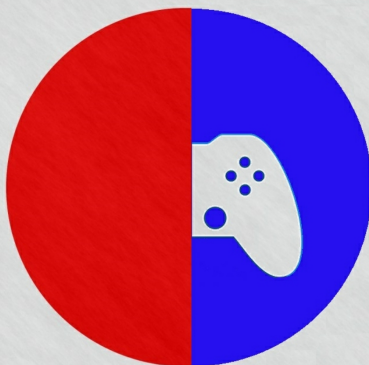


Японские видеоигры

Как элемент современной и традиционной культуры Японии



12+

Никита Гарипов

Никита Александрович Гарипов Японские видеоигры как элемент традиционной и современной культуры Японии

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=56488023
SelfPub; 2020*

Аннотация

Вниманию читателей представляется книга, в которой впервые японские видеоигры рассматриваются как уникальный элемент традиционной и современной культуры Японии со своей собственной историей, традициями, структурой, характерными чертами и системой жанров. В книге предпринимается попытка проследить основные закономерности взаимовлияния японских видеоигр и традиционной и современной культуры Японии, а также определить место видеоигровой индустрии в процессе развития современной японской массовой культуры. Из книги читатели смогут узнать о становлении японской видеоигровой индустрии, получить представление о сущности японских видеоигр (жанровое разделение японских видеоигр, их отличительные черты, формы отображения в них традиционной культуры Японии) и особенностях заголовков японских видеоигр.

Книга также снабжена подробным глоссарием на японском языке по видеоигровой тематике.

Содержание

Предисловие	6
Введение	9
Глава 1. Становление и развитие японской видеоигровой индустрии	34
1.1. У истоков создания структуры японских видеоигровых развлечений	34
1.2. Эволюция японских домашних консолей	48
1.3. Дифференциация японских видеоигровых компаний	63
1.3.1. Особенности функционирования крупных видеоигровых издательств	63
1.3.2. Специфика средних и мелких видеоигровых компаний	65
1.4. Портативные консоли – уникальное японское изобретение	67
1.4.1. Появление и эволюция японских портативных консолей	68
1.4.2. Социальные причины популярности японских портативных консолей	79
Глава 2. Общая характеристика японских видеоигр	88
2.1. Система жанров японских видеоигр	88
2.1.1. Рождение легенды JRPG – Dragon	92

Quest

Конец ознакомительного фрагмента.

99

Предисловие

Здравствуй, уважаемый читатель! Если ты обратил внимание на данную книгу, посмею предположить, что тебе интересна индустрия видеоигровых развлечений с её яркой историей и уникальными особенностями. Также посмею предположить, что, возможно, большой интерес ты испытываешь к японской культуре и японскому языку. Так вот, знай: эта книга как раз и появилась на свет в связи с увлечениями автора и видеоиграми, и японской культурой, и японским языком. Правда, сначала автор написал одноимённый диплом в 2009 году, а теперь вот решил издать его в качестве книги.

О самом процессе превращения диплома в книгу, считаю, надо рассказать немного поподробнее. Когда я только приступал к реализации этой идеи, то думал, что просто ещё раз перечитаю давно написанный текст, исправлю в нём ошибки, которые пропустил в первый раз, и добавлю соответствующие картинки для иллюстрирования текста – книга готова. Думал, что всё это действие займёт максимум неделю или две, но, как оказалось, я ошибался. Перечитывая свой текст, написанный в студенческие годы, я вдруг осознал (почувствовал жгучее желание!), что мне есть (и просто необходимо!) что добавить к, скажем так, первой редакции. В итоге изначальный текст диплома приобрёл примерно 50% новой информации. Особенно потолстели следующие разделы ди-

плама в прошлом, а теперь уже книги в настоящем: Эволюция японских домашних консолей; Портативные консоли – уникальное японское изобретение; Final Fantasy – новое лицо жанра JRPG; Отличительные черты японских видеоигр; Историческая форма; Кайдан-форма; Лингвистический анализ заголовков японских видеоигр; Глоссарий. Кстати, глоссарий подвергся самым радикальным изменениям: я удалил все слова, которые присутствовали в дипломе, и заново составил список, опираясь на более глубокие познания в сфере японских видеоигр (спасибо профильным японским книгам и, конечно, интернету) – таким образом 63 слова из диплома превратились в чуть больше 200 слов для книги. Помнится, когда я только озвучил тему своего диплома декану факультета, он сказал, что мне надо будет собрать большой глоссарий для своей работы, иначе я могу забыть про свою затею, и добавил, что вряд ли у меня получится это сделать. Интересно, что бы он сказал сейчас?

Некоторые фрагменты диплома я оставил нетронутыми, потому что и сейчас считаю, что лучше уже вряд ли напишу (например, разделы Литературная форма и Мифологическая форма). Но самое главное, что я оставил нетронутым – это период японской видеоигровой истории, который освещался в дипломе. Диплом был закончен в 2009 году, то есть в те времена, когда на консольном рынке разворачивался новый виток противостояния между Sony, Microsoft и Nintendo с их next-gen консолями: PlayStation 3, Xbox 360 и Wii. В

книге я решил не выходить дальше пределов того поколения консолей, оставшись верным первоисточнику. Может, некоторым читателям это решение не понравится, но, как говорят в подобных случаях, такого видение автора.

Также хочу отметить, что в книге читатель не найдёт подробного рассказа про историю видеоигровой и компьютерной индустрии. Что в дипломе, что в книге автор ставил для себя задачу продемонстрировать тонкую связь, существующую между японскими видеоиграми и национальной культурой Японии. Этим объясняется акцент на истории, литературе и социальных особенностях Японии, и соответствующем влиянии этих факторов на природу японской видеоигровой индустрии.

И последнее. Хотелось бы выразить особую благодарность своим близким и родственникам в поддержке при написании книги: моей жене Анне и моей Маме – спасибо Вам, что поверили в меня, придав мне веры в себя и в то, что эту книгу стоит издать. Также хочу отдельно поблагодарить научного руководителя своего диплома Садокову Анастасию Рюриковну за её неоценимую помощь в создании моей научной работы.

На этом, уважаемый читатель, больше тебя не отвлекаю и желаю тебе приятного чтения!

Введение

Актуальность выбранной темы обуславливается тем, что в настоящее время компьютерные (игры для компьютеров) и видеоигры (игры для консолей, игровых систем, или игровых приставок) составляют существенную часть современной индустрии развлечений. Общая рыночная стоимость игровой индустрии в целом составляет более 25 млрд. долларов, кроме того, существует прогноз, что данная стоимость достигнет отметки 54.6 млрд. долларов в ближайшие несколько лет. Эти цифры довольно впечатляющие, особенно если принять во внимание тот факт, что отрасль компьютерных и видеоигр зародилась относительно недавно. В качестве примера приведем японскую компанию Sony, которая является одной из самых крупных компаний в мире в области домашних развлечений и музыки. Sony производит ноутбуки, цифровые камеры, MP3- и видеоплееры, мобильные телефоны и консоли семейства PlayStation. Из всех представленных направлений именно приставки являются наиболее прибыльными. И примечательным является то, что компания получает столько же прибыли от выпуска этого продукта, сколько от всех других вместе взятых. Сравнив игровую индустрию с киноиндустрией Голливуда, можно заметить, что наибольший кассовый сбор в истории кинопроизводства принёс фильм "Человек-паук 2" в размере 40.4 млн. долла-

ров за первый день проката. В то время как Halo 2 (продолжение шутера от первого лица Halo) – 100 млн. долларов. Если сопоставить эти данные, то не трудно заметить, что игровая индустрия обошла киноиндустрию в 2,5 раза, что позволяет называть ее «Вторым Голливудом». В свою очередь Голливуд с каждым днём всё больше интересуется успехами игровой индустрии и пытается извлечь из них для себя выгоду, экранизируя самые успешные компьютерные и видеоигры: Mortal Kombat, Resident Evil, Silent Hill, Doom, Street Fighter, Max Payne.

Компьютерные и видеоигры сейчас занимают больше пространства, чем музыка и фильмы. Популярность таких известных личностей, как Леонардо ди Каприо и Джулия Робертс, Мадонна и группа Cold Play падает, а их место занимают виртуальные герои Солид Снэйк и Марио вместе с их создателями Кодзима Хидэо и Миямото Сигэру. Игровая индустрия сейчас на пике популярности и переживает исключительный рост, невиданный ещё в мире развлечений.



