
МИРОВАЯ И НАЦИОНАЛЬНАЯ КУЛЬТУРА

WORLD AND NATIONAL CULTURE

УДК 008:316.73

ОТРАЖЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ СОЦИАЛЬНОГО ОТЧУЖДЕНИЯ В ЯПОНСКИХ КУЛЬТУРНЫХ ИНДУСТРИЯХ

В. А. КАРПИЕВИЧ¹⁾

¹⁾Белорусский государственный технологический университет, ул. Свердлова, 13а, 220006, г. Минск, Беларусь

Феномен «хикикомори» стал мировой социально-психологической проблемой, а социальная отчужденность и одиночество явились предметом исследований в различных областях науки. Особенно это актуально для современной Японии. Показано, что изучение продукции современных японских авторов в области литературы и аниме позволяет лучше понять глубину проблемы. Проанализированы наиболее популярные ранобэ, главный мотив которых связан с перерождением молодого человека-хикикомори в героя в ином мире или с переносом его в компьютерную игру. Исследовано влияние японской литературы на сознание молодежи.

Ключевые слова: хикикомори; социальное отчуждение; ранобэ; манга; трансмедийное повествование; аниме; герой; перерождение.

Благодарность. Автор выражает благодарность А. В. Карпиевичу за консультирование при написании данной статьи.

Образец цитирования:

Карпиевич ВА. Отражение проблемы социального отчуждения в японских культурных индустриях. *Человек в социокультурном измерении*. 2023;2:19–25.
EDN: YLOQSK

For citation:

Karpievich VA. Reflection of the problem of social exclusion in japanese cultural industries. *Human in the Socio-Cultural Dimension*. 2023;2:19–25. Russian.
EDN: YLOQSK

Автор:

Виктор Александрович Карпиевич – кандидат исторических наук, доцент; доцент кафедры философии и права факультета технологии органических веществ.

Author:

Viktar A. Karpievich, PhD (history), docent; associate professor at the department of hilosophy and law, faculty of organic substances technology.
karpievich68@yandex.by
<https://orcid.org/0000-0002-6198-618X>



REFLECTION OF THE PROBLEM OF SOCIAL EXCLUSION IN JAPANESE CULTURAL INDUSTRIES

V. A. KARPIEVICH^a

^aBelarusian State Technological University, 13a Sviardlova Street, Minsk 220006, Belarus

The hikikomori phenomenon has become a global socio-psychological problem. Social alienation and loneliness has become the subject of research in various fields of science. This is especially true for modern Japan. It is shown that the study of the production of modern Japanese authors in the field of literature and anime allows you to better understand the depth of the problem. The most popular light novels are analysed, the main motive of which depicts the rebirth of a young hikikomori man into a hero in another world or transfer to a computer game. An attempt is made to analyse the influence of Japanese literature on the minds of young people.

Keywords: hikikomori; social exclusion; light novel; manga; transmedia storytelling; anime; hero; rebirth.

Acknowledgements. The author expresses his gratitude to A. V. Karpievich for consulting while writing this article.

Введение

Проблема социального отчуждения широко освещается в культуре. Оно проявляется в оторванности человека от семьи, друзей и близких. Одиночество становится одним из наиболее характерных выражений такого состояния личности. Тема одиночества является актуальной в искусстве. Она встречается в живописи, скульптуре, литературе, кинематографе и т. д. Даже в музыке можно услышать ноты грусти и одиночества. Многие произведения искусства, отражающие эту тематику, по-прежнему привлекают внимание большой аудитории. Проблема одиночества характерна также для философских

течений современности: экзистенциализма, феноменологии, структурализма, персонализма, герменевтики, постмодернизма и т. д. Она становится все более актуальной для молодых людей. Они проявляют автономизацию личности, которая приводит к полному высвобождению индивида из системы устойчивых социальных связей и взаимоотношений. Наиболее широкое развитие данный феномен получил в японской культуре. Цель данной работы – выявление в современных японских культурных индустриях путей преодоления социального отчуждения и одиночества в молодежной среде.

