängudes, anime'is ja draamadades on demonid ja muud teispooldes olendid positiivsed tegelased, nad teevad häid tegusid, päästavad ja armastavad, neid tuleks eeskujuks võtta, ja sellist loomingut on üha rohkem ja rohkem. Samal ajal on kiriku ja religioossed tegelased tavaliselt kõige hullemad ja

---

<sup>87</sup> "Game Therapy: Why We (Don't) Play Horror Games", Screen Therapy, <https://screentherapyblog.wordpress.com/2017/09/12/game-therapy-why-we-dont-play-horror-games-part-1/> (vaadatud 10. veebruaril 2024).

<sup>88</sup> Forbes, "Инкубаторы для кумиров: как южнокорейские музыканты зарабатывают миллиарды и живут «в рабстве» у лейблов".

<sup>89</sup> "Самоубийства в Республике Корея", Vikipeedia, viimati muudetud 19. veebruaril 2024, [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B0%D0%BC%D0%BE%D1%83%D0%B1%D0%B8%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0\\_%D0%B2\\_%D0%A0%D0%B5%D1%81%D0%BF%D1%83%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B5\\_%D0%9A%D0%BE%D1%80%D0%B5%D1%8E](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B0%D0%BC%D0%BE%D1%83%D0%B1%D0%B8%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0_%D0%B2_%D0%A0%D0%B5%D1%81%D0%BF%D1%83%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B5_%D0%9A%D0%BE%D1%80%D0%B5%D1%8E), (vaadatud 25. aprillil 2024).

<sup>90</sup> Näide ühest sellisest videost: [https://www.youtube.com/watch?v=oP23qBt\\_rT8](https://www.youtube.com/watch?v=oP23qBt_rT8)

<sup>91</sup> Forbes, "Инкубаторы для кумиров: как южнокорейские музыканты зарабатывают миллиарды и живут «в рабстве» у лейблов".

<sup>92</sup> Конфликт России с Украиной, аниме, эмиграция и добродетельные жены, Редакторский выпуск - 86, viideo, 26:20, <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=UcuuXQ8380Q&list=PLz4410-rLG3x4YkfMNJ81nuOuDWGmAcMT&index=43>.

juhmad, nad viivad läbi rituaale, tapavad ja ohverdavad kõiki või kõige lihtsam versioon, valitsevad kõigi üle. Näited sellest kiriku portreest on: His dark materials, The Handmaid's Tale, Sleepers, The New Pope, The Three Body Problem (Jumalat nimetatakse tulnukateks), Carnival Row jne.

Kuuendaks, ja see on subkultuuride kõige tõsisem ja ohtlikum mõju, vale maailmavaate ja seega väärtuste kujunemine. Kui me analüüsime kogu seda sisu, mida subkultuurid esitavad, kõnnib see tihti piiri peal. Subkultuuride maailmavaadet esitatakse kultuuri üldise arengu ja erinevate aspektide tundmise varjus, kuid tegelikult on kogu kultuur küllastunud patuga, eriti 21. sajandil, vabaduse sajandil<sup>93</sup>.

Jaapanis, shintoismis, ei ole üldse patu mõistet, vaid ainult sotsiaalsete normide rikkumine<sup>94</sup>, kuidagi võib seda ideed tabada nii anime'is kui mangas. Korea surub peale teatud pildi ja portree õnne ja edu kohta. Mänge tuleb vaadata individuaalselt, kuid paljudes on peategelase motiiviks kättemaks, odava raha riisumine, võimuhimu või isegi kogu inimkonna päästmine - inimestele meeldib jumalat „mängida“ ja püüda tema kingadesse astuda. Mida rohkem subkultuurilist sisu inimene aja jooksul tarbib, seda kiiremini võib harjuda seksi, samasooliste suhete, mõrvade, vere, juhmuse, pealesunnitud stereotüüpide jne.

Eelnevast selgub, et subkultuurid on hall ala, nad ei ole ainult halvad ega head. Aga kui oled noor, kui oled alles kujundamas oma väärtusi, kui sul ei ole selget identiteeti ja alust, siis subkultuurid võivad avaldada mõju. Ja sel juhul ei tohiks subkultuurid oma väärtustega olla aluseks, millele teismelise ja noore inimese maailmapilt ja arusaam üles ehitada.

Täiskasvanutena vaatame me pigem seda, kui palju oli filmides lühikesi seelikuid, kui palju halbu sõnu, kui palju alastistseene, kuigi olulisem on see, et sageli on konkreetse subkultuuritootega seotud maailmavaade või peamine sõnum otsene patt. Seda on ühes raamatus hästi öeldud: „Populaarkultuurilised tekstid ei ole lihtsalt vagunid, kuhu tootjad panevad tellis seksi ja paar tellis vägivalda. Pigem on nad nagu seinavaibad, mille elemendid

---

<sup>93</sup> Ibid.

<sup>94</sup> “СИНТОИЗМ”, Vikipeedia, viimati muudetud 10. aprillil 2024, <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B8%D0%BD%D1%82%D0%BE%D0%B8%D0%B7%D0%BC>, (vaadatud 18. aprillil 2024).

kombineeruvad, et luua suurem üldine muster - narratiiv, millest tekib maailmavaade<sup>95</sup>. Subkultuurid kujundavad maailmavaadet juba noorelt ja sellest tulenevad väärtused<sup>96</sup>.

Kujunevad mõttemaailmad, moraal ja väärtused muutuvad hajusaks. Ühiskonna ja kultuuri suundumused on relativism, individualism, sensionalism, materialism ja moraalne autonoomia<sup>97</sup>. Siin on mõned näited sellistest tendentsidest: minu ego on esikohal, igapähele on oma tõde ja see on igapähele hea ja õige, minu tunded ja õigused on ülimalt tähtsad, ilma kasumita pole mõtet pingutada, „ma tahan seda kohe!“, autoriteedi trotsimine, vaimsetel asjadel pole väärtust, ainult materiaalsetel asjadel jne.<sup>98</sup>

Kogu kultuur ja veel enam subkultuurid on läbi imunud kiire õnne ja naudingu ideedest, kõike tuleb teha selle nimel<sup>99</sup>. Kuid samal ajal on statistika vaimse tervise, depressiooni, ärevuse ja enesetappude kohta kohutavalt suur. Karmen Maikalu kirjutab: „Eesti elanike vaimse tervise uuring näitas, et iga viiendik Eesti elanikest on ohustatud ärevushäirega, rohkem kui veerand on ohustatud depressiooniga ning noorte seas on kaks korda suurem tõenäosus kannatada nii depressiooni kui ka ärevushäirete all kui elanikkonnas üldiselt“<sup>100</sup>. Me elame mitmete ja pidevalt uute kriiside ajastul, mistõttu on ärevuse tase kogu ühiskonnas kõrge. Ja portaal Peaasi.ee, mis tegeleb noore põlvkonna vaimse tervisega, kirjutab kolmandikul spetsialistide poole pöördunud noortest „olid aeg-ajalt enesetapumõtted ja 15%-le kinnitati enesetapumõtteid sageli või pidevalt“<sup>101</sup>.

Sest “mäetipp on alati tühi”, ja olles saavutanud naudingu tipu, ilma Jumalata või ilma temale toetumata, tunneb inimene ainult tühjust<sup>102</sup>. See võtab nii kaua aega, et võidelda ja saavutada midagi ja langeda kõige madalamale punkti. Subkultuurid ei vii depressiooni ja enesetapuni,

---

<sup>95</sup> Ted Turnau, *Popogetics: Popular Culture in Christian Perspective* (Phillipsburg: P&R Publishing, 2022), ptk 6, [https://www.amazon.com/Popogetics-Popular-Culture-Christian-Perspective/dp/1596383895#detailBullets\\_feature\\_div](https://www.amazon.com/Popogetics-Popular-Culture-Christian-Perspective/dp/1596383895#detailBullets_feature_div).

<sup>96</sup> Конфликт России с Украиной, аниме, эмиграция и добродетельные жены, Редакторский выпуск - 86.

<sup>97</sup> Пол Дэвид Трипп, *Возраст возможностей: библейское руководство по воспитанию подростков* (Odessa: Тюльпан, 2007), 286-287.

<sup>98</sup> Ibid.

<sup>99</sup> Mikael Raihhelgauz, Kultuurihermeneutika aine (Kõrgem Usuteadusliku Seminar 11.04.2024).

<sup>100</sup> Karmen Maikalu, “Кармен Майкалу: психическое здоровье молодежи Эстонии вызывает все большую обеспокоенность”, *ERR.ee*, 22. novembril 2023, <https://rus.err.ee/1609172216/karmen-majkalu-psihicheskoe-obespoenoennost>.

<sup>101</sup> Ellina Katchan, “Обзор Peaasi за 2023 год: у 15% молодежи постоянно возникают суицидальные мысли”, *ERR.ee*, 9. veebruaril 2024, <https://rus.err.ee/1609248459/obzor-peaasi-za-2023-god-u-15-molodezhi-postojanno-voznikajut-suicidalnye-mysli>.

<sup>102</sup> Mikael Raihhelgauz, Kultuurihermeneutika aine (Kõrgem Usuteadusliku Seminar 11.04.2024).

kuid nad võivad kiirendada maiste väärtuste tühjuse mõistmise protsessi, mis võib olla nii pluss kui ka miinus.

Kuid kuna me oleme inimesed, siis meile ei meeldi probleemid, me kipume vältima kõike negatiivset ja asju, millega me ei saa hakkama. Eskapism on „põgenemine reaalsuse, elu probleemide eest väljamõeldud maailma“<sup>103</sup>. Selline eskapism toimib kaitsevahendina reaalsuse raskete nõudmiste vastu ning annab vastutasuks meelelahutust ja naudingut ning hiljem sõltuvust<sup>104</sup>. Eskapismi probleem ei ole mitte ainult noorte, vaid ka täiskasvanute probleem. Noored võtavad alati vanematest eeskuju või vähemalt projitseerivad nende käitumist. Ja millist eeskuju saab võtta täiskasvanutest, kes ei ole kunagi õppinud ise reaalsuses elama? Võtame näiteks selle põlvkonna, kes jäi Harry Potteri filmidest sõltuvusse, kui need esmakordselt ilmusid. Põlvkond, kes on juba 30 või isegi rohkem, ja nad jooksevad ikka veel võlurimütside, võlukeppide ja muu kauba järele. Probleem on nii ilmne, et isegi filmides mänginud näitlejad on öelnud, et täiskasvanutel on aeg lasta lahti muinasjuttudest ja hakata elama reaalsuses<sup>105</sup>. Selliseid näiteid on palju, see on üks silmatorkavamaid. Tänapäeval on eskapismi arendavaks teguriks internet ja selle virtuaalne reaalsus<sup>106</sup>. Olles kord aru saanud, et interneti, meelelahutuse ja subkultuuride abil on kõige lihtsam stressi maandada ja unustada reaalsed probleemid, kuritarvitab inimene seda viisi üha enam. Ja kus on see piir, kui reaalsus muutub ebareaalseks ja Internetist saab inimese reaalne maailm?

Selle pika lõigu kokkuvõtteks võib öelda, et subkultuurid võivad olla ohtlikud ka kristlastele. Nad viivad tühjusse, suruvad sinna sisse, ja kui inimene ei ole täidetud Jumalaga, võidab maailma tühjus, ja on palju võimalusi, kuidas.

Kõigest öeldust tahan ma välja tuua mõned probleemid, mida subkultuurid võivad tekitada tänapäeva kirikule ja kristlikule noorele põlvkonnale.

Esiteks, enne kui noor inimene saab kiriku liikmeks, võib aktiivne osalemine subkultuurides olla märk vaimsest tühjusest ja võib-olla isegi Jumala juurde kuulumise puudumisest. Keegi ei saa kindlalt öelda, kus on piir, kus vaimustus muutub kuritarvitamiseks.

---

<sup>103</sup> “ЭСКАПИЗМ В ПРОСТРАНСТВЕ ПОДРОСТКОВОЙ СУБКУЛЬТУРЫ”, КиберЛенинка, <https://cyberleninka.ru/article/n/eskapizm-v-prostranstve-podrostkovoy-subkultury>, (vaadatud 23. aprillil 2024).

<sup>104</sup> Ibid.

<sup>105</sup> Yasmin Rufo, “Harry Potter: Is Miriam Margolyes right that adult fans should 'grow up'?”, *BBC*, 16. märtsil 2024, <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-68552815>.

<sup>106</sup> КиберЛенинка, “Влияние функций молодежной субкультуры на культуру общества”.

Teiseks, paljud noored kiriku liikmed, jätkavad aktiivset osalemist subkultuurides. Kristusest ja kiriku liikmelisusest ei piisa ning lihtsam on kasutada subkultuuride tuttavat, „tallatud“ teed. Juhtub, et noored elavad kaks elu - kirikuelu ja elu väljaspool kirikut - ja nad ei ole teineteisega kontaktis.

Kolmandaks mõjutavad subkultuurid mõtlemist ja väärtusi, kristlaseks saades on raske vabaneda vanadest ja valedest väärtustest. Ja mõnikord on raske näha, et sinu väärtused ei olnud kunagi piibellikud, vaid maailma poolt peale surutud.

Jätkates mõju teemat, vaatleme järgmises osas, kus on piir huvi ja sõltuvuse vahel? Kus jäävad subkultuurid hobiks ja kus muutuvad nad ohtlikuks?

### **1.5. Subkultuuride tarbimise ja sõltuvus**

Enne uurimuse osa juurde liikumist on oluline vastata ühele küsimusele mis tahes subkultuuri kohta. Kus on subkultuurides piir kasutamise ja kuritarvitamise, tarbimise ja ohu vahel? Kus algab sõltuvus? Vastan sellele küsimusele oma arvamuse põhjal.

Sõltuvus algab siis, kui sõltuvuse objektist saab elu mõte. Näitena võib tuua, et lõunamaistes kultuurides on tavaline tava juua veini vähemalt kord päevas, näiteks Itaalias õhtusöögi ajal. Itaallased ei joo end sellest isegi mitte purju. Seda võib teha iga päev ja käsitleda seda kui igapäevast rituaali või harjumust - see on tarbimine. Või siis hommikul ärgates mõelda, kui varsti oleks õhtu, et saaks lõpuks ometi klaas veini juua, käia ja mõelda selle peale kogu päeva või üldse mitte oodata, et hommikul pudelit avada - see ongi alkoholisõltuvuse algus. Kui inimene ei ole pudelit avanud, kuid hakkab päeva jooksul liiga tihti sellele mõtlema, on see ohtlik hetk.