Кодзима Хидэо – создатель видеоигровой серии Metal Gear Solid

(источник: <https://ru.m.wikipedia.org/wiki/>; автор: Nic Fillingham; по лицензии CC0)



Солид Снэйк – главный герой видеоигровой серии Metal Gear Solid

(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: Wacko Photographer; по лицензии CC0)



Миямото Сигэру – создатель видеоигровой серии Super Mario

*(источник: <https://commons.wikimedia.org/wiki/>; автор: ##
(отдел кадров секретариата министра); по лицензии
CC0)*



Марио из видеоигровой серии Super Mario

(источник: <https://pxhere.com/ru/>; автор: <https://pxhere.com/ru/>; по лицензии CC0)

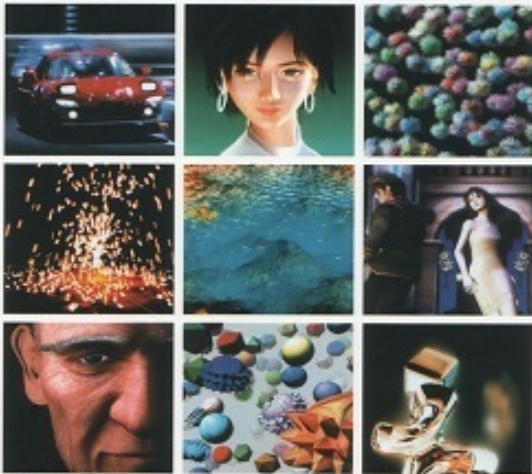
Компьютерные и видеоигры положили начало целой новой культуре со своими звёздами, языком, уникальными социальными событиями и мероприятиями. И это всё глубоко проникло в нашу повседневную жизнь. Около 83% людей,

проживающих в разных уголках Европы, играют в компьютерные и видеоигры 2-3 раза в день. В большом количестве выпускаются журналы (Famitsu, EDGE, Страна Игр), сайты (Gameinformer, Gametrailers, Gameland, IGN) и ТВ программы (X-play, Виртуалити), посвященные играм (например, в Южной Корее, где игры стоят на 1 месте по способу времяпровождения, существуют даже 3 ТВ канала об играх), ежегодно проходят крупные игровые выставки (Tokyo Game Show, E3, Games Convention).

EDGE

DREAMCAST ■ PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ PC ■ ARCADE ■ ONLINE

The next generation PlayStation: Edge reveals all



16 million polygons per second and counting: Sony redefines the superconsole

PREVIEWED: ACCLAIM'S DREAMCAST RACER • ION STORM'S LATEST • CRAZY TAXI • GTA LONDON • V-RALLY 2 • RALLY MASTERS
REVIEWED: POWER STONE • SILENT HILL • CASTLEVANIA 64 • SILVER • WILD METAL COUNTRY • LANDER • WARZONE 2100

Британский журнал *EDGE*, выпуск за апрель 1999 года
 (источник: <https://www.flickr.com/>; автор: Ian Dick; по ли-

цензии СС0)



*Выставка Electronic Entertainment Expo (E3), 2011 год
(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: patsun; по лицензии СС0)*



*Рекламный стенд новой части игры Suikoden на Tokyo Game Show в 2008 году
(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: SteFou!; по лицензии CC0)*



Выставка Games Convention, 2006 год

(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: Sergey Galyonkin; по лицензии CC0)

Что касается создания компьютерных и видеоигр, то следует отметить, что разрабатываются они во всем мире, но наибольший их объем приходится на США, Европу и Японию. И если в США и Европе компьютерные и видеоигры выпускаются в равном количестве, то в Японии наибольшее предпочтение отдано созданию именно видеоигр (terebi gēmu или bideo gēmu)¹, а компьютерным играм (pasokon

¹ Здесь и далее некоторые важные (по мнению автора) слова будут сопровож-

gēmu или kompyūta gēmu) уделено куда меньшее внимание. Компьютерные игры по большей части не смогли прижиться в Японии и заняли свою нишу в форме виртуальных «симуляторов знакомств» (life simulation games, или love simulation games), но видеоигры (которые были изобретены и не японцами вовсе – американцами), охватывающие все игровые жанры, по праву являются достоянием Японии. Более того, Япония стала считаться родиной видеоигр. Именно здесь, в городе Токио, с 1996 года стала проходить крупнейшая выставка видеоигровых достижений Tokyo Game Show² (###—#### – tōkyō gēmu shō).

В США и Европе разработка видеоигр – это в первую очередь прибыльный бизнес. В Японии же, которая с 1983 года является основным производителем и поставщиком игровых систем (в 2000 и 2006 годах эту ситуацию попыталась исправить американская компания Microsoft выпуском консолей Xbox и Xbox 360, соответственно, надеясь потеснить японские фирмы Nintendo и Sony, но единственное, что ей удалось добиться – более-менее устойчивые позиции на американском и европейском рынках, а на японском потерпеть полное поражение), создание видеоигр превратилось в нечто большее, чем средство обогащения.

На вопрос одного из игровых изданий «Как вы решитесь фонетической транскрипцией, чтобы читатель мог понять, как эти слова звучат в японском языке. Правила чтения подробно описаны в разделе глоссарий.

² Выставка TGS проходит ежегодно осенью.

ли стать создателем видеоигр?» Хираи Такэси, главный дизайнер музыкальной игры Space Channel 5, ответил: «Мне кажется, современная Япония вряд ли способна занять лидирующие позиции в области промышленности, литературы или кинематографа (если не считать анимацию), и единственное поле, где Япония сейчас может стать страной номер один – игровая индустрия. Мне очень хочется этому способствовать»³. Другой игровой дизайнер, Коно Цутому, создатель безумной игры LocoRoco, так ответил на этот вопрос: «Ещё в юные годы, когда я делал свои первые игры, я понял, какое огромное поле возможностей таит это занятие. Я почувствовал, что могу создать что угодно – всё, что смогу придумать»⁴. Выходит, что для японских разработчиков создание видеоигр – это своеобразное искусство, вклад в развитие современной культуры Японии?

В азиатском издании журнала Time в одном из сентябрьских номеров (за 2003 год) приведена цитата учёного Накамура Ити из группы исследователей Media Lab при Массачусетском технологическом институте, частично подтверждающего эту теорию: «Японское общество превратилось из индустриального в поп-культурное»⁵. В понятие «поп-культура» он включил анимэ, поп-музыку, мангу и нако-

³ ECTS 2002, журнал Страна Игр (№ 124, октябрь, 2002), с. 28.

⁴ Интервью с Цутому Коно, журнал Страна Игр (№ 214, июль, 2006), с. 130.

⁵ Валовая Национальная Крутизна, журнал Страна Игр (№ 151, ноябрь, 2003), с. 128.

нец, видеоигры. С другой стороны, Инаба Ацуси, признанный одним из самых талантливых игровых дизайнеров современности, со свойственной японцу сдержанностью говорит: «Японские видеоигры – это искусство? Мне очень лестно, что зарубежная пресса так относится к нашей работе. Но думаю, что это не совсем заслуженно. Понимаете, мы делаем продукт, который должен понравиться потребителям – то есть, геймерам (игрокам). То, что принесёт удовольствие именно им. А искусство – то, что люди делают исключительно для себя, то, что нравится им самим. Мы зарабатываем играми на жизнь, и такой подход – для нас роскошь»⁶. И это говорит создатель Ōkami – яркого примера того, что некоторые из японских видеоигр достигают высот подлинного искусства.

⁶ Интервью с Ацуси Инаба, журнал Страна Игр (№ 224, декабрь, 2006), с. 68.