Теоретические основы

Современный уровень развития цифровых технологий подтолкнул многих исследователей к изучению проблемы уединения и одиночества среди молодых людей. Особенно это актуально для современной Японии. Из японского языка были заимствованы не только понятия «самурай», «кимоно», «покемон», «аниме», «эмодзи», но и слово «хикикомори», которое распространилось в 1990-х гг. Первоначально этим термином стали называть преимущественно подростков или молодых людей мужского пола. На японском языке данное слово обозначает тех индивидов, которые добровольно пребывают «в уединении: их тянет внутрь (в самих себя, в убежище, в конкретное место в доме или в квартире), а не наружу, не навстречу другим людям, даже самым близким» [1, с. 27].

Боязнь общества, людского окружения превращает хикикомори в затворника. Они отказываются от многих социальных действий (например, от учебы или зарабатывания на жизнь). В некоторых исследованиях, посвященных изучению личностных черт хикикомори, были обнаружены их психологические особенности: они избегают появления

соревновательной обстановки, желают иметь собственный идеальный образ, основанный на ожиданиях окружающих, а также не могут начать новую жизнь в своем нынешнем положении [2]. Хикикомори уединяются дома на шесть месяцев и больше, воздерживаются от работы или учебы и не поддерживают дружеских отношений. Эти люди ведут затворнический образ жизни и обычно общаются лицом к лицу только с членами семьи [3]. Иное исследование показало, что чувствительность к психическому здоровью, присущая переходному характеру в юношеском возрасте, может усиливать проявления у хикикомори социального отчуждения, ставя под угрозу соответствующие формирующие задачи развития, т. е. эмоциональную зрелость, независимость, адаптацию и становление личности [4, с. 2].

Хикикомори может принадлежать любой расе или национальности. Проведенные в других странах исследования данной проблемы показали, что не только японцы, но и американцы, бразильцы, китайцы, французы, итальянцы, корейцы, оманцы, испанцы и молодые люди иных народов могут стать хикикомори [3]. Скорее всего, это не станет исключением

и для белорусского общества. Данное явление находится на стадии изучения, тем не менее некоторые результаты исследования молодежи Беларуси свидетельствуют об изменениях в гендере индивидов. Было установлено, что за 2016–2023 гг. количество маскулинных юношей уменьшилось почти в 4 раза (с 31,2 % в 2016 г. до 8,2 % в 2022 г.), а число феминных девушек – в 8 раз (с 63,7 % в 2016 г. до 7,7 % в 2022 г.). В то же время количество андрогинных юношей выросло более чем в 2 раза (с 39,1 % в 2016 г. до 87,7 % в 2022 г.), а число андрогинных девушек – в 3 раза (с 28,3 % в 2016 г. до 90,4 % в 2022 г.) [5, с. 109]. Изменение социально-психологического пола может привести к трудностям в восприятии и воспроизведении молодежью социальных норм. Доминирующие же в обществе нормы направлены на формирование традиционных гендерных установок, что может усиливать тенденции к социальному отчуждению и одиночеству.

В связи с этим возникает интерес к современной японской культуре. С одной стороны, в японском обществе происходят серьезные социально-психологические процессы. Нежелание молодых людей выходить из дома, отказ контактировать со сверстниками и желание играть в компьютерные игры и смотреть аниме приводят к тому, что в стране все меньше создается семей и рождается детей. С другой стороны, с 1990-х гг. в Японии начинают массово издаваться манга и ранобэ, создается большое количество аниме и видеоигр. Популярность продукции японских культурных индустрий выходит за рамки страны. Во всем мире интерес к произведениям японских авторов продолжает расти. Беларусь не стала исключением. Таким образом, анализ японской печатной продукции и видеопроизведений и их влияние на современную молодежь будут важны и для Беларуси.