Sama on ka subkultuuridega, kui inimene otsustab vabal ajal vaadata anime või Korea telesarju (ükskõik, kas üks kord kuus või üks kord nädalas), kui tema playlistis on anime või K-popi laule, kui ta otsustab üksi või koos sõpradega mängida mõnda mängu, siis on see tarbimine. "Mulle meeldib sõpradega väljas käia, jalgrattaga sõita ja ka mängida" on normaalne. Aga kui inimene ütleb, et "minu lemmikuks on anime vaatamine", siis tekib küsimus, kui palju aega te sellele pühendate, nii et see on ainus asi, mida te naudite. See on nüüd sõltuvuse kahtlus. Piir on väga õhuke ja individuaalne, kui võtame kaks inimest, kes kulutavad nädalas sama palju

aega mängude mängimisele, siis ühel võib olla sõltuvus ja teisel mitte. Üks otsustas jalutuskäigu asemel niimoodi aega veeta, teine aga lihtsalt ootas seda kogu päeva.

Kui noored on taandunud ühele teemale, oma subkultuurile; kui nad muutuvad agressiivseks, kui keegi räägib halvasti nende subkultuurist; kui nad on valmis oma sugulastega kaklema, ainult selleks, et tõestada subkultuuri headust; kui subkultuurid on osa igast eluvaldkonnast: õppimine, suhtlemine, magamine; kui inimesed on vihased, et nad ei saanud veeta nii palju aega subkultuuridele, kui nad tahtsid - see on ohtlik, see on sõltuvus. Ja kui sellistele inimestele näkku öelda, et nad kuritarvitavad, siis nad solvuvad ja ütlevad, et neile lihtsalt "meeldib", nii nagu alkohoolikud harva tunnistavad, et nad on alkoholismis.

Sõltuvuse probleemi kristlaste seas on hästi väljendunud üks kaasaegne teoloogiline autor Peter Scazzero: "Meie kultuuris on kõige tavalisemaks valuga võitlemise viisiks saanud sõltuvus. Vaatame vahetpidamata telekat. Hoiame end rakkes, joostes ühe tegevuse juurest teise juurde. Töötame 70 tundi nädalas, vahime pornograafiat, sööme liigselt, joome, võtame tablette - mida iganes, mis aga aitab meil vältida valu. Mõned meist nõuavad, et keegi või miski (abielu, sekspartner, ideaalne perekond, lapsed, saavutus, karjäär või kirik) võtaks ära meie üksilduse"<sup>107</sup>. Ja nagu teoorias öeldud, võib subkultuuride tarbimise põhjuseks olla südamevalu ja võimetus reaalsusega toime tulla.

Kristlikust vaatenurgast vaadatuna, kui miski muutub tähtsamaks kui suhe Jumalaga, siis on tegemist sõltuvusega, mis on ebajumalateenistus<sup>108</sup>. Kõige ilmsem näide on pornograafia - lõppkokkuvõttes on see oma keha kummardamine, mugavus ja harjumus (kui inimene on seda aastaid vaadanud). Ja siinkohal on oluline mõista, et peaaegu kõigil on ebajumalaid või asju, mis konkureerivad Jumalaga meie tähelepanu pärast. Need võivad olla: raha, omand, töö, perekond, abikaasa, head teod, rituaalsus, nauding, mugavus, toit, oma päevakava, mida rohkem subkultuurid võivad olla inimese jaoks ebajumalaks. Nagu apostel Paulus ütles: "...„Mulle on kõik lubatud!” - Siiski miski ärgu saagu meelevalda minu üle!", vene keeles "kuid miski ei tohi mind omandada" 1Kr 6:12. Kui miski hakkab inimest omandama, muutub see ohtlikuks.

---

<sup>107</sup> Peter Scazzero, *Emotionaalselt terve vaimsus* (Tallinn: Allika Kirjastus, 2018), 181.

<sup>108</sup> Евгений Бахмутский, *Евангелие в городе* (Москва: Библия для всех, 2017), 67-68.

## KOKKUVÕTTE

Võtame teoreetilise peatüki kokku. Subkultuurid on grupp inimesi, kellel on midagi ühist, huvid, eesmärgid, elustiil jne. Subkultuuridel on põhikultuurist erinevad tunnused, nii välised, käitumine ja riietusstiil, kui ka sisemised, põhjused, miks inimene kuulub subkultuuri. Subkultuur on oma väike kultuur suurema kultuuri sees.

Subkultuuride tekkimise põhjused on globaliseerumine ja infotehnoloogia areng, eneseväljendus ja eneseteostus, protest sotsiaalsete normide ja hoiakute vastu, sotsiaalmajanduslikud ja psühholoogilised tegurid.

Selles peatükis selgitati kolme Eesti noorte seas populaarset subkultuuri. Jaapani subkultuur - need, kes armastavad Jaapani kultuuri, samuti selle multikaid, filme ja koomikseid. Korea subkultuur - Korea subkultuuri fännid, kes huvituvad ka Korea keelest ja kultuurist, kuulavad muusikat ja vaatavad Koreas toodetud telesarju. Mängude subkultuur - mis hõlmab kõiki mänge, nii telefonides kui ka arvutites. Uurimuslikus osas testin nende tajutud ja kirjeldatud subkultuuride ilmnemist.

Igal subkultuuril on mõjutusi, nii positiivseid kui ka negatiivseid. Kõik kolm subkultuuri võivad laiendada ja avardada meelt. Kuid kõigis kolmes subkultuuris on ka midagi, mis on kristlikust vaatenurgast murettekitav. Seega võivad subkultuurid mõjutada noori eraldi ja kaudselt ka kirikut. Piir hobi ja sõltuvuse vahel on väga õhuke ja individuaalne. Ja inimene, kes on subkultuuride fänn, ei ole tõenäoliselt võimeline seda piiri õigeaegselt nägema.

Järgmises peatükis läheme otse uuringute juurde ja kinnitame või eitame kolme subkultuuride populaarsust noorte seas.

## **2. UURIMUSLIK OSA**

### **2.1. Uurimuse planeerimine ja teostamine**

Uuringu ettevalmistamine algas juba 2023. aasta sügisel, oktoobris. Üheks ettevalmistuseks oli see, et küsimuste ideed kirjutati üles ja salvestati sügisest alates, et hiljem saaks valida välja parimad. Samuti rääkisin alates detsembrist noortega kohtudes õppimisest ja ma rääkisin neile oma lõputöö teemast ja seega ka uuringust. Nii et kui keegi kuulis teemast ja küsitlusest, pakkusid nad vabatahtlikult välja ja palusid mul saata neile küsitlus, kui see valmis on. Ja teisi palusin ma isiklikult eelnevalt küsitlust täita ja saata see oma sõpradele. Enamasti toimus selline ettevalmistus venekeelsete noorte seas. Kuna minu arvates toimib isiklik kontakt ja isiklik palve palju paremini kui ametlik kiri võõrastelt inimestelt.

Küsimuste koostamine algas juba 2024. aasta aprillis. Vastuste kogumine algas ka aprilli kuu lõppes.

Uurimuse peaesmärk on uurida subkultuuride mõju ja tüüpe eesti- ja venekeelsete kogudusega seotud noorte seas. Uurimus annab sisenda ka selleks, kuidas neid kasutada kiriklikus noorsootöös.

Selle eesmärgi puhul olid olulised mitmed elemendid. Esiteks, selgitada välja, kas loetletud kolm subkultuuri on noorte seas tõesti asjakohased või on olemas ka teisi subkultuure. Teiseks, mõista kirjalike vastuste kaudu noorte suhtumist subkultuuride teemasse, kas see on kiriku ja nende jaoks isiklikult negatiivne, positiivne või neutraalne aspekt. Kolmandaks selgitada välja noorte arvamus selle kohta, kuidas kirik peaks suhtuma kaasaegsetesse subkultuuridesse ja kas ta peaks nendega arvestama.

Küsitlus ka andis võimalus vastuste põhjal teha võrdlevat analüüsi Eesti kiriku ja vene regiooni noorte arvamusel subkultuuride teemal.

Küsitluse ise võib jagada laias laastus kolmeks osadeks: 1. Üldine teave isiku kohta ja tema staatus või osalemine kiriku elus. 2. Tuvastatud subkultuurid ja see, kui palju isik end nendega

samastab (ja kui palju aega ta seetõttu nendele kulutab), ning milliseid teisi subkultuure on ta oma eakaaslaste seas kohanud. 3. Kirik ja subkultuurid: koos või eraldi?

Küsitluses oli kahte tüüpi vastuseid: üks oli valida üks vastus, mille puhul oli võimalus oma vastust selgitada (näiteks küsimusele „Kas osaled regulaarselt mõnes koguduse teenistuses?“ tuli jaatavalt vastates täpsustada, millises) ja küsimused, kus vastus oli ainult kirjas.

Küsitlus viidi läbi venekeelsete kirikute noorte ja eesti noorte seas (vanusega 14-23), seetõttu oli küsitlus ise kakskeelne ja koosnes ainult 20 küsimusest. Selline näiliselt väike küsimuste arv valiti meelega - noortel on vähem aega ja nad keskenduvad ühele asjale lühemat aega kui eelmine või vanem põlvkond. Seetõttu küsimuste pikkus ja nende arv nii, et vastuse koostamiseks kuluks maksimaalselt 4 kuni 10 minutit. Nii et kui noor inimene avab küsimused, ei hirmutaks teda küsimuste arv ja aeg, mis tal selleks kulub.

Kuna olen ise venekeelse koguduse liige, siis oli mul lihtsam leida kontakti venekeelsete noortega, kuid Eesti noortest ja noortejuhtidest ei teadnud ma peaaegu midagi. Seetõttu aitas mind ka sel juhul isiklik kontakt ja kaasõpilaste abi. Teadsin, et mitmed neist tegelevad oma kogudustes noorsootööga, seega palusin neil isiklikult küsitlust levitada ja kirjutasin mitmele inimesele, küsides, kes on nende koguduse noortejuht. Ja üks mu kursusekaaslane aitas mind, öeldes mulle, kuidas kõige paremini kirja koostada ja saata see kõigile Eesti noortejuhtidele, mis oli väga suureks abiks.

Küsitlus koostati google'is. Arvestades, et noored veedavad suurema osa oma ajast internetis ja telefonis, oli võimalus küsitlust täita ainult internetis. Enamasti levitati seda isikliku kirj vahetuse kaudu nii noortejuhtidega kui ka noortega erinevates sotsiaalvõrgustikes. Mõnel juhul levitati küsitluse linki siiski ametlike kirjade kaudu nende noortejuhtide puhul, keda ma isiklikult ei tundnud. Lisaks isiklikule kirj vahetusele kasutasin ka Instagrami jõudu ja postitasin kahekümne nelja tunni jooksul loo koos lingiga uuringule, mis andis resultaati väga kiiresti.

Vastuste kogumise ajal juhtus kaks huvitavat asja. Esiteks oli küsitlus algselt kavandatud ainult kirikuga seotud noortele, nii neile, kes on juba kiriku liikmeks saanud, kui ka neile, kes on juba mõnda aega oma elus kirikusse kuulunud. See tähendab, et kristlastest noorte jaoks. Kuid paljud noored hakkasid linki saatma oma sõpradele, kellest mõned on alles hiljuti kirikus käinud või vaid paar korda kirikus käinud. Seega on küsitluses suur osa vastuseid, mis kuuluvad noortele, kes on mittekristlikust taustast.

Teiseks saadeti küsitlus samaaegselt nii venekeelsetele kui ka eestikeelsetele noortele. See tähendab, et vastuste kogumine pidi toimuma samal ajal. Kuid tõenäoliselt isiklike kontaktide ja kokkulepete tõttu venekeelsete noortega koguti vastused kahes etapis. Enamik venekeelsetest noortest (umbes 90%) vastas küsitlusele 1-2. päeval, samas kui eesti noored alustasid alles 3-4. päeval. Üldiselt koguti rohkem osa vastused esimese 4 päeva jooksul. Selline olukord oli planeerimata ja juhtus juhuslikult. Kuid kuna venekeelsed ja eestikeelsed noored täitsid küsitluse erinevatel aegadel, võimaldas see meil teha võrdlevat analüüsi ja näha kultuurilisi erinevusi, millele uuringus osutatakse.

Palvele küsitlusele vastata reageeris 68 inimest. Tüdrukuid oli rohkem ja see oli ka ootuspärane, sest enamikus Eesti baptisti kogudustes on naissugu 60%. Nii tuli välja, et 64,7% (44) olid tüdrukud ja 35,3% (24) poisid. Samuti oli 35 inimest venekeelsetest kogudustest ja 32 eestikeelsetest kogudustest.

Vastujad jagunesid 3 vanuserühma: 14-17, 18-20, 21-23 aastat vana. Kõige väiksem grupp oli minu üllatuseks 18-20-aastaste vanuserühm - 18 inimest (26,5%). Suurimaks grupiks osutusid kõige nooremad 14-17-aastased - neid oli 30 inimest (44,1%). Ja vanim, st 21-23 oli 20 inimest (29,4%). Teised vanused küsitluses ei osalenud.

Kokku vastamiseks päeva oli 1 nädal pärast küsitluse algusest. Andmete analüüs algas alles pärast seda, kui üle kahe päeva ei olnud enam vastuseid (pärast 5. päeva rohkem vastused ei ole). Kõigi vastuste analüüsimiseks kasutasin kahte lähenemisviisi. Esimene lähenemisviis on analüüsida ja suht arvutada kõiki vastuseid konkreetsele küsimusele. Need vastused on kõige sagedamini esitatud sektordiagrammidel ja selleks piisab, kui analüüsida nende vastuste protsentuaalset osakaalu. Teine lähenemisviis, on vaadata ja analüüsida konkreetse isiku kogu küsitluse vastuseid. Google võimaldab teil näha mitte ainult kõiki vastuseid kogumassis. Aga ka seda, millised vastused iga osaleja valis kõigi 20 küsimuse puhul, säilitades samas anonüümsuse. Seega vaatasin kõiki 68 vastust eraldi. See võimalus võimaldas mul võrrelda erinevate sugude, vanuse ja kirikute vastuseid.

