

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 și motive din industria anime, în creațiile lor cinematografice, dând naștere la blockbuster-uri precum *Matrix*-ul, producătorii de jocuri video, folosesc bogăția artistică a animeului pentru a face creațiile lor unice și dorite de către publicul țintă. (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 influență anime. Această practică, nu a fost sancționată de către producătorii japonezi de anime-uri ci dimpotrivă, a fost salutăată ca o parte a politicii de „*influență blândă*” pe care Japonia o exercită asupra întregii lumi (Lamerichs, 2013).

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

Animeul fiind un gen de animație adresat tuturor categoriilor de vârstă, caracterizat printr-un stil artistic unic și elemente de context, atât familiare audienței cât și exotice, el a fost îmbrățișat și de iubitorii filmelor de acțiune spre exemplu, ori de către pasionații de jocuri video.

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

Bineînțeles, aceste produse au fost apreciate și 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 creații mass-media occidentale și prezentându-se unor persoane din afara cercului său cultural.

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

Dar, în studiul de față, nu ne vom opri asupra analizei filmului „*Matrix*”, ci asupra unui subiect ce a fost prea puțin discutat până în prezent, și anume influența anime asupra industriei gaming-ului.

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

Deși structura jocului și gameplay-ul, au constituit doi factori importanți ai popularității acestuia, arta vizuală și 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 spațiul virtual al jocului, în cazul de față, aproape îl dublează, și aduce jucătorului noi elemente de poveste, grafică, gameplay și de structură.

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

Lumea în care jucătorul își începe aventurile, are foarte multe similitudini cu cea din animeul „*El Hazard*”. Începând cu fauna populată de creaturi zburătoare ce se unduiesc, asemenea unor șerpi, când se deplasează, până la cetățile ce seamănă cu Rastaria, cetatea de scaun din „*El Hazard*”. Aceste similitudini sunt vizibile mai ales în prima ediție a acestui anime. Aceasta, alături de motivul unei civilizații 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 și armele personajelor au multe similarități cu cele din anime. Un exemplu elocvent în acest sens, îl constituie săbiile de proporții foarte mari în raport cu statura personajelor care le folosesc.

Animeul nu este singura influență a culturii pop, vizibilă în acest joc, dar în „*Burning Crusade*”, este cu siguranță cea mai predominantă, și care însoțește jucătorul până la epuizarea conținutului acestui expansion și dincolo de acesta.

Este posibil ca animeul să fie influențat și 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 acțiunii 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 învinge principala forță antagonistă.

Privind scena industriei jocurilor video la nivel global, nu putem să le ignorăm pe cele produse în Japonia, care oferă o competiție 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 și manga.

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

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

Ele au intrat pe piața occidentală, și au devenit un concurent foarte serios în sectorul jocurilor video.

În acest context, nu este deloc surprinzător faptul că mulți 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*”, și adaptată după jocul video cu același nume, realizat de către compania japoneză Capcom.

Succesul acestor adaptări, după cum se menționează și pe site-ul oficial Capcom, crează o cerere pe piața pentru noile jocuri video ale companiei, realizându-se, astfel, o relație simbiotică între producătorii japonezi și cei americani. (Capcom, 2013)

Conform aceluiași site, în 2013, cincisprezece adaptări cinematografice au fost realizate după jocurile video ale acestei companii, în perioada 1994-2012, șapte 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 influențate și au constituit o sursă de inspirație, pentru industria animeului, existând, adesea, o relație de interdependență între aceste două sectoare ale industriei de entertainment.

Fenomenul *doujinshi*, limitat, inițial, la realizarea de manga-uri s-a extins, în ultimii ani, și în sectorul de gaming (Lamerichs, 2013). Numeroși producători independenți 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 artiștii independenți, să realizeze serii anime adaptate după aceste jocuri și 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 același nume și la o multitudine de jocuri *doujinshi*.

Jocul popularizează un stil relativ inedit, pe piața occidentală, numit „*danmaku*” sau „*bullehell*”. 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, și să folosească propriul arsenal de proiectile și abilități speciale, pentru a învinge.

„*Touhou*” spune povestea unei *miko*, pe nume Reimu, o preteasă japoneză a religiei *Shinto*, care trebuie să păzească templul său și ținutul fantastic-Gensokio, de atacurile unor ființe malefice din folclorul japonez, numite *youkai*. După o vreme, Reimu se întâlnește cu Marisa, o vrăjitoare din Occident, venită în căutare de comori. După ce Reimu o învinge pe Marisa, cele două protagoniste se împrietenesc și luptă împreună, atât împotriva *youkai*-lor, cât și împotriva unor ființe din folclorul european cum sunt vampirii. Astfel, îmbinând elemente, atât din cultura japoneză cât și din cea occidentală, această serie de jocuri a câștigat o popularitate foarte mare în Occident, ea fiind, în mare parte, tradusă în limba engleză de către fani.

A devenit aproape o tradiție ca, la fiecare ediție a convenției Comiket, să fie lansat un joc nou din seria „*Touhou*” și 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 și date despre edițiile Comiket. Animeul adaptat după seria de jocuri „*Touhou*”, se numește „*Memories of Phantasm*”, și se poate viziona, atât pe acest site cât și pe youtube.

Un alt gen inedit și necunoscut multă vreme pieței de jocuri video occidentală, îl reprezintă „*visual-novel*” sau nuvelele vizuale.

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

Pe parcursul desfășurării acțiunii, jucătorului îi sunt, adesea, prezentate fragmente din poveste sub forma unor secvențe anime. Jucătorul este pus, foarte curând, în situația ca, la îndemnul personajelor, ori din proprie inițiativă, să ia niște decizii, alegând una dintre opțiunile afișate pe ecran, care vor afecta desfășurarea acțiunii.

Aceste jocuri se caracterizează prin imagini vizuale deosebite, povești captivante și 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 și-a pierdut memoria în urma unui accident, iar trecutul său este legat de o lume fantastică, populată de vampiri și demoni. După acest joc, s-a realizat și o adaptare anime cu același nume, și un joc hibrid între genurile *fighting* și *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 în absența localizării. (Ito, 2013)

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

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

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

Consider ca deosebit de importantă studierea influențelor culturii anime în toate sectoarele industriei de entertainment mass-media, deoarece, odată cu răspândirea fenomenului globalizării, acestea ar putea deveni și 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/](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>