Современная японская культура имеет сексуальный подтекст. Особенно это касается иллюстраций в ранобэ, манге и аниме. Женские персонажи изображаются эротично. Вполне возможно, что это является реакцией на снижение сексуального влечения среди японской молодежи. Как отмечается в одном исследовании, основанном на данных опроса Национального института исследований народонаселения и социального обеспечения Японии, с 2000-х гг. увеличился процент неженатых людей, не имеющих партнера для свиданий (у женщин в возрасте 20–24 лет этот процент составил 38,7 % в 2002 г. и 55,3 % в 2015 г., у мужчин – 48,8 % в 2002 г. и 67,5 % в 2015 г.). Доля не состоящих в браке женщин без сексуального опыта в возрасте 20–24 лет равнялась 36,3 % в 2005 г. и 46,5 % в 2015 г. Для мужчин

этот показатель составлял 33,6 % в 2005 г. и 47,0 % в 2015 г. [6, с. 97].

Также определенный интерес представляют результаты опроса, проведенного в 2017 г. вышеназванным институтом: 61 % мужчин и 49 % женщин в возрасте 18–34 лет не состоят в сексуальных отношениях. В то же время в 2012 г. таких личностей насчитывалось всего 10 %¹. Исследователи отмечают, что на такое поведение воздействует культура потребления порнографии, которая в Японии сильно развита. В стране повсюду продаются журналы и комиксы определенного порнографического содержания. Кроме того, здесь очень популярно виртуальное игровое пространство. Все это позволяет молодым парням и девушкам отказаться от реального партнера.

Смогут ли японские культурные индустрии (печатные, анимационные, игровые и др.) повлиять на изменение сексуального поведения молодежи и преодолеть проблему социального отчуждения?² И как японская культура может воздействовать на умы молодых людей в других странах, в том числе в Беларуси? Таким образом, в настоящей работе рассматривается то, как два негативных явления – добровольная социальная изоляция и снижение сексуального интереса – нашли свое отражение в японской культуре.

Японские манга и ранобэ, широко распространившись еще в XX в., в настоящее время приобрели мировую популярность. В значительной степени они ориентированы на подростковую и юношескую аудиторию, тем не менее популярны и среди взрослой аудитории. При этом за пределами Японии рынок данной продукции, возможно, еще более обширен, чем в самой стране. По данным *NPD BookScan*, в 2021 г. объем продаж манги составил более 76 % от объема продаж всей категории комиксов и графических романов в США. В 2021 г. общий объем продаж манги в США равнялся 24,4 млн единиц. Продажи печатных манг в США выросли на 3,6 млн единиц в первом квартале 2021 г. по сравнению с тем же периодом в 2020 г.³

Популярность ранобэ во многом связана с сюжетной линией произведения. Зачастую события происходят в фантазийном мире, куда герой попадает ненамеренно (но по ходу развития сюжета может оказаться, что это не случайность), в результате несчастного случая или по воле какого-то божества или мага. Попав в новый мир, герой приобретает определенные способности – магические, воинственные и др. Нацуки Субару из романа «*Re:Zero. Жизнь с нуля в альтернативном мире*», например, получил способность воскресать после смерти. Следует отметить, что значительная часть героев являются

¹Шустов Ю. Японская молодежь не занимается сексом [Электронный ресурс]. URL: <https://doktor-med.ru/news/7850> (дата обращения: 28.05.2023).

²Эта проблема касается демографической безопасности страны.

³Manga made up 76 % of overall comics & graphic novel sales in the US in 2021 [Electronic resource]. URL: <https://animehunch.com/manga-made-up-76-of-overall-comics-graphic-novel-sales-in-the-us-in-2021> (date of access: 28.05.2023).

обычными японскими школьниками. Во многом данные персонажи и вызывают интерес у молодежи. Несомненно, увлекаются такими историями и хикикомори, тем более что сами персонажи имеют их черты. В этой ситуации можно использовать потенциал культурных индустрий. Сюжеты многих произведений позволяют сложить представление о том, что даже обычный школьник может совершать поступки и стать спасителем мира или фэнтези-вселенной. Но в то же время такие произведения могут формировать и опасную установку для молодых людей. Герой попадает в иной мир и получает особые способности часто после несчастного случая. Иными словами, покинуть плохой мир и попасть в лучший можно только после смерти.