*Инаба Ацуси – создатель видеоигры Ōkami
(источник: <https://commons.wikimedia.org/wiki/>; автор:*

Но если некоторые японские разработчики до сих пор так и не определились, чем они зарабатывают на жизнь, то остальная часть японского общества уже знает ответ на этот вопрос. В январе 2005 года в городе Нэягава, префектура Осака, был открыт Университет изучения электронных коммуникаций, где студенты на занятиях штудируют современные видеоигры. В том же 2005 году Японское агентство культуры (### – bunkachō) впервые за всю историю игровой индустрии присудило игре Dragon Quest VIII титул «Национальное достояние Японии» (## – kokuhō). А в сентябре 2007 года префектура Киото ввела в школьную программу обучение с помощью Nintendo DS (портативная консоль от компании Nintendo), что является следствием популяризации консоли как национального достояния. Японские музыканты тоже не остались в стороне: такие популярные исполнители, как Камуи Гакт, Утада Хикару, Хамасаки Аюми, Накано Рикки уже успели отметить себя написанием эксклюзивных песен к видеоиграм. Модный кинорежиссёр Китамура Рюхэй (на чьём счету числятся фантастические боевики «Versus» и «Godzilla: the final war») срежиссировал сюжетные сцены для видеоигры Metal Gear Solid: the Twin Snakes. В свою очередь японская молодёжь часто переодевается в костюмы любимых персонажей из видеоигр на коспл-

эй-мероприятиях⁷. Только в Японии выходят свыше двух десятков журналов про видеоигры в месяц (Famitsu, Nintendo dream, Dengeki Playstation, Dengeki PSP, Dengeki Adventures, Monthly Arcadia, Megami Magazine и т.д.), среди которых есть и еженедельники (Weekly Famitsu), а также множество сопутствующих товаров по теме: коллекционные фигурки героев из видеоигр, объёмные руководства по прохождению (где дополнительно присутствуют интервью с разработчиками), артбуки, энциклопедии по виртуальным мирам и персонажам из той или иной видеоигры, художественная литература по мотивам видеоигровых сюжетов (как и обычные книги, так и манга), специальные открытки и даже книги с нотами музыкальных композиций, звучащих в видеоиграх. Говоря о видеоигровой музыке, Япония стала первой страной, в которой на регулярной основе стали проходить концерты с участием симфонического оркестра, исполняющего музыку из популярных видеоигр⁸. Не будет и лишним ска-

⁷ От слова косплэй (costume play – cosplay (kōsūprei)) – переодевание в костюмы полюбившихся героев манги, анимэ и видеоигр; все костюмы делаются самостоятельно.

⁸ Первое такое мероприятие (оно называлось Dragon Quest in Concert) прошло в 1987 году в концертном зале Сантори Холл, который находится в Токио. На том концерте исполнялась музыка из видеоигр Dragon Quest I и Dragon Quest II. Дирижёром выступил непосредственно сам композитор серии Dragon Quest Сугияма Коити. Следующий концерт (где музыка исполнялась ни много ни мало Токийским филармоническим оркестром) состоялся в 1991 году также в Токио. Затем аналогичные концерты состоялись в 1992, 1993, 1994 и 1996 годах – на них прозвучала музыка из серий Dragon Quest, Final Fantasy, Mario, The Legend

зять, что увидеть рекламу видеоигр наряду с рекламой обычного товара по японскому телевидению – это само собой разумеющееся явление.

of Zelda и видеоигры Chrono Trigger. Для сравнения: первый концерт, посвящённый музыке из видеоигр, за пределами Японии состоялся в 2003 году в Лейпциге, Германия.



Косплэй на главных персонажах видеоигры Final Fantasy VII Клауда Страйфа и Сефирота
(источник: <https://commons.wikimedia.org/wiki/>; автор: SteFou!; по лицензии СС0)



*Руководство по прохождению видеоигры Dragon Quest VIII
от издательства Vjump
(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: Ian Jones; по лу-*



Серия книг *Ultimania* от издательства *Square Enix* по различным частям видеоигры *Final Fantasy*. В данных книгах присутствуют, как и руководство по прохождению, так и различные дополнительные материалы: сценарий сюжета видеоигры, интервью с разработчиками, информация по виртуальному миру и его обитателям, иллюстрации к видеоигре и т.д.

(источник: <https://commons.wikimedia.org/wiki/>; автор: *BrokenSphere*; по лицензии СС0)

Как видно, для японского общества видеоигры стали неотъемлемой частью повседневной жизни и национальной

культуры страны. Более того, японские видеоигры в свою очередь впитывают всё культурное достояние Японии, которая она накопила к сегодняшнему дню, становясь таким образом отображением той самой традиционной культуры, привлекающей жителей других стран.

Японские видеоигры – это уникальное явление и, чтобы понять всю его значимость для видеоигровой и современной индустрии развлечений в целом, нужно рассмотреть его как можно более детально, начиная от времени зарождения и заканчивая современным положением.

Научная новизна данной работы заключается в том, что впервые японские видеоигры, которые ранее не были объектом специального исследования, рассматриваются как уникальный элемент традиционной и современной культуры Японии со своей собственной историей, традициями, структурой, характерными чертами и системой жанров. В работе впервые предпринимается попытка проследить основные закономерности взаимовлияния японских видеоигр и традиционной и современной культуры Японии; определить место видеоигровой индустрии в процессе развития современной японской массовой культуры.

Практическая значимость данной работы – результаты исследования могут быть использованы не только для дальнейшего системного изучения такого явления современной индустрии развлечений, как японские видеоигры, но и для анализа состояния всей современной культуры Японии,

ориентированной на процесс воспитания и образования молодого поколения, как на ментальном, так и на лингвистическом уровне.

Целью настоящей работы является рассмотрение японских видеоигр как целостного системного элемента традиционной и современной культуры Японии, изучение процесса становления и развития этого сложного уникального явления, определение его структуры, специфики и жанровой системы, а также выявление национально-характерных особенностей японских видеоигр, выделяющих их на фоне развития аналогичных систем в мире. Для этого предстоит решить **следующие задачи** :

- дать общую характеристику японской видеоигровой индустрии как общемировому и в тоже время национально-специфическому явлению;
- указать отличительные черты японских видеоигр и проанализировать их истоки и причины формирования;
- показать, как японские видеоигры, отображая традиционную культуру своей страны, становятся элементом современной культуры Японии;
- рассмотреть заголовки японских видеоигр с точки зрения лингвистической специфики и определить способы и варианты их перевода на английский язык.

Для решения данных задач были использованы следующие источники:

- в качестве основного источника информации были при-

влечены непосредственно видеоигровые материалы, общим числом более ста, в том числе: серии Metal Gear Solid, Silent Hill, Dragon Quest, Final Fantasy, Onimusha, видеоигры Ōkami и Folklore;

- важным источником послужили страноведческие и профильные игровые издания, общекультурные материалы (японская художественная и историческая литература, энциклопедические словари по массовой культуре), привлечение которых было необходимо для более полного понимания лингво-культурологических процессов, нашедших своё отображение в японских видеоиграх;

- в качестве источника виделось необходимым также привлечение специализированных интернет-сайтов, общим числом более пятидесяти, в том числе: www.famitsu.com/, <http://www.gameland.ru/>, www.ign.com/, www.gamespot.com/, www.kotaku.com/.

Глава 1. Становление и развитие японской видеоигровой индустрии

1.1. У истоков создания структуры японских видеоигровых развлечений

Как было упомянуто во вступительной части данной книги, японцы не имеют никакого отношения к зарождению видеоигровой индустрии. Своим появлением она обязана американцу Нолану Бушнеллу, который в 1972 году основал компанию Atari Corporation и в 1976 году выпустил на рынок первую домашнюю игровую приставку Atari 2600, получившую огромный успех. Окрылённая успехом компания стала каждый год выпускать по новой модификации данной консоли: Atari 400, Atari 800, Atari 600 XL, Atari 1200 XL, Atari 800 XL, Atari XE, Atari 5200. В свою очередь руководство в лице медиагиганта Time Warner, который приобрёл Atari Corporation в том же 1976 году, дало ход разработке самых низкопробных игр под привлекательными торговыми марками нашумевших фильмов. В итоге к 1983 году рынок перенасытился и тем, и другим, и компания потерпела крах. В 1986 году, сумев оправиться от неудачи, Atari Corporation попыталась снова повторить успех Atari 2600 и выпустила

консоль Atari 7800, но к тому времени на рынке видеоигр прочно обосновались японские компании Nintendo и SEGA (SErvice GAMES of Japan), и попытка не увенчалась успехом. Atari Corporation просуществовала ещё некоторое время, но потом решила оставить рынок видеоигр окончательно.



Консоль Atari 2600

(источник: <https://ru.m.wikipedia.org/wiki/>; автор: Evan-Atos; по лицензии CC0)

Компанию Nintendo основал Ямаути Фусадзиро в 1889 году в городе Киото. Тогда компания называлась Marufuku Company (## – marufuku – «крупная удача») и выпускала

игральные карты «ханафуда» (## – hanafuda – «цветочные карты», т. е. карты с изображением цветов). Постепенно эти карты стали популярны среди жителей Киото. В 1907 году компания поменяла своё название на Nintendo Koppai (### – nintendō – буквально «доверенное небесным чертогам», где ## (tendō) – синтоистское понятие, обозначающее «небеса», «рай»; ## – koppai – «игра в карты») и начала продавать свои карты уже за пределами Киото.



