

DOI 10.31250/2618-8600-2024-4(26)-228-239

УДК 316.62:004.946

**А. Н. Копанев**

---

Музей антропологии и этнографии им. Петра  
Великого (Кунсткамера) РАН  
Санкт-Петербург, Российская Федерация  
ORCID: 0000-0002-3385-9677  
E-mail: aleksandrkopanev90@yandex.ru

---

## Северность как фактор формирования образа России в японских видеоиграх

**АННОТАЦИЯ.** В процессе исследований формирования образа русских и России в видеоиграх необходимо избегать констатации очевидных фактов и скоропалительных выводов, отыскивать новые пути изучения этнокультурных репрезентаций, используя актуальный инструментарий для анализа видеоигр как обособленного вида массовой культуры. Роль Японии в истории развития игровой индустрии трудно переоценить. Японские разработчики не только «отметились» на поприще технологий, но и оказали значительное влияние на формирование новых образов массовой культуры. На рубеже XX–XXI вв. японские игровые компании, подобно Голливуду, в расцвете студийной системы кинематографа захватившему сознание публики, задавали тон и формировали самобытную библиотеку визуальных и звуковых маркеров, создавали негласные правила геймдизайна. Вместе с игровыми системами от Nintendo, SEGA, Sony, Namco, SNK и многими другими японская культура стала массово внедряться в западную цивилизацию, взаимодействуя с ней и преобразуя ее. В связи с этим крайне важно рассмотреть, как формировался образ России в японских играх и насколько этот образ отличался от того, что веками создавался в Европе и США. История взаимоотношений России и Японии довольно сложна, неоднозначна, здесь нашлось место как геополитическим конфликтам и разногласиям, так и неординарным крепким культурным связям. Пожалуй, ключевым отличием этих отношений стала четкая идеологическая схема, в которой Россия идентифицируется японцами как страна Севера. Именно в связи с северностью как особым фактором формирования образа русских мы рассмотрим несколько примеров японских видеоигр в данной статье.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:**  
видеоигры, северность, Япония, образ русских, игровая индустрия

**ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ:** Копанев А. Н. Северность как фактор формирования образа России в японских видеоиграх. *Этнография*. 2024. 4 (26): 228–239.  
DOI: 10.31250/2618-8600-2024-4(26)-228-239

## A. Kopanev

---

Peter the Great Museum of Anthropology and  
Ethnography (the Kunstkamera) of the RAS  
St. Petersburg, Russian Federation  
ORCID: 0000-0002-3385-9677  
E-mail: aleksandrkopanev90@yandex.ru

---

### **Northernness as a Factor in Shaping the Image of Russia in Japanese Video Games**

**ABSTRACT.** When researching the formation of the image of Russians and Russia in video games, it is essential to go beyond merely stating obvious facts or making quick conclusions. Instead, the goal should be to discover new approaches for studying ethnocultural representations, using appropriate tools for analyzing video games as a unique form of mass culture. Japan's role in the history of the gaming industry is paramount. Japanese developers have made significant contributions not only in technology but also in shaping new images in mass culture. At the turn of the 20<sup>th</sup> and 21<sup>st</sup> centuries, Japanese gaming companies, much like Hollywood at the height of the studio system, set trends, established a distinct library of visual and sound markers, and created unspoken principles of game design. Through gaming systems developed by Nintendo, SEGA, Sony, Namco, SNK, and others, Japanese culture began to permeate Western civilization, influencing and reshaping it. Therefore, it is crucial to explore how Japanese games have depicted Russia and how this image contrasts with the one crafted over centuries in Europe and the United States. The history of Russian-Japanese relations is intricate and nuanced, characterized by both geopolitical conflicts and profound cultural exchanges. A key element in these relations has been a strong ideological construct in which Japan identifies Russia as a "northern country." This article examines several examples of Japanese video games, analyzing how the concept of "northernness" has influenced the portrayal of Russians.