Küsitluses oli ka küsimusi, kus vastust ei saanud valida, vaid tuli ise kirjutada, s.t. kirjalikud vastused. Kirjalike vastustega oli veidi keerulisem töötada. Jagasin kõik kirjalikud vastused teemade kaupa (nt küsimustele "milliseid mängu mängite?" - jagasin kõik mängud žanride kaupa). Seejärel koostasid nende vastuste põhjal visualiseerimiseks sektordiagrammi.

## 2.2. Uurimistulemused

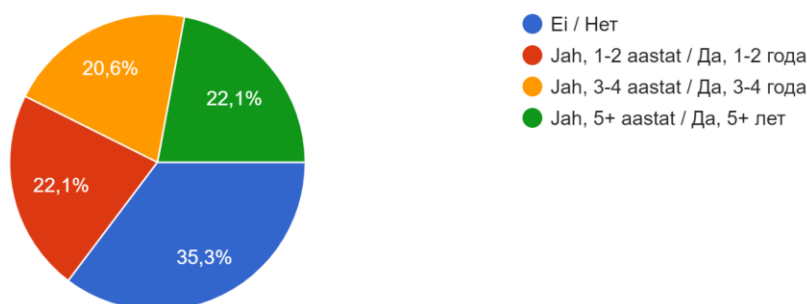
### 2.2.1. Üldine teave isiku kohta ja tema staatus või osalemine kiriku elus

Üldine teave uuringus osalejate arvu, vanuse ja soo kohta on juba esitatud eelmises punktis. Mainin veelkord, et 68 osalejast: 32 eesti kirikutest ja 35 venekeelsetest kirikutest.

Järgnevalt on joonisel 1 esitatud teave selle kohta, kes 68 osalejast on kiriku liikmed ja kui palju aastat.

Joonis 1

4. Kas olete koguduse liige? Kui jah, siis mitu aastat? / Вы член церкви? Если да, то сколько лет?  
68 ответов



Noorte hulgast on 24 inimest, kes ei ole kiriku liikmed. Vaadates iga üksiku osaleja individuaalseid vastuseid, ilmnesid mõned huvitavad tulemused. Eeldati, et enamik vastanutest on 14-17-aastased. Kuid selliseid vastuseid oli vaid umbes kolmandik. Paljud, kes andsid „ei“ vastuse, olid samuti 18-20 ja 21-23-aastased.

Joonis 2 näitab vastuseid küsimusele, kas vastaja on kristlikust perekonnast või mitte.

## Joonis 2

5. Kas olete kristlikust või mittekristlikust perest? / Вы из христианской или нехристианской семьи?

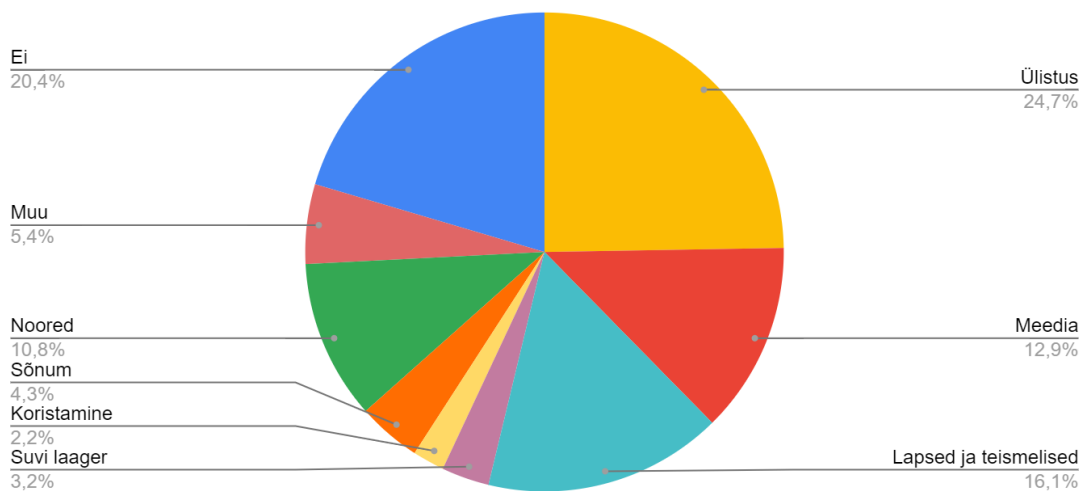
68 ответов



Järgmine küsimus oli „Kas panustate regulaarselt mingis teenimises ja kui jah, siis millises?“. Sellele küsimusele vastas 19 inimest (27,9%), et nad ei ole seotud ühegi ametiga ja mõned neist on kiriku liikmed. Ja huvitaval kombel on mõned noored, kes ei ole kiriku liikmed, seotud mingi teenimisega, nagu näitavad üksikud vastused, näiteks ülistuses ja koristamisega. 45 inimest (66,2%) on kaasatud regulaarsesse teenistusse koguduses, mis on hea näitaja. Oluline on arvestada, et mõned noored on kaasatud 2-3 teenistusse korraga. 45 inimese kirjalikud vastused teenistusse kaasamise kohta koondati rühmadesse ja nende rühmade põhjal koostati joonis 3.

## Joonis 3

6. Kas panustate regulaarselt mingis teenimises ja kui jah, siis millises?



“Muu” grupis oli lisanud kõik teised teenistused, mida ei ole graafikul ning mainiti igaüks ainult üks kord. Kuid kõik need teenused ei kaotanud oma tähtsust koguduse jaoks. Muude teenistuste hulka kuulusid 5 inimest: toitlustamine, transport, korraldamine, sünnipäevade tervitamine ja 3D-kogudus. Viimane inimene ei täpsustanud, mida ta selles koguduses teeb, seega lisati ta muusse veergu.

Sellega lõpetatakse küsitluse esimene teema „Üldandmed isiku kohta ja tema staatus või osalemine koguduse elus“. Nagu vastustest juba praegu selgub, on kiriku noorem põlvkond või sellega seotud inimesed väga mitmekülgset ja aktiivselt kiriku elus tegevad - enamik kirjalikult vastanutest loetles korraga 2-3 teenistused.

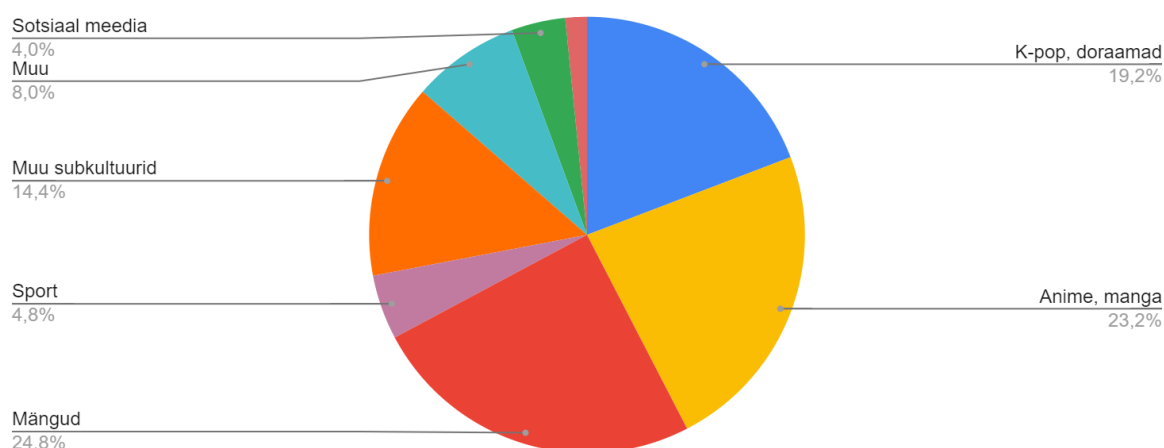
### **2.2.2. Kas subkultuurid on noorte seas?**

Järgmine küsitluse teema käsitles otseselt subkultuure ja noori. Nimelt: „Tuvastatud subkultuurid ja see, mil määral inimene nendesse kuulub (ja vastavalt sellele, kui palju aega ta neile pühendab), ning milliseid teisi subkultuure ta on oma eakaaslaste seas kohanud. Just see küsitluse osa pidi kinnitama hüpoteesi subkultuuride olemasolu või puudumise kohta kiriku noorte seas. Seetõttu oli see osa küsitluse pikim osa. Ja selle osa tulemused olid väga mitmekülgset ja näitasid huvitavaid suundumusi, kuid räägime kõigest järjekorras.

Esimene küsimus selles osas oli „Milliseid subkultuure olete märganud endavanuste noorte seas?“. Vastuseks tuli kirjutada, seega ei vastanud kõik küsitluses osalejad (kuid paljud, kes vastasid, kirjutasid mitu vastust korraga). Kõik saadud vastused liigitati teemade kaupa üldrühmadesse ja vastuste põhjal koostati joonis 4.

## Joonis 4

### 7. Milliseid subkultuure olete märganud endavanuste noorte seas?



Nagu vastuste statistika näitab, on mängude, Korea ja anime subkultuurid tõepoolest kõige sagedasemad noorte eakaaslaste seas. Kõige populaarsem subkultuur on mängud (arvuti ja telefon), neid mainis 31 inimest (24,8%), s.t. inimeste arvult peaaegu pooled küsitletutest. Anime ja manga on teisel kohal - 29 inimest (23,2%). Järgneb Korea (K-pop, doraamad) - 24 inimest (19,2%).

“Muu subkultuurid” vastuses oli neljas kõige populaarsem - 18 inimest (14,4%). See on üllatav, kuid 20. sajandi subkultuurid, 2000. aastate alguse subkultuurid ja kaasaegsed subkultuurid on säilinud ja omavad noorte seas kohta. 18 vastuse hulgas on kõige populaarsemad subkultuurid punkarid (5 inimest) ja emod (5 inimest). Järgnevad rokkbändid ja metalbändid - 2 inimest. Need kolm subkultuuri, võtsid 18-st vastusest 12, kõiki teisi subkultuure mainiti igauks üks kord - informaalised, gootid, ossid (rullnokad), tumblr girl, altushka (Altushka, uus slängi sünonüüm, mis kasutatud vene keeles, subkultuuridesse kuuluvate inimeste, informaalsete inimeste jaoks; nimi tuleneb ingliskeelsest sõnast - alternative) ja LGBT. Viimane ei pruugi tunduda üldse subkultuurina, kuid sellegipoolest on LGBT-aktivistidel ja osalejatel kõik subkultuuri tunnused olemas ja üsna elavalt - välimus, kõne, stiil, käitumine, väärtused, mõtteviis, kogukond jne.

Huvitav on see, et viiendaks kõige populaarsemaks vastuseks on sport - 6 inimest (4,8%). Olen märganud aktiivse ja sportliku eluviisi kasvavat populaarsust noorte seas ning nagu uuringust selgub, suhtuvad noored sporti kui subkultuuri.

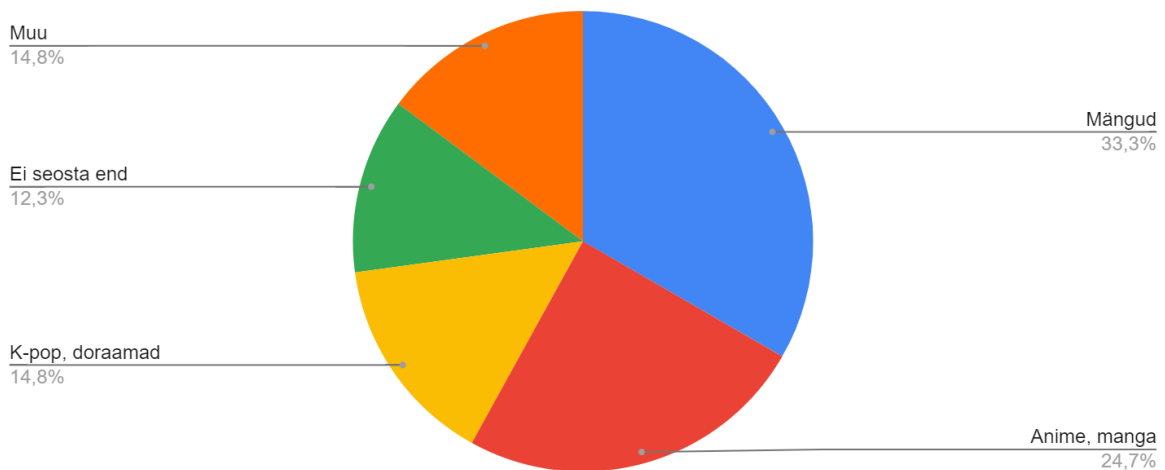
Järgmine oli sotsiaalmeedia veerg (Tik Tok, trendid jne) - 5 inimest (4%). Ja kõige väiksem, kuid siiski autohuviliste subkultuur - 2 inimest (1,6%). Üks vastanutest kirjutas, et tal on tuttavaid, kes armastavad retro autosid - 20. sajandi autod.

Teises osas oli 10 (8%) vastust, mis tekitavad rohkem küsimusi või mida on raske nimetada subkultuurideks. 2 vastust olid „dead inside“ - depressiivsed noored, kes kannavad stereotüüpset musta ja kellel on pikad juuksed. Väliselt võivad nad sarnaneda subkultuuride esindajatega, kuid nende psühholoogilist seisundit ei saa vaevalt nimetada subkultuuriks, mistõttu nad sattusid teise veergu. Ülejäänud 8 vastust tekitavad küsimusi ja näitavad tõenäoliselt, et nende kirjutajad ei mõista subkultuuri mõistet. Iga vastust mainiti ainult üks kord: poliitika, õigeusklikud, lauamängud, raamatud, disaineriided, alkohol, suitsetamine ja normis-id (inglise keelest - normaalsed). Viimast võiks nimetada lausa solvanguks. Normis (sõna on võtnud vene keelest) on tavalised inimesed, kes ei paista massist välja, tagasihoidlik, „hall mass“. Seetõttu on need 8 vastust väga spetsiifilised ja ma ütleksin isegi, et osaliselt arusaamatud.

