

УДК 004.4
ББК 32.973.2-018.2
М89

LA SAGA YAKUZA: JEU VIDÉO JAPONAIS AU PRÉSENT
Victor Moisan

Édition française, © 2020, Third Éditions.
Tous droits réservés.



THIRD
éditions

Муазан, Виктор.

М89 Сага Yakuza: подобная дракону. Как преступный мир Японии превратили в видеоигру / Виктор Муазан ; [перевод с французского Р. С. Попова]. — Москва : Эксмо, 2024. — 560 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-184259-8

Игровая франшиза Yakuza, созданная компанией SEGA, стала популярной по всему миру, а все благодаря сюжету и сеттингу, которые затрагивают животрепещущую тему — преступный мир Японии. Автор книги Виктор Муазан поможет вам изучить сагу Yakuza глубже, чем когда-либо раньше. Вы узнаете все об изначальной задумке серии, о ее постепенном развитии, наследии и создателе Тосихиро Нагоси. В чем заключается неповторимый стиль серии? Почему организованная преступность служит мостом к социокультурному исследованию Японии? Как сага Yakuza вышла за пределы родной страны и получила популярность на Западе? Вас ждут ответы на эти и многие другие вопросы!

УДК 004.4
ББК 32.973.2-018.2

ISBN 978-5-04-184259-8

© Попов Р.С., перевод на русский язык, 2024
© Ерышев И.И., текст доп. главы, 2024
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

*Посвящается Кадзуме Кирю
и всем его дублерам*

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Пролог. Два потерянных десятилетия</i>	7
<i>Об авторе</i>	15
1 Рождение дракона. От аркадных автоматов до пришествия Yakuza	16
2 Анти-GTA? Контекстуальное погружение в реализм Yakuza	100
3 Канон Yakuza. Хронология эпизодов «цикла о драконе»	203
4 Yakuza во всех жанрах. Кино, спин-оффы и другие виды развлечений	411
<i>Эпилог. Время соратников</i>	487
<i>Постскриптум. Хроники дракона</i>	518
<i>Хронология релизов</i>	546
<i>Список источников</i>	549
<i>Благодарность</i>	559

ПРОЛОГ. ДВА ПОТЕРЯННЫХ ДЕСЯТИЛЕТИЯ

Серия видеоигр *Yakuza* — не просто самая сильная лицензия SEGA на сегодняшний день: сага, выходящая с 2005-го практически ежегодно, стала редким примером франшизы, которая идеально вписалась в работу массовой индустрии — путем постоянного выпуска новых игр благодаря обкатанной бизнес-модели. При этом ее авторы продолжили развивать этот уникальный и всеобъемлющий комментарий к своему времени. Мир организованной преступности стал промежуточным звеном в процессе социокультурного исследования современной Японии, из-за чего серию когда-то начали преподносить как восточный аналог *Grand Theft Auto*. Как мы увидим далее, этот ярлык обманчив: бунтарские и хаотичные произведения Rockstar с отсутствующим чувством меры весьма далеки от проектов *Yakuza*. Создатели последних скорее стремятся запечатлеть застигнутую суматошными временами японскую идентичность в стиле много-томного романа или масштабного кинополотна.

Несмотря на риск отпугнуть публику вне Японии, разработчики *Yakuza* раз за разом делают местом действия

родную страну, чаще всего фокусируясь на ее городах и особенностях культуры ночной жизни (ее часто считают не подлежащей экспорту в принципе), такой порочной и вместе с тем ребяческой. Уже это представляет серию в каком-то смысле проблемной, ведь создатели крупнобюджетных видеоигр чаще стремятся соответствовать модели куда более глобальной. Кроме того, серия *Yakuza* изначально была рассчитана на мужчин-японцев и городских жителей, хотя сейчас ее влияние выходит далеко за пределы этой узкой целевой аудитории. Похоже, что иностранные геймеры немного привыкли к японским культурным ориентирам, из-за чего франшиза компании SEGA наконец-то стала в глазах игроков тем, чем всегда хотела быть, но никогда не осмеливалась: чем-то гораздо большим, чем простая забава про драки и мелодраму; чем-то, что обозначило целый вектор культурных особенностей и превратило эту серию в летопись современной Японии. *Yakuza* действительно черпает свою силу в особой позиции по отношению к национальной истории, поскольку действие саги разворачивается на фоне двух потерянных десятилетий.

