



Szanowny Panie,

po przeanalizowaniu kilkunastu źródeł, mogę ocenić wypowiedź:

„**W Japonii są dużo bardziej agresywne gry komputerowe, ale mniej samobójstw, mniej problemów. Dlatego że tam w kulturze to wygląda tak, że komputer stoi na środku dużego pokoju, gdzie przez cały czas są rodzice. I dziecko nie zagubia się w świecie wirtualnym, bo wie, że przez cały czas obok niego toczy się życie**”

1. **W Japonii są dużo bardziej agresywne gry komputerowe** - jest to wierutna bzdura, wynikająca z orientalizującego spojrzenia na kulturę Azji Wschodniej. Odmalowuje się ją jako maskulinistyczną (co w dużej mierze jest prawdą) oraz agresywną. To bardzo skomplikowany temat, ale ujmę to tak: Azja Wschodnia stanowi zagrożenie tak ekonomiczne jak i kulturowe, w związku z tym tzw. Azjata (Chiny, Japonia, Korea) jest przedstawiany jako groźna figura, bezlitosna itp. Co za tym idzie, wytwory kultury są równie groźne. Ma to dwojaki cel: po pierwsze potwierdzenie, że brutalna kultura wytwarza brutalne artefakty, a po drugie jest próbą zniechęcenia rodzimego odbiorcy właśnie tą "brutalnością". Stąd określanie gier jako brutalne by do nich zniechęcić. Podobna sytuacja ma się np. z filmami. Kilka lat temu był głośny artykuł, który został zmiażdżony, mówiący o tym, że kino koreańskie jest brutalne. To tak jakby mówić, że np. Johna Wicka w zachodniej kulturze nie ma.
2. **ale mniej samobójstw** - kolejna bujda, Japonia należy do ścisłej czołówki krajów z liczbą samobójstw (https://en.wikipedia.org/wiki/Suicide_in_Japan)
3. **mniej problemów** - trudno mi to skomentować, bo nie wiem o jakich problemach mowa, ale Japonia ma problemy demograficzne (starzejące się społeczeństwo), ekonomiczne (stagnacja), edukacyjne, technologiczne, społeczne, itp.
4. **komputer stoi na środku dużego pokoju** - nie spotkałam żadnego zdjęcia, źródła, które by to potwierdzało, komputery stoją raczej albo w pokoju dziecka, albo gdzieś na biurku. Na środku nie stoją w ogóle. Już bardziej byłby to telewizor. Zupełnie tutaj nie pojawia się kwestia PC-Room, czyli kafejek internetowych, w których dzieci grają całymi godzinami.
5. **I dziecko nie zagubia się w świecie wirtualnym** - proponuję kandydatowi wyguglanie pojęcia "hikikomori", czyli odcięcia się od świata w pomieszczeniu domowym, zabunkrowanie się i spędzanie czasu właśnie albo na komputerze albo czytając komiksy.

Wypowiedź jest bardzo problematyczna, doszło bowiem do:

- powielania stereotypów dotyczących Japonii jako kraju "tech-savvy", co jest pełnym nieporozumieniem. W Japonii tak naprawdę niewiele osób potrafi korzystać z komputerów czy laptopów, nie osiągnęły one popularności z uwagi na fakt, że pierwszym wyborem w celu korzystania z internetu jest telefon. I tak było już od lat 90tych. Te klapkowe telefony umożliwiały: pisanie maili, oglądanie filmów, poszukiwanie informacji, SNS, itd. A teraz są smartfony.
- braku krytycznego namysłu nad wiarygodnością danych statystycznych dotyczących Japonii. Notorycznie wszystkie dane są zaniżane, aby kreować przyjazny obraz kraju (jak w przypadku ataków gwałtu czy molestowania, patrząc na same statystyki ktoś mógłby pomyśleć, że w Japonii nie ma ataków na tle seksualnym).
- **Dlatego że tam w kulturze to wygląda tak** - powoływanie się na specyfikę kultury, która, jak widać jest zupełnie komuś nieznana, może skutkować zarówno wprowadzeniem odbiorcy w błąd, jak i powielaniem szkodliwych/nieprawdziwych stereotypów.

W kwestii komputerów korzystałam ze stron i artykułów (podsylam jeden w dowód) japońskojęzycznych. Tutaj Ministerstwo podaje dane jakie urządzenia są

używane: <https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r02/html/nd252110.html>,
wywiad rozważający użycie komputerów: <https://www.asahi.com/articles/ASP5T3FC0P5TULBJ003.html> oraz <https://www.nippon.com/ja/features/c01905/>

W razie dalszych wątpliwości pozostaję do dyspozycji.

Z szacunkiem,

Renata Iwicka