**KEY WORDS:** video games, northernness, Japan, image of Russians, gaming industry

**FOR CITATION:** Kopanev A.  
Northernness as a Factor in Shaping the Image  
of Russia in Japanese Video Games.  
*Etnografija*. 2024. 4 (26): 228–239. (In Russian).  
DOI: 10.31250/2618-8600-2024-4(26)-228-239

Образ русских в мировой культуре чаще всего детерминирован европоцентристской позицией. Мы сразу же вспоминаем о стереотипах, сложившихся со времен, когда были написаны походные заметки посла Священной Римской империи Сигизмунда Герберштейна, путешественника Адама Олеария, или цитируем нашумевшее произведение Астольфа де Кюстина «Россия в 1839 году», с легкой руки политолога Збигнева Бжезинского признанное в США одним из наиболее достоверных источников по истории России и Советского Союза (Platon 2016) и не теряющее актуальности в современных реалиях<sup>1</sup>. В XX в. одним из главных проводников образа русских становится кинематограф, прежде всего американский, охвативший своим влиянием практически весь мир. Может показаться, что на протяжении всей истории, особенно начиная с XIX в., образ России и русского народа определялся исходя из того, какой ответ дается на вопрос: «Россия — это Запад или Восток?» При этом в зависимости от конкретных геополитических обстоятельств образ России «раскачивался» подобно маятнику, занимая ту или иную позицию: когда Россия была нужна в качестве союзника западных держав, русских приглашали на чаепитие с европейцами, а когда нужно было изобразить врага, русских представляли свирепыми гуннами. Подобная постановка вопроса лишает нас какой-либо позитивной альтернативы, закрепощая внутри плотно сбитой модели мышления. Первостепенной задачей этой статьи становится поиск иного ракурса восприятия образа России и русских. Он отнюдь не зарыт где-то глубоко, а постоянно сопровождает нас в современном мире киберпространства — в видеоиграх.

Наиболее заметные произведения массовой культуры, создаваемые под влиянием бинарной концепции «Запад vs Восток», цементировали стереотипы о русских в ярких, запоминающихся формах. Это усиливало осознание ограничений для какого-либо другого восприятия. Тем не менее во второй половине XX в. на мировой арене стали появляться новые действующие лица, причем находились они не в Европе и Северной Америке. К концу 1970-х гг. Япония была на подъеме. Ставшее притчей во языцех экономическое чудо привело не только к материальному улучшению жизни японцев, но и к популяризации японской культуры, образа жизни и японских брендов за пределами Страны восходящего солнца. Одним из обретших особую популярность элементов культуры стали видеоигры. Конечно, сами по себе видеоигры не были изобретены в Японии, но именно там феномен виртуальных интерактивных развлечений приобрел значение как особое культурное и даже национальное движение. Даже на этапах зарождения индустрии начинающие японские гейм-дизайнеры уже относились к своей деятельности максимально серьезно. Разработка игр осмыслялась ими как выражение японской идентичности.

<sup>1</sup> См.: Цэрну А. Пророчество о путинской России, предрекаемое маркизом Кюстином. Op-Ed Анатолия Цэрну // IPN Пресс-агентство. URL: [https://www.ipn.md/index.php/ru/prorochestvo-o-putinskoy-rossii-predrekaемое-markizom-kyustinom-op-ed-anatoliya-7978\\_1101406.html](https://www.ipn.md/index.php/ru/prorochestvo-o-putinskoy-rossii-predrekaемое-markizom-kyustinom-op-ed-anatoliya-7978_1101406.html) (дата обращения: 01.10.2024).

Например, известный геймдизайнер и продюсер компании Capcom Кэйдзи Инафунэ рассказывал, как умение преодолевать технические ограничения слабого «железа» ранних компьютеров помогало японским разработчикам выделяться на фоне западных коллег:

Думаю, что японцы пристальнее смотрели на ограничения и выясняли, как их преодолеть или как использовать их в меру своих возможностей... В западных играх люди рассматривали каждое ограничение как проблему, может быть, даже как оправдание для низкокачественных игр, но в Японии мы принимали эти ограничения и делали самые лучшие игры, какие только могли (Japansoft 2021: 287).

