

**Репрезентация судебной системы в правовом сознании дальневосточной культуры (на примере японской видеоигры Persona 5 студии Atlus)**

**Научный руководитель – Гусев Евгений Иванович**

***Коваленко Дмитрий Геннадьевич***

*Студент (бакалавр)*

Смоленский государственный университет, Смоленск, Россия

*E-mail: houlyowly@gmail.com*

Век глобализации открыл для европейского потребителя различные восточные индустрии и практики, в том числе игровую. Однако японская игровая индустрия не потеряла от этого своей уникальности, во многом благодаря применению аутентичных исторических и культурных кодов и символов, очевидных лишь для японской аудитории. Понимание социокультурной матрицы произведений дальневосточной цивилизации требует от европейца серьёзного эмоционально-волевого настроя при изучении проблемы, однако позволяет существенно расширить его мировоззренческие горизонты и дать по возможности более адекватное представление о картине мира дальневосточной культуры.

В своём докладе я анализирую один из малоизученных аспектов японского общества, такой как судопроизводство, правовое сознание как форму общественного [1] и их репрезентацию в видеоигре Persona 5, разработанной студией Atlus и ставшей одним из самых популярных проектов на консоли PlayStation в 2016 году. Автором будут рассмотрены некоторые особенности системы японского судопроизводства, проконстатированы исторические и социальные предпосылки этих особенностей, а также обозначены метафоры и сюжетные элементы, через которые разработчики Persona 5 невольно репрезентируют особенности дальневосточного менталитета.

Тема судопроизводства и деятельности правоохранительных органов актуализируется во всём сюжете игры, зачастую освещая неформализованные аспекты системы, которые тем не менее активно используются для достижения результата. Среди них — фальсификация протоколов дознаний, применение насилия и процессуального соглашения для получения чистосердечного признания [4].

В рамках исследования мною были проанализированы отзывы пользователей интернет-форумов и игровых издательств, среди них Reddit, Gamespot, и Medium, на аспект получения среза общественного мнения по проблеме особенностей японского судопроизводства и правовой системы. Запрос “Persona 5 Japanese legal system” в поисковых системах также показывает, что система японского судопроизводства репрезентируемая в игре Persona 5 актуализируется как проблемная и вызывает многочисленные комментарии и недопонимание у европейской аудитории. Так, пользователь Reddit под никнеймом JonChan11 оставил следующий комментарий под постом о японском судопроизводстве: «Wow. That does change my perspective for Joker’s situation. I never understood why everyone treated him like that until now» [9]. Пользователь Duke\_Von\_Shnozz на ресурсе Gamespot задаётся схожим вопросом: «"Defendants in Japan are prosecuted at a rate of 99.9%". When Akechi (игровой персонаж) drops this line I thought, "Surely that can't possibly be true." So obviously I had to look it up. But yeah, it's true! Are the police really that good in Japan, or do you think it could be something else?» [8]. Пользователь Rob Hutton в своей статье «Crime, Punishment and Persona 5» также описывает приближённость игровых реалий к ситуации в современной Японии: «While the world of Persona 5 may have been too exaggerated to read as direct political commentary, it speaks to the repressiveness of Japanese society» [7].

Одной из первых сцен Persona 5 является допрос в полицейском участке, во время которого ярко раскрывается обратная сторона японского судопроизводства. Главного героя избивают, накачивают сывороткой правды и заставляют подписать сфабрикованное признание. Дэвид Т. Джонсон, исследователь японской судебной системы, отмечает, что 20 из 30 опрошенных им обвиняемых подвергались насилию в той или иной форме, 23-м из 30 не давали спать до подписания признания, 29 из 30 находились под постоянным давлением полицейских [4]. В отличие от англосаксонской системы судопроизводства, у обвиняемого нет права на присутствие адвоката при допросе, что мы видим как в начале игры, так и в последующих сценах, где главного героя опрашивает прокурор Саэ Нидзима.

Наибольший интерес при рассмотрении японского судопроизводства, репрезентируемого в Persona 5, представляет *Дворец* (по сути - подсознание) Саэ, в который герои попадают во второй половине игры. Он принимает вид огромного казино с игровыми автоматами, рулеткой и другими азартными играми [11]. Однако все элементы казино «подкручены» с помощью компьютерной системы. В данном случае весь *Дворец* Саэ является метафорой судопроизводства в Японии. Явно мошеннические автоматы и крупье-шулеры олицетворяют собой всю судебную систему, которая прибегает к прямому обману и нелегальным средствам для достижения высокой раскрываемости (до 99,4% дел заканчиваются обвинительным приговором) [5]. За образом игроков, проигрывающих деньги в таком казино, скрываются обвиняемые, шанс которых уйти от правосудия близок к нулю. К метафоре «подкрученной» (rigged) системы нередко обращаются новостные ресурсы. Именно эту формулировку использовали журналисты газеты South China Morning Post в статье от 7 февраля 2020 года, посвящённой побегу из Японии Карлоса Гона, бывшего главы Nissan [10].