Японские культурные индустрии строятся на основе трансмедийного повествования. Сюжет произведения переносится в аниме, мангу или ранобэ, он может быть воплощен в компьютерной игре, косплее или др. Зачастую уровень популярности аниме или ранобэ значительно отличается от уровня успеха первоначально созданной истории. В данной работе исследуются произведения, которые изначально создавались как ранобэ. Успех их определяется количеством проданных экземпляров, каждый из описываемых романов имел тираж не менее 5 млн экземпляров, некоторые из них – даже свыше 10 млн экземпляров.

Одной из распространенных тем японского трансмедийного повествования стала история попаданца. Чаще всего это молодой человек, который в силу обстоятельств оказался в другом мире (например, вышеупомянутый Нацуки Субару). В начале книги читателя знакомят с жизненным путем героя: он был без денег, не выделялся внешностью, а привлечь внимание других мог только взглядом, выразившим уныние. Нацуки Субару был склонен пропускать школу. Попав в альтернативный мир, персонаж не получил никаких особых суперспособностей, кроме одной – возвращаться к жизни всякий раз, когда погибает. Только Нацуки Субару после смерти всегда переносится в определенную временную точку, пока не совершит поступок, в результате которого он победит злые силы и спасет других персонажей. Мир, в котором оказался Нацуки Субару, был необычным. В нем существовало несколько государств, населенных преимущественно людьми, а также эльфами и полуэльфами, зверолодьми, демонами, духами и др.

Во многих аниме жанра исекай главный герой переносится в другой мир после встречи с богом или богиней. Таким примером является история сводных брата и сестры Соро и Сиро, также написанная с использованием приема «попаданство», в ранобэ Ю Камия «Без игры жизни нет». После гибели своих родителей герои вели типичный для хикикомори образ жизни. При этом они сильно привязаны друг к другу и неразлучны как в реальном, так и в игровом мире. Особенностью этих двух персонажей являются

их индивидуальные навыки, которые взаимодополняются. Это делает героев непобедимыми в мире компьютерных игр. Соро обладает хорошо развитой интуицией, а Сиро – замечательным интеллектом, уровень которого выходит за рамки возможного. Эту способность побеждать всех заметил бог Тэт из мира Дисборд, где все конфликты решаются с помощью игр. Тэт предложил персонажам перенестись в Дисборд, где они смогут найти себе достойных соперников в игре. Брат и сестра стали помогать слабой человеческой расе иманити завоевать этот мир, чтобы бросить вызов самому Тэту и получить звание бога. В мире Дисборд, кроме людей-иманити, которые не имели магических навыков, живут другие магические существа: зверолоды, ангелы, драконы, дампиры, экс-машины, эльфы, нимфы и др.

Герой ранобэ Патора Фуохара «В другом мире со смартфоном» пятнадцатилетний Тоя Мотидзуки случайно попал под удар молнии и был убит богом. В качестве извинения за свою ошибку бог возродил персонажа в фэнтезийном мире и исполнил одно его желание: перенес смартфон Тои Мотидзуки в новый мир вместе с ним. Получив огромную физическую и магическую силу, Тоя Мотидзуки начал путешествовать по странам фэнтезийного мира, разрешая как политические споры, так и незначительные распри. Постепенно повышая свой ранг до максимального уровня, герой становится полубогом.

Еще одним персонажем является Кадзума Сато из ранобэ Нацумэ Акацуки «Да благословят боги этот прекрасный мир!». Это шестнадцатилетний геймер, который стал хикикомори после неудачного опыта влюбленности в подругу детства. Пытаясь спасти на улице девочку, Кадзума Сато погиб. После смерти он встретился с богиней Аквой, которая предложила ему переродиться в параллельном мире, построенном на принципах массовой многопользовательской ролевой онлайн-игры. В этом мире Кадзума Сато должен будет бороться с Королем демонов. Кроме того, герои разрешили взять с собой все, что он захочет (любую вещь, способность и др.). Он выбрал Акву, с которой отправился в фэнтезийный город Аксель. В целом книга о Кадзуме Сато представляет собой комедийную историю.