Игральные карты «Ханафуда» от Nintendo

(источник: <https://www.flickr.com/>;

автор:

Japanexperterna.se; по лицензии СС0)

В 1956 году руководителем компании стал Ямаути Хи-

роси (сын Ямаути Фусадзиро). Первое, что он сделал – отправился в Америку, чтобы выяснить, как идут дела у United States Playing Card Company, карточного конкурента Nintendo. Ямаути был шокирован: оказывается, самая крупная компания в сфере бизнеса, которой он занимался, ютилась в маленьком офисе, а продажи карт были чрезвычайно низкими. Этот момент стал поворотным для дальнейшей истории компании.

Осознав, что у карточного бизнеса достаточно маленькие перспективы для успешного развития компании Nintendo в будущем, Ямаути Хироси принялся экспериментировать в других сферах: таксомоторные услуги, сеть «отелей любви» (*rabu hoteru*, или сокращённо *rabuho*, от английского словосочетания *love hotel*), телевизионные программы, продукты питания под торговой маркой Nintendo, выпуск детских игрушек. Из всего этого ощутимый доход приносил только игрушечный бизнес, который и стал приоритетным для компании в дальнейшем, а остальные сферы было решено оставить как явно убыточные.

В 1963 году компания изменила название на Nintendo Company, Limited (##### – *nintendō kabushikigaisha* – «акционерная компания Nintendo»).

В 1977 году компания Nintendo, вдохновлённая колоссальным успехом компании Atari Corporation, решила выпустить собственную консоль Color TV-Game (*karā terebi gēmu*) на японский рынок. Это был всего лишь эксперимент,

но он увенчался миллионными продажами. Всего было выпущено пять версий консоли: Color TV-Game 6, Color TV-Game 15, Color TV-Game Racing 112, Color TV-Game Block Breaker, Computer TV-Game – каждая новая версия отличалась от предыдущей набором игр. Последняя консоль из линейки Color TV-Game появилась на свет в 1980 году.



Консоль Color TV-Game 15

(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: Staffan Vilcans; по лицензии СС0)

Руководство начало приглашать на работу людей, которые хорошо разбирались в данной сфере. Среди них были Ёкои Гумпэй, Уэмура Масаюки и Миямото Сигэру – будущие легенды игровой индустрии. В начале 80-х Nintendo и Atari Corporation заключили договор на совместную разработку игровой приставки, но сделка в итоге сорвалась. В 1983 году, как было написано выше, американский видеоигровой рынок впал в кризисное состояние из-за ошибок в маркетинге Atari Corporation и Time Warner, а в Японии летом того же года компания Nintendo выпустила игровую систему Famicom (famikomu сокращённо от famiri kompyūtā – family computer – «семейный компьютер»). Это уже не был любительский эксперимент подобно Color TV Game, а серьёзная разработка, которую возглавлял Уэмура Масаюки. В дальнейшем Миямото Сигэру снабдил консоль качественными играми: Super Mario Bros., The Legend of Zelda и Donkey Kong. Консоль успешно стартовала на японском рынке.



Консоль Famicom

(источник: <https://ru.m.wikipedia.org/wiki/>; автор: Evan-Atos; по лицензии CC0)



Картридж с видеоигрой Super Mario Bros.

(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: Bryan Ochalla;

по лицензии CC0)



Начальный экран видеоигры The Legend of Zelda

(источник: <https://en.wikipedia.org/wiki/>; автор: Ali

Mohammed; по лицензии CC0)



Бокс из-под видеоигры Donkey Kong

(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: Bryan Ochalla;

по лицензии ССО)

Зимой 1985 года компания Nintendo решила сыграть по-крупному: за неимением главного конкурента в лице Atari Corporation она выпустила игровую систему Famicom в Америке и Европе под названием NES (nintendo entertainment system; в 1991 году консоль была нелегально скопирована и выпущена в СССР под названием Dendy/Денди). Приставка мгновенно завоевала массовую популярность, а игра Super Mario Bros. собрала более 500 миллионов долларов. Компа-

ния Nintendo фактически сделала невозможное: после кризиса на американском видеоигровом рынке в 1983 году, когда многим казалось, что спрос на консоли и видеоигры окончательно атрофировался, а сама игровая индустрия не имеет будущего, японцы благодаря разумному маркетингу и качественным играм смогли вернуть её к процветанию.



Сверху вниз: Famicom, европейская NES и американская NES

(источник: <https://commons.wikimedia.org/wiki/>; автор: Vololabich; по лицензии CC0)



Наш ответ Famicom/NES – народная игровая приставка Dendy

(источник: <https://ru.m.wikipedia.org/wiki/>; автор: Nzeetin; по лицензии CC0)

Чуть позже успех Nintendo разделила компания SEGA со своей консолью Sega Master System, вышедшей в 1985 году в Японии, в 1986 в Америке и в 1987 в Европе.



Консоль *Sega Master System*

(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: Valentin Kozin;

по лицензии ССО)

1.2. Эволюция японских домашних консолей

Компании Nintendo и SEGA изначально решили идти по пути развития, отличному от их американского конкурента Atari Corporation, тем самым заложив основы для дальнейшего прогресса не только японской, но и американской видеоигровой индустрии. В частности, вместо того, чтобы каждый год выпускать на рынок по новой игровой приставке или её модификации, как поступала компания Atari Corporation, японские производители решили, что лучше будет предлагать одну модель консоли как можно дольше, до исчерпания её возможностей. Это было выгодно и для рядовых покупателей, и для разработчиков видеоигр, которые имели больше времени на изучение возможностей имеющихся консолей, чтобы достигать более впечатляющих результатов в будущем. Также чтобы не допустить появления на рынке низкопробных видеоигр, Nintendo, а затем уже и SEGA ввели процедуру контроля качества выпускаемых игр. Каждой игре, которая успешно проходила проверку на качество, присваивалась так называемая печать качества: Nintendo Seal of Quality и SEGA Seal of Quality. В итоге подобные практики помогли оградить рынок от возможного перенасыщения, от которого в своё время пострадала американская видеоигровая индустрия.

По заложенной Nintendo и SEGA схеме развития к 2009 году уже сменилось **шесть поколений**⁹ японских домашних консолей (kateiyō gēmuki – домашняя игровая приставка). Представителем **первого поколения** стала консоль Color TV-Game (1977-1980); **второе поколение** – Famicom/NES (1983) и Sega Master System (1985). Затем им на смену пришло **третье поколение**: известные во всём мире консоли Sega Mega Drive (в Японии и Европе; Sega Genesis – в Америке) (1988) и Super Famicom (в Японии; SNES – Super Nintendo Entertainment System – в Америке и Европе) (1990); малоизвестные консоли PC Engine (в Японии; TurboGrafx-16 – в Америке) и Neo-Geo (первая консоль – разработка компании NEC 1987 года выпуска; вторая консоль была разработана компанией SNK и выпущена в 1990 году).

⁹ Тут стоит внести чуть больше ясности. Если смотреть с точки зрения развития мировой видеоигровой индустрии, то на 2020 год сменилось 9 поколений консолей (консоль Nintendo Switch является единственным представителем 9 поколения). В книге же рассматривается только японская видеоигровая индустрия, поэтому и количество поколений консолей в этом случае чуть меньше, так как не учитываются консоли от американских компаний.



Консоль Sega Mega Drive

(источник: <https://ru.m.wikipedia.org/wiki/>; автор: Evan-Atos; по лицензии CC0)



Консоль Super Famicom

(источник: <https://ru.m.wikipedia.org/wiki/>; автор: Pippi; по лицензии СС0)



Консоль PC Engine

(источник: <https://ko.m.wikipedia.org/wiki/>;

автор:

Miband; по лицензии CC0)



Консоль Neo-Geo

(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: Frédéric BISSON; по лицензии CC0)

С приходом **четвёртого поколения** консолей жёсткую конкуренцию уже зарекомендовавшим себя гигантам приставочного бизнеса Nintendo и SEGA составила компания Sony. Sony и SEGA выпустили свои консоли, PlayStation и Saturn, в 1994 году, а в 1996 году вышла разработка компании Nintendo под названием Nintendo 64.



Консоль PlayStation

(источник: <https://ru.m.wikipedia.org/wiki/>; автор: Evan-

Amos; по лицензии CC0)



Консоль Sega Saturn

(источник: <https://commons.wikimedia.org/wiki/>; автор:

Evan-Amos; по лицензии CC0)



Консоль Nintendo 64

(источник: <https://ru.m.wikipedia.org/wiki/>; автор: Larry D.

Moore; по лицензии CC0)

Пятое поколение игровых систем появилось в 1998,

2000 и 2001 годах. Сначала компания SEGA выпустила на японский рынок Dreamcast в 1998 году, затем последовал выход PlayStation 2 от Sony в 2000 году, и в 2001 году появилась консоль GameCube от Nintendo.



