INFLUENCE OF THE ANIME CULTURE UPON THE GAMING INDUSTRY

Adrian Nicolae Cazacu

PhD Student, Bucharest University of Economic Studies

Abstract: Japanese animation known as anime, has created around itself, since its localization in the United States, and until its spread to the entire planet, using mass media, and because of the globalization phenomenon, a genuine culture, which has produced significant effects both at cultural and economic levels.
However, the effects of the anime spread, out of the aforementioned spheres, anime constituting a significant source of inspiration for the cinema industry and the gaming community.
Creating a relationship of interdependence between the anime industry, film industry and the gaming, they managed to increase their target audience and contribute to the cultural phenomenon of anime.

Keywords: culture, economy, industry, anime, gaming

În timp ce producătorii de filme, încorporează teme şi motive din industria anime, în creaţiile lor cinematografice, dând naştere la blockbuster-uri precum *Matrix*-ul, producătorii de jocuri video, folosesc bogăţia artistică a animeului pentru a face creaţiile lor unice şi dorite de către publicul ţintă.(Clements, 2006)

Această practică s-a dovedit a fii de mare succes, mărturie a acestui fapt fiind celebrul joc multiplayer „*World of Warcraft*", în care regăsim o puternică influenţă anime. Această practică, nu a fost sancţionată de către producătorii japonezi de anime-uri ci dimpotrivă, a fost salutată ca o parte a politicii de „*influenţă blândă*" pe care Japonia o exercită asupra întregii lumi(Lamerichs, 2013).

De ce au ales producătorii de jocuri video şi de filme să folosească industria animeului? Răspunsul la această întrebare este publicul ţintă.

Animeul fiind un gen de animaţie adresat tuturor categoriilor de vârstă, caracterizat printr-un stil artistic unic şi elemente de context, atât familiare audienţei cât şi exotice, el a fost îmbrăţişat şi de iubitorii filmelor de acţiune spre exemplu, ori de către pasionaţii de jocuri video.

În acest context, producătorii, încorporând elemente anime în produsele lor, şi-au lansat aceste produse pe o piaţă deja formată.

Bineînţeles, aceste produse au fost apreciate şi de către cumpărătorii care nu se consideră fani anime ci doar consumatori ai produselor respective.

În acest fel, cultura anime sparge barierele industriei anime, ea manifestându-se în creaţii mass-media occidentale şi prezentându-se unor persoane din afara cercului său cultural.

Poate cel mai cunoscut şi discutat caz al influenţelor anime în mass-media occidentală, este filmul „*Matrix*". De la subiectul inspirat din filmele anime „*Ghost in the Shell*" şi „*Megazone 23*", până la scenele de luptă foarte asemănătoare cu cele din animeul „*Dragonball Z*", filmul „*Matrix*" a creat un precedent şi a constituit primul pas făcut de mass-media occidentală în a folosi animeul pentru a-şi îmbogăţi creaţiile.

Dar, în studiul de faţă, nu ne vom opri asupra analizei filmului „*Matrix*", ci asupra unui subiect ce a fost prea puţin discutat până în prezent, şi anume influenţa anime asupra industriei gaming-ului.

BDD-A25677 © 2017 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 01:56:42 UTC)

Chiar şi unii dintre cei care nu sunt pasionaţi de jocuri video au auzit de succesul la nivel planetar al jocului „*World of Warcraft*”. Acesta se joacă online, jucătorii interacţionând într-un mediu virtual constituit dintr-o lume tridimesională ce ilustrează un univers fantastic. În această lume, ei formează alianţe, se luptă între ei sau împotriva unor creaturi controlate de către program, ce posedă un oarecare grad de inteligenţă artificială.

Deşi structura jocului şi gameplay-ul, au constituit doi factori importanţi ai popularităţii acestuia, arta vizuală şi povestea acestuia i-au asigurat succesul.