Не менее интересным произведением про попаданцев является ранобэ Куганэ Маруямы «Оверлорд». Действия романа происходят в многопользовательской онлайн-игре «Иггдрасиль» с полным погружением. Главный герой Сатору Сузуки, которому уже около 40 лет, работал офисным клерком. Его жизнь была похожа на жизнь хикикомори. Все свое время он проводил в онлайн-игре под игровым ником Момонга и возглавлял одну из игровых гильдий – великую гробницу Назарика. Так как игра уже практически не развивалась, многие его соратники перестали проводить в ней время. Сатору Сузуки решил остаться в игре до последнего момента – выключения сервера.

Однако случилось что-то непонятное и игровая локация поменялась, а сам Сатору Сузуки перенесся в неизвестное место. Он, наделенный рассудком и памятью своего персонажа Момонга, застрял в другом мире, в котором работает вся магия и существуют различные монстры из мира игры «Иггдрасиль». Момонга превратился в лича и принял другое имя – Айнз Ул Гоун. В новом мире главному герою, несмотря на то что он стал личом и управляет армией «нежити», приходится бороться со злом и распутывать интриги местных правителей.

Рэки Кавахара написал историю про юношу-хикомори «Мастера меча онлайн». События происходят параллельно в настоящем мире и виртуальном. Главный герой Кадзуто Киригая (известный в игровом мире под ником Кирито) – любитель компьютерных игр и игрок-одиночка, поэтому он одним из первых купил новую игру *Sword Art Online*, которая оказалась ловушкой. Десять тысяч игроков были заперты в виртуальном мире. Они не могли вернуться в реальный мир или связаться с ним. Кроме того, смерть в игре означала смерть в реальности. Возможность живым покинуть игру была только у того, кто смог добраться до вершины огромной башни Айнкрад и кому удастся победить главного босса. Кирито, оставаясь сильным игроком-одиночкой, оказывался всегда на передовой. Однажды во время своей очередной вылазки он встретил девушку Асуну Юки, сублидера одной из сильнейших гильдий игрового мира. Они объединились, чтобы завершить эту кровавую игру. Встреча была судьбоносной для юноши, так как Асуна Юки стала его первой любовью. Дальнейшее развитие событий строится на взаимоотношениях двух персонажей.

Интересной темой в произведениях японских авторов является история авантюристов. Многие персонажи становятся на путь авантюристов, совершают подвиги, спасают мир или других персонажей, получают за это деньги и повышают свой ранг. Некоторые истории связаны с героями-попаданцами.

Так, например, Кадзума Сато, попав в фэнтезийный город Аксель, быстро разочаровался в своей спутнице – богине Акве. Чтобы зарабатывать себе на жизнь, он вступил в гильдию авантюристов. Кадзума Сато создал отряд, в который вошли помешанная на взрывах маг Мэгумин и рыцарь-защитница с мазохистскими наклонностями Даркнесс. Связав свою жизнь с незадачливыми авантюристами, герой отказался от первоначальной идеи победить Короля демонов и предпочел жить ради собственного удовольствия.

Тоя Мотидзуки начал свою жизнь в новом мире как простой искатель приключений в королевстве Белфаст, но благодаря своим способностям быстро поднялся в ранге. Он являлся первым за 18 лет авантюристом серебряного ранга. Когда Тоя Мотидзуки достигнул золотого ранга, он оказался одним из

двух живых героев этого мира. Со временем Тоя Мотидзуки стал полубогом, получив все шансы быть полноценным богом, поскольку его тело было восстановлено в божественной сфере богом миров.