Консоль Playstation 2

(источник: <https://commons.wikimedia.org/wiki/>; автор: Evan-Amos; по лицензии CC0)



Последняя консоль Sega – Dreamcast

(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: Joe Haupt; по лицензии CC0)



Консоль GameCube

(источник: <https://ru.m.wikipedia.org/wiki/>; автор: Evan-Atos; по лицензии СС0)

2006 год ознаменовался приходом **шестого поколения** японских консолей. Компании Sony и Nintendo явили публике свои новые игровые системы: Sony – PlayStation 3, а Nintendo – Wii.



Консоль PlayStation 3 в двух ревизиях (Fat и Slim)

(источник: <https://uz.m.wikipedia.org/wiki/>; автор: Evan-

Atos; по лицензии CC0)



Консоль Wii и уникальный геймпад Wii Remote

(источник: <https://ru.m.wikipedia.org/wiki/>; автор: Evan-Amos; по лицензии CC0)

Стоит отметить, что компания Nintendo всегда одерживала и продолжает одерживать победу на японском рынке в лю-

бых условиях конкуренции. Видимо, сказывается тот факт, что именно она стала первой японской компанией, которая познакомила японцев с миром видеоигр. И можно сказать, что японцы до сих пор ей в этом признательны. Поэтому конкурирующая Sony уделяет больше внимания Америке и Европе (раньше такой же политики придерживалась компания SEGA), где она и была безусловным лидером до 2006 года. Коррективы в расстановку сил внесло шестое поколение: если приставка PlayStation 3 от Sony оказалась технологичным шагом вперёд, то компания Nintendo своей консолью Wii выбрала иной путь развития. По сути дела, Wii являлась слегка усовершенствованной версией GameCube, но с одной уникальной особенностью – Wii Remote (сокращённо Wiimote) – геймпадом, способным отслеживать своё положение в пространстве, что упрощало игровой процесс и тем самым позволяло привлечь новую более казуальную категорию игроков. Благодаря такому инновационному подходу к управлению в видеоигре, бывший тогда президентом Nintendo Ивата Сатору позиционировал Wii как приставку доступную всем, от мала до велика (включая даже пожилых людей). К тому же цена на Wii была существенно ниже, чем цена на PlayStation 3. Всё это сыграло на руку Nintendo, и консоль Wii, как только она вышла в Америке и Европе, сразу же начала раскупаться в больших количествах. Такого успеха за пределами Японии компания Nintendo не знала со времён своей первой игровой системы Famicom/NES.

Компания SEGA оставила консольный рынок в январе 2001 года, объявив, что после Dreamcast она будет заниматься только разработкой игр для приставок своих бывших конкурентов Nintendo и Sony. С 2000 года компания SEGA стала испытывать финансовые трудности, а успешный выход PlayStation 2 на мировых рынках в том же году только усугубил ситуацию. Игровая приставка Dreamcast просуществовала вплоть до начала 2002 года и продавалась по смешной цене в 50\$. Переход на разработку только игр смог на некоторое время решить финансовые проблемы SEGA. Но выпуск «сырых» проектов снова вверг компанию в бедственное положение. К счастью, японский концерн Sammy, владеющий половиной автоматов-патинко в Японии, купил SEGA, и в 2004 году среди крупнейших независимых издательств видеоигр появилось ещё одно – холдинг SEGASammy. В настоящее время союз двух компаний прекрасно себя чувствует: SEGA выпускает новые видеоигры, а Sammy на полных правах использует интеллектуальную собственность SEGA в своих автоматах (например, образ ёжика Соника, который считается символом SEGA), что привлекает ещё больше посетителей в патинко-бары.

1.3. Дифференциация японских видеоигровых компаний

1.3.1. Особенности функционирования крупных видеоигровых издательств

Появление Famicom/NES от Nintendo в 1983 году вызвало начало деятельности японских видеоигровых компаний. Для консоли были необходимы игры и как можно больше. Хотя компания Nintendo и сама могла снабжать своё детище качественными играми (Super Mario Bros., The Legend of Zelda, Donkey Kong), но их всё-таки было мало. С нехваткой игр консоль быстро бы потеряла интерес покупателей, поэтому одна за другой стали появляться компании, которые почувствовали перспективность данной сферы бизнеса и решили вплотную заниматься исключительно разработкой и выпуском видеоигр для существующих приставок: Capcom, Squaresoft, Enix, Tecmo. Позже к ним присоединились Namco, Konami, SNK – компании, которые пришли в мир видеоигр из других отраслей. Namco владела сетью детских аттракционов, а Konami и SNK создавали игровые автоматы для различных заведений. Эти компании стали главными независимыми издательствами видеоигр в Японии и

по сей день в том или другом виде присутствуют на рынке развлечений (к крупным независимым издательствам также относятся Sony и Nintendo, которые имеют несколько собственных студий разработчиков видеоигр).

2001 год стал переломным для японских видеоигровых издательств: во-первых, появились признаки замедления развития игровой индустрии (в частности, снижение роста продаж видеоигр); во-вторых, переход на пятое поколение игровых систем требовал вложения большого количества денег в разработку и рекламу видеоигр. Как следствие, почти все крупные конкурирующие издательства были вынуждены пойти на временное сотрудничество друг с другом. Namco и Capcom, Squaresoft и Enix, SNK и Capcom – данные краткосрочные союзы были направлены на преодоление трудностей, возникших в связи с низким спросом на рынке видеоигр и затянувшимся переходным периодом. Потребовался всего лишь год для нормализации положения, и казалось, что худшее уже позади. Но в феврале 2002 года случилось то, чего никто ожидать не мог: издательство SNK официально прекратило своё существование. Причина – слишком высокие затраты на разработку видеоигр и низкая прибыль от их продаж. Это был настоящий шок для всей японской видеоигровой индустрии, никто не ожидал, что такой крупный издатель и разработчик видеоигр, как SNK, занимающий к тому же существенную часть рынка игровых автоматов, мог в одночасье разориться. Последствия краха SNK не заставили

себя ждать: снова встал вопрос об объединении усилий, но уже на постоянной основе. Таким образом, Squaresoft и Enix превратились в Square Enix в 2003 году, компания Namco нашла себе союзника в лице Bandai (издатель анимэ и производитель детских игрушек), и появилось объединение Bandai Namco games в 2006 году, а компания Тесто сначала тесно сотрудничала с японским представительством Microsoft, а позже объединилось с японской видеоигровой компанией Koei, превратившись в Koei Тесто в 2009 году.

Объединение положительно сказывается на финансовом положении компаний, так как при совместных усилиях и затраты на разработку видеоигр снижаются, и продажи приносят всё больше прибыли. Необходимость союзов ранее конкурирующих компаний стала ещё более очевидной, когда был осуществлён переход на шестое поколение игровых приставок, который потребовал ещё больше денежных затрат и ресурсов.

1.3.2. Специфика средних и мелких видеоигровых компаний

Кроме крупных независимых издательств на японском видеоигровом рынке присутствуют средние и мелкие компании. Одни из них появились во время зарождения видеоигровой индустрии (Game Arts, Tri-Ace, Atlus, Koei), а другие – позже или совсем недавно (Level 5, Nippon Ichi, Game

Republic, SNK playmore, Q Entertainment, Mistwalker). Особенность таких компаний заключается в том, что они могут себе позволить только разработку видеоигр, но не их издание. Поэтому они заключают договора с крупными издательствами, которые обязуются издавать их проекты в Японии и за её пределами и берут на себя все денежные расходы по их продвижению. В качестве платы за предпринятые усилия половина доходов (а порой и больше) от распроданного количества игр идёт крупным издательствам. Есть, конечно, примеры и успешных одиночек, например: Atlus и возрождённая в 2003 году SNK, которая сменила своё название на SNK playmore. Этим и подобным им компаниям хватает сил издавать свои игры только в Японии (всегда) и Америке (иногда). Европейский рынок, как правило, остаётся без внимания.