Американский исследователь видеоигр Крис Колер связывал увлечение японцев видеоиграми с их традиционным мировосприятием, предполагающим гораздо большее внимание к созерцанию изображений, нежели к тексту. Колер также отмечал особенное влияние японских видеоигр на массовую культуру, характеризуя видеоигры как «мультикультурный портал» (Колер 2023: 38), через который мы оказываемся в пространстве, казалось бы, знакомых, но значительно преобразованных культурных кодов, маркеров и символов (в том числе затрагивающих национальный фактор).

Исходя из этого, рассмотрим особенности образа России в Японии. Что для японцев значит Россия? Как они видят людей, населяющих Россию? Знакомство русских и японцев произошло довольно поздно, на рубеже XVII–XVIII вв., когда Япония периода Эдо находилась в состоянии частичной самоизоляции. Долгое время контакты были ограничены, и лишь некоторые подданные Российской империи вроде посла Н. П. Резанова или путешественника Адама Лаксмана вступали в общение с японцами напрямую. Солидная часть сведений о Японии исходила от голландских купцов, с которыми правительство бакуфу (сёгунат Токугава) поддерживало стабильные отношения (Щепкин 2022: 219). Практически все касающиеся России изыскания японских авторов, а именно: Кудо Хэйсукэ «Изучение сведений о Камчатке» 1783 г. (Кудо 2017), Хаяси Сихэй «Общий обзор трех стран с приложением карт» 1785 г. (Хаяси 1979), сочинение Кацурагава Хосю «Краткие сведения о скитаниях в северных водах», написанное в 1793 г. (Кацурагава 1978), ограничивались актуальными событиями, а главной фигурой русской истории для японцев был Петр I, ставший впоследствии идеальным образцом правителя-реформатора, которому приверженцы реставрации Мэйдзи посвящали биографии и даже похвальные стихи (Образ Петра Великого... 2022).

Определяющим признаком России в глазах японцев было ее северное расположение, что всецело отличается от того, как Россия воспринималась в европейской парадигме «Запад — Восток». Вплоть до начала XIX в. русских называли «красными айнами» (яп. *акаэдзо*) (Щепкин 2022: 212). Айны

жили на самом северном японском острове Хоккайдо и постоянно сталкивались с членами русских экспедиций (Полонский 1871: 461). Можно сказать, что некоторое время айны выполняли роль посредника в общении русских и японцев, к тому же именно айны прозвали русских «красными» из-за цвета одежды. Северное направление было ключевым для японцев в определении сущности русского государства, которое в первой половине XVIII в. называли «Московия» (скорее всего, со слов голландцев), а уже после личного визита Н. П. Резанова в 1803 г. — «Росия».

Еще одним важным фактором стал тот факт, что Россия — не просто северный сосед, а северный сосед огромных размеров. Территориальные владения России от Европы до северной границы Японии, описанные и закрепленные в виде карты Кудо Хэйсукэ, стали важнейшим элементом образа России как могущественного государства. Стоит подчеркнуть, что обширные владения и северность России вступали в симбиоз. Россия представлялась японцам XVIII–XIX вв. владыкой всего Севера. Причем, принимая во внимание персону Петра I и его влияние на умы японских историков и интеллектуалов — апологетов реставрации Мэйдзи, мы приходим к пониманию того, что для японцев восприятие России строилось не через западный нарратив об экзистенциальном враге и потенциальном захватчике, а через образ грозного соседа-конкурента, у которого можно и нужно учиться. В XX в. знаковым произведением, раскрывающим тему взаимоотношений России и Японии, является сборник эссе «О России. Изначальный облик севера» (первое издание на яп. яз.: 1986) известного японского писателя Рётаро Сиба. По идее автора, японцы «ощущают Россию через Сибирь» (Сиба 1999), при этом отношения двух стран воспринимаются как окрашенные сложными, противоречивыми эмоциями, поданы с психологизмом, где есть место как страху, так и восхищению: «Если допустить, что принципы психологии приложимы к государству (а они в самом деле приложимы), то, наверное, нет других стран, отношения между которыми были бы столь же глубоко психологичны» (Сиба 1999: 190).

