

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ

Кафедра востоковедения

СУПРУН
Александра Алексеевна

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ФАКТОРЫ ПОПУЛЯРНОСТИ
СОВРЕМЕННЫХ ЯПОНСКИХ ВИДЕОИГР
СРЕДИ ЯПОНСКИХ ДЕВУШЕК

Дипломная работа

Научный руководитель:
старший преподаватель
А. В. Ерышов

Допущена к защите

«___» _____ 2024 г.

Зав. кафедрой востоковедения

кандидат исторических наук, доцент В.Р. Боровой

Минск, 2024

РЕФЕРАТ

Дипломная работа: 51 страница, 50 использованных источника, 2 приложения.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ФАКТОРЫ ПОПУЛЯРНОСТИ СОВРЕМЕННЫХ ЯПОНСКИХ ВИДЕОИГР СРЕДИ ЯПОНСКИХ ДЕВУШЕК

Объект исследования: японские видеоигры и жанры, популярные среди японских девушек.

Предмет исследования: их популярность среди японских девушек.

Цель работы: выяснить, по каким психологическим причинам японки могут предпочитать определенный вид игр.

Методы и подходы исследования: анкетирование, описание, аналитический и сравнительный методы.

Видеоигры, как и любой другой вид современного искусства, является «зеркалом» общества, благодаря которому можно ознакомиться с актуальными интересами и проблемами молодежи. Японская культура, имея ряд отличий от европейской, репрезентируется в исконно японских жанрах, раскрывая традиции и нынешнее мировосприятие молодых японцев. В данной работе мы предприняли попытку выяснить, что привлекает японок в играх и что может служить причиной их интеграции в повседневную жизнь девушек на психологическом уровне.

В конце 90-х появляется жанр игр отомэ, которые ориентируются на женскую аудиторию. Отомэ являются прототипом социальных игр, жанр которых на данный момент один из самых востребованных среди молодых девушек. Частично их распространению поспособствовала культура кояру – девушек, как правило, школьного возраста, которые характеризуются чрезмерным использованием портативных устройств для общения. Старшеклассницы становятся не только основной, но и релевантной группой для определения того, что будет популярным.

Помимо этого, ряд психологических обоснований, включающих в себя общественные стереотипы, психологические проблемы и чувственный аспект, также играют роль в привлекательности репрезентируемого контента для японских девушек.

Результаты дипломной работы могут быть использованы в процессе изучения современной культуры Японии, а также менталитета населения страны.

Автор подтверждает достоверность материалов и результатов дипломной работы, а также самостоятельность ее выполнения.

РЭФЕРАТ

Дыпломная праца: 51 старонка, 50 выкарыстаных крыніцы, 2 дадатку.

ПСІХАЛАГІЧНЫЯ ФАКТАРЫ ПАПУЛЯРНАСЦІ СУЧАСНЫХ ЯПОНСКИХ ВІДЭАГУЛЬНЯЎ СЯРОД ЯПОНСКИХ ДЗЯЎЧЫН

Аб'ект даследавання: японскія відэагульні і жанры, папулярныя сярод японскіх дзяўчын.

Прадмет даследавання: іх папулярнасць сярод японскіх дзяўчат.

Мэта працы: высветліць, па якіх псіхалагічных прычынах японкі могуць аддаваць перавагу пэўны від гульні.

Метады і падыходы даследавання: анкетаванне, апісанне, аналітычны і параўнальны метады.

Відэагульні, як і любы іншы від сучаснага мастацтва, з'яўляецца «люстэркам» грамадства, дзякуючы якому можна азнаёміцца з актуальнымі інтарэсамі і праблемамі моладзі. Японская культура, маючы шэраг адрозненняў ад еўрапейскай, рэпрэзентуецца ў спрадвечна японскіх жанрах, раскрываючы традыцыі і цяперашняе светаўспрыманне маладых японцаў. У дадзенай працы мы распачалі спробу высветліць, што прыцягвае японак у гульні і што можа служыць чыннікам іх інтэграцыі ў паўсядзённае жыццё дзяўчын на псіхалагічным узроўні.

У канцы 90-х з'яўляецца жанр гульні отомэ, якія арыентуюцца на жаночую аўдыторыю. Отомэ з'яўляюцца прататыпам сацыяльных гульні, жанр якіх на дадзены момант адзін з самых запатрабаваных сярод маладых дзяўчын. Часткова іх распаўсюджванню паспрыяла культура кояру – дзяўчат, як правіла, школьнага ўзросту, якія характарызуюцца празмерным выкарыстаннем партатыўных прылад для зносін. Старшакласніцы становяцца не толькі асноўнай, але і рэлевантнай групай для вызначэння таго, што будзе папулярным.

Акрамя гэтага, шэраг псіхалагічных абгрунтаванняў, якія ўключаюць у сябе грамадскія стэрэатыпы, псіхалагічныя праблемы і пачуццёвы аспект, таксама гуляюць ролю ў прывабнасці рэпрэзентуемага кантэнту для японскіх дзяўчат.

Вынікі дыпломнай працы могуць быць скарыстаны падчас вывучэнняў сучаснай культуры Японіі, а таксама менталітэту насельніцтва краіны.

Аўтар пацвярджае дакладнасць матэрыялаў і вынікаў дыпломнай працы, а таксама самастойнасць яе выканання.

ABSTRACT

Thesis: 51 pages, 50 used sources, 2 appendices.

PSYCHOLOGICAL FACTORS OF POPULARITY OF MODERN JAPANESE VIDEO GAMES AMONG JAPANESE GIRLS

Object of the study: Japanese video games and genres popular with Japanese girls.

Subject of the study: their popularity among Japanese girls.

Purpose of the work: to find out what psychological reasons Japanese girls may prefer a certain type of games.

Research methods and approaches: questionnaire survey, description, analytical and comparative methods.

Video games, like any other form of contemporary art, are a "mirror" of society, thanks to which one can familiarize oneself with the current interests and problems of young people. Japanese culture, having a number of differences from European culture, is represented in native Japanese genres, revealing the traditions and current worldview of young Japanese. In this paper, we made an attempt to find out what attracts Japanese girls to games and what may be the reason for their integration into the daily life of girls on a psychological level.

At the end of the 90s, the genre of otome games appeared, which are oriented towards female audience. Otome is a prototype of social games, which genre is currently one of the most popular among young girls. Part of the reason for their spread is the culture of kogyaru - girls, usually of school age, who are characterized by excessive use of handheld devices for communication. High school girls are becoming not only the mainstream but also a relevant group for determining what will be popular.

In addition, a number of psychological rationales including societal stereotypes, psychological issues, and sensual aspect also play a role in the attractiveness of the represented content for Japanese females.