Первое — 1990-е годы, когда в экономике страны лопнул финансовый «пузырь», а Япония погрузилась в рецессию. Хотя само это «потерянное десятилетие», как его фактически назвали историки, действие игр не охватывает (главный герой Кадзума Кирю провел немалую часть 1990-х в тюрьме), оно как минимум составляет неочевидное ядро повествования. Между периодом экономических чудес и началом третьего тысячелетия в японском обществе не только наметился перелом, но и окончательно завершился золотой век японской преступности, то есть якудза. Пик славы этих бандитов

с отрубленными фалангами и чересчур систематическими ритуалами пришелся на 1960-е — и во время бума иены они излишне увлеклись финансовыми спекуляциями, доведя жизнь в 1980-х годах до декадентского состояния — именно на ту изобильную, но небезупречную пору оглядывается *Yakuza 0*, приквел основной саги. Идеально вписываясь в новейшую историю Японии, *Yakuza* начинается в 2005 году, на другом конце потерянного десятилетия, когда мир якудза уже изменился. Возможно, игра и возрождает фольклор вокруг японских преступных организаций (с сильными кивками в сторону популярного кино, особенно фильмов о якудза), однако ее герой — это олицетворенный пережиток прошлого, последний из «честных разбойников», которому остается лишь оглядываться на настоящее, столкнувшись с беспощадным ходом времени.

Таким образом, авторы *Yakuza* точно прощупывают текущие события, даже если судят о них с учетом ценностей дней прошедших. Одновременно жестокая, сентиментальная, гуманистическая, сатирическая, гротескная и даже в чем-то панковская серия игр охватывает пятнадцать лет социальных изменений и эволюционирующих японских нравов. Поскольку действие разных частей происходит ровно во время их выхода в свет, вся серия — это не что иное, как хроника Японии в реальном времени. В ее сюжетах мы находим отголоски актуальных событий и проблем, таких как вопрос американских военных баз на Окинаве (*Yakuza 3*) или чрезмерное медийное внимание к поп-идолам (*Yakuza 5*). Ее запутанные детективные истории вряд ли можно назвать реалистичным изложением событий, но так или иначе они проводят нас по всем уровням японского города XXI века,

от его трущоб до настоящих башен из золота (*Yakuza 4*). В повествование этих игр вкраплены всевозможные социальные факты о Японии (скажем, проблема стареющего населения в *Judgment*), а некоторые сюжеты даже современно проливают свет на злободневные темы (в той же *Judgment* говорится об особенностях функционирования японской судебной системы ровно в тот момент, когда разгоралось дело Карлоса Гона¹). Помимо этого, в *Yakuza* нам предлагают экскурс по региональным особенностям страны, увековечивая древнее противопоставление Востока и Запада (*Yakuza 2*) или отправляя в путешествие по современной Японии (*Yakuza 6: The Song of Life*). Наконец, с самой первой части сага углубляется в японские политические реалии, где якудза и политики определяются как «две стороны одной медали», а в более поздней *Yakuza: Like a Dragon* рассказывается о многолетних махинациях вымышленной партии, очень похожей на Либерально-демократическую — политическое формирование, удерживающее власть в стране с конца Второй мировой войны.

Другое потерянное десятилетие касается развития японских видеоигр. Цикл приключений Кадзумы Кирю (2005–2016 гг.) более или менее совпал с «засухой», охватившей всю японскую игровую индустрию: некогда блиставшая, теперь она не успевала за уровнем качества и влияния западных проектов. Технически и концептуально ограниченные японские компании застряли

¹ Карлос Гон — бывший глава стратегического альянса Renault-Nissan-Mitsubishi. В 2018 году был арестован по ряду обвинений, в частности по подозрению в занижении сведений о доходах. В апреле 2019 года был выпущен из-под стражи на жестких условиях, а в декабре бежал в Ливан через Турцию. Гон отрицал выдвинутые против него обвинения и резко критиковал органы юстиции Японии. — *Прим. пер.*

в капкане своих старых порядков. Здесь применим термин «галапагосский синдром», описывающий изоляцию национального рынка вкупе с ослаблением экспортных мощностей. *Yakuza*, задуманная как реакция на глобализацию экономики и сознательный бойкот международной аудитории, стала чистейшим продуктом этого явления: долгое время плохо расходившаяся за пределами Японии франшизу вдруг заново открыл для себя весь остальной мир, хоть и с некоторым отставанием. Важно отметить, что серия преодолела период затяжного кризиса и в итоге выстрелила в качестве грандиозной, эпатажной и непокорной японской видеоигровой работы, идущей против течения. Ее сила заключается именно в статусе чисто японского произведения без каких-либо культурных компромиссов и даже построенного на предубеждениях, которые даже могут показаться реакционными: так, отказ от эстетики аниме, большеглазых лиц и поп-тонов в пользу фотореализма отсылает (помимо очевидного кинематографического родства) к популярному графическому стилю довоенного периода, в значительной степени заброшенному во второй половине XX века из-за его связи с империалистической пропагандой.

