

ФИЛОСОФИЯ

PHILOSOPHY

СУДЕБНАЯ СИСТЕМА КАК ЭЛЕМЕНТ ФИЛОСОФИИ ЯПОНСКИХ ВИДЕОИГР

Коваленко Д.Г.

Смоленский государственный университет, г. Смоленск,
Российская Федерация

Век глобализации открыл для европейского потребителя различные восточные индустрии и практики, в том числе игровую. Целью исследования является рассмотрение феномена судебной системы в правовом сознании японского общества и его отражение в культуре и искусстве. В практической части статьи мы обратимся к двум знаковым японским видеоиграм: Persona 5 (2016) от студии Atlus и Phoenix Wright: Ace Attorney (2001) от Capcom. Предпосылкой к выбору данных произведений послужила необычная и яркая репрезентация судебной системы с привлечением символов, метафор и гротеска. Выбранные видеоигры также позволяют выделить наиболее распространённые стереотипы о судопроизводстве в правовом сознании японского общества и проанализировать степень их обоснованности. Авторами рассмотрены особенности системы японского судопроизводства, проанализированы исторические и социальные предпосылки этих особенностей, а также обозначены приёмы и сюжетные элементы, через которые разработчики игр невольно репрезентируют особенности дальневосточного менталитета.

Ключевые слова: философия видеоигр; менталитет; репрезентация; правовое сознание; массовое сознание; судебная система; общественное мнение; Япония.

COURT SYSTEM AS AN ELEMENT OF THE JAPANESE VIDEOGAME PHILOSOPHY

Kovalenko D.G.

Smolensk State University, Smolensk, Russian Federation

The century of globalization has opened access to many eastern industries and practices for European consumers, including the videogame industry. The main goal of our research is to analyze the phenomenon of court system in the legal consciousness of the Japanese society and its representation in culture and art. The second part of our research introduces two videogames: Persona 5 (2016) by Atlus and Phoenix Wright: Ace Attorney (2001) by Capcom. The reason behind choosing these videogames was their unique and powerful way of representing the court system involving the use of symbols, metaphors and grotesque. The chosen videogames also help us point out the most popular stereotypes about court system in the legal consciousness of the Japanese society and let us analyze the degree of their relevancy. The authors analyze the most peculiar features of Japanese legal system, the historical and social reasoning behind these features. The article also reviews the main methods and plot devices used (sometimes, subconsciously) by game developers to represent the Japanese mentality in the aforementioned videogames.

Keywords: *videogame philosophy; mentality; representation; legal consciousness; collective consciousness; court system; public opinion; Japan.*

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 серьезного

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.

Целью данного исследования является рассмотрение феномена судебной системы в правовом сознании японского общества и его отражение в культуре и искусстве. В практической части статьи мы обратимся к двум знаковым японским видеоиграм: *Persona 5* (2016) от студии Atlus и *Phoenix Wright: Ace Attorney* (2001) от Capcom. Предпосылкой к выбору данных произведений послужила необычная и яркая репрезентация судебной системы с привлечением символов, метафор и гротеска. Выбранные нами видеоигры также позволяют выделить наиболее распространённые стереотипы о судопроизводстве в правовом сознании японского общества и проанализировать степень их обоснованности.

Авторами будут рассмотрены особенности системы японского судопроизводства, проанализированы исторические и социальные предпосылки этих особенностей, а также обозначены приёмы и сюжетные элементы, через которые разработчики игр невольно репрезентируют особенности дальневосточного менталитета.

Для начала обратимся к термину «правосознание». Алексеев П.В. даёт следующее определение: «Правосознание – это совокупность представлений, убеждений, идей, выражающих отношение личности и социальных групп к существующей системе права, законности, правосудию... Основа правосознания – нравственное осуждение преступления личностью и обществом, а также осознание неотвратимости наказания» [3, с. 107].

Правовое сознание является предметом изучения философии права, частной отрасли общей философии. Данная отрасль самым тесным образом связана с культурой и жизнью общества. Оценивая роль дисциплины, юрист С.С. Алексеев отмечает следующее: «Философия права – не только идеи, но и реальная правовая жизнь, через которую философско-правовые идеи не просто уточняются, корректируются, а формируются» [4, с. 12–14]. Судебная система

и деятельность правоохранительных органов являются наиболее приближенным к жизни и практике явлениями правовой системы.

Чем обоснован в нашем случае выбор видеоигр как социокультурного явления? Видеоигры как и другие виды искусства активно используют художественные приемы для вовлечения аудитории в игровой процесс и создания эффекта присутствия. Сюжетная линия и персонажи в видеоигре позволяют привлечь внимание зрителей к проблемам и недостаткам общества, сформировать у них определённые положительные качества. Образы и мотивы, использованные в видеоиграх, отражают социально-культурные особенности нации-разработчика, что делает их ценным объектом для исследования.