Очевидно, специфическое восприятие России нашло свое отражение в разных сферах японской культуры, в том числе в видеоиграх. В этой связи встает вопрос обозначения признаков, которые могли бы указывать на образ России как северной страны. Что, помимо банальных картин зимы, снегопадов, сугробов, льда, инея и укутанных в теплую одежду людей, это может быть? Можно ли провести между образами Севера и России ассоциативную линию не из очевидных визуальных маркеров, но из образов с более глубокими, подсознательными смыслами? Север можно описать не только как «холодный», но и как «безмолвный» (Головнёв 2022: 6), что будет означать переход от конкретных физических ощущений к сложному эмоциональному отношению. Получается, что тишина или немногословность также может расцениваться как одно из проявлений северного характера и духа. Вернувшись ненадолго в Европу,

вспомним, как в трактате «О духе законов» французский просветитель XVIII в. Шарль Луи де Монтескьё проводил прямую связь между климатическими условиями и физиологией и психологией человека: «В холодных климатах чувствительность человека к наслаждениям должна быть очень мала, она должна быть более значительна в странах умеренного климата и чрезвычайно сильна в жарких странах». Абзацем ниже он отдельно упоминает русских (москвитов):

Так обстоит дело и с ощущением боли: она возбуждается в нас разрывом волокон нашего тела. Создатель природы устроил так, что боль ощущается тем сильнее, чем значительнее эти разрывы. Но очевидно, что массивные тела и грубые волокна народов севера способны подвергаться такому расстройству менее, чем нежные волокна народов жарких стран, душа их поэтому менее чувствительна к ощущению боли. Чтобы пробудить в москвите чувствительность, надо с него содрать кожу (Монтескьё 1955: 216–217).

Подчеркну, что Монтескьё говорит не только о физиологии, но и о чувствительности души, тем самым мыслитель определяет жизнь тела и жизнь души как неотделимые друг друга состояния. Как ни странно, в контексте исследования видеоигр такое направление мысли французского философа XVIII в. имеет первостепенное значение, так как сама природа видеоигр объединяет в себе функциональные и эмоциональные составляющие.

Исследуя подобные примеры, мы неминуемо приближаемся к мысли о том, что образная взаимосвязь России и Севера (а также осязаемое отражение этой взаимосвязи) представляет многогранную мировоззренческую систему, где северность не всегда выставлена напоказ в виде пейзажа зимней ночи и северного сияния, но может быть выражена косвенно и несколько расплывчато. Данные рассуждения, возможно, не имели бы особого смысла, если бы изучение процесса формирования образа России в японской индустрии видеоигр приводило нас к однозначным ответам. На деле же ситуация выглядит крайне запутанной и требует привлечения новых идей и методов. Концепция северности России, вне сомнений, вспоминается здесь сразу же, учитывая описанный выше исторический контекст русско-японских взаимоотношений.

Невозможно игнорировать тот факт, что вектор репрезентации России в японских видеоиграх отличается от взгляда на Россию в видеоиграх США и Европы. Это отчетливо заметно уже при рассмотрении отдельных, на первый взгляд незначительных, нюансов, в частности связанных с особенностями локализации японских видеоигр для западного рынка.

Показательным примером в данном случае является видеоигра в жанре двухмерного линейного шутера “Green Beret” («Зеленый берет») от компании Konami, изданная в Японии в 1985 г. для аркадных игровых автоматов. Игрок управляет американским спецназовцем, проникающим

на советскую военную базу с целью спасения приговоренных к расстрелу заложников. Учитывая технологические ограничения того времени, распознать советских солдат в схематично нарисованных человечках достаточно трудно, тем более что в игре почти отсутствует пояснительный текст. Однако отдельные элементы одежды, вроде меховых шапок, узнаются легко. Пока игрок отстреливается от советских солдат, мелькают разнообразными декорации: образцы техники, ракетные установки, военные постройки и, конечно же, зимний пейзаж. Обледеневшие горы и заснеженный еловый лес, очевидно, призваны навеять ассоциации с Россией — северным соседом. Если обратить внимание на внешнее оформление самого аркадного автомата и официальную японскую афишу игры, то, помимо изображения американского солдата с сигаретой в зубах, мы увидим нескольких русских персонажей: двух бородатых мужчин в меховых шапках и одного в офицерской фуражке и с повязкой, закрывающей глаз. Их лица не выражают эмоций, а взгляд устремлен вдаль. Рядом с портретами персонажей расположены фрагменты зимнего пейзажа, а также изображения взрывов и военной техники.