Одной из интересных книг об авантюристах является ранобэ Кумо Кагю «Убийца гоблинов». Главный герой книги – Убийца гоблинов. Другого имени у него нет, как и у иных персонажей. Автор называет их по роду деятельности или специализации – Пастушка, Регистратор, Жрица, Дева меча, Ящер-жрец и т. д. Убийца гоблинов в детстве потерял всех своих родных, погибших от рук гоблинов, поэтому он поклялся уничтожать гоблинов и защищать жителей города и окрестностей. Гоблины в этом мире представляют определенную угрозу для населения. В городе есть гильдия авантюристов, но только представители низших рангов берут задания, связанные с уничтожением гоблинов. Носители серебряного ранга выполняют только сложные и прибыльные задания. Лишь Убийца гоблинов, уже достигнув этого ранга, постоянно выполнял данное задание, поэтому и получил такое имя. Герой сначала боролся с гоблинами один, затем у него появился свой отряд авантюристов. Вместе им приходится выполнять все более рискованные задания. Спустя время отряду становится понятно, что за набегами гоблинов стоят какие-то другие силы.

Герой ранобэ Роя «Избранный богами» Рёма Такэбаяси является попаданцем и авантюристом. Он работал клерком в Японии и однажды умер во сне. Волею богов персонаж переродился в новом мире, но уже в теле восьмилетнего мальчика. Три года он жил один в лесу, разводя смайлов, которые стали его помощниками по хозяйству и защитниками. Постепенно Рёма Такэбаяси развивал в себе магические способности, навыки и с успехом применил функцию «благословение богов». Когда ему исполнилось 11 лет, он встретил герцога Джамии, путешествовавшего с семьей. Они уговорили Рёма Такэбаяси переехать в город, в котором он сможет найти свое место в этом новом мире, постепенно повысить мастерство и развить таланты.

Еще одной особенностью японских произведений является наличие ярко выраженного сексуального подтекста. Часто герой-попаданец окружен большим количеством девушек, при этом он испытывает определенный интерес к противоположному полу, но не имеет сексуального опыта, а иногда и открыто называет себя девственником. Так, например, Соро не мог решиться на более близкие отношения. По мере своих успехов он собирал вокруг себя компанию девушек, так или иначе привязанных к нему. Среди них была внучка бывшего короля Элькии Стефани Дола, самая молодая и сильная из ангелов Джибриль восьмилетняя девочка Идзуна Хацунэ, являвшаяся послом расы зверолодей в игре за фигуру расы иманити (ее главный символ). По условиям победы Соро

в игре за королевский титул она должна была влюбиться в него. Некоторые сцены из произведения носят открыто сексуальный подтекст. Автор выделял сексуальное желание Соро увидеть обнаженные женские фигуры. Но при этом Соро неоднократно заявлял, что он девственник.

Кадзума Сато, попав в фэнтезийный город Аксель со своей спутницей богиней Акве, также окружал себя девушками, например магом Мэгумин и рыцарем-защитницей Даркнесс. При этом автор часто подчеркивал мазохистские наклонности последней. Позже в произведении появляются Виз (скромная и добрая девушка-лич с хорошим характером), Юн-Юн (бывшая одноклассница Мэгумин и умелый маг, соперничающий в мастерстве с Мэгумин) и богиня этого фэнтезийного мира Эрис (в облике одного из персонажей – Крис).

В отряде Тоя Мотидзуки также присутствовали женские персонажи: сестры-близнецы Линзэ и Эльзэ Силуэска, Яэ Коконоэ (орхидейский воин из Ишэна), Юмина Эрнеа Белфаст (принцесса Белфаста), Ортлиндэ (дочь герцога Сьюзи Элнея и двоюродная сестра Юмины) и Лин (старшая представительница фей). По мнению профессора Регины Вавилон, Тоя Мотидзуки должен иметь девять жен и тогда он одержит победу над демоном Фраза.