Järgmine küsitlusküsimus oli „Millisega järgmistest subkultuuridest te ennast kõige enam seostate?“. Kuigi mitte nii suurel arvil, näitavad kirjalikud vastused enda kohta kõigi samade subkultuuride - anime, mängud, Korea - olemasolu ja populaarsust. Vastused sellele küsimusele on esitatud joonisel 5.

Joonis 5

### 8. Millisega järgmistest subkultuuridest te ennast kõige enam seostate?



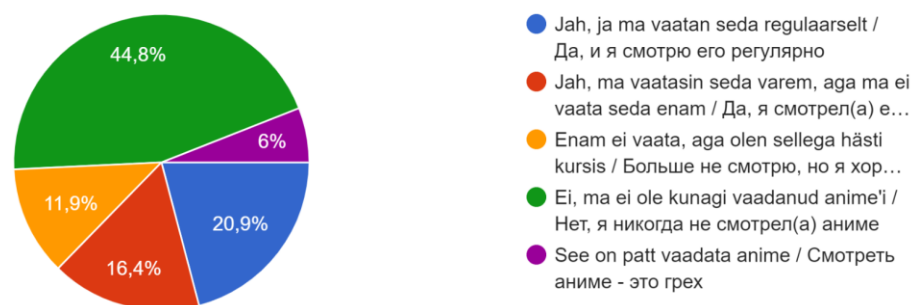
Huvitav on see, et kui vaadata vastajate individuaalseid vastuseid, siis enamik neist 10 inimesest vastas järgmistes küsimustes, et nad mängivad mängu, vaatavad anime'i või doraamasid. Seega ei tähenda seostamata jätmine, et nad ei ole kirglikud või ei võta selleks aega.

Ülejäänud läksid 12 vastust, mis ei kuulu nelja esimesse rühma, kuid enamik neist määratleb end mõnda teise subkultuuri kuuluvaks. 12-st vastajast kaks identifitseerivad end muusika tegemise või muusikatootmise subkultuuri kuuluvaks, kõik teised vastused esinesid igauks üks kord. Nimelt: sport, autod, kalapüük, punk, Sherlockomaniac (Sherlock Holmesi fänn), DIY, Brasiilia, F1 ja ratsutamine. Nagu need vastused näitavad, ei saa kõik inimesed täpselt aru, mis on subkultuur, vaid viitavad sellele oma hobide all, mis andis ka mõned huvitavad vastused. 12. vastus teiste seas oli soov „katsun vältida ja olla loomulik“.

Järgnevad küsimused olid üksikasjalikumad küsimused iga subkultuuri kohta, alustades anime- ja manga subkultuurist. Küsimuse „Kas olete vaadanud anime't (või lugenud mangat)?“ tulemused on näidatud joonisel 6.

Joonis 6

9. Kas olete vaadanud anime't (või lugenud mangat)? / Вы смотрите аниме (или читаете мангу)?  
67 ответов



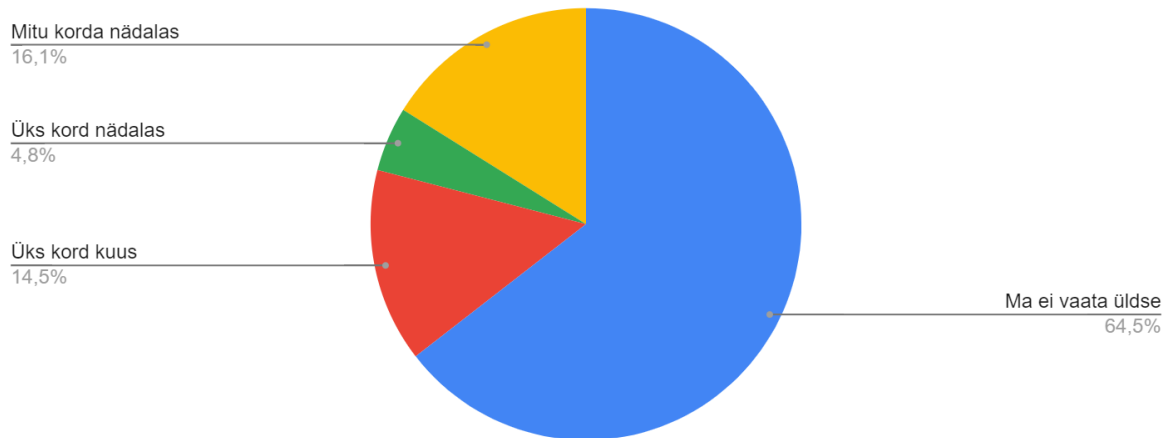
Vastus “anime on patt” on väga huvitav, kõik, kes sellega nõustusid, olid tüdrukud - 2 venekeelsetest ja 2 eestlastest. Kahte venekeelsetest kirikutest pärit tüdrukut ühendab see, et nad on mõlemad 14-17-aastased, pärit kristlikest peredest, kuid mitte kiriku liikmetest. Eeldati, et kõik, kes selle vastuse poolt hääletasid, on kiriku liikmed, kes suhtuvad skeptiliselt anime'ile. Kuid nagu selgus, hääletasid selle küsimuse poolt kõige nooremad, tõenäoliselt valiti see vastus

nende perekondliku kasvatus tõttu. Eesti poolelt olid selle vastuse valinud tüdrukud vanemad ja juba mitu aastat kiriku liikmed - üldiselt olid nad skeptilised kõikide subkultuuride suhtes.

Need vastused näitavad, et subkultuuride teema on väga vastuoluline ja arvamused on väga polariseerunud. Järgmine küsimus oli, et kui te vaatate anime'i, siis kui palju aega te selle vaatamisele kulutate. Vastused on esitatud joonisel 7.

Joonis 7

### 10. Kui palju aega veedate te anime'ile?



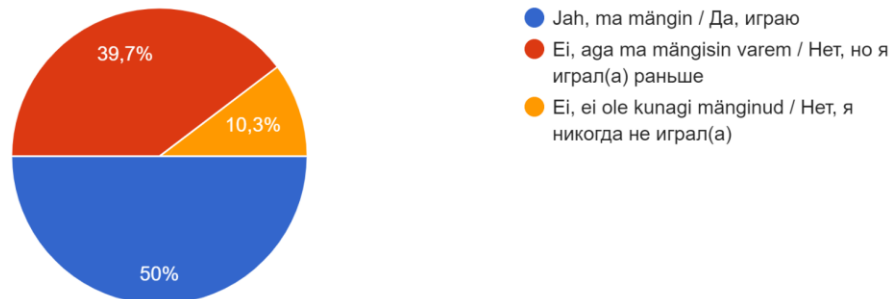
40 inimest (64,5%) ei vaata üldse anime'i, samas grupis on ka need, kes on seda varem vaadanud või on sellest veel teadlikud. Hea asi on see, et keegi ei valinud vastust „vaatan iga päev“. Selles küsimuses oli täiendav alamküsimus „Kui te vaatate anime, siis kui palju anime olete kogu aeg vaadanud?“. Väikseim vastus oli 1-2 ja suurim 150 või rohkem. Keskmine näitaja vaadatud anime'ide arvu kohta oli 36,7 täielikult vaadatud anime'i inimese kohta.

Järgnevalt esitati küsimused arvuti- ja telefoni mängude kohta. Mängijate arv noorte seas on esitatud joonisel 8.

## Joonis 8

11. Kas te mängite arvuti- ja telefonimänge? / Вы играете в компьютерные и телефонные игры?

68 ответов

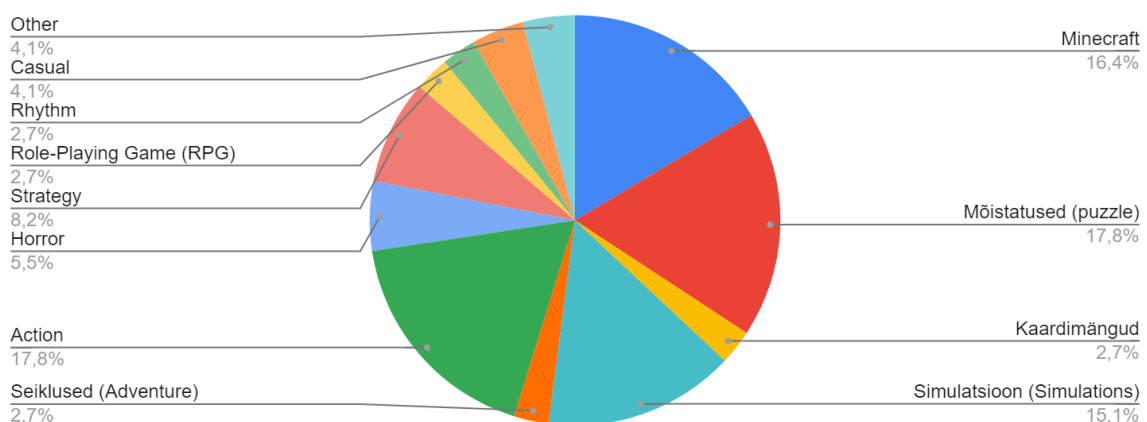


Stereotüüpselt arvatakse, et mängud on poiste seas populaarsemad kui tüdrukute seas, kuid tulemused näitasid, et mängud on võrdselt populaarsed mõlema soo seas.

Järgmine küsimus oli „Kui mängite, siis nimetage oma kolm kõige sagedasemat/lemmikmängu“. Kõik kirja pandud mängud liigitati populaarsuse ja mängude žanrite järgi ning tulemuste põhjal tehti joonis 9.

## Joonis 9

12. Kui mängite, siis nimetage oma kolm kõige sagedasemat/lemmikmängu



Kokku mainiti vastustes 62 mängu. Diagramm koostati mängude žanrite alusel, „Minecraft“ on iseseisev mäng, kuid tõsteti eraldi veergu, kuna see mäng ühendab 4-5 žanri korruga ja oli

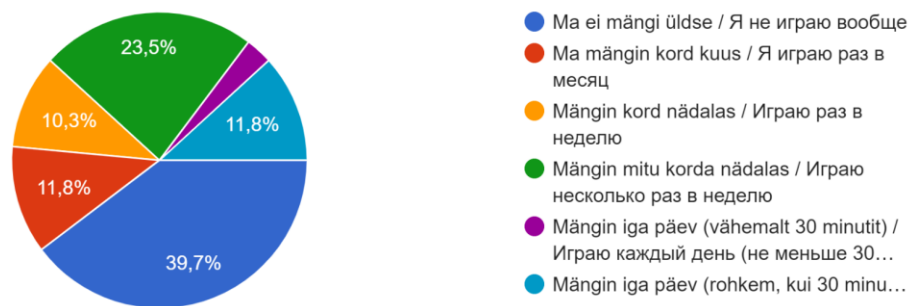
noorte seas kõige populaarsem vastus. Üldiselt nimetati väga erinevaid mängu: alates kabetamisest ja sudokust kuni tohutute anime-maailmadeni, õuduseni ja shooteriteni (enamasti action- ja strateegia mängudest on shooterid ja action-mängud). Samuti tasub märkida, et tabel põhineb mängude pealkirjadel, kuid mõned mängud nimetati rohkem kui üks kord. Seetõttu on siinkohal toodud mängud, mida noored mainisid rohkem kui 2 korda: Minecraft, Brawl Stars, SC2, Hearthstone, Gardenscapes/Homescapes.

Järgmine küsimus oli, kui palju aega te mängude peale kulutate, kui mängite. Noored andsid vastused, mis on esitatud joonisel 10.

Joonis 10

13. Kui palju aega kulutate arvuti- ja telefonimängudele? / Сколько времени вы тратите на компьютерные и телефонные игры?

68 ответов

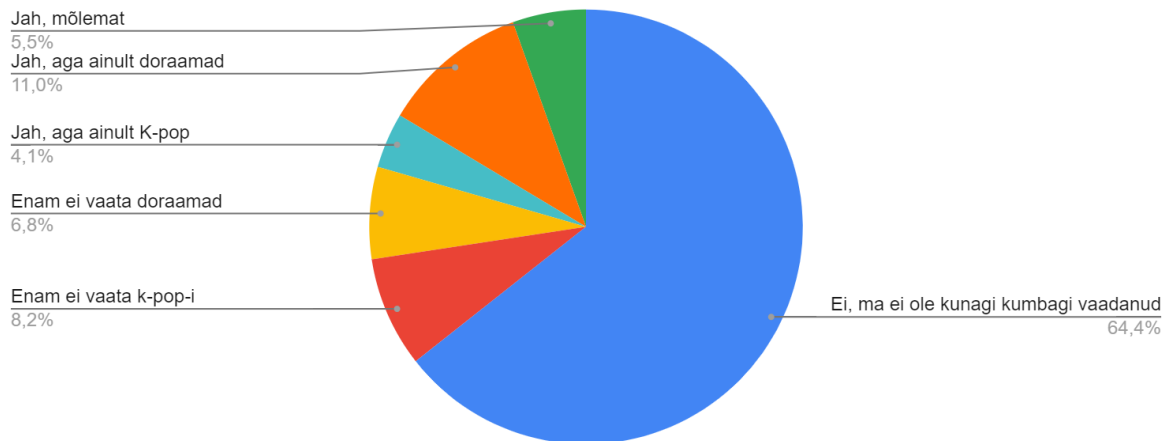


Huvitav on see, et vastus “Mängivad ainult kord kuus” andis kõige sagedamini vanim vanuserühm, võib-olla on põhjuseks see, et vanusega jääb vaba aega üha vähemaks. Üldiselt mängivad 33 inimest mängu vähemalt kord nädalas või isegi sagedamini.

Liigume viimase subkultuuri juurde - Korea subkultuur: doraamad ja k-pop. Nagu vastustest selgub, on see subkultuur kõige ebapopulaarsem, kuid sellest hoolimata on see olemas ja selle fännid on väga aktiivsed.

## Joonis 11

### 14. Kas te vaadate doraamad või k-pop-i?



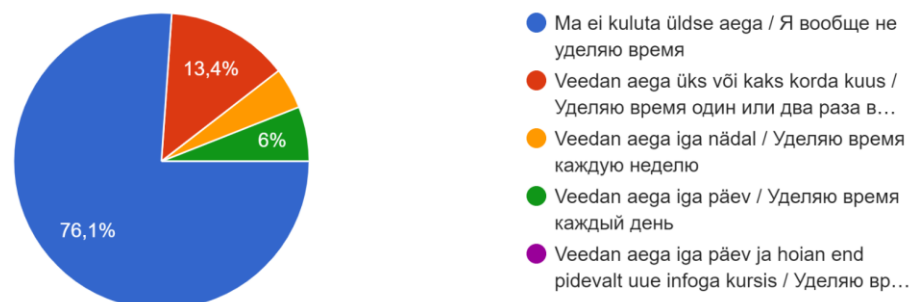
Kokku, need, kellele meeldib Korea praegu - 15 inimest, varem meeldis Korea - 11 inimest.

