

Реми ЛОПЕС

Клеманс ПОСТИ

Путеводитель по миру  
**PERSONA**

**ПОИСК СЕБЯ  
И СКРЫТЫХ СМЫСЛОВ**

УДК 004.4  
ББК 77.056с.я92  
Л177

Persona. Derrière le masque – Volume 1  
de Rémi Lopez et Clémence Postis  
Édition française, copyright 2017, Third Éditions.  
Tous droits réservés.

Persona. Derrière le masque – Volume 2  
de Rémi Lopez  
Édition française, copyright 2018, Third Éditions.  
Tous droits réservés.

Иллюстрация на обложку *Ильи Кувшинова*



**THIRD**  
*éditions*

### **Лопес, Реми.**

Л177 Путьодитель по миру Persona. Поиск себя и скрытых смыслов / Реми Лопес, Клеманс Пости ; [перевод с французского Р. С. Попова]. — Москва : Эксмо, 2025. — 640 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-188696-7

Серия японских ролевых игр Persona рассказывает о подростках, которые сталкиваются со сверхъестественными угрозами и используют «Персоны» — воплощения своих личностей. Книга Реми Лопеса и Клеманс Пости предлагает глубокий анализ франшизы, включая ее разработку, каноническую вселенную и источники вдохновения. Читатели узнают о том, как на игры серии повлияли психология Карла Юнга и различные мифы, почему франшиза обрела такую популярность и многое другое!

УДК 004.4  
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-188696-7

© Попов Р.С., перевод на русский язык, 2024  
© Кувшинов И.П., иллюстрация на обложку, 2024  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

# СОДЕРЖАНИЕ

## ТОМ I ОТ MEGAMI TENSEI ДО PERSONA 4

<i>Введение</i> .....	8
<i>Об авторах</i> .....	10
<i>Предисловие. «Кто я такой?»</i> .....	11

### Часть I Разработка

1 <b>От Megami Tensei до Persona</b> .....	14
2 <b>Megami Ibunroku Persona: между традицией и освобождением</b> .....	30
3 <b>Persona 2: диптих</b> .....	46
4 <b>Persona 3: рождение легенды</b> .....	65
5 <b>Persona 4: признание</b> .....	85
6 <b>Обилие спин-оффов</b> .....	102

### Часть II Вселенная

1 <b>Megami Ibunroku Persona</b> .....	120
2 <b>Persona 2: Innocent Sin</b> .....	157
3 <b>Persona 2: Eternal Punishment</b> .....	195
4 <b>Persona: Tsumi to Batsu</b> .....	238
5 <b>Persona 3</b> .....	260

6	<b>Persona 4/The Golden</b> .....	310
7	<b>Persona Q: Shadow of the Labyrinth</b> .....	356
8	<b>Persona 4: Dancing All Night</b> .....	360
9	<b>Persona 4 Arena/Arena Ultimax</b> .....	366
10	<b>Галерея персонажей</b> .....	377

## Часть III

### Анализ

1	<b>Юнг согласно Persona, Persona согласно Юнгу</b> .....	418
2	<b>Сборник веяний</b> .....	454
3	<b>Сверхъестественное и городские легенды</b> .....	469
4	<b>Мифы Ктулху и Persona</b> .....	483
5	<b>Айдолы, поп-звезды в японском стиле</b> .....	493
6	<b>Музыка</b> .....	504
	<i>Заключение</i> .....	513
	<i>Список источников</i> .....	515
	<i>Благодарности</i> .....	517

## ТОМ II PERSONA 5

	<i>Предисловие</i> .....	520
1	<b>Разработка</b> .....	522
2	<b>Вселенная</b> .....	545
3	<b>Галерея персонажей</b> .....	589
4	<b>Анализ</b> .....	604
5	<b>Музыка</b> .....	629
	<i>Заключение</i> .....	633
	<i>Список источников</i> .....	635
	<i>Благодарности</i> .....	638

**ТОМ I**  
**ОТ MEGAMI TENSEI**  
**ДО PERSONA 4**

*Посвящается Кароль Г.  
Реми*

*Всем, кто сумел заглянуть под маску.  
Клеманс*

## ВВЕДЕНИЕ

**М**агия видеоигр особенна тем, что в воспоминаниях о них могут сплетаться удивительные впечатления и самые обычные, даже заурядные ситуации. Мы помним свои эпические победы и поражения, которые неизменно ведут к очередной попытке, и подобные эпизоды встраиваются в нашу жизнь наряду с другими, более рядовыми. Но что произойдет, если в самой игре вдруг появится альтернативная повседневная жизнь с собственным течением времени и необыкновенными событиями? Именно с таким беспрецедентным случаем я столкнулся, когда в 2013 году открыл для себя *Persona 4: The Golden* на PlayStation Vita.