Nu ar trebui să surprindă faptul că al doilea expansion al jocului denumit „*Burning Crusade*”, a fost adresat fanilor anime, expansion însemnând un produs ce extinde spaţiul virtual al jocului, în cazul de faţă, aproape îl dublează, şi aduce jucăatorului noi elemente de poveste, grafică, gameplay şi de structură.

Odată cu lansarea acestui expansion a început să se vorbească despre „*World of Warcraft*”, ca fiind un fenomen de nivel global. Într-adevar, „*Burning Crusade*” le-a dat fanilor anime ocazia să trăiască în interiorul unui anime tridimensional. Din momentul în care jucătorul îşi construieşte personajul favorit din noua rasă de elf, introdusă de acest expansion, putem vedea similarităţile acestor personaje cu cele din seria „*Final Fantasy*”(Eurogamer, 2007). Aceste similarităţi se observă începând cu frizura, până la îmbrăcăminte şi postură. După realizarea unui personaj, după placul jucătorului, acesta survolează cu privirea un ţinut fantastic al toamnei eterne, în care, deasupra pădurilor ruginii, se înalţă cetăţi, având o arhitectură exotică şi inedită. După parcurgerea acestei mici secvenţe, perspectiva jucătorului se apropie de personajul creat şi i se permite acestuia să-l controleze, începând, astfel, jocul propriu-zis.

Lumea în care jucătorul îşi începe aventurile, are foarte multe similitudini cu cea din animeul „*El Hazard*”. Începând cu fauna populată de creaturi zburătoare ce se unduies,c asemenea unor şerpi, când se deplasează, până la cetăţile ce seamănă cu Rastaria, cetatea de scaun din „*El Hazard*”. Aceste similitudini sunt vizibile mai ales în prima ediţie a acestui anime. Aceasta, alături de motivul unei civilizaţii în declin, a unei utopii transformate în distopie, motive ce se regăsesc, de asemenea, în anime-uri, se adaugă la mix-ul atmosferic unic ce îl oferă acest joc.

Stilul de luptă şi armele personajelor au multe similarităţi cu cele din anime. Un exemplu elocvent în acest sens, îl constituie săbiile de proporţii foarte mari în raport cu statura personajelor care le folosesc.

Animeul nu este singura influenţă a culturii pop, vizibilă în acest joc, dar în „*Burning Crusade*”, este cu singuranţă cea mai predominantă, şi care însoţeşte jucătorul până la epuizarea conţinutului acestui expansion şi dincolo de acesta.

Este posibil ca animeul să fii influenţat şi alte faze de dezvoltare ale universului „*Warcraft*”. Notabil este, de asemenea, faptul că lansarea expansion-ului „*Burning Crusade*” a fost precedată de publicarea a trei volume manga, sub titlul „*The Sunwell Trilogy*”, ce reprezentau prologul acţiunii acestuia. Povestea din manga este continuată în jocul propriu-zis, unde jucătorul are plăcerea ca, în finalul acestuia, să lupte alături de personajele din manga, pentru a invinge principala forţă antagonistă.

Privind scena industriei jocurilor video la nivel global, nu putem să le ignorăm pe cele produse în Japonia, care oferă o competiţie foarte serioasă celor produse în Occident.

De remarcat, la jocurile video produse în Japonia, este faptul că acestea, aproape în unanimitate, adoptă stilul anime de realizare a graficii. Indiferent că aceasta este 2D ori 3D, personajele sunt realizate după jaloanele caracteristice stilului anime şi manga.

Chiar dacă acest stil pare, la prima vedere, dificil de realizat în trei dimensiuni, producătorii japonezi au reuşit să creeze modele tridimensionale, care să respecte caracteristicile consacrate ale stilului anime şi manga.

Aceste jocuri video, la fel ca şi anime-urile, sunt destinate mai multor categorii de vârstă, şi tratează subiecte la fel de complexe ca şi acestea.