1.4. Портативные консоли – уникальное японское изобретение

Портативные (карманные) консоли (pocketto gēmuki, или keitaigata gēmuki) – изначально японское изобретение. Их история началась в 1989 году с выпуском первой портативной консоли Game Boy от Nintendo. Сначала популярность портативных игровых систем была мала, но чем больше они развивались, тем быстрее рос интерес к ним. С 2006 по 2009 год портативные приставки пользовались даже большим спросом среди покупателей, нежели «взрослые» обыкновенные консоли. Особенно это касается Японии, где продажи портативок Nintendo DS от Nintendo и PlayStation Portable от Sony в несколько раз опережали продажи домашних консолей этих компаний (в частности, Wii и PlayStation 3). Например, за 2007 финансовый год (апрель 2007 – март 2008)¹⁰ в Японии были проданы: Nintendo DS в размере 6 343 547 единиц – Wii в количестве 3 741 946; PlayStation Portable с 3 427 971 против 1 197 418 экземпляров PlayStation 3. В связи с впечатляющими успехами карманных приставок следует рассказать историю их появления и раскрыть причины их большой популярности в Японии.

¹⁰ <http://www.gameland.ru/post/41068/default.asp>

1.4.1. Появление и эволюция японских портативных консолей

Отцом портативных консолей заслуженно считается Ёкои Гумпэй. Он пришёл на работу в компанию Nintendo в 1966 году. В это время он создаёт детскую игрушку под названием Ultra Hand, которая очень заинтересовала тогдашнего президента Nintendo Ямаути Хироси. Позже Ёкои Гумпэй был переведён в отдел исследований и разработок (R&D – research and development), где в 1980 году принял участие в создании линейки портативных игровых устройств под названием Game & Watch (скопированных в СССР под названием «Ну, погоди!» и её вариаций). Устройство работало на часовых батарейках, в нем использовался простейший экран на жидких кристаллах и была ровно одна встроенная игра. В Game & Watch задний план игры был заранее нарисован. Первые экземпляры снабжались играми Ball, Flagman и Vermin, а позже появились варианты с Popeye, Mickey Mouse, Mickey & Donald и т.д. Всего таким образом было выпущено 47 игр/приставок, последней из которых стал вариант с игрой Mario The Juggler, появившейся в 1991 году. Как в своё время приставка Color TV Game была всего лишь экспериментом на рынке домашних консолей, так и устройство Game & Watch являлось пробой пера в сфере портативных развлечений.



Вариант Game & Watch с игрой Ball

(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: masatsu; по лицензии CC0)



Некоторые варианты Game & Watch были выполнены в уникальном форм-факторе

Вариант Game & Watch с игрой Donkey King напоминает будущую Nintendo DS, не правда ли?

(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: Francis Bijl; по лицензии CC0)



Советский Game & Watch – Электроника и её «Ну, погоди!»

(источник: <https://ru.m.wikipedia.org/wiki/>; автор: rerepelin30; по лицензии СС0)

В 1989 году на свет появилось лучшее и главное изобретение инженера Ёкои Гумпэй – портативная игровая система Game Boy. Система Game Boy была мощнее устройства Game & Watch и обладала экраном на жидких кристаллах без подсветки, способным выводить четыре оттенка се-

рого цвета. Но главной особенностью новинки стали сменные картриджи с играми, что позволило позиционировать систему Game Boy как полноценную компактную приставку, на которой можно играть где угодно. В период с 1989 по 1998 года портативная консоль Game Boy разошлась по миру в количестве 64 миллионов единиц. Для «несерьёзной» приставки с достаточно слабыми характеристиками такой показатель продаж по всему миру был огромным успехом. Более того суммарные продажи Game Boy обошли продажи «взрослой» консоли Famicom/NES, которая продалась в размере почти 62 миллионов единиц. Компания Nintendo решила всерьёз заняться разработкой портативных консолей: в 1996 году появилась Game Boy Pocket; её сменила Game Boy Color в 1998; затем наступила очередь Game Boy Advance в 2001; на 2004 год пришёлся выход Nintendo DS (DS – dual screen – «двойной экран»: консоль сделана в форме раскладушки, каждая часть которой имеет по одному маленькому экрану – при полном раскрытии консоли формируется один большой экран).



*Оригинальная Game Boy и сменные картриджи для неё
(источник: <https://www.wallpaperflare.com/>; автор:
salomão da rocha; по лицензии CC0)*



Nintendo DS

(источник: <https://commons.wikimedia.org/wiki/>; автор: ASHTONZANECKI; по лицензии CC0)

Ёкои Гумпэй работал только над оригинальной Game Boy. В 1996 году он уволился из Nintendo, а потом участвовал в создании карманной приставки WonderSwan для компании Bandai. Трагедией для всего игрового мира стало известие о

том, что Ёкои Гумпэй погиб в автомобильной аварии 4 октября 1997 года. В 1999 году на WonderSwan вышла игра под названием Gunpey (в 2006-2007 годах игра получила переиздания для Nintendo DS и Playstation Portable) – дань уважения талантливому инженеру Ёкои Гумпэй, почти в одиночку создавшему рынок портативных игровых систем и определившему их лицо на много лет вперёд. Ну а самое первое его изобретение, Ultra Hand, можно до сих пор встретить в играх серии WarioWare от Nintendo и Intelligent Systems.

Компания Nintendo, выпустив раньше всех первую полноценную карманную игровую систему Game Boy, как и в случае с Famicom/NES, стала основоположником нового вида развлечений. Но теперь она сумела сделать это не только в Японии, но и в других частях света, добившись для своих будущих портативных игровых систем лидирующих позиций на много лет вперёд. Даже выход более мощных карманных приставок, GameGear от SEGA и WonderSwan от Bandai, ничуть не изменил ситуацию. Конкуренты недолго продержались: проект GameGear появился в 1990 году, а исчез из продажи через семь лет; портативка WonderSwan просуществовала всего четыре года с момента выхода в 1999 году.



*Оригинальная версия WonderSwan и ревизия с цветным экраном WonderSwan Color
(источник: <https://commons.wikimedia.org/wiki/>; автор: Solomon203; по лицензии CC0)*



GameGear от SEGA

(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: James Case; по лицензии СС0)

С 2001 по 2003 компания Nintendo единолично властвовала на рынке портативных развлечений и успела анонсировать выход своей следующей карманной приставки. В 2003 году на выставке Е3 компания Sony анонсировала, что она занимается разработкой своей первой портативной консоли. Nintendo DS (от Nintendo) и PlayStation Portable (от Sony) поступили в продажу в 2004 году. И несмотря на тот факт, что

итоговые продажи у Nintendo DS составили почти в два раза больше экземпляров, чем у PlayStation Portable (154 миллиона против 82 миллионов, соответственно), на тот момент нельзя было отрицать одну истину – за последние несколько лет у Nintendo наконец-то появился достойный конкурент, известность и талантливость которого помогли добиться впечатляющих результатов в упорном соперничестве.



PlayStation Portable

(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: Tim Dorr; по лицензии СС0)

1.4.2. Социальные причины популярности японских портативных консолей

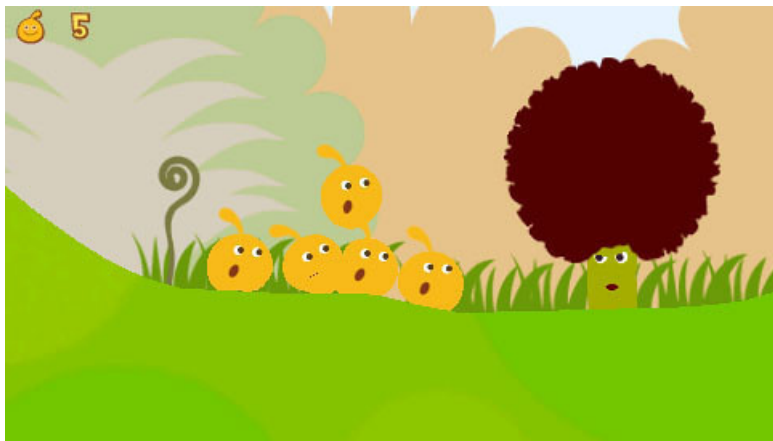
Затрагивая тему большой популярности карманных игровых систем в Японии, следует уделить внимание **трём факторам–причинам** такой ситуации. **Во-первых**, изначально портативные консоли создавались преимущественно для детской аудитории («взрослые» аналоги нацелены больше на подростков), и разумеется, что для них в большом количестве выпускаются детские по содержанию и лёгкие в управлении игры. Одной из таких детских игр является Pokemon. Эта игра выходит эксклюзивно на каждой новой портативной консоли от Nintendo, которая по совместительству обладает правами на торговую марку Pokemon. Поэтому нет ничего удивительного, что много лет подряд Nintendo успешно лидирует на рынке портативных игровых систем, так как популярность «карманных монстров» (японское poketto monstā от английского rocket monster) в Японии (да и в остальном мире тоже) не знает предела. Из последних популярных детских игр от Nintendo стоит выделить Nintendogs для Nintendo DS – симулятор воспитания собаки. На PlayStation Portable самый успешный детский проект представляет LocoRoco, где игрок управляет положением планеты, по которой катятся поющие колобки, и таким образом помогает им преодо-

левать различные препятствия. Во всех этих играх управление не вызывает никаких трудностей, так как оно очень простое и доступное. В LocoRoco, например, используются всего лишь две кнопки, отвечающие за поворот экрана вправо и влево.



