

Е. Э. ВОЙТИШЕК  
С. А. КОМИССАРОВ

# ИГРОМАНИЯ ПО-ВОСТОЧНОМУ

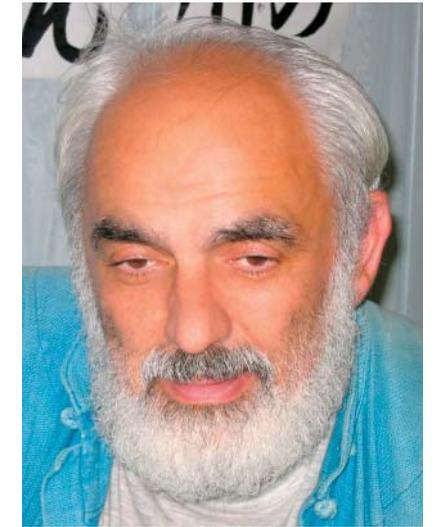


Сыграем — в раковины, цветы или стихи?

*Идешь по вечерним улицам  
наших городов  
и словно окунаешься  
в мигающее световое половодье  
вывесок разнообразных игровых  
клубов и казино.  
Прошло всего несколько лет  
с начала изменений  
в стране — и подобные  
заведения стали неременным  
атрибутом практически каждого  
населенного пункта —  
от мегаполиса до небольшого  
поселка. За игровыми  
автоматами можно встретить  
школьника и пенсионера,  
бизнесмена и бандита —  
игроманию, пожалуй, можно  
назвать социальной болезнью  
нашего времени, наряду  
с алкоголизмом  
и наркоманией.  
На Востоке же люди столетиями  
предавались азартным играм  
с не меньшей, если  
не с большей, страстью,  
чем на Западе...*



**ВОЙТИШЕК Елена Эдмундовна** — кандидат исторических наук, научный сотрудник Института археологии и этнографии СО РАН (Новосибирск), заведующая кафедрой востоковедения Новосибирского государственного университета. Член Всероссийской ассоциации японоведов. Сфера научных интересов — культурно-исторические традиции народов Восточной и Юго-Восточной Азии, история интеллектуальных развлечений в духовной культуре Китая, Японии, Кореи. Автор более 50 печатных работ



**КОМИССАРОВ Сергей Александрович** — кандидат исторических наук, старший научный сотрудник Института археологии и этнографии СО РАН, профессор кафедры востоковедения Новосибирского государственного университета. Член Европейской ассоциации китаеведов. Сфера научных интересов — археология и этническая история Восточной и Юго-Восточной Азии, история традиционной китайской медицины. Автор более 500 печатных работ

Сегодня игра воспринимается, прежде всего, как синоним алчности и азарта, однако изначально игровой элемент был важной частью жизни общества. В современной культурологии игра выступает формообразующим по отношению к самой культуре способом деятельности человека; более того, возникновение игры, а также характерного для нее состязательного момента отмечается еще на биологическом уровне, до всякой культуры (Хейзинга, 1992). Если рассматривать игру как феномен, производный от культурного опыта человечества, то ее место можно определить как пограничное: между миром рефлексии (философия, наука, религия и т. п.) и миром, ускользающим от рефлексии (ритуал, телесные практики и переживания). В современном понимании игра является непродуктивной деятельностью человека, мотив которой заключается не в достижении практического результата, а в самом действии: «Игра как область деятельности и жизни, противопоставленная

серьезной, неигровой действительности, имеет специфическую символическую условность, позволяющую человеку в пределах игры быть свободным» (Розин, 2001, С. 70).

Благодаря тому что игра обладает символической условностью, есть возможность моделировать ситуации конфликтов, решение которых в практической сфере деятельности или затруднено, или невозможно. На заре человечества через игровое поведение происходило формирование эстетических и этических идеалов. При этом игра помогала человеку подниматься над обыденностью, создавать свою собственную Вселенную, и тем самым уподобляться божеству. Отсюда и ее тесная связь с ритуалом: недаром в традиционных обществах игра была неотъемлемой частью культов. И хотя по мере развития культуры происходила десакрализация игры, указания на ее особую связь с судьбой сохранились во многих мелких деталях, и даже в суевериях, связанных с игровой практикой.



[серебряную] застежку, и вовсе дурееет, играя на золото. Умение — то же самое, но стоит появиться чему-то ценному — и все внимание уже на внешнем. А сосредоточившись на внешнем, теряешь внимание к внутреннему» (Из книг мудрецов, 1987, С. 97).