BDD-A25677 © 2017 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 01:56:42 UTC)

Ele au intrat pe piaţa occidentală, şi au devenit un concurent foarte serios în sectorul jocurilor video.
În acest context, nu este deloc surprinzător faptul că mulţi producători de filme s-au gândit să realizeze adaptări după aceste jocuri.
Unul dintre cele mai elocvente exemple, în acest sens, fiind seria de filme blockbuster „*Resident Evil*", produsă de către compania americană de film „*Screen Gems*", şi adaptată după jocul video cu acelaşi nume, realizat de către compania japoneză Capcom.

Succesul acestor adaptări, după cum se menţionează şi pe site-ul oficial Capcom, crează o cerere pe piaţa pentru noile jocuri video ale companiei, realizându-se, astfel, o relaţie simbiotică între producătorii japonezi şi cei americani.(Capcom, 2013)
Conform aceluiaşi site, în 2013, cincisprezece adaptări cinematografice au fost realizate după jocurile video ale acestei companii, în perioada 1994-2012, şapte dintre acestea, fiind realizate de către studio-urile de la Hollywood.
De asemenea, unsprezece anime-uri pentru televiziune au fost realizate ca adaptări după jocurile video Capcom. Profiturile companiei s-au ridicat, în 2013, la suma de 23.800 milioane dolari.
Observăm că jocurile video au fost influenţate şi au constituit o sursă de inspiraţie, pentru industria animeului, existând, adesea, o relaţie de interdependenţă între aceste două sectoare ale industriei de entertaiment.

Fenomenul *doujinshi*, limitat, iniţial, la realizarea de manga-uri s-a extins, în ultimii ani, şi în sectorul de gaming(Lamerichs, 2013). Numeroşi producători independenţi de jocuri video se inspiră, în realizarea acestora, din serii populare de anime cum ar fi „*Clannad*".
În alte cazuri, jocuri video, realizate în stilul anime, inspiră artiştii independenţi, să realizeze serii anime adaptate după aceste jocuri şi chiar alte jocuri video.
Un exemplu de notorietate, în acest sens, este seria de jocuri „*Touhou*", a cărei popularitate a condus la realizarea animeului cu acelaşi nume şi la o multidudine de jocuri *doujinshi*.
Jocul popularizează un stil relativ inedit, pe piaţa occidentală, numit „*danmaku*" sau „*bullethell*". În traducere liberă, acest lucru ar însemna *iadul proiectilelor*.
În contextul acestor jocuri, jucătorul trebuie să se ferească de proiectilele inamicilor, care, adesea, sunt lansate în forme geometrice, deosebit de frumoase, şi să folosească propriul arsenal de proiectile şi abilităţi speciale, pentru a invinge.
„*Touhou*" spune povestea unei *miko,* pe nume Reimu, o preoteasă japoneză a religiei *Shinto,* care trebuie să păzească templul său şi ţinutul fantastic-Gensokio, de atacurile unor fiinţe malefice din folclorul japonez, numite *youkai*. După o vreme, Reimu se întâlneşte cu Marisa, o vrăjitoare din Occident, venită în căutare de comori. După ce Reimu o învinge pe Marisa, cele două protagoniste se împrietenesc şi luptă împreună, atât împotriva youkai-lor, cât şi împotriva unor fiinţe din folclorul european cum sunt vampirii. Astfel, îmbinând elemente, atât din cultura japoneză cât şi din cea occidentală, această serie de jocuri a câştigat o popularitate foarte mare în Occident, ea fiind, în mare parte, tradusă în limba engleză de către fani.
A devenit aproape o tradiţie ca, la fiecare ediţie a convenţiei Comiket, să fie lansat un joc nou din seria „*Touhou*" şi o multitudine de jocuri *doujinshi*, inspirate din această serie.

Aceste jocuri pot fi descărcate de pe site-uri, cum ar fi *doujinstyle.com*, unde se pot găsi şi date despre ediţiile Comiket. Animeul adaptat după seria de jocuri „*Touhou*", se numeşte „*Memories of Phantasm*", şi se poate viziona, atât pe acest site cât şi pe youtube.