Однако в подобном реализме также отразилось и влияние *Shenmue*, духовного прародителя *Yakuza*. Это концепция не открытого мира, а «открытого района» — то есть ошеломляющего своим правдоподобием ограниченного пространства, сотканного из ряда дотошно воспроизведенных деталей и мелочей, что вызывают сильнейшее ощущение знакомства с местностью. С появлением *Yakuza* оживленный центр самого густонаселенного мегаполиса в мире вдруг превращается в привычное

поселение: Камуро-тё — это немного искаженная имитация Кабуки-тё, токийского квартала красных фонарей. Развлечения, доступные его гостям в этой виртуальной реальности, придают району вид своеобразного парка аттракционов для взрослых. Он также наполнен сотнями забавных и пикантных историй — их порождают столь же многочисленные экстравагантные персонажи, встречающиеся на его улицах. Паутина мелких событий придает местному лабиринту из бетона и неоновых огней объем целой воображаемой страны.

При всей своей реалистичности *Yakuza* остается наследницей давней традиции вольнодумных и стилизованных произведений, прославивших компанию SEGA. В этом смысле авторы серии наслаждаются самыми бредовыми ситуациями, которые допускает игровая среда, и постоянно лавируют между двумя полюсами — реальностью и вымыслом, никогда не отдавая предпочтение одному или другому и не заботясь об их гармоничном сочетании. «Есть несколько элементов, составляющих шарм *Yakuza*, — объясняет Тосихиро Нагоси, создатель игры. — К ним относятся отображение мужского стиля жизни, сопереживание подлинной драме, улавливание актуальных тенденций и интеграция абсурдных элементов в реалистичную обстановку — и неважно, в какой очередности»². По собственному признанию авторов, *Yakuza* не изобрела ничего нового, не стала инициатором каких-либо игровых трендов и никогда не стремилась «перевернуть чайный стол вверх дном», если воспользоваться японским выражением, которое часто употребляет Сигэру Миямото. Вряд ли

² 「龍が如く」探究の書, изд. Famitsu/Enterbrain, Inc., 2010, с. 9. — Прим. авт.

эти игры можно назвать новым словом для последователей — разработчики успешной японской серии просто перекроили уже существовавшие геймплейные системы и технологические принципы, чтобы породить свежий проект, ориентированный на взрослых игроков и скрупулезно фиксирующий вибрации времени, а сами авторы могут задавать вопросы о будущем своей страны. Существует не так много видеоигр, дарящих нам возможность лучше познать мир, и именно поэтому серия *Yakuza* представляется настолько ценной.

Как и в любой другой саге, действие *Yakuza* разворачивается с помощью сонма персонажей. В событиях участвуют десятки, даже сотни главных героев, в той или иной степени вдохновленных реальной жизнью и ее стереотипами — именно они подпитывают всю местную хронику. И даже в этом аспекте вымысел следует за течением реального времени, поскольку с годами персонажи зреют, стареют или вырастают. Будущее родной Японии находится здесь в центре внимания: она представлена как страна юных сирот, среди которых полно как амбициозных подлецов, так и благородных блюстителей нравственности. Тему детства и правда можно считать самым сильным лейтмотивом *Yakuza*. С этой точки зрения Харука — маленькая девочка, через одиннадцать лет после событий первой части ставшая матерью, — лучше, чем кто-либо другой, символизирует таких детей будущего. Будет ли у них право на свободу, на жизнь в счастливом мире, или же они падут жертвой цинизма старших, как многие поколения до этого? В связи с этим семейная структура организаций якудза становится очевидной метафорой становления японского единства и преемственности.