Тема судопроизводства и деятельности правоохранительных органов актуализируется в сюжете обеих игр, зачастую освещая неформализованные аспекты системы, которые тем не менее активно используются для достижения результата. Среди них – фальсификация протоколов дознаний и улик, применение насилия и процессуального соглашения для получения чистосердечного признания [5].

В рамках исследования нами 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 непонимание 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» [6]. 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?» [5]. 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» [9].

Не меньший интерес европейская аудитория проявляет и к серии Ace Attorney. Пользователь Gamespot bubug задаётся вопросом о соотношении игровой реальности с ситуацией в современной Японии: «So... does this game criticize Japan's legal system? What do you think? I read that japan has the highest conviction rate in all developed countries, it seems the judge is looking to nail guilty verdicts to boost up their career. Sounds like there is some reality subtext here» [14]. Подобным же вопросом задаётся пользователь Reddit u/GregoryEdgeworth в теме «In what ways Ace Attorney is similar to Japanese Laws and in what ways is it different?» [15].

Мы рассмотрели теоретический аспект и подтвердили актуальность проблемы. Необходимо перейти непосредственно к анализу данных видеоигр и репрезентации в них судопроизводства и особенностей правосознания японского общества.

Одной из первых сцен Persona 5 является допрос в полицейском участке. 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 [5, с. 254]. 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. 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) [6]. 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 [11].

Игра Phoenix Wright: Ace Attorney от студии Capcom меняет перспективу: если в Persona 5 главным героем является жертва системы, то здесь мы становимся её ячейкой, выполняя роль адвоката. Игровой процесс в Ace Attorney чередует эпизоды расследования (сбора улик, опроса свидетелей и т.д.) и судебного разбирательства, фактически состязания между адвокатом и прокурором. Как отмечает игровой журналист Финтан Монаган, «о суде присяжных здесь даже не слышали, большая часть разбирательств решается судьями на базе доказательств, представленных адвокатами и прокурорами» [13].

Несмотря на явно стереотипное и местами гротескное отражение судопроизводства, игровой процесс подтверждает все аспекты системы, рассмотренные нами ранее: достаточно жестокое отношение к подозреваемым, в том числе несовершеннолетнего возраста, фактическую самостоятельность обвинения и защиты, ориентацию на чистосердечные признание, предварительное восприятие обвиняемого как виновного, запрет на присутствие адвоката на допросе. Более того, разработчики отражают реальную ситуацию с экономическим положением адвокатов и прокуроров: в Ace Attorney адвокат Феникс Райт вынужден снимать маленький офис, тогда как проку-

пор Эджворт владеет, фактически, целым этажом, ездит на дорогой машине и носит дорогую одежду.

Теперь обратимся к предпосылкам рассматриваемых социальных явлений и их отражению в правовом сознании японского общества.

Соревновательность прокуроров и их желание любыми путями добиться обвинительного приговора имеют под собой реальную социальную подоплёку. Необходимо 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 [5, с. 229].

Вторая – ориентация японского судопроизводства на чистосердечные признания. Среди прокуроров признание считается «лучшим доказательством» [5, с. 125]. Говоря об истоках сложившегося положения вещей, японовед А.Н. Мещеряков отмечает: «...Согласно традиционным юридическим представлениям японцев следовало во что бы то ни стало добиться признания вины самим преступником – считалось, что для вынесения приговора одного обвинительного заключения недостаточно» [1, с. 538]. С целью добиться признания, нередко применялось насилие. 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.

Японское судопроизводство раскрывается (пусть и в несколько гротескном стиле) в игре *Ace Attorney* на примере заслуженного прокурора Маннфреда фон Карма: за 40 лет службы он не проиграл ни одного дела, используя для этого все доступные методы, в том числе неформализованные.

Ещё один весьма знаменательный аспект японского правосознания заключается в отношении к осуждённым. 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 его людей — нарушение общественных законов равносильно самовольному уходу из социальной группы, а значит обречению себя на изоляцию [1, с. 556]. Данный элемент социальной жизни Японии 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 практически не меняется даже после доказательства его невиновности. Для современной Японии с её коллективизмом и традиционализмом судимость равноценна предательству общества, а значит, пожизненному клейму [2].

Схожие явления описываются и в *Ace Attorney*. В одном из дел раскрывается судьба свидетеля Янни Ёги. За 15 лет до расследования он выступал в качестве подозреваемого в убийстве отца Эджворта, однако был оправдан, так как следствие признало его невменяемость на момент совершения преступления. Однако участие в разбирательстве обрывает карьеру Янни, служившего на тот момент судебным приставом.

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 мировоззренче-

ских ориентиров, которые они актуализируют в своих продуктах, подчас сами того не осознавая. Рассмотренные нами игры Persona 5 и Phoenix Wright: Ace Attorney отражают реалии Японии и актуальные в современном обществе явления, зачастую облекая их в оболочку гротеска или выражая их в символических образах. Анализ приёмов репрезентации позволяет лучше понять дальневосточную ментальность и облегчить восприятие явлений иной культуры.