Тогда случился мой первый (и на тот момент единственный) опыт знакомства с увлекательной вселенной, созданной Atlus. Но что это было за знакомство! Как никогда ранее, я погрузился в повседневное существование безымянного<sup>1</sup> японского героя, которого мне предложили воплотить. Я открывал для себя улицы Инабы, учился запоминать дорогу по лабиринту школьных коридоров, выстраивал отношения с другими людьми и проживал незабываемые моменты. А потом, конечно же, я обнаружил Бархатную комнату (Velvet Room), Тени и этот фантастический телевизионный мир, рекурсивное представление моего положения как игрока. Когда герои пробираются через подземелья (включая уровень Мари, эксклюзивный для версии *Golden*) в сопровождении своих драгоценных Персон, они переносятся в некое неизведанное, болезненное и в чем-то даже бредовое место, однако игрок в ходе таких этапов наконец-то оказывается в знакомой обстановке, полной сражений, магии и сокровищ.

Что окончательно захватило меня на несколько недель, так это способность авторов представленной диковинки сделать обе фазы игры одинаково увлекательными. Хотя, признаться, я все же предпочитаю постоянное

---

<sup>1</sup> В аниме-экранизации *Persona 4* его зовут Ю Наруками, в манге — Содзи Сэта, а в театральной постановке — Хаято Асакава. — Прим. науч. ред.

движение персонажей по календарным дням — ситуации, когда мы смотрим прогноз погоды в надежде, что в городке не ожидается сильных дождей, ведь в таком случае мы сможем еще немного сблизиться со своими друзьями.

А потом наступает момент — как по мне, поразительный, — когда мы понимаем, что игра рано или поздно закончится и однажды нам нужно будет с ней распрощаться. Мы больше не увидим Тиэ и Нанако. Скорее всего, нам не хватит времени, чтобы по-настоящему узнать Наото, хотя этого бы очень хотелось. А Ёскэ, что будет с ним? А с Кандзи? Но Инабу придется покинуть, это лишь вопрос времени. И вот мы стараемся насладиться последними часами игры со стократным вовлечением и интенсивностью, а затем выключаем консоль.

Тогда мне много рассказывали о других эпизодах саги. Меня пытались убедить сыграть в *Persona 3*, также доступную на портативной консоли Sony. Я не смог — наверное, был слишком привязан к своим воспоминаниям об Инабе, чтобы побывать где-то еще. Но вот прошло время, и я рад, что на последующих страницах мне удастся понять, как возникла уникальная мифология этой серии. Так я буду готов снова отправиться на поиски приключений, когда настанет час. Я с нетерпением жду того момента, когда *Persona* опять станет частью моей повседневной жизни.

*Эрван Карио,*

журналист газеты «Либерасьон»,  
автор книги *Start! La grande histoire des jeux vidéo*  
и ведущий еженедельной программы *Silence, on joue!*

## ОБ АВТОРАХ

### РЕМИ ЛОПЕС

**Р**еми Лопес получил научную степень иностранных языков и цивилизаций на японском языке, а в детстве погрузился в водоворот ролевых игр. Пристрастие к ним так и не покинуло его, и в возрасте семнадцати лет он начал писать свои первые статьи для специализированных журналов (от *Gameplay RPG* до *Role Playing Game*) после любительского дебюта в интернете. Реми — большой поклонник Юнга, Кэмпбелла и Элиаде — начал карьеру в качестве писателя, когда дважды погрузился в серию *Final Fantasy*, начав с восьмого эпизода в 2013 году и продолжив во вселенной Ивалиса в 2015-м.