Järgmine küsimus oli selle kohta, kui palju aega pühendate Koreale, vaadates doraamasid, saateid ja kuulates k-popi. Vastused on esitatud joonisel 12

## Joonis 12

### 15. Kui palju aega kulutate korea muusika kuulamisele, doraamade vaatamisele (sh staaride voogesitusele ja nende kohta käiva ajakohase t...нсляции звезд и актуальную информацию о них)?

67 ответов



Keegi ei valinud vastust pühendan aega iga päev ja hoian end kursis kõigi uuendustega.

Küsitluse teise osa tulemuste kokkuvõttes tahaksin esile tuua mõned huvitavad tähelepanekud.

Esiteks, subkultuurid on venekeelsete vastajate seas populaarsemad ja neil on rohkem fänne, mis on huvitav. Kuna keeldu midagi vaadata või mängida on vene regioonis rohkem kuulda

kui eesti kirikutes. Aga see teeb selle ainult populaarsemaks, kui midagi on keelatud, siis on seda veelgi huvitavam vaadata. Ma arvan, et see on kultuurist, nii kiriku kui ka inimeste kultuurist ja kasvatuses tingitud.

Teiseks andsid rohkem „teravad vastuseid“ naissugu kui meessugu, mis on samuti huvitav. Võtame näiteks, et kõik need, kes panid, et anime on patt, olid tüdrukud.

Kolmandaks on mitteliikmed aktiivsemad subkultuuride fännid kui need, kes on juba koguduse liikmed, sõltumata vanusest.

Neljandaks on kõige vanemas vanuses, 21-23, kõige erinevamad arvamused. Mõned ei vaata ega mängi enam pikka aega midagi muud ja on nii-öelda „täiskasvanuks saanud“, teised aga kuulavad iga päev K-popi, vaatavad sageli anime'i ja mängivad iga päev mängu.

Viiendaks, kogu uuringus oli ainult 1-3 inimest, kes ei ole kunagi ühegi subkultuuriga tegelenud. 4-8 inimest olid varem seesama, kuid ei ole enam milleski sees. See näitab, et subkultuuride olemasolu noorte seas on üsna aktuaalne teema, need on olemas ja neil on oma fännid kirikunoorde seas. Kuid kas subkultuurid on kohti ka koguduses? Seda, mida noored sellest arvavad, arutatakse uuringu viimases osas.

### **2.2.3. Kogudus ja subkultuurid**

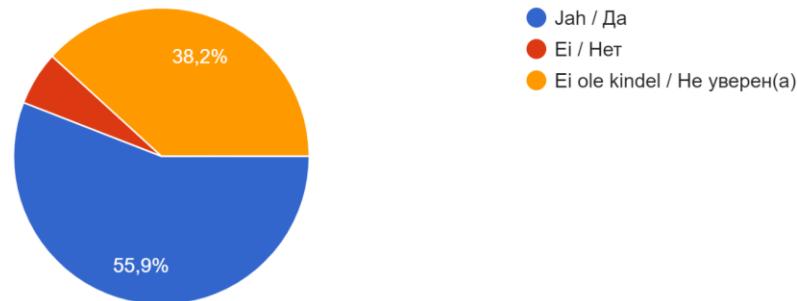
Uuringu viimane osa võiks kanda pealkirja „Kogudus ja subkultuurid: koos või eraldi?“. See käsitleb seda, mil määral tuleks teismeliste ja noorte subkultuuriliste vooludega arvestada, kui nendega koguduses töötatakse. Kas kirik ja noortejuhid peaksid sellistest asjadest üldse teadlikud olema, noorte seisukohalt.

Selle osa esimene küsimus oli „Kas teie arvates võib subkultuuride tundmine või neis osalemine aidata evangeliseerimisel (näiteks ühise keele leidmisel või inimesele lähenemise leidmisel)?“. Vastused on kokkuvõtlikult esitatud joonisel 13

### Joonis 13

16. Kas teie arvates võib subkultuuride tundmine või neis osalemine aidata evangeliseerimisel (näiteks ühise keele leidmisel või inimesele läh..., для поиска общего языка или подхода к людям)?

68 ответов



Nagu vastustest nähtub, kui eelmistes küsimustes oli sageli ühtne või üsna homogeenne arvamus, siis nüüd jagunesid arvamused ja muutusid väga mitmetähenduslikuks. Lisaks erinesid just selles osas kõige enam eesti ja vene kiriku noorte arvamused.

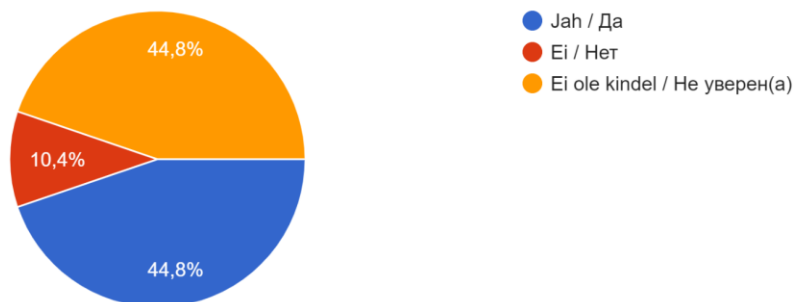
Kuna küsitlust täitsid venekeelsed ja eesti noored erinevatel aegadel, võimaldas see mulle võrrelda kahe kirikukultuuri vastuseid. Enne, kui eesti noored hakkasid küsitluses osalema, oli umbes 80-90% vastustest „jah“, st subkultuuride kui evangeliseerimismeetodi vajalikkuse poolt, ja ainult väike osa oli vastu või ei olnud kindel. Samas, kui Eesti noored hakkasid uuringus osalema, suurenes kohe nii selles kui ka järgmistes küsimustes protsentuaalselt vastus „ei ole kindel“. See tähendab, et eesti noored on ettevaatlikumad või skeptilisemad (mis selgub kahe viimase küsimuse vastuste analüüsist), samas kui venekeelsed noored on positiivselt meelestatud. Oodati vastupidist, seega olid need tulemused minu jaoks suur üllatus. Esimest korda näen, et venekeelsed noored on mõnes teemas või valdkonnas avatumad kui eesti noored.

Aga läheme edasi järgmise küsimuse juurde: „Kas subkultuurid võivad aidata koguduse teismelistele ja lastele suunatud teismelistele?“.

## Joonis 14

17. Kas subkultuurid võivad aidata koguduse teismelistele ja lastele suunatud teenimises? /  
Субкультуры могут помогать в служении, направленном на детей и подростков?

67 ответов

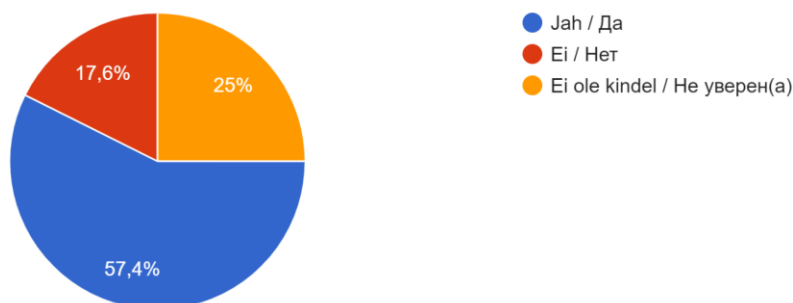


Sarnaselt eelmisele küsimusele kuulub enamik „ei ole kindel“ vastuseid eesti noortele, samas kui „jah“ vastused kuuluvad enamasti venekeelsetele noortele. See on kõige „silmatorkavam“ küsimus, mis näitab kultuurilist dissonantsi arvamustes eesti- ja venekeelsete noorte vahel.

## Joonis 15

18. Kas noortejuhid peaksid oma töös arvestama subkultuuride olemasolu ja nende populaarsust? /  
Должны ли молодежные лидеры в своей работе ...ся с наличием и популярностью субкультур?

68 ответов

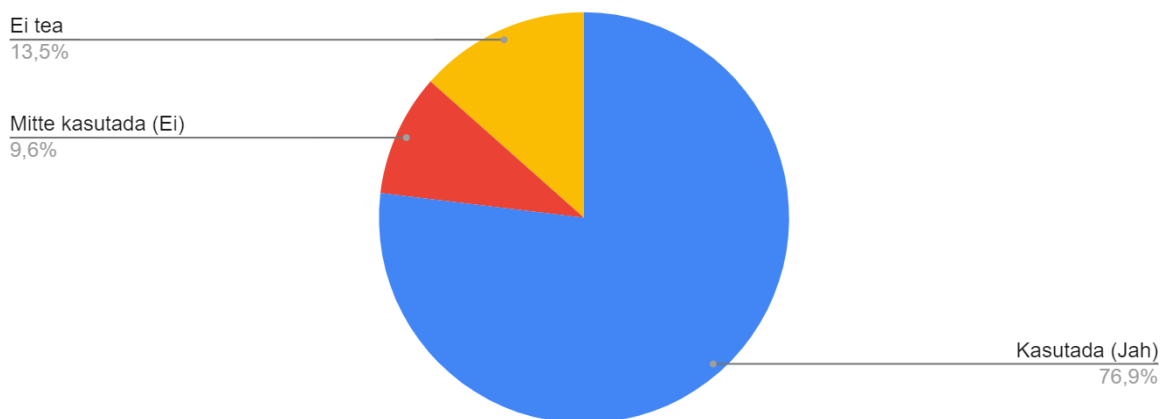


Küsimusele, kas noortejuhid peaksid noortega töötades arvestama subkultuuriga või mitte antud vastustest selgub, et käsitletav teema on oluline.

Eelviimane, st 19. küsimus oli „Kuidas saab kasutada subkultuuride tundmist koguduse töös (nt: anime piibel, kristlikud telefonimängud, kristlikud tiktokid jne)? Palun kirjuta!“. Kõik vastajad ei osalenud selles küsimuses, vaid ainult 47 vastajat 68-st, kuid sellegipoolest oli see ilmselt kogu küsitluse kõige huvitavam vastus. Noortel oli palju ideid, mille põhjal oleks võimalik koostada mitmeaastane plaan noortega töötamiseks kirikus ja väljaspool kirikut. Kuid kuidagi saab kõik vastused kokku võtta kolme gruppi: subkultuuri saab kasutada kirikus, subkultuuri ei saa kasutada kirikus ja ma ei tea. Sellest lähtuvalt loodi joonis 16.

Joonis 16

19. Kuidas saab kasutada subkultuuride tundmist koguduse töös (nt: anime piibel, kristlikud telefonimängud, kristlikud tiktokid jne)?



Järgnevalt kirjeldan meetodeid ja tehnikaid, mida noored, kes olid subkultuuride poolt, mainisid. Paljud kirjutasid sotsiaalmeediast, TikToks, Reels-idest, mis on üsna loogiline, sest see on ruum, kus noored veedavad suurema osa oma ajast. Keegi soovitas teha informatiivseid või selgitavaid videoid kiriku ja kristluse kohta. Keegi humoorikaid videoid kristlikel teemadel (või meeme) ja videoid, et meelitada inimesi kirikusse. Mitu korda mainiti evangeliseerimist sotsiaalmeedia kaudu ja et Tiktok ja Instagram on selleks parimad. Näiteks üks küsitluses osaleja kirjutas: „Olen juba näinud ka, aga arvan, et kristlikud TikTokid võiksid päris heaks usu levitamise viisiks olla...“. Keegi kirjutas, et kristlikud tiktokid on ka usklikele olulised, sest neis on parem istuda kui mittekristlikes. Samuti esitati väga huvitav arvamus, et kristlased saavad ja peaksid looma oma sotsiaalse meedia keskkonna, mis võiks olla kristlaste "visiitkaart" internetis. Lisaks sotsiaalmeediale mainiti sageli arvamust, et kristlikud mängud või piibililugudel põhinevad mängud oleksid väga huvitavad, harivad ja asjakohased.

Sageli mainiti ka seda, et subkultuurid võivad aidata leida inimesele lähenemist, dialoogiteemat või jutuajamist. Seega on teadmised subkultuuride kohta juba teatud võimalus. Ka mainiti palju, et subkultuurid võivad olla inimestele võimalus tunda end mõistetuna, isegi kui nad on esimest korda kirikus. Samuti tehti ettepanekuid, et teatud subkultuuride elemente saab kasutada töös laste, teismeliste ja noortega. Nagu mitmed osalejad soovitasid, võiksime koos vaadata telesarju või anime'i ja seejärel arutada, mis on kristlikust vaatepunktist õige ja mis vale. Samuti pakuti välja, et subkultuuride tundmisega saaksid noortejuhid paremini rääkida kiriku positsioonist erinevate teemade kontekstis.

Arvatavasti kõige olulisem asi, mida see uuring näitas, on see, et peaaegu kõik noored tõmbavad piiri subkultuuride „kirikusse toomise“ ja subkultuuride kui ühe praegu toimiva meetodi või viisi kasutamise vahele. Olen ise täiesti nõus nendega, kes olid subkultuuride kasutamise vastu kirikus.

Teine oluline punkt on see, et mitte kõik, aga vähemalt teatud osa noortest ütleb, et subkultuurid võivad olla ohtlikud ja et tuleks olla ettevaatlik, et neid ei kuritarvitata. Tegelikult oli umbes 6-8 sellist "hoiatus vastused". Need osalejad kirjutasid, et elus on rohkem kui subkultuurid, et elu ilu ja vabadus on ainult Jumala kingitus - ja neil on täiesti õigus.