Список литературы

1. Мещеряков А.Н. Книга японских символов. Книга японских обыкновений. Наталис. 2003. 560 с.
2. Мещеряков А.Н. Страна Япония: жить японцем СПб., Петербургское Востоковедение. 2019. 504 с.
3. Алексеев П.В. Социальная философия: Учебное пособие. М.: ООО «ТК Велби», 2003. 256 с.
4. Алексеев С.С. Философия права. М., 1997. С. 12–14.
5. David T. Johnson. The Japanese Way of Justice: Prosecuting Crime in Japan (Studies on Law and Social Control). Oxford University Press. 2001. 334 с.
6. 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.
7. Johnson Chalmers. Conspiracy at Matsukawa. Berkley: University of California Press. 1972. 460 с.
8. “Defendants in Japan are prosecuted at a rate of 99.9%” [Электронный ресурс] // URL: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/835628-persona-5/75256668> (дата обращения: 22.02.2020)
9. Crime, Punishment and Persona 5 // URL: <https://medium.com/@ProjectRob/crime-punishment-and-persona-5-deaf85668aa7> (дата обращения: 22.02.2020).
10. For anyone curious how closely Persona 5 mirrors the real Japanese legal system [Электронный ресурс] // URL: https://www.reddit.com/r/Persona5/comments/e97vox/for_anyone_curious_how_closely_persona_5_mirrors/ (дата обращения: 22.02.2020).

11. How Carlos Ghosn escaped Japan: wealth and connections can literally set you free [Электронный ресурс] // URL: <https://www.scmp.com/magazines/post-magazine/long-reads/article/3049094/how-carlos-ghosn-escaped-japan-story-how-wealth> (дата обращения: 22.02.2020).
12. In what ways Ace Attorney is similar to Japanese Laws and in what ways is it different? [Электронный ресурс] // URL: https://www.reddit.com/r/AceAttorney/comments/5nyutm/in_what_ways_ace_attorney_is_similar_to_japanese/ (дата обращения: 04.04.2020).
13. Persona 5: Main Page [Электронный ресурс] // URL: <https://atlus.com/persona5/home.html> (дата обращения: 18.02.2020).
14. Phoenix Wright's Objection! [Электронный ресурс] // URL: https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_253/7530-Phoenix-Wright-s-Objection (дата обращения: 04.04.2020)
15. So... does this game criticize japan's legal system? [Электронный ресурс] // URL: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/939946-phoenix-wright-ace-attorney-dual-destinies/69002627> (дата обращения: 04.04.2020).

References

1. Meshherjakov A.N. Kniga japonskih simvolov. Kniga japonskih obyknovenij. Natalis. 2003. 560 s.
2. Meshherjakov A.N. Strana Japonija: zhit' japoncem SPb., Peterburgskoe Voŝtokovedenie. 2019. 504 s.
3. Alekseev P.V. Social'naja filosofija: Uchebnoe posobie. M.: OOO "TK Velbi", 2003 256 s.
4. Alekseev S.S. Filosofija prava. M., 1997. S. 12–14.
5. David T. Johnson. The Japanese Way of Justice: Prosecuting Crime in Japan (Studies on Law and Social Control). Oxford University Press. 2001. 334 c.
6. 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.
7. Johnson, Chalmers. Conspiracy at Matsukawa. Berkley: University of California Press. 1972. 460 c.

8. “Defendants in Japan are prosecuted at a rate of 99.9%” [Электронный ресурс] // URL: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/835628-persona-5/75256668> (дата обращения: 22.02.2020).
9. Crime, Punishment and Persona 5 // URL: <https://medium.com/@ProjectRob/crime-punishment-and-persona-5-deaf85668aa7> (дата обращения: 22.02.2020).
10. For anyone curious how closely Persona 5 mirrors the real Japanese legal system [Электронный ресурс] // URL: https://www.reddit.com/r/Persona5/comments/e97vox/for_anyone_curious_how_closely_persona_5_mirrors/ (дата обращения: 22.02.2020).
11. How Carlos Ghosn escaped Japan: wealth and connections can literally set you free [Электронный ресурс] // URL: <https://www.scmp.com/magazines/post-magazine/long-reads/article/3049094/how-carlos-ghosn-escaped-japan-story-how-wealth> (дата обращения: 22.02.2020).
12. In what ways Ace Attorney is similar to Japanese Laws and in what ways is it different? [Электронный ресурс] // URL: https://www.reddit.com/r/AceAttorney/comments/5nyutm/in_what_ways_ace_attorney_is_similar_to_japanese/ (дата обращения: 04.04.2020).
13. Persona 5: Main Page [Электронный ресурс] // URL: <https://atlus.com/persona5/home.html> (дата обращения: 18.02.2020).
14. Phoenix Wright’s Objection! [Электронный ресурс] // URL: https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_253/7530-Phoenix-Wright-s-Objection (дата обращения: 04.04.2020).
15. So... does this game criticize japan’s legal system? [Электронный ресурс] // URL: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/939946-phoenix-wright-ace-attorney-dual-destinies/69002627> (дата обращения: 04.04.2020).