### КЛЕМАНС ПОСТИ

**К**леманс всю жизнь увлекается сериалом «Звездный путь», ~~похабными~~ интимными историями при королевских дворах и играми JRPG. Она быстро поняла, что ее профессиональная жизнь будет ярким приключением. Получив диплом по японскому языку для правильного обращения к императору и диплом специалиста в области коммуникаций — для его обольщения и пройдя школу журналистики, чтобы поведать миру о своей романтической истории, она наконец была готова. В ожидании, пока император перестанет игнорировать ее сообщения и дарует ей уже вожделенный статус императрицы, она занята тем, что работает подкастером, фрилансером и журналистом в *Radiokawa*, *L'Avis des Bulles* и *Far Ouest* соответственно. Ее драгоценный предмет одежды — пара носков с эмблемой Когтеврана, излюбленное оружие — недочитанный роман, а заклятый враг — Джей Джей Абрамс. Живите долго и процветайте.

## ПРЕДИСЛОВИЕ. «КТО Я ТАКОЙ?»

**Э** тот извечный вопрос до сих пор заставляет людей мучиться в размышлениях, подражая «Мыслителю» Родена. Несмотря на тысячи лет раздумий и относительно мирных дебатов, до сих пор сложно даже начать подбирать ответ на загадку, выраженную тремя простыми словами. Вероятнее всего, определить нашу сущность совершенно императивным образом не удастся никогда, но возможно, что мы приближаемся к истине с помощью историй, которыми делимся друг с другом с самого рассвета нашего вида. Специалисты по сравнительной мифологии согласны с тем, что в изрядном количестве легенд и мифов всех культур существуют общие элементы. Мысль об этом помогла швейцарскому психиатру Карлу Густаву Юнгу разработать концепцию коллективного бессознательного, своего рода глубинного резервуара психики, где хранятся шаблоны мышления, сохранившиеся в нас по сей день.

В японских ролевых играх авторы пользуются и злоупотребляют старыми как мир символами, регулярно заимствуя термины, относящиеся к самым разным мифологиям (древо Иггдрасиль, меч Экскалибур...), и тем самым поднимая свои сущностные поиски на уровень вселенских уроков. Серия *Persona*, маскирующаяся за попсовыми чертами и современной иконографией, вполне способна символизировать саму эту суть японской ролевой игры. Присутствие же теорий Карла Юнга на заднем плане только подчеркивает внутреннюю борьбу любого героя в поисках мудрости и, следовательно, в поисках самого себя. Не позволяйте красочному лоску *Persona* затмить ее захватывающие писательские качества: здесь каждый персонаж становится образом своего мифологического альтер эго (Персоны) с богатым символическим языком.

В этой книге мы предлагаем вам по-новому взглянуть на серию игр студии Atlus, от закулисья их создания до юнгианского анализа их основ.

И, видит бог, нам есть о чем поговорить! Ведь *Persona* — не просто популярный феномен, не просто серия оригинальных и требовательных ролевых игр, где нет никаких уступок навстречу все более лояльной западной аудитории. Прежде всего, в ней заключен всеобъемлющий вопрос об истине и смысле.

ЧАСТЬ I.  
РАЗРАБОТКА



## ОТ MEGAMI TENSEI ДО PERSONA

**В** марте 2009 года *Persona 4* вышла в Европе на PlayStation 2. Малоизвестная игра представляла собой нетипичную JRPG, где классическое приключение сопровождалось симуляцией жизни японских старшеклассников, и все это в оболочке J-роп и детективного расследования. Покоренная пресса пела дифирамбы авторам, а игроки смогли увлечься достоинствами проекта даже несмотря на отсутствие перевода, из-за чего им пришлось пробираться через тысячи строк диалогов на языке Шекспира. Игра была настолько популярна, что постоянно возникал вопрос: «А как же первые три части?» Спрос стал очевиден, ящик Пандоры был открыт: для серии *Persona* (и, в виде цепной реакции, для *Shin Megami Tensei*) настало время вырваться в Европу, жаждущую навёрстать упущенное. В течение нескольких лет после релиза *Persona 4* предыдущие игры постепенно выходили на PlayStation Portable и в PSN, цифровом магазине Sony. То же самое происходило с *Shin Megami Tensei* и другими спин-оффами, наконец-то переведенными на английский язык (порой спустя пятнадцать лет после выхода в Японии), когда они с шумом добрались до наших европейских консолей. Среди них особенно запомнилась *Persona 4*, ведь жанр JRPG давно уже не нарушал устоявшиеся правила и не переизобретал их в исправленном виде. Тем не менее *Persona 3* уже выходила в Европе годом раньше: странно, но, хоть игра и не провалилась, ее релиз прошел здесь относительно незамеченным. У поклонников импортных игр *Persona* по-прежнему считалась «скромным» самородком, пока они шепотом произносили ее название в кругу посвященных. Несколько лет спустя эпизоды *Persona* стали считаться одними из лучших игр всех времен,