Küsitluse viimaseks küsimuseks oli palve kommentaaride või mõtete järele, mis olid veel jäänud. Mõned kirjutasid teema asjakohasusest, teised sellest, et kristlaste jaoks ei tohiks midagi muutuda ebajumalaks või sõltuvuseks, mis on täiesti õige. Kaks osalejat kirjutasid isegi oma isikliku tunnistused. Üks neist kirjutas, et ta oli varem olnud Korea subkultuurides, kuid mingil hetkel ilmutas Jumal sellele osalejale, et subkultuurid tuleb maha jätta. See inimene kirjutas, et see oli tema jaoks raske võitlus ja et võita, pidi ta isegi teatud sotsiaalmeedia kontod kustutama. Teine osaleja seevastu mainis möödaminnes, et tema jaoks muutusid subkultuurid mingil hetkel mingil põhjusel patuks. Mõlemad isikud rääkisid oma tunnistuste põhjal ettevaatlikkusest subkultuurides.

Üks osaleja tõi hea mõtte: „Kasutage näiteid, mida inimesed saavad mõista, nagu Kristus tegi“ Ja see on tõsi, Kristuse tähendamissõnad ja näited käsitlesid arusaadavaid kultuurielemente, mis olid kõigile tolleaegsetele inimestele teada. Kõik subkultuurid, mitte ainult kolm mainitud, on kultuuriliselt arusaadav keel noortele. Ja kui Kristus kasutas seda meetodit, kuid viis lõpuks Isa juurde, siis miks ei võiks seda teha ka meie?

Seega tahan järgmises peatükis vaadata praktilisi samme ja näpunäiteid. Kuidas erinevad koguduse rühmad, nimelt kogu kogudus, noortehid ja lapsevanemad, saavad noortetöös kasutada subkultuure ja mida on oluline silmas pidada.

### **3. NOORTE SUBKULTUURID JA NENDEGA ARVESTAMISE VÕIMALUSED KOGUDUSE TÖÖS**

Minu lõputöö eesmärgi osa oli testida hüpoteesi kolme subkultuuri olemasolu kohta kirikus: Anime, Korea ja mängud. Nagu uurimus näitas, on kõik need subkultuurid tõepoolest noorte seas populaarsed ja seega osaliselt kirikus olemas ning mõjutavad noori. Uuring kinnitas ka seda, et suure osa ajast, samuti subkultuuride tõttu, loovad ja veedavad noored internetis.

Analüüsides uuringut, saame kinnitada, et subkultuurid (mitte ainult kolm eespool nimetatud, vaid ka teised subkultuurid) on nii vene kui ka eesti kogukonna noorte seas olulised ja olemas. Loomulikult ei saa me öelda, kui tugevalt või negatiivselt subkultuurid noori mõjutavad (eriti kristlikus mõttes), sest nagu öeldi subkultuuride teoorias, on tegemist halli alaga.

Uuringust ilmnes, et venekeelsed noored olid subkultuuride kasutamisele koguduse noortetöös avatumad kui eesti noored. Üheks põhjenduseks võib olla, et Eesti noored on skeptilisemad ja ettevaatlikumad, sest eesti kirikukultuurid on avatumad ja vabamad, mis on paradoksaalne. Tõenäoliselt praeguses või minevikus on noored vabama kultuuri tõttu juba „toonud“ midagi kirikusse, mis ei pruugi olla tingimata subkultuurid. Tagajärjed on olnud negatiivsed ja seega lähenetakse teemale ettevaatlikult, olles juba kokku puutunud negatiivsete kogemustega. Sealhulgas on keegi ise olnud liiga aktiivne subkultuuride fänn (nagu jällegi kinnitasid kirjalikud vastused) ja seetõttu seisab silmitsi sõltuvusega ja kõigi sellega kaasnevate negatiivsete tagajärgedega.

Arvan, et venekeelsete noorte suurem avatus on kiriku keeldude ja rangema kultuuri tagajärg. Kui midagi on keelatud, siis huvi ainult kasvab, ja kuna on olemas keeld, siis on soov seda rikkuda. Subkultuuride vaimustus ja nende harrastuste propageerimine on mäss, mis on kirikukultuuri, vanema põlvkonna ja võib-olla isegi vanemate vastu. Tõenäoliselt, isegi kui noored seda ise ei mõista või ei tunnista, on subkultuurid nende jaoks võitlusvahend väljakujunenud mustrite vastu, mis on mõnikord õigustatud ja mõnikord mitte. Võib ka olla, et venekeelne noorus ei ole veel mõistnud või näinud subkultuuride ohtu või ei taha seda tunnistada.

Nii või teisiti, subkultuurid on olemas ja neil on mõju. Hetkel elame rahulikus ühiskonnas ja kultuuris, samas me ei saa ega tohi elada kultuurilises vaakumis<sup>109</sup>. Samas tuleb vältida olukorda, kus me toome maailma enda juurde<sup>110</sup>. See oht seostub ka subkultuuridega. Kultuur ja subkultuurid on väljakutseks tänapäeva kristlusele, eriti kuna uuring kinnitas nende asjakohasust vene- ja eestikeelsete kogudusega seotud noorte seas. Seega tuleks noortega töötades arvestada subkultuuridega, vaadeldes neid kui võimalikku probleemi ja ohtu ning samal ajal ka kui võimalust evangeliseerimiseks ja inimesteni jõudmiseks. Kuidas seda teha, selle üle artleme järgnevalt.

### 3.1. Soovitused kogudusele

Järgnevalt esitatud soovitused toetuvad tehtud uuringu andmetele ja minu kogemustele noortetöös. Esiteks, olge valmis noori inimesi vastu võtma. Nagu teoorias öeldud, on üks subkultuuride tunnuseid enamusest erinev välimus, kõne ja käitumine. Kirik peaks olema valmis aktsepteerima ka neid, kes on väliselt selgelt subkultuuri kuuluvad<sup>111</sup>. Näitena võib tuua, et tüdrukutel, kes tegelevad tugevalt anime'ga, on eristuv välimus. See on sageli erksavärviline meik, lühike kooliseelik nagu anime'is ja sukad. Ja see võib olla ka cosplay (kostüüm nagu tegelane). Kuna subkultuur võib olla "kaitse" elu väliste tegurite vastu, siis vajavad sellised inimesed kõige rohkem heakskiitu ja tuge. Jumal vajab kõiki inimesi, isegi neid, keda me ise ei mõista<sup>112</sup>.

Teiseks, veestlege noortega, googeldage ja ärge kartke küsida, kui midagi on arusaamatu. Kui kuulete noortelt 2-3 korda arusaamatut sõna, küsige, mida see tähendab. Tõenäoliselt seletavad nad sulle hea meelega kõik ära ja teevad seda hea meelega. Eriti ettevaatlik tuleb olla vanematel inimestel noortepäraste terminite kasutamise, mida nad ei tunne.

Üheks näiteks noortega rääkimisest on juhtum mu koguduse teismeliste grupiga (11-15-aastased). Nende õpetaja pidas õppetundi ja rääkis armastuse tähtsusest, kristlikest väärtustest ja elust. Ta rääkis sellest, kui tähtis on olla lahke ja armastada. Õpetaja palus neil kirjutada

---

<sup>109</sup> Turnau, *Popologetics: Popular Culture in Christian Perspective*, ptk. 6.

<sup>110</sup> Евгений Бахмутский, "Городская церковь" - *Евангелие в городе* (Москва: Библия для всех, 2017), 147-177.

<sup>111</sup> Бахмутский, *Евангелие в городе*, 184-185.

<sup>112</sup> Рей Ортланд, "Пробуждением не пренебрегай" - *Дорогой Тимофей: Письма служителю*, toim. Томас К. Эскола (Саратов: Евангелие и жизнь, 2016), 297.

paberitükkidele, mida nad peaksid selliste tõdede puhul tegema, inspireeritult jätkas ta teismeliste kirjutatud mõtteid. Ja üks teismelistest ütles täiesti tõsiselt: "Noh, kui asjad on nii, siis teeme dazaima (Dazai tegema - vene keeles - дазайнуться)!" ja õpetaja, mõistmata selle sõna tähendust, vastas: "Jah, muidugi, hakkame koos dazaima!", arvates, et see on midagi head. Aga dazaineme on verb, mis tuleneb ühe populaarse anime tegelase Dazai nimest. See tegelane rääkis kogu loo vältel ja üritas topelt enesetappu. Seega tähendab "dazaima" enesetappu, mida teismeline ütles, ja õpetaja, kes ei teadnud sõna tähendust, jätkas oma mõtet.

Kolmandaks, ärge hüljake noori ka pärast seda, kui nad on Jumala lapseks saanud. Tihti tegeldakse noortega aktiivselt seni, kuni nad Jeesuse vastu võtnud ja kogudusega liitunud, aga esimesed sammud usuteel on rasked, neid tuleb õppida tegema. Võib juhtuda, et kõige raskemal hetkel tulevad meelde vanad harjumused - kiusatus kuulata muusikat ja vaadata anime või Youtube peatumata. Kui teate, et isik oli varem väga aktiivne subkultuurides, aidake tal leida mentor või hingehoidja<sup>113</sup>, et nende halvast mõjust välja tulla. Olge jätkuvalt nende kõrval. Iga koguduse liikme saab panustada sellega, et valib endale 1-2 noort ja palvetab nende eest pidevalt. Kui nad on valmis kontakti võtma, küsige, ehk on neil vajadus, mille eest tasub palvetada.

### **3.2. Soovitused noortejuhtidele**

Esimene soovitus on olla teadlik noorte subkultuuridest ja osaleda selleteemalistes vestlustes. Analüüsige subkultuure läbi Kristuse objektiivselt ja näidake seda noortele. Vaadake populaarseid telesaateid, kuulake populaarseid laule, arutage neid noortega. Mitte ainult süžee ja selle suurejoonelisi hetki, vaid ka hinnangut neile moraali ja kristlike tõdede seisukohalt - seda vajadust väljendasid noored ise küsitluses. Kõike ei pea muidugi vaatama ja teadma, aga kui oled midagi kuulnud, mida tead, siis astu dialoogi ja aita anda hinnang.

Jälle üks näide minu kogudusest. 2023. aasta sügisel tuli välja üks vene telesari, mis sai kiiresti populaarseks vene noorte seas, ka Eestis. "Boy's world: Blood on the pavement" on sari 90ndate aastate gopnikutest, nende gängsterlikust eluviisist ja kaklustest. Seriaal romantiseerib avalikult "tänavat" eluviisi. Meie noortejuht vaatas seda seriaali ja kui noorte kohtumisel hakati arutama seriaali ja selle tsiteerimise üle, ütles ta, et ka tema vaatas seda. Oleksite pidanud

---

<sup>113</sup> Бахмутский, *Евангелие в городе*, 154-155.

nägema noorte entusiastlike silmi, kuid noortejuht jätkas: "Teate, mulle meeldis see, kuidas seriaal näitas, et igale kuriteole järgneb alati karistus või tagajärjed." Ta täpsustas, millisele hetkele seriaalis ta viitas, ja tõlkis selle siis kristlusele ning lisas näiteid Piiblist. nii võivad subkultuurid aidata selgitada kristlikke tõdesid.

Teiseks, kasutage subkultuure evangeliseerimise vahendina. Siin on palju võimalusi, mõned neist pakkusid välja noored ise ja neist või lugeda eelmisel peatükis. Näiteks filmide ja telesarjade ühine vaatamine ja seejärel nende üle arutlemine. Subkultuurid on hea viis vestluse alustamiseks, esimese kontakti leidmiseks ja tutvustamiseks. Samuti on see hea näitaja mittekristlikele noortele, et kirikus on ka "adekvaatseid inimesi". Nagu lugesite, oli uurimuse osas tunnistus inimeselt, kes sai kristlaseks ühe TikTok video tõttu.

### 3.3. Soovitused vanematele

Lapsevanemad veedavad oma lastega kõige rohkem aega, nii et subkultuuride ohtude ja võimaluste kaalumise on teile eriti oluline.

Esimene soovitus on olla teadlik laste huvidest ning võimalikest subkultuuridest. Kui teie lapsele meeldib anime, siis ei tohiks te seda keelata, sest sellega ei jõua eriti kuhugi, vaid uurige ja mõistke, mis on anime. Kui Korea, siis uuri välja populaarsed bändid, kui mängud, siis vaata, mis. Väga lihtne on öelda: "Minu laps mängib midagi, ma ei tea, mida see on". Palju keerulisem on mõista, mida teie laps mängib ja millise mõjuga see on.

Teiseks, vaadake ja kuulake koos oma lastega, mis neile meeldib. Jah, vaadake koos oma lastega anime, kuulake uute mängude süžeed, kuulake koos autosõidu ajal K-poppi, kui teie lapsed seda paluvad. Selle kaudu saate paremini aru, mis teie lapsi kujundab. Selle kaudu suudate leida oma lapsega suhte<sup>114</sup>, mis on mõnikord kadunud, eriti noorukieas. Sellel on suur väärtus.

Ma tean mitmeid peresid, kus vanemad olid mingil hetkel, isegi kui see neile ei meeldinud, nõus koos oma lastega vaatama korea telesarja või anime'i. Esiteks käisid lapsed oma

---

<sup>114</sup> Пол Дэвид Трипп, *Возраст возможностей: библейское руководство по воспитанию подростков* (Odessa: Тюльпан, 2007), 231.

eakaaslastele hooplemas, kui lähedad nende vanemad olid. Ja teiseks, mõne aja pärast muutusid vanemate ja laste suhted subkultuuride abil tihedamaks ja tugevamaks.

Lisaks, kui sulle ei meeldi tegelikult mingi subkultuur<sup>115</sup> ja sa vaatad midagi oma lapsega koos, siis nad hindavad seda. Sa näitad oma lastele praktiliselt armastust selle kaudu<sup>116</sup>. Et "jah, mulle ei meeldi anime, aga see on sinu jaoks oluline ja ma tahan sinuga aega veeta, nii et vaatame seda" on lastele väga väärtuslik, isegi kui nad seda valjusti välja ei ütle.

Kolmandaks, ärge keelake subkultuuri, vaid pakkuge alternatiivi. Lapsed ei mõista alati kultuuri mõjujõudu ja vaimset ohtu ning subkultuurides on seda piisavalt. Kui te lihtsalt kõike keelate, siis on oht, et lapsed teevad keelatud asju teie eest salaja. Seega, kui näete näiteks, et teie laps on valinud mingi kummalise anime, siis pakkuge alternatiivi, teist anime-t, mitte "lugege raamatut".