В книге об авантюристах «Убийца гоблинов» главный герой не замечает внимания, которое ему оказывают женские персонажи. Проявляет интерес к герою Пастушка, которая знает его с детства. Она живет на ферме у дяди, где Убийца гоблинов нашел свой приют. Ее родные также погибли от рук гоблинов. Молодая девушка Регистратор, работающая в офисе гильдии и раздающая авантюристам задания, со временем проникается чувствами к герою и пытается установить с ним более тесные отношения. Жрица, будучи пятнадцатилетней девушкой, попала со своим отрядом молодых авантюри-

стов в беду. После их спасения Убийцей гоблинов Жрица привязывается к нему и начинает сопровождать его в приключениях. В окружении героя появляются Высшая эльфийка-лучница и Благородная фехтовальщица (молодая девушка из благородной семьи, которая сбежала из дома, чтобы стать авантюристкой и добиться известности). То, что Убийца гоблинов проводит много времени со своими товарищами, а также общается с девушками, постепенно превращает его из героя-одиночки (затворника) в социально адаптированную личность, в персонажа, который в любой ситуации думает о других и стремится спасти всех, попавших в беду.

В произведении «Оверлорд» главный герой, будучи личом, утратившим свойственные живому человеку эмоции и чувства, замечает, что многие женские персонажи проявляют к нему определенный интерес. Таким образом, проблема наличия у главного персонажа своеобразного гарема характерна для многих японских книг и аниме.

В меньшей степени увлечение главного героя окружающими его девушками показано в романе «Re:Zero. Жизнь с нуля в альтернативном мире», где Нацуки Субару на протяжении долгого времени оставался рыцарем полуэльфийки Эмили. Также Кадзута Киригая, встретив в игровом мире Асуну и влюбившись в нее, делает всё возможное для окончания игры. Но непробуждение Асуны после прохождения компьютерной игры и заточение ее в ином игровом мире побуждает героя спасти свою возлюбленную. Ему никто не был нужен, кроме Асуны, хотя он также был окружен проявлявшими интерес девушками.

Как отмечалось ранее, женские персонажи в иллюстрациях и аниме изображаются с сексуальным подтекстом. Особенно художники подчеркивают женскую грудь, иногда слегка прикрывая ее одеждой. Даже богини в фэнтезийных мирах показываются фривольно.

Заключение

В Японии создаются художественные произведения, которые затрагивают острые социальные и психологические темы. Героем многих из них является хикикомори, т. е. человек, который находится в состоянии социального отчуждения в реальном мире. Для многих из них острой становится и проблема одиночества. По мнению автора данной статьи, продукция современных культурных индустрий должна способствовать поиску путей выхода из состояния социального отчуждения. Проанализированные произведения дают представление о наиболее популярных темах. В них содержатся определенного рода подсказки того, как нужно действовать человеку в сложных ситуациях.

В настоящей работе рассматривались ранобэ, главными героями которых были мужские персонажи. Наиболее популярной является тематика

попаданцев в фэнтезийный или компьютерный мир. Многие юноши-хикикомори получили шанс изменить свою судьбу после перерождения в ином мире. С одной стороны, это может подтолкнуть затворника-хикикомори к реальному социальному действию, что было продемонстрировано на примере персонажей книг: даже условный неудачник может чего-то добиться в лучшем мире. И некоторые истории позволяют осознать, что хорошие поступки могут вызвать интерес противоположного пола. С другой стороны, сравнение себя в этом мире без магических или военных навыков с героем альтернативного мира обуславливает усиление негативных тенденций в психике хикикомори. Опасения вызывает идея перерождения после смерти в героя, появление призрачной надежды на лучшую жизнь в другом мире.