и весь Запад с восторгом встретил анонс пятой части. Однако истоки мира *Persona* берут свое начало задолго до 2000-х годов, и его ядро совсем не похоже на гладкий и светлый лоск *Persona 4*. В начале была только тьма...

В 1986 году шестеро друзей основали свою собственную студию по разработке, изданию и распространению игр, назвав ее Atlus. Они начали выпускать продукцию для персональных компьютеров<sup>2</sup> (быстро растущего рынка на тот момент), но именно консоли наконец предоставили им возможность полноценно заявить о себе. Все случилось благодаря игре, вписавшей их имена в историю японской индустрии и спустя годы побудившей их к созданию *Persona*. Той основополагающей работой была *Shin Megami Tensei*.

## В НАЧАЛЕ БЫЛ РОМАН

Для японского писателя по имени Ая Ниситани период с 1985 по 1990 год выдался самым успешным: именно тогда вышла его трилогия *Digital Devil Story* («История о цифровом дьяволе»). В *сэге*, рассчитанной на подростковую и молодежную аудиторию, он рассказал о страшных событиях, где смешались мифология, сатанизм и компьютеры.

### Истоки мифа

В первом томе, озаглавленном «*Мэгами тэнсэй*»<sup>3</sup>, все начинается в старшей школе «Дзюсё» — элитном учреждении, чьи ученики ежегодно зачисляются в лучшие университеты страны. Акэми Накадзима — одаренный, странноватый и «красивый как девушка» школьник. Он настоящий компьютерный гений и самоучка, который всегда руководствуется интуицией; в одиночку на своем компьютере он даже разрабатывает видеоигры профессионального качества. Однажды Кондо Хироюки, школьный заправила и хулиган, нападает на Накадзиму прямо в классной комнате и избивает его под веселым взглядом Кёко Такаמידзавы. Кондо начинает издеваться над Накадзимой именно по ее приказу: она обвиняет юношу в том, что тот накинулся на нее и поцеловал против ее воли. Но это заведомая ложь, ведь она сама пыталась поцеловать Накадзиму, однако тот лишь безжалостно ее оттолкнул. Итак, перед нами классическая история о школьной несправедливости и сопутствующая ей извечная троица: ботан, неспособный высказаться в свою пользу и подозреваемый в извращениях, обиженная популярная стерва и узколобый хулиган.

<sup>2</sup> Для Fujitsu FM-7. — Прим. науч. ред.

<sup>3</sup> «Рейнкарнация богини» в переводе с японского. — Прим. авт.

Вот только Накадзиму и правда можно считать трудным подростком: у него есть всего один друг, он не может похвастаться смелостью или силой характера, его отец трудится в Лос-Анджелесе, и Акэми почти не видится с матерью, так как она слишком погружена в работу. Чтобы скоротать время и направить свои эмоции в другое русло, брошенный подросток читает сатанинские книги о черной магии и демонах (ведь шахматный кружок — для лохов!). В течение нескольких месяцев он учится совмещать компьютерное программирование и колдовство благодаря советам онлайн-группы ISG, International Satanist Garden. Таинственное объединение располагается в американском Мискатоникском университете в Аркхеме: вымышленный город и учебное заведение прибыли сюда прямоком из воображения Говарда Филлипса Лавкрафта, создателя мифов о Ктулху и других Великих Древних. Если учесть, что в библиотеке университета содержится самая могущественная запретная книга в истории человечества — «Некрономикон», — а в Аркхеме и окрестностях особенно активны всевозможные легенды, становится ясно, что у юного Накадзимы предостаточно поддержки в его демонических начинаниях. При одном только упоминании об этой онлайн-группе и ее местонахождении знатоки заподозрят тень Ньярлатотепа<sup>4</sup>, всегда готового увести человечество на скользкую дорожку. Другими словами, затея превратить Накадзиму в жертву травли и клеветы заканчивается очень плохо. Создав компьютерную программу, способную призывать демонов, юноша не знал, что с ней делать, но теперь у него на уме только одно желание: убить Кондо и Кёко.