Neljandaks rääkige ja õpetage. Rääkige oma lastega sellest. Küsige, miks neile subkultuurid nii väga meeldivad? Õpetage, kus subkultuurid ületavad piiri ja muutuvad patuks ning miks subkultuurid võivad olla kristlikust vaatenurgast ohtlikud. Millal saab hobist sõltuvus. Olge avatud ja tuletage oma lastele meelde, et nad võivad alati teie juurde tulla.

Kasutage oma lastega rääkides ka näiteid subkultuuridest. Tänapäeva filmides, telesaadetes ja muusikas on piisavalt häid hetki ja näiteid, et paremini selgitada kristlikku tõde või põhimõtet. Kristus tegi seda enda kuulajatega oma aja näidete põhjal.

Viiendaks, palvetage oma laste eest<sup>117</sup>. Eelnevast selgus, et subkultuurid võivad olla viis põgeneda enda seisundi ja mõtete eest või toime tulla reaalsusega. Sellisel juhul on vaimne seisund põhjus ja subkultuurid on mõju. Ainult Jumal saab tuua muutuse lapse või noore sisemise seisundi muutmiseks või sõltuvusest vabanemiseks. Palvetage erilise hoolega siis, kui nad on subkultuuride osalejad.

---

<sup>115</sup> Ч. Дж. Махейни, "Вырабатывай смирение" - *Дорогой Тимофей: Письма служителю*, toim. Томас К. Эскола (Саратов: Евангелие и жизнь, 2016), 108.

<sup>116</sup> Трипп, *Возраст возможностей: библейское руководство по воспитанию подростков*, 156.

<sup>117</sup> Джек Клампенхауэр, *Покажи им Иисуса* (Москва: Левит, 2019), 75.

## KOKKUVÕTE

Käesoleva lõputöö eesmärk oli kirjeldada noorte seas levivaid subkultuure ja uurida, kuidas nende tundmisega arvestada kiriklikus noorsootöös. Lõputöö koosnes kolmest osast: teoreetiline osa, uuringu ettevalmistamine ja tulemused, uurimistulemuste analüüs ja soovitused subkultuuride kontekstis.

Teoreetilises osas vaatlesin subkultuuride termini tekkimist ja ajaloolist ülevaadet. Uurisin põhjusi, miks subkultuurid tänapäeva noorte seas tekivad. Andsin ülevaade kolmest subkultuurist: Jaapani (anime, manga, kultuur), Korea (k-pop ja dramad) ja Mängude subkultuurid. Samuti vaatlesin subkultuuride mõju noortele ning arutlesin, kus on subkultuuride puhul piir hobi ja sõltuvuse vahel.

Lõputöö teine osa oli uurimuslik. Uuring viidi läbi vene- ja eestikeelsete kogudusega seotud noorte seas. Küsimused olid subkultuurides osalemise kohta (vt küsimustikku lisa). Kolme teoreetilises osas kirjeldatud subkultuuri (Jaapani, Korea ja Mängude) olemasolu sai kinnitust. Kõige populaarsem subkultuur on Mängude, järgmine Jaapani ja viimane Korea subkultuur. Venekeelsed noored suhtusid subkultuuridesse vabamalt, nii oma elus kui ka võimalustes neid kirikus kasutada. Eesti noored on subkultuuride suhtes ettevaatlikumad ja enamik neist suhtub subkultuuride kasutamisse kirikutöös skeptiliselt.

Lõputöö viimane osa on praktiline. Selles analüüsitakse uurimistulemusi ja antakse nende põhjal nõuandeid lapsevanematele, noortejuhtidele ja kirikule, kuidas subkultuure kasutada. Nii eesti- kui ka venekeelsed noored nõustuvad ja kirjutavad, et subkultuure kasutada, kuid kirikusse ei saa neid tuua, küll aga võib nende tundmisest abi olla.

Kokkuvõtteks usun, et vaatamata teema spetsiifilisusele on subkultuuride teema baptistikoguduste jaoks tänapäeval asjakohane. Samuti loodan, et minu lõputöö aitab vähemalt subkultuuride teemal hõlbustada kontakti vanema põlvkonna ja noorte vahel, tutvustades vanematele noorte maailma.

Nagu teorias öeldud, on kultuur alati elav ja muutuv organism. Seetõttu muutuvad kultuur ja subkultuurid aja jooksul. Ka Jaapani, Korea ja Mängude subkultuurid muutuvad kunagi vähem populaarseks või kaovad ära. Kogudus seevastu on ühiskonnas kestnud subkultuurilise kogukonnana juba kaks aastatuhandet ja kestab inimkonna lõpuni ning igavikkudeni. Selle pärast tasub vaeva näha , et noored inimesed leiaksid oma koha selles.

## KASUTATUD KIRJANDUSE LOETELU

(eestikeelne ja inglisekeelne kirjandus)

Allaste, Airi-Alina toim. "Subkultuuride sotsiaalteaduslikest käsitlusest - hälbivast allkultuurist skeene, uushõimu ja elustiilini" - *Subkultuurid: Elustiilide uurimused* (Tallinn: Tallinna Ülikooli Kirjastus, 2013), Google Books.

Course Hero. "Subculture: The Meaning of Style", <https://www.coursehero.com/lit/Subculture-The-Meaning-of-Style/> (vaadatud 9. detsembril 2023).

Dooley, Ben. Ueno, Hisako. "This Man Married a Fictional Character. He'd Like You to Hear Him Out", *The New York Times*, 24. aprillil 2022, <https://www.nytimes.com/2022/04/24/business/akihiko-kondo-fictional-character-relationships.html>.

EEKBKL. "Kogudused", <https://kogudused.ee/kogudused/> (vaadatud 1. aprillil 2024).

"Eesti keele seletav sõnaraamat" 2009. "Subkultuur", <https://www.eki.ee/dict/ekss/index.cgi?Q=Subkultuur&F=M> (vaadatud 9. detsembril 2023).

J-TSOON. "Pop-culture Festival", <https://j-tsoon.ee/> (vaadatud 18. aprillil 2024).

Laine, Martin. "Eestis kinnitab kanda paremäärmslik rühmitus. Selle alaealised liikmed viisid ohvri metsa ning filmisid tema piinamist ja alandamist", *Delfi*, 9. aprillil 2024, <https://www.delfi.ee/artikkel/120283953/eestis-kinnitab-kanda-paremaarmuslik-ruhmitus-selle-alaealised-liikmed-viisid-ohvri-metsa-ning-filmisid-tema-piinamist-ja-alandamist>.

Maikalu, Karmen. Perenõustamine aine (Kõrgem Usuteadusliku Seminar 18.05.2023-19.05.2023).

McDonald's. "WcDonald's", <https://mcdonalds.ee/wcdonalds/> (vaadatud 18. aprillil 2024).

Nuga, Anti. "NOORTE SEKSUALISEERIMINE POP-KULTUURIS: Seks müüb ja see on peamine", *Postimees*, 25. märtsil 2023, <https://4jaleht.postimees.ee/7739397/noorte-seksualiseerimine-pop-kultuuris-seks-muub-ja-see-on-peamine>.

Oxford English Dictionary. "Subculture", [https://www.oed.com/dictionary/subculture\\_n?tab=factsheet&tl=true#20039038](https://www.oed.com/dictionary/subculture_n?tab=factsheet&tl=true#20039038) (vaadatud 8. detsembril 2023).

PA Media, "Cyberbullying: One in six teenagers report harassment online", *BBC*, 27. märtsil 2024, <https://www.bbc.com/news/uk-wales-68667030>.

Pilli, Toivo. *Selginemisi* (Tartu: Kolm talenti, 2023).

PIXO. "TOOME VIDEOMÄNGUDE MAAILMA LÄHEMALE!", <https://pixofest.ee/> (vaadatud 17. aprillil 2024).

Quora. "What is the difference between culture and a subculture?", <https://www.quora.com/What-is-the-difference-between-culture-and-a-subculture> (vaadatud 8. detsembril 2023).

Raihhelgauz, Mikael. Kultuurihermeneutika aine (Kõrgem Usuteadusliku Seminar 11.04.2024).

Reddit. "ICYMI: Shibuya City has banned Halloween gatherings in 2023. Main reason is to prevent a tragic crowd rush which happened in Itaewon, Seoul, on October 29th, 2022 but it's also "speculated" it'll be much more crowded at Shibuya since JJK S2 is airing with Shibuya incident.", [https://www.reddit.com/r/Jujutsufolk/comments/17cuhkm/icymi\\_shibuya\\_city\\_has\\_banned\\_halloween/](https://www.reddit.com/r/Jujutsufolk/comments/17cuhkm/icymi_shibuya_city_has_banned_halloween/) (vaadatud 25. aprillil 2024).

Rufo, Yasmin. "Harry Potter: Is Miriam Margolyes right that adult fans should 'grow up'?", *BBC*, 16. märtsil 2024, <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-68552815>.

Scazzero, Peter. *Emotsionaalselt terve vaimsus* (Tallinn: Allika Kirjastus, 2018).

Screen Therapy. "Game Therapy: Why We (Don't) Play Horror Games", <https://screentherapyblog.wordpress.com/2017/09/12/game-therapy-why-we-dont-play-horror-games-part-1/> (vaadatud 10. veebruaril 2024).

Sirp. "Kas saab rääkida rahvuslikust subkultuurist?", <https://sirp.ee/s1-artiklid/c5-muusika/kas-saab-raakida-rahvuslikust-subkultuurist/> (vaadatud 8. märtsil 2023).

Turnau, Ted. *Popologetics: Popular Culture in Christian Perspective* (Phillipsburg: P&R Publishing, 2022), [https://www.amazon.com/Popologetics-Popular-Culture-Christian-Perspective/dp/1596383895#detailBullets\\_feature\\_div](https://www.amazon.com/Popologetics-Popular-Culture-Christian-Perspective/dp/1596383895#detailBullets_feature_div).

USC Marshall School of Business. "Culture and Subculture", [https://www.consumerpsychologist.com/cb\\_Culture.html](https://www.consumerpsychologist.com/cb_Culture.html) (vaadatud 8. detsembril 2023).

Wikipedia. "Subkultuur", viimati muudetud 20. veebruaril 2021,

<https://et.m.wikipedia.org/wiki/Eri:Ajalugu/Subkultuur> (vaadatud 9. detsembril 2023).

Vikipeedia. “Subculture”, viimati muudetud 17. oktoobril 2023,  
<https://en.m.wikipedia.org/wiki/Special:History/Subculture> (vaadatud 9. detsembril 2023).

Vikipeedia. “Video game culture”, viimati muudetud 31. märtsil 2024,  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_culture](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_culture) (vaadatud 1. aprillil 2024).

Vikipeedia. “Seoul Halloween crowd crush”, viimati muudetud 16. aprillil 2024,  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Seoul\\_Halloween\\_crowd\\_crush](https://en.wikipedia.org/wiki/Seoul_Halloween_crowd_crush) (vaadatud 25. aprillil 2024).

### **(venekeelne kirjandus)**

Avakova, Anita. “Подростки из Ида-Вирумаа травят сверстников в телеграм-канале с многотысячной аудиторией”, *Postimees*, 20. septembril 2023,  
<https://rus.postimees.ee/7858400/podrostki-iz-ida-virumaa-travyat-sverstnikov-v-telegram-kanale-s-mnogotysyachnoy-auditoriey>.

Айгуль Рамилевна, Гусманова. “Влияние азиатской поп-культуры на современную молодёжь” - *Юный учёный* 66, nr.3 (2023), 363-366,  
<https://moluch.ru/young/archive/66/3562/>.

Бахмутский, Евгений. *Евангелие в городе* (Москва: Библия для всех, 2017).

Vikipeedia. “Культура компьютерных игр”, viimati muudetud 12. novembril 2023,  
[https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0\\_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D1%85\\_%D0%B8%D0%B3%D1%80](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D1%85_%D0%B8%D0%B3%D1%80) (vaadatud 18. aprillil 2024).

Vikipeedia. “Самоубийства в Республике Корея”, viimati muudetud 19. veebruaril 2024,  
[https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B0%D0%BC%D0%BE%D1%83%D0%B1%D0%B8%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0\\_%D0%B2\\_%D0%A0%D0%B5%D1%81%D0%BF%D1%83%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B5\\_%D0%9A%D0%BE%D1%80%D0%B5%D1%8F](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B0%D0%BC%D0%BE%D1%83%D0%B1%D0%B8%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0_%D0%B2_%D0%A0%D0%B5%D1%81%D0%BF%D1%83%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B5_%D0%9A%D0%BE%D1%80%D0%B5%D1%8F) (vaadatud 25. aprillil 2024).

Vikipeedia. “Синтоизм”, viimati muudetud 10. aprillil 2024,  
<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B8%D0%BD%D1%82%D0%BE%D0%B8%D0%B7%D0%BC> (vaadatud 18. aprillil 2024).

Джек Клампенхауэр, *Покажи им Иисуса* (Москва: Левит, 2019).

Katchan, Ellina. “Обзор Peaasi за 2023 год: у 15% молодежи постоянно возникают суицидальные мысли”, *ERR.ee*, 9. vebuaril 2024, <https://rus.err.ee/1609248459/obzor-peaasi-za-2023-god-u-15-molodezhi-postojanno-voznikajut-suicidalnye-mysli>.

КиберЛенинка. “К-РОП КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ”, <https://cyberleninka.ru/article/n/k-pop-kak-fenomen-sovremennoy-massovoy-kultury> (vaadatud 1. aprillil 2024).

КиберЛенинка. “Язык и субкультура аниме в контексте глобализации”, <https://cyberleninka.ru/article/n/yazyk-i-subkultura-anime-v-kontekste-globalizatsii> (vaadatud 1. aprillil 2024).

КиберЛенинка. “Обзор современных молодежных субкультур в эпоху медийной глобализации”, <https://cyberleninka.ru/article/n/obzor-sovremennyh-molodezhnyh-subkultur-v-epohu-mediynoy-globalizatsii> (vaadatud 4. aprillil 2024).

КиберЛенинка. “Влияние функций молодежной субкультуры на культуру общества”, <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-funktsiy-molodezhnoy-subkultury-na-kulturu-obschestva> (vaadatud 4. aprillil 2024).