Известная на весь мир видеоигра Pokémon в версии для Game Boy

(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: Adam Purves (S3ISOR); по лицензии CC0)



Поющие коlobки в видеоигре LocoRoco

(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: Charlie; по лицензии ССО)



Одна из версий видеоигры Nintendogs для Nintendo DS

(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: Ian Jones; по ли-

цензии CC0)

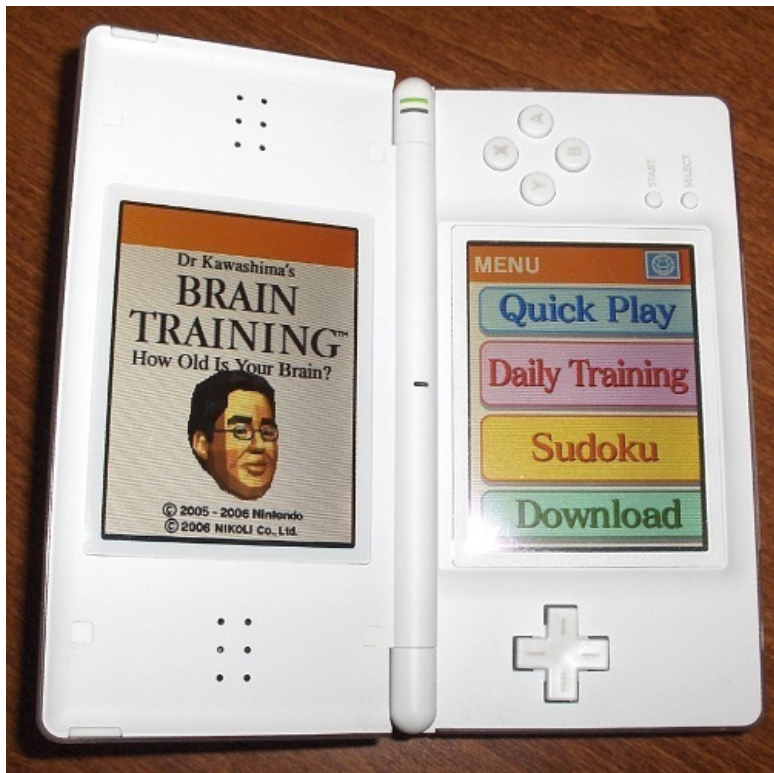
Вторая причина напрямую связана с фанатичным трудолюбием японцев, которое выражается в их почти постоянном отсутствии дома и присутствии на работе допоздна. Проблема неконтролируемых переработок японцев, которые достаточно часто приводят к печальным последствиям в виде смерти или самоубийства (для обозначения таких ситу-

аций даже был придуман специальный японский термин – karōshi – «смерть от переработки»), началась ещё в 1969 году и продолжается до сих пор, несмотря на все попытки правительства эту проблему решить. Согласно опросам, в 2016 году почти в четверти японских компаний были сотрудники, зарабатывающие сверхурочно более 80 часов в месяц, и как минимум в каждой десятой – по 100 и более¹¹. Так что о какой игре на домашней консоли может идти речь в таких условиях? В итоге взрослыми японскими геймерами отдаётся предпочтение портативным консолям, чтобы за игрой в них скоротать время из дома на работу и обратно.

Третья причина, которой портативные приставки обязаны своей нынешней популярностью, – это старение общества. Сейчас в Японии эта проблема является одной из самых актуальных, и видеоигровая индустрия реагирует на неё по-своему: создаёт специальные игры, нацеленные на пожилых людей. Brain Training DS для Nintendo DS и Mind Quiz для той же Nintendo DS и PlayStation Portable – примеры такой реакции, появившиеся в 2005-2006 годах. Эти две игры были созданы при участии японского профессора Кавасима Рюта из университета Тохоку, ставшего известным после выхода собственной книги «Train your brain: 60 days to a better brain» («Тренируйте свой мозг: к лучшему мозгу за 60 дней»), где он изложил свою концепцию сопоставления различных участков мозга с различными видами деятельно-

¹¹ https://lenta.ru/articles/2018/04/06/japan_suicide/

сти, будь то разговорная речь, память, анализ или эмоции. Brain Training DS и Mind Quiz представляют собой сборник мини-игр, которые являются упражнениями для улучшения мозговой деятельности путём выполнения математических задач (сложение, вычитание, умножение, деление), чтения вслух отрывков из различных литературных произведений на скорость, решения анаграмм, определения времени по перевёрнутым часам и т.д.



Brain Training DS для Nintendo DS

(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: Paul Boxley; по лицензии CC0)

Brain Training DS и Mind Quiz смогли обратить на себя внимание пожилых людей не только в Японии, но и во всём

остальном мире. Каждая из этих игр пересекла отметку в девять миллионов проданных экземпляров по всему миру и привлекла новую категорию игроков. Именно успех Brain Training DS и Mind Quiz (и многочисленных подражателей) навёл компанию Nintendo на идею, что основной аудиторией своей «взрослой» приставки Wii можно сделать не только подростков, но и более старших представителей общества, если предоставить им доступное управление и доступные игры (такие, как сборники мини-игр: Wii Sports, Wii Play, Wii Fit – представляющие собой различные виды спорта (теннис, футбол, бокс, волейбол...) и управляемые всего лишь вращением геймпада в пространстве.

Как следует из вышеуказанного, более поздний старт карманных приставок ничуть не помешал им получить такую же популярность, как и у «взрослых» игровых систем. И важно отметить, что в последующем именно портативные консоли и игры для них смогли революционизировать не только представление самого широкого круга людей о видеоиграх в целом, но и саму концепцию видеоигровых развлечений.

Итак, можно констатировать следующее:

- в период с 1977 по 1985 года зарождалась японская видеоигровая индустрия, происходило формирование её структуры и специфики;
- с 1977 по 2006 года сменилось шесть поколений японских домашних игровых систем;

- в 1983 году после выхода игровой системы Famicom/NES от Nintendo в Японии начался процесс формирования структуры японских видеоигровых компаний, в которой вскоре чётко выделились два вида: крупные издательства и средние и мелкие компании. Особенности функционирования крупных издательств заключаются в независимой разработке и самостоятельном выпуске видеоигр; средние и мелкие компании имеют средства на непосредственную разработку видеоигр, но для их выпуска заключают контракт с крупными издательствами, которые берут на себя все денежные расходы по продвижению игровых проектов и получают часть доходов от распроданного количества;

- в 1989 году японский инженер Ёкои Гумпэй разработал игровую систему Game Boy, которая стала первой портативной консолью в мире. Несмотря на поздний старт и изначально несерьёзность в связи с направленностью на детскую аудиторию, портативные игровые системы сумели обогнать по популярности свои старшие домашние варианты и революционизировать концепцию видеоигр. Одной из главных социальных причин, способствовавшей достижению такого результата, стало старение общества.

Глава 2. Общая характеристика японских видеоигр

2.1. Система жанров японских видеоигр

Японские видеоигры разнообразны по жанрам:

-приключенческие игры (adventure), например: ICO, Ōkami, The Legend of Zelda;

-платформеры (platform), например: видеоигровые серии Super Mario и Sonic the Hedgehog;

-файтинги (fighting), например: видеоигровые серии Street Fighter, Tekken, SoulCalibur, Virtua Fighter, The King of Fighters, Gully Gear;

-гонки (racing), например: видеоигровые серии Gran Turismo и Ridge Racer;

-авиасимуляторы (flight simulator), например: видеоигровая серия Ace Combat;

-боевики (action), например: видеоигровые серии Devil May Cry, Onimusha и Contra;

-уличные драки (beat them up, или сокращённо beat

em up¹²), например: видеоигровые серии Streets of Rage, Final Fight;

-**симуляторы различных видов спорта (sport)**, например: футбольная видеоигровая серия Pro Evolution Soccer или серия видеоигр про гольф Everybody's Golf;

-**логические игры (puzzle)**, например: видеоигровые серии Lumines, Echochrome;

-**музыкальные игры (music)**, например: видеоигровые серии Space Channel 5 и Dance Dance Revolution, Rez;

-**стратегии (strategy)**, например: видеоигровая серия Kessen.