Несколько дней спустя посреди урока в той самой классной комнате в учеников вселяются компьютеры. Одна группа старшеклассников обездвигивает учителя, другая нападает на Кондо, а третья хватается Кёко и ломает ей шею. Происходит все это по приказу восторженного Накадзимы: он видит, что его месть свершилась. В своем безумии школьники убивают Кондо и учителя информатики. Устроившим эту резню демоном оказывается Локи, призванный Накадзимой. Теперь его сущность заперта в компьютерах класса информатики, откуда он пытается повлиять на реальный мир. Накадзима, ослепленный силой Локи, начинает ему прислуживать и приносит в жертву учительницу Охару, как и было условлено (ничто не дается даром). Последнюю в итоге подключают к компьютеру с помощью странного шлема, созданного Накадзимой, чтобы Локи мог изнасиловать ее и духовно подчинить себе. Сломленная Охара становится его самой верной прислужницей и решает вернуть хозяина на Землю в материальном обличье.

<sup>4</sup> См. главу 4 части III, посвященную Лавкрафту. — *Прим. авт.*

Тем временем Накадзима встречает другую ученицу, Юмико Сирасаги, и чувствует к ней странное влечение. Когда Локи требует принести Юмико в жертву, юноша отказывается. Внезапно обнаружив в себе зачатки нравственности после призыва демона, трех убийств и изнасилования, Акэми пытается остановить Локи, но безуспешно. Демон, которому помогает Охара, наконец материализуется в реальном мире и начинает убивать всех на своем пути. Решив бороться с ним, Накадзима призывает меньшего демона Цербера, но вдруг в Юмико вселяется богиня Идзанами<sup>5</sup>: как выясняется, все это время девушка была ее реинкарнацией (у японских школьников такое называется «типичный четверг»). Благодаря объединенным силам Идзанами и Цербера им удается отвлечь Локи, чтобы Юмико смогла открыть проход в мир Асука — мифологическое параллельное измерение, куда сбегают подростки, — однако демону все же удается сильно ранить героиню. Умиравшая и все еще одержимая богиней Юмико объясняет Накадзиму, что ее можно воскресить, но только если он отнесет девушку в гробницу Идзанами.

По пути к священной усыпальнице в измерении Асука Накадзима встречает Ёмоцу-сикомэ<sup>6</sup>, верную и отвратительную служанку Идзанами. Она дает Накадзиму две таинственные магические сферы и направляет его к гробнице. В свою очередь, Локи сумел пересечь границы миров и найти подростков. Он убивает Ёмоцу-сикомэ, побеждает Цербера и не дает Идзанами воскресить Юмико. Отчаявшийся Накадзима использует две сферы, которые получил от Ёмоцу-сикомэ, и призывает Хи-но кагуцути<sup>7</sup>. Бог огня затем превращается в мощный пламенный меч, с помощью которого Накадзиму удается победить Локи. Идзанами воскрешает Юмико, но она не может вернуться вместе с Накадзимой в их первоначальное измерение: Юмико только что открыла в себе великие способности, о которых пока ничего не знает, и с их помощью ей удастся оказать существенное влияние на битву между добром и злом. В реальном мире Охара пытается связаться с Локи, не зная, что он уже убит. В процессе женщина нечаянно входит в контакт с демоном Сетом, тем самым обеспечив продолжение этой красочной (в основном в черных и кроваво-красных тонах) литературной саге после первого тома, кратко изложенного выше.

<sup>5</sup> Верховная богиня японской мифологии (властвует над творением и смертью) и главный антагонист в *Persona 4*. — *Прим. авт.*

<sup>6</sup> «Ужасные женщины мира тьмы»: ведьмы из подземного царства, которых Идзанами посылает на поиски своего мужа. — *Прим. авт.*

<sup>7</sup> Японский бог огня и главный антагонист в *Persona 4 Arena/Arena Ultimax*. — *Прим. авт.*