Совсем другие изобразительные решения использовали американские маркетологи при издании “Green Beret” на территории США. Само название игры было изменено на “Rush’N’Attack” («Мчись и атакуй»), что фонетически созвучно с фразой “Russian Attack” («Русская атака»). На обложке аркадного автомата помещен американский солдат, а за его спиной виден охваченный пламенем православный собор с луковичными куполами. Учитывая, что в самой игре отсутствуют какие-либо изображения русских храмов, дизайн американской афиши выглядит нарочито агрессивным. Несмотря на то что русские являются антагонистами в обеих версиях игры, оригинальное японское издание “Green Beret” представляется более нейтральным. Японские маркетологи показывают лица русских персонажей, наделяя их внешними человеческими качествами, и делают акцент на визуальных элементах, связанных с Севером (меховые шапки, зимние пейзажи), в то время как их американские коллеги подчеркивают враждебность русских и полностью обезличивают их.

На основе описанного примера можно сделать промежуточный вывод: даже в период обострения холодной войны в середине 1980-х гг. японские издатели видеоигр руководствовались более дипломатичным подходом при оформлении игровых продуктов с участием образов русских, что явственно перекликается с идеологической установкой Рётаро Сибя, описывавшего Россию «без любви и без ненависти».

Признаки северности прослеживаются как в дизайне многих русских персонажей, так и в элементах геймплея. Чаще всего русские встречаются в жанре аркадного файтинга (единоборства), чрезвычайно популярного в начале 1990-х гг. и ставшего своего рода визитной карточкой японской игровой индустрии того времени. Важно отметить, что в файтингах игрок

всегда может свободно выбрать бойца на свой вкус, что обязывает разработчиков тщательно подходить к созданию каждого персонажа. Работая над внешним видом, историей, характером и балансом, механик, художники и программисты должны наделять виртуальных героев файтингов определенными качествами, причем такими, которые не вызовут у потенциальных игроков резкого отторжения. В противном случае персонаж окажется попросту бесполезен. Тем самым даже формальные персонажи-антагонисты файтингов должны вызывать «достаточную» симпатию и интерес со стороны аудитории.

В файтинге “King of Monsters” 1991 г. от компании SNK одним из таких персонажей стал огромный фантастический ящер по имени Геон. В информационной сводке к игре говорится, что он «пробудился во льдах русских гор». Эта чрезвычайно краткая заметка сообщает нам весьма важные сведения. Во-первых, место происхождения персонажа — Россия, Север. Во-вторых, факт его «пробуждения» намекает на неизведанность, загадочность местности. Напрашивается вопрос: какие еще секреты скрываются подо льдами России? Родом из России и другой анималистический персонаж — магический сибирский волк Шикуру, появившийся в третьей части популярной серии двухмерных файтингов “Samurai Shodown” от уже упомянутой компании SNK. Будучи духом, Шикуру помогает в сражениях юной жрице Накоруру, представляющей айнов. Вспоминая историю первых контактов русских и японцев, нужно еще раз подчеркнуть роль айнов как посредников в этих сложных взаимоотношениях. Как мы видим, почти что духовный, мистический союз русских и айнов сохраняет актуальность даже при создании персонажей популярных японских файтингов.

Отсылки к северности также присутствуют, пожалуй, в образе самого известного русского персонажа в игровой индустрии — борца Зангиева из серии “Street Fighter”. Имя виртуальный персонаж получил в честь реального советского борца вольного стиля, уроженца Хабаровска, осетина по национальности Виктора Дзантемировича Зангиева, выступавшего на рестлинг-шоу в Японии на рубеже 1980–1990-х гг. и ставшего настоящим кумиром японских любителей борьбы. Образ Зангиева в “Street Fighter” заметно отличается от прототипа даже визуально, он гипертрофирован в угоду стилистике игры, однако сохраняет ключевую особенность: в отличие от остальных бойцов в игре, Зангиев не использует магические способности, применяя движения (захваты, броски) из реальной борьбы. По сюжету Зангиев почти все время проводит, закаляя организм суровыми тренировками прямо посреди зимнего леса. Благодаря тренировкам игровой персонаж Зангиев приобрел почти сверхчеловеческую физическую силу. С этим фактом был связан забавный и крайне показательный эпизод из истории разработки второй части “Street Fighter” (где Зангиев появился впервые). Программисты компании Capcom сделали Зангиева настолько мощным с точки зрения геймплея, что во время планового тестового