КиберЛенинка. “Глобализация и социальная стратификация как факторы возникновения и развития молодежных субкультур”, <https://cyberleninka.ru/article/n/globalizatsiya-i-sotsialnaya-stratifikatsiya-kak-factory-voznikoveniya-i-razvitiya-molodezhnyh-subkultur-1> (vaadatud 4. aprillil 2024).

КиберЛенинка. “Особенности самовыражения современной молодежи: экспрессивно-голографический подход”, <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-samovyrazheniya-sovremennoy-molodezhi-ekspressivno-golograficheskiy-podhod> (vaadatud 5. aprillil 2024).

КиберЛенинка. “Роль молодежных субкультур при переходе к информационному обществу”, <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-molodezhnyh-subkultur-pri-perehode-k-informatsionnomu-obschestvu> (vaadatud 5. aprillil 2024).

КиберЛенинка. “Роль субкультуры в формировании личности”, <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-subkultury-v-formirovanii-lichnosti> (vaadatud 5. aprillil 2024).

КиберЛенинка. “Молодежная субкультура и девиантное поведение молодежи: асоциальные молодежные группировки”, <https://cyberleninka.ru/article/n/molodezhnaya-subkultura-i-deviantnoe-povedenie-molodezhi-asotsialnye-molodezhnye-gruppirovki> (vaadatud 10. aprillil 2024).

КиберЛенинка. “Молодежные субкультуры как социальное явление”, <https://cyberleninka.ru/article/n/molodezhnye-subkultury-kak-sotsialnoe-yavlenie> (vaadatud 10. aprillil 2024).

КиберЛенинка. “БЕЗРАБОТИЦА В МОЛОДЁЖНОЙ СРЕДЕ: ПРИЧИНЫ И ПУТИ РЕШЕНИЯ”, <https://cyberleninka.ru/article/n/bezrobotitsa-v-molodyozhnoy-srede-prichiny-i-puti-resheniya> (vaadatud 15. aprillil 2024).

КиберЛенинка. “МЕТОДЫ ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ МОЛОДЕЖНЫМ ДЕСТРУКТИВНЫМ СУБКУЛЬТУРАМ”, <https://cyberleninka.ru/article/n/metody-protivodeystviya-molodezhnym-destruktivnym-subkulturam> (vaadatud 15. aprillil 2024).

КиберЛенинка. “Семантика субкультуры «Аниме»”, <https://cyberleninka.ru/article/n/semantika-subkultury-anime>, (vaadatud 18. aprillil 2024).

КиберЛенинка. “К-РОП КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ”, <https://cyberleninka.ru/article/n/k-pop-kak-fenomen-sovremennoy-massovoy-kultury>, (vaadatud 1. aprillil 2024).

КиберЛенинка. “Язык и субкультура аниме в контексте глобализации”, <https://cyberleninka.ru/article/n/yazyk-i-subkultura-anime-v-kontekste-globalizatsii>, (vaadatud 18. aprillil 2024).

КиберЛенинка. “Корейская дорама как культурное событие”, <https://cyberleninka.ru/article/n/koreyskaya-dorama-kak-kulturnoe-sobytie> (vaadatud 18. aprillil 2024).

КиберЛенинка. “Субкультура геймеров, единая и делимая”, <https://cyberleninka.ru/article/n/subkultura-geymerov-edinaya-i-delimaya> (vaadatud 18. aprillil 2024).

КиберЛенинка. “ЭСКАПИЗМ В ПРОСТРАНСТВЕ ПОДРОСТКОВОЙ СУБКУЛЬТУРЫ”, <https://cyberleninka.ru/article/n/eskapizm-v-prostranstve-podrostkovoy-subkultury> (vaadatud 23. aprillil 2024).

Kilumets, Margit. ““Очевидец”: с какими проблемами дети звонят на кризисную линию Lasteabi?”, *ERR.ee*, 14. aprillil 2024, <https://rus.err.ee/1609309485/ochevidec-s-kakimi-problemami-deti-zvonjat-na-krizisnuju-liniju-lasteabi>.

Конфликт России с Украиной, аниме, эмиграция и добродетельные жены, Редакторский выпуск - 86, viideo, 26:20, <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=UcuuXQ8380Q&list=PLz4410-rLG3x4YkfMnJ81nuOuDWGmAcmT&index=43>.

Maikalu, Karmen. “Кармен Майкалу: психическое здоровье молодежи Эстонии вызывает все большую обеспокоенность”, *ERR.ee*, 22. novembril 2023, <https://rus.err.ee/1609172216/karmen-majkalu-psihicheskoe-zdorove-molodezhi-jestonii-vyzyvaet-vse-bolshuju-obespokoennost>.

Махейни, Ч. Дж. “Вырабатывай смирение” - *Дорогой Тимофей: Письма служителю*, toim. Томас К. Эскола, 97-113 (Саратов: Евангелие и жизнь, 2016).

Ортланд, Рей. “Пробуждением не пренебрегай” - *Дорогой Тимофей: Письма служителю*, toim. Томас К. Эскола, 291-300 (Саратов: Евангелие и жизнь, 2016).

Трипп, Пол Дэвид. *Возраст возможностей: библейское руководство по воспитанию подростков* (Odessa: Тюльпан, 2007).

Forbes. “Инкубаторы для кумиров: как южнокорейские музыканты зарабатывают миллиарды и живут «в рабстве» у лейблов”, <https://www.forbes.ru/forbeslife/433503-inkubatory-dlya-kumirov-kak-yuzhnokoreyskie-muzykanty-zarabatyvayut-milliardy-i> (vaadatud 10. veebruaril 2024).

## LISA

### *(Küsitluse küsimused ja vastused)*

**1. Sugu: / Пол:**

Mees / мужской

Naine / женский

**2. Vanus: / Возраст:**

14-17

18-20

21-23

**3. Millises keeles toimuvad jumalateenistused, millele osaled? / На каком языке проходят богослужения, в которых вы участвуете?**

Eestikeelne / На эстонском

Venekeelne / На русском

Muu (palun kirjutada) / Другое (пожалуйста, напишите)

**4. Kas olete koguduse liige? Kui jah, siis mitu aastat? / Вы член церкви? Если да, то сколько лет?**

Ei / Нет

Jah, 1-2 aastat / Да, 1-2 года

Jah, 3-4 aastat / Да, 3-4 года

Jah, 5+ aastat / Да, 5+ лет

**5. Kas olete kristlikust või mittekristlikust perest? / Вы из христианской или нехристианской семьи?**

Jah, kristlikust, mõlemad vanemad on kristlased / Да, из христианской, оба родителя христиане

Jah, kuid ainult üks on kristlane / Да, но только один христианин

Olen pärit mittekristlikust perekonnast, kuid mu vanemad on religioossed / Я из нехристианской семьи, но мои родители религиозны

Mittekristlikust perest / Из нехристианской семьи

**6. Kas panustate regulaarselt mingis teenimises ja kui jah, siis millises? / Вы участвуете в каком-то служении постоянно, если да, то в каком?**

Ei / Нет

Jah, Millises? (palun kirjutada) / Да, в каком? (пожалуйста, напишите)

**7. Milliseid subkultuure olete märganud endavanuste noorte seas? / Какие субкультуры вы замечали среди молодежи своего возраста?**

**8. Millisega järgmistest subkultuuridest te ennast kõige enam seostad? / С какой из следующих субкультур вы больше всего себя связываете?**

Anime (manga, Jaapan jne) / Аниме (манга, Япония и т.д.)

Mängud (arvuti-, mobiil-, VR-mängud) / Игры (компьютерные, мобильные, VR игры)

Korea (K-pop, doraamad jne) / Корея (К-поп, дорамы и т.д.)  
Muu (palum kirjuta) / Другое (пожалуйста, напишите)

**9. Kas olete vaadanud anime't (või lugenud mangat)? / Вы смотрите аниме (или читаете мангу)?**

Jah, ja ma vaatan seda regulaarselt / Да, и я смотрю его регулярно

Jah, ma vaatasin seda varem, aga ma ei vaata seda enam / Да, я смотрел(а) его раньше, но больше не смотрю

Enam ei vaata, aga olen sellega hästi kursis / Больше не смотрю, но я хорошо осведомлен(а)

Ei, ma ei ole kunagi vaadanud anime'i / Нет, я никогда не смотрел(а) аниме

See on patt vaadata anime / Смотреть аниме - это грех

**10. Kui palju aega veedate te anime'ile? / Сколько времени вы уделяете аниме?**

Ma ei vaata üldse / Я вообще не смотрю

Üks kord kuus / Раз в месяц

Üks kord nädalas / Раз в неделю

Mitu korda nädalas / Несколько раз в неделю

Vaatan iga päev / Смотрю каждый день

Mitu täielikku anime't olete kokku vaadanud (umbes)? / Сколько всего полных аниме вы посмотрели (примерно)?

**11. Kas te mängite arvuti- ja telefonimänge? / Вы играете в компьютерные и телефонные игры?**

Jah, ma mängin / Да, играю

Ei, aga ma mängisin varem / Нет, но я играл(а) раньше

Ei, ei ole kunagi mänginud / Нет, я никогда не играл(а)

**12. Kui mängite, siis nimetage oma kolm kõige sagedasemat/lemmikmängu / Если играете, то назовите три самых любимых игры/самых частых, в которые вы играете**

**13. Kui palju aega kulutate arvuti- ja telefonimängudele? / Сколько времени вы тратите на компьютерные и телефонные игры?**

Ma ei mängi üldse / Я не играю вообще

Ma mängin kord kuus / Я играю раз в месяц

Mängin kord nädalas / Играю раз в неделю

Mängin mitu korda nädalas / Играю несколько раз в неделю

Mängin iga päev (vähemalt 30 minutit) / Играю каждый день (не меньше 30 минут)

Mängin iga päev (rohkem, kui 30 minutit) / Играю каждый день (больше, чем 30 минут)

**14. Kas te vaadate doraamad või k-pop-i? / Вы смотрите дорамы или К-поп?**

Jah, mõlemat / Да, и то, и другое

Jah, aga ainult doraamad / Да, но только дорамы

Jah, aga ainult K-pop / Да но только К-поп

Enam ei vaata doraamad / Больше не смотрю дорамы

Enam ei vaata k-pop-i / Больше не смотрю К-поп

Ei, ma ei ole kunagi kumbagi vaadanud / Нет, я никогда не смотрел(а) ни то, ни другое

**15. Kui palju aega kulutate korea muusika kuulamisele, doraamade vaatamisele (sh staaride voogesitusele ja nende kohta käiva ajakohase teabe lugemisele) kokku? / Как**

**много времени вы уделяете прослушиванию корейской музыки, просмотру дорам (включая прямые трансляции звезд и актуальную информацию о них)?**

Ma ei kuluta üldse aega / Я вообще не уделяю время

Veedan aega üks või kaks korda kuus / Уделяю время один или два раза в месяц

Veedan aega iga nädal / Уделяю время каждую неделю

Veedan aega iga päev / Уделяю время каждый день

Veedan aega iga päev ja hoian end pidevalt uue infoga kursis / Уделяю время каждый день, а также в курсе всей новой информации

**16. Kas teie arvates võib subkultuuride tundmine või neis osalemine aidata evangeliseerimisel (näiteks ühise keele leidmisel või inimesele lähenemise leidmisel)? / По вашему мнению, знания о субкультурах или участие в них могут помочь в евангелизации (например, для поиска общего языка или подхода к людям)?**

Jah / Да

Ei / Нет

Ei ole kindel / Не уверен(а)

**17. Kas subkultuurid võivad aidata koguduse teismelistele ja lastele suunatud teenimises? / Субкультуры могут помочь в служении, направленном на детей и подростков?**

Jah / Да

Ei / Нет

Ei ole kindel / Не уверен(а)

**18. Kas noortejuhid peaksid oma töös arvestama subkultuuride olemasolu ja nende populaarsust? / Должны ли молодежные лидеры в своей работе считаться с наличием и популярностью субкультур?**

Jah / Да

Ei / Нет

Ei ole kindel / Не уверен(а)

**19. Kuidas saab kasutada subkultuuride tundmist koguduse töös (nt: anime piibel, kristlikud telefonimängud, kristlikud tiktokid jne)? Palun kirjuta! / Как знания о субкультурах можно использовать в церковной работе (например: аниме Библия, христианские игры и ТикТоки и т.д.)? Пожалуйста, напишите!**

**20. Kui teil on muid mõtteid, palun kirjutage need, palun. / Если у вас есть еще какие-то мысли, то напишите их пожалуйста.**

# **YOUTH SUBCULTURES AND WAYS OF TAKING THEM INTO ACCOUNT IN THE UNION OF FREE EVANGELICAL AND BAPTIST CHURCHES OF ESTONIA**

Adel Kuznetsova

## **SUMMARY**

The purpose of this research is to describe the subcultures that are popular among young people and to find out how subcultures can be applied in church youth work.

The theoretical part contains an explanation of the term ‘subcultures’, historical facts about subcultures and development. This work also describes the reasons for the emergence of subcultures among modern youth. The research contains an overview of three subcultures: the Japanese subculture (anime, manga, culture), the Korean subculture (k-pop and doramas) and the gaming subculture.

The effects of subcultures on young people are also examined and the difference between fascination and addiction to subcultures is shown.

The second part of the research work contains a practical application. The research method used was a questionnaire among Russian-speaking and Estonian youth involved in church life. The aim of the questions was to find out the attitude of modern youth to subcultures, their contact with them and to identify their subcultural interests.

The survey confirmed the existence of three subcultures: Japanese, Korean and gaming. These subcultures are explored and described in the theoretical part. The most popular subculture is gaming subculture, then Japanese and Korean subcultures.

Russian-speaking youth have a more liberal attitude towards subcultures in their lives and possibilities of using them in church. The attitudes of Estonian youth are more wary and most of them have a sceptical understanding towards the use of subcultures in church work.

The last part of this research offers practical recommendations and wishes based on the results of the research. Among the recommendations there is advice to parents and church leaders on how to apply knowledge about subcultures. Estonian and Russian-speaking young people agree and write that subcultures can be used, but they should not bring them into the church, although knowledge about them can be useful.

The results of this research show that subcultures are still as popular today as they were hundreds of years ago.

The results also show the older generation's lack of knowledge about subcultures, thus there are misunderstandings about the subcultural interests of the youth, which also proves the importance of this research.

This research is written in Estonian language and consists of 67 pages. This research work used 16 images (diagrams) and 60 sources.