Авторы *Yakuza* прочесывают весь архипелаг с севера на юг и охватывают несколько десятилетий современной японской истории, повторяя из игры в игру одни и те же ситуации, одни и те же драматические повороты и поднимая одну и ту же проблематику. Серия практически стала самостоятельным уникальным жанром (SEGA не ошиблась, открыв Ryu Ga Gotoku Studio — иначе говоря, Yakuza Studio — в 2012 году), неизменно следуя единой неисчерпаемой формуле, которую можно адаптировать как угодно, порой самыми неожиданными способами. Так на ее задворках появляются спин-оффы, где знакомые персонажи и ситуации сопоставляются с иными типично японскими жанрами: телевизионными мыльными операми, апокалиптической научной фантастикой, аниме, фильмами о боевых искусствах или историческими полотнами. Подобные отступления — не что иное, как возможность расширить портрет Японии, формируемый канонической сагой. На протяжении всех основных и второстепенных частей эмблематичный Кадзума Кирю (герой настолько легендарный, что его прозвали «Драконом Додзимы») будто бы становится олицетворением суверенной и негнибавшей японской морали, эквивалентом национального мифа.

Это история серии *Yakuza*, которая в то же время красной нитью пронизывает историю современной Японии.

ОБ АВТОРЕ

Виктор Муазан преподает и живет в Киото с 2013 года. Он пишет о видеоиграх и кино, участвует или принимал участие в создании материалов в журналах *Carbone*, *Games*, *JV*, а также написал множество статей для сайтов Merlanfrit, Gamekult, Chro и Le Monde-Pixels. Благодаря кинообразованию, а также продолжительной работе по распространению культурного синефильского наследия своей страны, Виктор отстаивает критический стиль анализа, объединяющий игровой опыт с эстетическими нормами культурных и художественных форм. Это его первая книга.



РОЖДЕНИЕ ДРАКОНА. ОТ АРКАДНЫХ АВТОМАТОВ ДО ПРИШЕСТВИЯ YAKUZA

Кадзума Кирю заходит в игровой зал Club SEGA с центральной площади Камуро-гё. Гул города остается по ту сторону автоматических дверей, сменяясь грохотом машин, их карнавальными сиренами и сжатыми мелодиями. Весь зал наполнен приглушенным светом. Справа находятся два совершенно новых автомата — это легендарная гоночная игра *OutRun* 1986 года, сходу узнаваемая по своей имитации кабриолета Ferrari Testarossa и издающим грув динамикам, музыка из которых прокачивается по комнате, как мягкий бриз. Слева — три мотоцикла Гран-при, установленные на подвижных платформах и отмеченные логотипом SEGA. Это, конечно же, дельюкс-версия *Super Hang-On*, выпущенная в 1987 году: гоночная игра, ответственная (наряду с горсткой других столь же новаторских проектов) за популярность студии AM2, возглавляемой в то время Ю Судзуки. Далее, в углублении справа, Кирю обнаруживает два автомата

с аркадой *Space Harrier*, еще одним творением Судзуки — тридцать один год назад она стала немаловажной главой в истории SEGA. Чуть выше, напротив игры в дартс, находится *Fantasy Zone* — красочный и показательный представитель жанра *shoot 'em up*³, завершающий дань уважения 1980-м.

Виртуальная версия Club SEGA, по которой мы можем пройти в *Yakuza 6: The Song of Life*, выглядит, пожалуй, самым ностальгическим залом игровых автоматов из всех когда-либо воссозданных в серии. Это не только коллекции бонусных игр, но и небольшие музеи славы самой компании SEGA. С каждой новой частью *Yakuza* залы знаменитого японского бренда становились все более проработанными. Первоначально в них были доступны лишь фиктивные автоматы-суррогаты, придуманные специально для этого случая (мини-игры *YF6* и *Boxcelios*), однако в 2012 году в грандиозной *Yakuza 5* они обрели и наследственное качество. Теперь мы можем поиграть в эмуляторы таких классических игр, как *Virtua Fighter 2* (в *Yakuza 5*), *Puyo Puyo* (в *Yakuza 6*), *Virtual-On: Cyber Troopers* (в *Yakuza Kiwami 2*) или *Fighting Vipers* (в *Judgment*). Игры внутри игр, сопровождаемые скрупулезным воссозданием соответствующих автоматов, возвращают нас в золотой век аркад 1980–1990-х, отмеченный головокружительным господством SEGA. Их присутствие вписывает сагу *Yakuza* в более обширную видеоигровую историю, охватывающую несколько десятилетий, а намеренное признание истоков всей серии

³ Поджанр шутеров, где игровой персонаж продвигается вперед автоматически и часто представляет собой летающее транспортное средство, которое расстреливает множество врагов, одновременно уворачиваясь от препятствий. — Прим. ред.