Библиографические ссылки

1. Войскунский АЕ, Солдатова ГУ. Эпидемия одиночества в цифровом обществе: хикикомори как культурно-психологический феномен. *Консультативная психология и психотерапия*. 2019;27(3):22–43. DOI: 10.17759/cpp.2019270303.
2. Suwa M, Suzuki K. The phenomenon of «hikikomori» (social withdrawal) and the socio-cultural situation in Japan today. *Journal of Psychopathology*. 2013;19:191–198.
3. Jolene Yung, Victor Wong, Grace Wing Ka Ho, Molassiotis A. Understanding the experiences of hikikomori through the lens of the CHIME framework: connectedness, hope and optimism, identity, meaning in life, and empowerment; systematic review. *BMC Psychology* [Internet]. 2021 [cited 2023 May 2];9(1). Available from: https://www.researchgate.net/publication/353154637_Understanding_the_experiences_of_hikikomori_through_the_lens_of_the_CHIME_framework_connectedness_hope_and_optimism_identity_meaning_in_life_and_empowerment_systematic_review. DOI: 10.1186/s40359-021-00605-7.
4. Stavropoulos V, Anderson EE, Beard Ch, Mohammed Qasim Latifi, Kuss D, Griffiths M. A preliminary cross-cultural study of hikikomori and Internet gaming disorder: the moderating effects of game-playing time and living with parents. *Addictive Behaviors Reports* [Internet]. 2021 [cited 2023 May 2];13. Available from: https://www.researchgate.net/publication/328547467_A_preliminary_cross-cultural_study_of_Hikikomori_and_Internet_Gaming_Disorder_The_moderating_effects_of_game-playing_time_and_living_with_parents. DOI: 10.1016/j.abrep.2018.10.001.
5. Шейнов ВП, Карпиевич ВА. Взаимосвязи зависимости от смартфона с социальным полом, экстернальностью и избеганием неудач. *Психология человека в образовании*. 2023;5(1):101–113. DOI: 10.33910/2686-9527-2023-5-1-101-113.
6. Maki Hirayama. Developments in information technology and the sexual depression of Japanese youth since 2000. *International Journal of the Sociology of Leisure*. 2019;2(1–2):95–119. DOI: 10.1007/s41978-019-00034-2.

References

1. Voiskunskii AE, Soldatova GU. Epidemic of loneliness in a digital society: hikikomori as a cultural and psychological phenomenon. *Counseling Psychology and Psychotherapy*. 2019;27(3):22–43. Russian. DOI: 10.17759/cpp.2019270303.
2. Suwa M, Suzuki K. The phenomenon of «hikikomori» (social withdrawal) and the socio-cultural situation in Japan today. *Journal of Psychopathology*. 2013;19:191–198.
3. Jolene Yung, Victor Wong, Grace Wing Ka Ho, Molassiotis A. Understanding the experiences of hikikomori through the lens of the CHIME framework: connectedness, hope and optimism, identity, meaning in life, and empowerment; systematic review. *BMC Psychology* [Internet]. 2021 [cited 2023 May 2];9(1). Available from: https://www.researchgate.net/publication/353154637_Understanding_the_experiences_of_hikikomori_through_the_lens_of_the_CHIME_framework_connectedness_hope_and_optimism_identity_meaning_in_life_and_empowerment_systematic_review. DOI: 10.1186/s40359-021-00605-7.
4. Stavropoulos V, Anderson EE, Beard Ch, Mohammed Qasim Latifi, Kuss D, Griffiths M. A preliminary cross-cultural study of hikikomori and Internet gaming disorder: the moderating effects of game-playing time and living with parents. *Addictive Behaviors Reports* [Internet]. 2021 [cited 2023 May 2];13. Available from: https://www.researchgate.net/publication/328547467_A_preliminary_cross-cultural_study_of_Hikikomori_and_Internet_Gaming_Disorder_The_moderating_effects_of_game-playing_time_and_living_with_parents. DOI: 10.1016/j.abrep.2018.10.001.
5. Sheinov VP, Karpievich VA. The relationship between smartphone addiction, gender, externality and failure avoidance. *Psychology in education*. 2023;5(1):101–113. Russian. DOI: 10.33910/2686-9527-2023-5-1-101-113.
6. Maki Hirayama. Developments in information technology and the sexual depression of Japanese youth since 2000. *International Journal of the Sociology of Leisure*. 2019;2(1–2):95–119. DOI: 10.1007/s41978-019-00034-2.

Статья поступила в редколлегию 27.06.2023.
Received by editorial board 27.06.2023.