Особенно стоит выделить жанры **stealth (симулятор шпиона)** и **survival horror (букв. выживательный ужас/хоррор)**. Первый жанр в основном представлен видеоигровой серией Metal Gear Solid (первая часть которого (тогда ещё просто Metal Gear) вышла ещё в 1987 году и стала родоначальницей жанра), а второй – сериями видеоигр Resident Evil, Silent Hill, Project Zero, Siren. Второй жанр интересен тем, что считается японским изобретением, но в действительности всё немножко сложнее: изначально жанр был создан французом Юбером Шардо и представлен в игре Alone in the Dark в 1992 году, а затем игровой дизайнер Миками Синдзи из компании Capcom использовал концепцию этого жанра в своём проекте Resident Evil (1996 год), который в

¹² Дословно название этого жанра на русский язык переводится как «задай им», или «побей их».

свою очередь был вдохновлён ролевой игрой с элементами хоррора Sweet Home, разработанной той же Capcom и вышедшей в 1989 году на консоли Famicom (в Европе и Америке игра не издавалась). Однако если игра Resident Evil отчасти скопировала технологию Alone in the Dark, то вышедшие позже Silent Hill, Project Zero и Siren так глубоко переработали жанр хоррора, что японцы на самом деле могут считаться его создателями.

Особняком среди всех жанров японских игр стоят **JRPG** (**japanese role playing game – японская ролевая игра**) и его вариация **JTRPG** (**japanese tactical role playing game – японская тактическая ролевая игра**). Игры этих жанров были, есть и, наверняка, будут самыми любимыми и востребованными японскими игроками, так как, во-первых, JRPG и JTRPG были созданы именно японцами и, во-вторых, в них всегда присутствует сильный упор на сюжет и харизматичных персонажей, что особенно ценится геймерами в Японии. Действие японских ролевых и тактических игр разворачивается в сказочных мирах (Final Fantasy, Tales of) и средневековых королевствах (Dragon Quest, Vandal Hearts, Fire Emblem), на далёких планетах (Phantasy Star, Star Ocean, Rogue Galaxy), в альтернативной реальности (Valkyria Chronicles, Jeanne d'Arc) и загробном мире (Disgaea), в повседневной жизни (Persona) и фантастическом будущем (Front Mission).

Особо отметим, что японские геймеры считают, что если

на консоли нет достойных JRPG и JTRPG, то и саму консоль не стоит покупать. Поэтому наличие игр этих жанров на той или иной игровой системе как можно в большем количестве – жизненно важный фактор её успеха среди покупателей в Японии. Добавим, что JRPG и JTRPG игры выходят гораздо чаще¹³, в большем количестве и продаются намного лучше, чем представители других жанров¹⁴.

Kingdom Hearts, Star Ocean, Phantasy Star, Tales of, Breath Of Fire, Vandal Hearts, Final Fantasy Tactics, Disgaea, Fire Emblem, Grandia, Valkyrie Profile, Lunar, Persona, SaGa, Dark Cloud, Legend Of Mana, Chrono Trigger, Chrono Cross, Front Mission, Xenogears и Xenosaga, Wild Arms, Suikoden – это малая часть списка наиболее известных JRPG и JTRPG серий, к которому каждый год прибавляется по пять-десять новых наименований. И все эти видеоигры, как и сами жанры JRPG и JTRPG, обязаны своим появлением двум незабвенным японским ролевым сериям: Dragon Quest и Final Fantasy.

¹³ Здесь речь идёт непосредственно о японском видеоигровом рынке. Большое количество JRPG и JTRPG-игр не издаётся за пределами Японии.

¹⁴ Согласно опросу 2014 года, проведённому организацией CESA (Computer Entertainment Supplier's Association – «Ассоциация поставщиков компьютерных развлечений» – японская организация, созданная в 1996 году для продвижения индустрии компьютерных развлечений), насчитывалось 51,9% японских геймеров, которые назвали JRPG и JTRPG своим любимым жанром.

2.1.1. Рождение легенды JRPG – Dragon Quest

В 1982 году компания Enix спонсировала конкурс по программированию видеоигр – «Videogame Programming Contest». Победителем стал выпускник литературного факультета университета Васэда Хорию Юдзи. Главным призом конкурса было путешествие в Америку, где Хорию Юдзи познакомился с такими ролевыми играми для компьютеров, как Ultima и Wizardry. Эти две игры настолько впечатлили молодого человека своей механикой игрового процесса (нелинейная структура прохождения игры) и огромным фэнтези-миром, где люди пользуются магией и сосуществуют с драконами, что он сразу же загорелся идеей создать достойный японский аналог. По возвращении в Японию Хорию Юдзи устроился в Enix в качестве игрового дизайнера и начал трудиться над проектом под названием Dragon Quest, который и должен был стать японским ответом западным ролевым играм. Когда Хорию сыграл в Ultima и Wizardry, он отметил, что этим прекрасным играм, наполненным захватывающими игровым процессом, не хватает интересного сюжета и харизматичных героев, которым можно было бы сопереживать, – именно на этих двух моментах Хорию и хотел акцентировать всё внимание играющих. В результате Хорию Юдзи срежиссировал игру и сам написал сценарий, для созда-

ния оригинального внешнего облика персонажей и монстров был приглашён известный художник-мангака Торияма Акира, автор популярной манги Dragon Ball, а написание музыки было поручено композитору Сугияма Коити, написавшему большое количество саундтреков к фильмам и анимэ и по совместительству любителю классической музыки. Так и сформировались фирменное лицо Dragon Quest и команда его «отцов», до сих пор вместе создающих каждую новую часть серии.



Хорши Юдзи – создатель видеоигровой серии Dragon Quest (источник: <https://ru.m.wikipedia.org/wiki/>; автор: William Tung; по лицензии CC0)

В 1986 году, когда первая часть Dragon Quest поступила в продажу на Famicom в Японии, мало кто из компании Enix верил в успех видеоигры, в которой нет яростных перестрелок, зрелищных единоборств или захватывающих дух погонь. Сомневались напрасно, потому что Dragon Quest приняли на ура: оказалось, что многие японские геймеры могут наслаждаться неспешным игровым процессом, тем более если в игре есть полный интересный открытий большой мир, занимательный сюжет и яркие персонажи, которым так легко сопереживать и в которых так легко поверить.



*Картридж с самой первой Dragon Quest для Famicom
(источник: <https://www.flickr.com/>; автор: Bryan Ochalla;
по лицензии CC0)*

Впоследствии Dragon Quest стал не только основоположником жанра JRPG, но и настоящим культурным феноменом в Японии, масштабы которого нельзя недооценивать. Самым заметным событием, доказывающим серьёзность этого феномена, можно считать выход третьей части игры Dragon Quest в 1988 году, когда тысячи фанатов забросили школу и работу, чтобы успеть приобрести свою копию (в день на-

чала продаж полицией было задержано почти 300 школьников, прогулявших уроки ради возможности быть среди первых обладателей новой части любимой серии¹⁵). После такого события, когда очереди в магазины электроники длинной в несколько кварталов парализовали уличное движение во всех крупных городах (если интересно, в интернете можно найти фотографии по фразе *line for Dragon Quest III in Japan*), национальное полицейское агентство Японии (### – *keisatsuchō*) обратилось к компании Enix с требованием о том, чтобы очередные части *Dragon Quest* выпускались только по субботам и праздничным дням¹⁶. Это требование соблюдается до сих пор. Также интересно отметить, что в японской прессе в любой новости про *Dragon Quest* название игры всегда соседствует с определением### (*kokuminteki*) RPG, т.е. «народная RPG», и такое определение говорит само за себя.

На 2008 год вышло восемь основных частей серии *Dragon Quest* и несколько побочных ответвлений. Во второй половине 2009 года на Nintendo DS состоялся выход девятой части – *Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies*, также было объявлено о скором начале разработки *Dragon Quest X* для консоли Wii.

Следует отметить, что каждая новая часть основной се-

¹⁵ <https://archive.org/details/1988-JUn-compute-magazine/page/n7/mode/2up>

¹⁶ <https://nintendosoup.com/square-enix-confirms-myth-behind-releasing-new-dragon-quests-games-on-saturdays/>

рии – это самостоятельная история, никак не связанная сюжетно с предыдущими частями, но наследующая традиционные черты серии: похожий сказочный мир, драконы, некоторые герои и монстры (например, похожий на каплю монстрик Slime за бессмертное появление в каждой новой игре Dragon Quest стал талисманом серии).

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.