запуска игры один из приглашенных игроков (игравших за Зангиева) одержал победу в 85 матчах подряд и даже сами сотрудники студии ничего не могли ему противопоставить. В итоге Зангиева, обладателя таких боевых приемов, как «сибирская метель» и «сибирский экспресс», пришлось делать искусственно слабее, чтобы сбалансировать механики игры.

Как в случае монстра Геона, так и в случае борца Зангиева элементы северности плотно соседствуют с невероятной физической силой, что возвращает нас к традиционной японской парадигме восприятия России как большого северного соседа. Нужно отметить, что по сюжету игры Зангиев никогда не рассматривался как антагонист, среди его характерных черт — патриотизм, верность и стоицизм. При этом факт того, что реальный Виктор Зангиев — осетин, в играх никакого отражения и осмысления не получил. Виртуальный Зангиев всегда обозначается как русский. В “Street Fighter Alpha 3”, вышедшей в 1998 г., Зангиев объединяется с японским борцом сумо Хонда в битве против мирового зла. Финальные титры возвещают: «Герой России Зангиев выполнил свою миссию. Героизм Зангиева и его японского товарища Хонда будет восхищать русский народ». Таким образом, Зангиев становится народным героем, который не только защищает родную страну, но и способствует укреплению межнациональных отношений с Японией. В интервью 2023 г. Виктор Зангиев признал, что его вымышленное альтер-эго из “Street Fighter” сыграло весомую роль в популяризации борьбы.

Со временем Зангиев и вовсе стал одним из наиболее положительных героев “Street Fighter”. Он совершенствует свое мастерство как настоящий профессионал, занимается благотворительностью, помогает детям, сражается ради любви преданных фанатов и т. п. Единственным примером, когда Зангиев был выставлен как отрицательный персонаж, является американская экранизация “Street Fighter” 1994 г. В этом фильме Зангиев утрачивает черты, свойственные одноименному персонажу видеоигры, и являет собой глупого и агрессивного увальня, которым, словно марионеткой, управляют более мозговитые злодеи.

Визуальные атрибуты северности, казалось бы, невзначай проскальзывают в видеоиграх самых разных жанров. В аркадной гоночной игре “Outrunners” от SEGA 1994 г. выпуска безымянный главный персонаж совершает путешествие на спортивном автомобиле по Европе и, если игрок достаточно умел, может доехать до Москвы. При этом участок трассы рядом со столицей России больше напоминает Сибирь: повсюду заснеженные равнины, а на горизонте видны очертания собора Василия Блаженного на фоне величественных гор. По русским дорогам, кроме машин, также ездят сани, запряженные оленями. Именно такой северный визуальный образ в видеоиграх встречается исключительно редко, но здесь этот элемент является деталью пиксельной мозаики, позволяющей, по мнению разработчиков, идентифицировать местонахождение персонажей.

Распространенным изобразительным маркером для идентификации почти любого народа является одежда. Русские в видеоиграх, конечно же, часто носят меховые шапки и шубы, защищающие от холода, либо не носят почти ничего, демонстрируя тем самым суровость характера и закаленность (как Зангиев). Одним из первых примеров русского костюма в видеоиграх может служить образ юной героини Калинки Козак из серии экшен-платформеров “MegaMan” (в Японии известной как “Rockman”). По сюжету четвертой части серии, вышедшей в 1991 г., Калинка — дочь гениального русского ученого Михаила Козака, которого против его воли использует главный антагонист в борьбе против Мегамэна — протагониста игры. Именно Калинка раскрывает истинную личность злодея, убеждая Мегамэна, что ее отец на самом деле не плохой человек. Визуальный дизайн этого женского персонажа (между прочим, стоит отметить, что Калинка светловолоса) включает традиционные для массовой культуры русские атрибуты в одежде: меховая шапка (папаха), шуба и валенки. Отметим, что лаборатория доктора Козака также находится в окружении северного заснеженного пейзажа. Как и в случае альянса Зангиева и Хонды в “Street Fighter”, образ Калинки Козак — пример однозначно положительной репрезентации русских в видеоиграх, что в целом встречается крайне редко в играх США и Европы, однако в Японии такой подход никогда не был чем-то из ряда вон выходящим.