Соревновательность прокуроров и их желание любыми путями добиться обвинительного приговора имеют под собой реальную социальную подоплёку. Мы можем выделить две основных причины данного явления.

Первая — продвижение по службе. Чтобы достичь наилучших условий труда, для японского прокурора важно не столько идеальное исполнение служебных обязанностей, сколько отсутствие ошибок (т.е. проигранных дел). В свою очередь проигранное дело приводит к критике от коллег и вышестоящих по службе. Если обвиняемый уходит из зала суда без приговора, прокурору также приходится писать детальный отчёт о причинах происшествия и допущенных ошибках — процесс, который может занять до месяца, причём в свободное от работы время [4].

Вторая — ориентация японского судопроизводства на чистосердечные признания. Среди прокуроров признание считается «лучшим доказательством» [6]. В отличие от англосаксонской системы судопроизводства с её правом обвиняемого «хранить молчание», в японской системе считается важным как можно быстрее заставить его сознаться в содеянном. Это не только облегчает следствие, но и позволяет прокурору избежать проигрыша в суде, а значит, сохраняет его репутацию. Достаточно часто полиция предпочитает закрывать дела, в которых обвиняемый упорно отказывается говорить, ссылаясь на недостаток доказательств, так как результат подобных разбирательств сложно предсказать.

Как отмечает востоковед А.Н. Мещеряков, «... осуждение группой и изгнание из неё — самое страшное наказание для современного японца. <...> Совершая противоправное действие, японец испытывает страх не столько перед полицией, сколько перед реакцией окружающих» [2]. Данный аспект социальной жизни Японии также находит своё подтверждение в Persona 5. Акира (главный герой игры), переведённый в академию Сюдзин на долгие месяцы становится объектом остракизма и сплетен окружающих из-за его условного срока. Отношение к нему не меняется даже после доказательства его невиновности. Для современной Японии с её коллективизмом и традиционализмом судимость равноцен-

на предательству общества, а значит, пожизненному клейму [3].

Подводя итог, следует отметить, что изучение феномена философии игр в своих конкретных проявлениях позволяет поднять проблему функционирования массового сознания в современной культуре, понять соотношение абстрактного (общественное сознание) и конкретного (правовое сознание), осознать как много в виртуальном мире создаваемом программистами, зависит от их мировоззренческих ориентиров, которые они актуализируют в своих продуктах, подчас сами того не осознавая.

### Источники и литература

- 1) Алексеев П.В. Социальная философия: Учебное пособие. М., ООО "ТК Велби", 2003.
- 2) Мещеряков А. Н. Книга японских символов. Книга японских обыкновений. М., Наталис, 2003.
- 3) Мещеряков А. Н. Страна Япония: жить японцем. СПб., Петербургское Востоковедение, 2019.
- 4) David T. Johnson. The Japanese Way of Justice: Prosecuting Crime in Japan (Studies on Law and Social Control). Oxford University Press, 2001.
- 5) J. Mark Ramseyer, Eric B. Rasmusen. Why Is the Japanese Conviction Rate So High? // The Journal of Legal Studies Vol. 30, No. 1 (January 2001), pp. 53-88
- 6) Johnson, Chalmers. Conspiracy at Matsukawa. Berkley: University of California Press, 1972.
- 7) Crime, Punishment and Persona 5: <https://medium.com/@ProjectRob/crime-punishment-and-persona-5-deaf85668aa7>
- 8) Defendants in Japan are prosecuted at a rate of 99.9%: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/835628-persona-5/75256668>
- 9) For anyone curious how closely Persona 5 mirrors the real Japanese legal system: [https://www.reddit.com/r/Persona5/comments/e97vox/for\\_anyone\\_curious\\_how\\_closely\\_persona\\_5\\_mirrors/](https://www.reddit.com/r/Persona5/comments/e97vox/for_anyone_curious_how_closely_persona_5_mirrors/)
- 10) How Carlos Ghosn escaped Japan: wealth and connections can literally set you free: <https://www.scmp.com/magazines/post-magazine/long-reads/article/3049094/how-carlos-ghosn-escaped-japan-story-how-wealth>
- 11) Persona 5: Main Page: <https://atlus.com/persona5/home.html>