Un alt gen inedit şi necunoscut multă vreme pieţei de jocuri video occidentală, îl reprezintă „*visual-novel*" sau nuvelele vizuale.

Aceste jocuri reprezintă adevărate cărţi interactive, în care protagonistul se identifică cu un personaj, iar deciziile sale afectează cursul povestirii. Personajele şi decorurile acestor jocuri sunt realizate în stilul anime. Jucătorul citeşte textul nuvelei, având pe fundal decorul în care se desfăşoară scene, personajele apărând pe ecran în momentul în care realizează un dialog cu acesta.

BDD-A25677 © 2017 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 01:56:42 UTC)

Pe parcursul desfăşurării acţiunii, jucătorului îi sunt, adesea, prezentate fragmente din poveste sub forma unor secvenţe anime. Jucătorul este pus, foarte curând, în situaţia ca, la îndemnul personajelor, ori din proprie iniţiativă, să ia nişte decizii, alegând una dintre opţiunile afişate pe ecran, care vor afecta desfăşurarea acţiunii.

Aceste jocuri se caracterizează prin imagini vizuale deosebite, poveşti captivante şi rejucabilitate, fiecare dintre ele având mai multe variante de final.

Poate cel mai cunoscut exemplu, în acest sens, este jocul „*Tsukihime*", tradus în limba engleză de către un grup de fansubbing, pe site-ul *mirrormoon.org*.

„*Tsukihime*" spune povestea unui băiat, care şi-a pierdut memoria în urma unui accident, iar trecutul său este legat de o lume fantastică, populată de vampiri şi demoni. După acest joc, s-a realizat şi o adaptare anime cu acelaşi nume, şi un joc hibrid între genurile *fighting* şi *visual novel*, denumit „*Melty Blood*". Ambele au fost traduse în limba engleză de către cercurile de fansubbing, care constituie principalul mijloc de propagare a culturii anime in absenta localizarii.(Ito, 2013)

Un alt exemplu este „*Clannad*", care spune o frumoasă poveste de dragoste, într-un context mult mai însorit.

Într-o epocă în care accesul la informaţie se face din ce în ce mai mult în mediul online, iar cititul tradiţional al cărţilor aproape a dispărut, Japonia ar putea aduce soluţia de revitalizare a hobby-ului denumit *lectură* cu ajutorul acestor nuvele vizuale.

Influenţa anime se face simţită şi în industira gaming-ului, ea creând o punte de legătură între industria anime, industria cinematografică şi cea a gaming-ului. Odată realizat acest lucru, filmele şi jocurile video, aflate în legătură cu animeul, devin o parte integrantă a fenomenului cultural anime.

Consider ca deosebit de importantă studierea influenţelor culturii anime în toate sectoarele industriei de entertaiment mass-media, deoarece, odată cu răspândirea fenomenului globalizării, acestea ar putea deveni şi mai puternice în viitor.

BIBLIOGRAPHY

1. CLEMENTS, Jonathan, MCCARTHY, Helen, *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917,* Revised and Expanded Edition, Berkeley: Stone Bridge, 2006
2. LAMERICHS, Nicolle, „The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe, Participations", *Journal of Audience&Reception Studies*, Vol.10, Issue1 , Maastricht University, Netherlands, 2013
3. Ito, M., Okabe, D., & Tsuji, I., „*Fandom unbound: otaku culture in a connected world*", Yale University Press, New Haven, 2012
4. *** *http://www.capcom.co.jp/ir/english/data/oar/2013/business/other.html*
5. *** *http://www.eurogamer.net/articles/world-of-warcraft-the-burning-crusade-review*
6. ****https://www.engadget.com/2011/08/04/wow-insiders-chronological-guide-to-warcraft-novels- https://www.manga-com/*
7. *** *https://www.mirrormoon.org*
8. *** *https://www.doujinstyle.org*

BDD-A25677 © 2017 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 01:56:42 UTC)