Почти незаметный, но очень любопытный пример репрезентации русских можно встретить в игре вселенной “Super Mario” — “Paper Mario and the Thousand Year Door” 2004 г. от Nintendo. В этой приключенческой ролевой игре Марио встречает на своем пути множество различных персонажей, а в кульминационный момент посещает так называемый Северный аванпост, где среди снега и льдов на полярной станции живут мультяшные персонажи-бомбы, которые по сюжету помогают Марио отправиться на Луну, запустив его выстрелом из гигантской пушки. Нигде по ходу повествования жители Северного аванпоста не названы русскими, однако в своей речи они нарочито используют слова «да» и «нет» (“Da” и “Nyet” в английской версии игры), что явно выдает в них русских. На данном примере мы можем наблюдать, как японские разработчики идентифицируют русских в абсолютно сказочном антураже при помощи всего двух явных маркеров: пребывание на Севере и два русских слова. Среди неявных факторов стоит выделить изначальную подозрительность и недоверчивость персонажей к Марио, что отсылает нас к стереотипам о закрытости России времен железного занавеса, а также уникальное умение строить устройства для полета на Луну. Отметим, что освоение космоса в контексте формирования образа русских (советских) и России (СССР) — тема отдельного исследования.

Если судить по вышеприведенным примерам, то может сложиться впечатление, что русские в японских видеоиграх изображаются исключительно как положительные или нейтральные персонажи. Это не совсем так. В тактической стратегии “Ring of Red” от Konami, выпущенной в 2001 г.,

события развиваются в альтернативной исторической реальности, где после Второй мировой войны Япония оказалась оккупированной США и Советским Союзом одновременно. К СССР, конечно же, отошел северный остров Хоккайдо. В некотором смысле экспозиция игры копирует реальные события Корейского конфликта, разделяя Японию на южную и северную части. По хронологии повествования в начале 1960-х гг. на территории Японии разгорается полномасштабная война, в которой местное население оказывается зажатым между двумя противоборствующими сверхдержавами. Выступая на стороне японского сопротивления (находящегося в квазиальянсе с американцами), игрок должен выбить советские войска с Хоккайдо и отвоевать северные земли. Почти все сражения проходят в зимнее время, тем самым авторам удается в очередной раз объединить визуальные образы Севера и России (хотя действие здесь происходит на территории Японии). Если в дизайне американской и японской боевой техники (футуристических шагающих бипедальных танков) преобладают плавные формы, напоминающие о спортивных автомобилях, то почти все советские боевые юниты — топорной квадратной формы, что придает им устаревший, кондовый, неуклюжий вид. Отмечу, что антагонизм в отношении советских интервентов не коррелирует с бесспорным восхвалением США. Японские разработчики поднимают ряд не слишком удобных вопросов, что особенно заметно в контексте некоторых цензурных правок, внесенных в версию для западных пользователей. Например, из англоязычной версии были полностью вычеркнуты упоминания о ядерных бомбардировках Хиросимы и Нагасаки.

Рассмотренные примеры японских видеоигр не позволяют проделать исчерпывающий анализ, но служат важной основой для будущих исследований по теме образа русских и северности как фундаментального фактора, формирующего этот образ. Мы видим, что северность может выражаться порой в незначительных деталях или весьма примитивных художественных приемах, однако принципиально в репрезентации образов само отношение к ним. Русские в японских играх вполне могут быть свирепыми, злыми, хладнокровными и отстраненными, но эти качества не приводят к прямолинейной демонизации русских и конструированию образа однозначного врага или экзистенциальной угрозы. Опираясь на сложившиеся традиционные установки, японцы, как кажется, демонстрируют понимание: Россия — северный сосед; подобно самому Северу, она никуда не исчезнет, и с ней необходим дипломатический паритет. Это заметно не только по образам, созданным японскими художниками и программистами, но и по тому, как отличается работа японских и американских/европейских отделов маркетинга компаний — производителей видеоигр (что мы наблюдали на примере игр “Green Beret” и “Ring of Red”). В данном случае видеоигры как феномен современной культуры и киберкультуры могут стать платформой для появления обновленных стереотипов, возникающих на основе системы «Север — Юг», а не «Запад — Восток».

