

Национальная картина мира в японской компьютерной игре

Научный руководитель – Бедина Наталья Николаевна

Ларионова Дарья Алексеевна

Студент (магистр)

Северный (Арктический) федеральный университет имени М.В. Ломоносова, Высшая школа социально-гуманитарных наук и международной коммуникации, Архангельск, Россия

E-mail: kyrieohiko@ya.ru

Процесс глобализации в западной и восточной игровых индустриях находит выражение в смешении культур, в создании эклектичного игрового мира, в сочетании черт как западного культурного самосознания, так и восточного. В свою очередь потребители игровой индустрии интерпретируют игровую реальность сквозь призму своей культурной традиции. Однако японская игровая индустрия, одна из лучших в мире, достаточно изолирована: игры создаются в первую очередь для самих японцев, а затем - для потребителей из других стран [1]. В последние два десятилетия в Японии, кроме таких популярных игр, как «The legend of Zelda: breath of the wild», «Ni-oh», «Dark Souls», разработчики которых умело балансируют на стыке западной и восточных культур [1], создаются продукты, базирующиеся прежде всего на национальной истории и культуре. Самой известной из таких видеоигр является серия «Touhou project» (производство компании «Shanghai Team Alice»).

Особенностью серии является то, что все персонажи игры - девушки. Женское начало в Японии считается божественным, потому, возможно, и было выбрано подобное решение. Игровой нарратив повествует о приключениях жрицы храма синто Рейму Хакурей и, с четвёртой части серии, ведьмы в заподноевропейском стиле Марисы Кирисаме [2]. На протяжении всей серии игр антагонистами игровых персонажей являются ёкаи - мифологические или сказочные существа в японской традиционной культуре [2]. В игре представлены как популярные виды ёкаев - они, юки-онна, юреи (призраки), так и достаточно редкие, например, рокуроккуби (женщина с длинной шеей) или женская версия тануки. Помимо ёкаев в качестве противников представлены синтоистские и буддийские божества (например, Бисямонтен или Матараджин).

Игровой мир «Touhou project» насыщен стереотипными маркерами, отсылающими к японской и китайской философии, религии, литературе, направлениям в искусстве, историческим сюжетам средневековья. Сюжеты игр и так называемые «спелл-картах» (особые атаки) могут полностью базироваться на японской литературе, например, 8 часть игры посвящена истории о принцессе Кагуе, 14.5 часть - городским японским легендам, 15 часть - солярному мифу о Хоу И [2].

Несмотря на наличие некоторых аллюзий на европейскую культуру (например, «европеизированные» ведьмы и вампиры), содержательной и стилистической базой серии «Touhou project» остаётся японская национальная культура. Вместе с тем, возможно, под влиянием европейской массовой культуры, сориентированной на романтическую концепцию культуры, в качестве основы сеттинга игры выбрано средневековье.

Источники и литература

- 1) Kohler Ch. Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life - Dover Publications – 2016. – 336 с.

- 2) Touhou project: anthology [Electronic resource]; 1996-2018 – Electronic data. – Mode of access: <https://torgamez.com/pc/touhouproject/1-1-0-3098> (25.11.2017)