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

- Головнёв А. В. Северность России. СПб.: МАЭ РАН, 2022. 450 с.
- Каурагава Х. Краткие вести о скитаниях в северных водах («Хокуса Монряку») / пер. с яп., коммент. и приложение В. М. Константинова; отв. ред. В. Н. Горегляд. М.: Наука, 1978. 472 с.
- Колер К. Power Up! Как Япония вдохнула в игровую индустрию новую жизнь. М.: Эксмо, 2023. 560 с.
- Кудо Х. Изучение сведений о Камчатке // Щепкин В. В. Северный ветер: Россия и айны в Японии XVIII века. М.: Кругъ, 2017. С. 261–295.
- Монтескьё Ш. Л. Избранные произведения / общ. ред. и вступ. ст. М. П. Баскина. М.: Гослитиздат, 1955. 799 с.
- Образ Петра Великого в странах Восточной Азии / под ред. Н. А. Самойлова. М.: Весь Мир, 2022. 432 с.
- Полонский А. С. Курилы // Записки Императорского Русского географического общества по отделению этнографии. СПб.: типография В. Н. Майкова, 1871. Т. 4. С. 367–576.
- Сиба Р. О России. Изначальный облик Севера / пер. с яп. С. А. Быковой и С. Кавамуры. М.: МИК, 1999. 199 с.
- Хаяси С. Общий обзор трех стран с приложением карт // Хаяси Сихэй. Новое полное собрание сочинений. Токио: Дайити сёбо, 1979. Т. 2. География. С. 15–80.
- Щепкин В. В. Айны глазами японцев: неизвестная коллекция А. В. Григорьева. СПб.: Арка, 2022. 304 с.
- Japansoft. История японской игровой индустрии. М.: Белое яблоко, 2021. 328 с.
- Platon M. Letters of Astolphe de Custine from Russia and the Defense of the West // Russian History. 2016. Vol. 43, iss. 2. P. 142–180.

## REFERENCES

- Golovnev A. V. *Severnost' Rossii* [Northernness of Russia]. St. Petersburg: MAE RAN Publ., 2022, 450 p. (In Russian).
- Japansoft. *Istoriya yaponskoy igrovoy industrii* [Japansoft. History of the Japanese Gaming Industry]. Moscow: Belaye yabloko Publ., 2021, 287 p. (In Russian).
- Koler K. *Power Up! Kak Yaponiya vdokhnula v igrovuyu industriyu novuyu zhizn'* [Power Up! How Japan Breathed New Life into the Gaming Industry]. Moscow: Eksmo Publ., 2023, 560 p. (In Russian).
- Obraz Petra Velikogo v stranakh Vostochnoy Azii* [The Image of Peter the Great in East Asian Countries]. Moscow: Ves' Mir Publ., 2022, 432 p. (In Russian).
- Platon M. Letters of Astolphe de Custine from Russia and the Defense of the West. *Russian History*, 2016, vol. 43, iss. 2, pp. 142–180. (In English).
- Shchepkin V. V. *Ayny glazami yaponsev: neizvestnaya kolleksiya A. V. Grigor' yeva* [Ainu through the eyes of the Japanese: unknown collection of A. V. Grigoriev]. St. Petersburg: Arka Publ., 2022, 304 p. (In Russian).
- Shiba R. *O Rossii. Iznachal'nyy oblik Severa* [About Russia. The original appearance of the North]. Moscow: MIK Publ., 1999, 199 p. (In Russian).

Submitted: 16.07.2024

Accepted: 24.09.2024

Article published: 31.12.2024