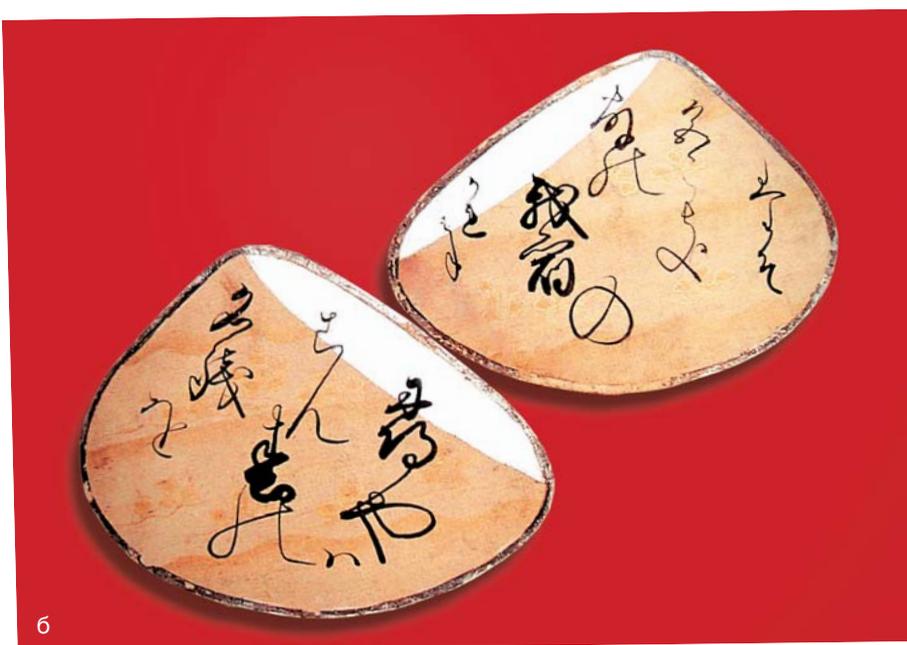
Конфуцианской традицией, получившей распространение во многих странах Дальнего Востока, для обуздания низменных страстей «благородному мужу» предписывалось не растрчивать свои силы на «пустые» занятия, а направлять их на собственное духовное усовершенствование и беззаветную службу государю. Места игровому

В XII в. среди японцев была широко распространена игра в раковины-хамагури; суть ее состоит в том, что нужно подобрать створки, на внутренние части которых были нанесены либо одинаковые рисунки с незначительными отличиями (а), либо части одного стихотворения (б). Последние стали прообразом «поэтических карт» ута-карута. а — ракушки для игры в каиавасэ; б — гэндзи-карута в виде ракушек

### Раковинная забава

Самоценность, изначально при-сущая игре, не предполагает какой-либо материальной выгоды для ее участников. Однако по мере усложнения общественных связей стремление участников игры к самоутверждению и лидерству усилилось, а с развитием рыночных отношений победа в игре и вовсе стала расцениваться в качестве денежного эквивалента. Коммерциализация игры способствовала тому, что стремление к личному успеху и выгоде в настоящее время все чаще приобретает патологический характер.

Игровой азарт был издавна свойственен людям Востока, о чем выразительно говорится в древнекитайском трактате «Чжуан-цзы», датированном концом IV — началом III вв. до н. э.: «Тот, кто искусен в игре со ставкой на черепицу, волнуется, играя на



а  
Бумажные карты японского производства. Масти и старшие карты обозначены отличными от обычных карт символами:  
а — европеизированные карты тэнсё (середина XVI в.);  
б — японизированные карты унсун (конец XVII в.)

поведению, состязательности в данной модели предусмотрено не было, ибо, как учил Конфуций, «у совершенного мужа нет оснований вступать в состязания» (исключение знаменитый философ делал только для стрельбы из лука) (Классическое конфуцианство, 2000, С. 105).

Конфуцианская идеология впоследствии оказала глубокое влияние на развитие общественного сознания японцев, в том числе и на формирование знаменитого самурайского кодекса бусидо. В первую очередь настоящий воин должен был состязаться с самим собой и не отвлекаться от Пути служения.

Разумеется, теоретические посылки отнюдь не всегда реализовывались на практике. Характерно в этом плане развитие игры, называемой каиавасэ («сложение раковин моллюсков»), или каиоои («накрывание раковин»), которая была популярной среди японских

аристократов эпохи Хэйан (VIII—XII вв.). Суть игры состояла в сопоставлении и подборе друг к другу — в зависимости от формы, цвета и размера — половинок редких и диковинных раковин моллюска хамагури. Участница, набравшая наибольшее число совпавших половинок, объявлялась победительницей.

Первоначально в каиавасэ играли только в аристократических кругах, но уже ко времени эпохи Эдо (начало XVII в.) «раковинная забава» распространилась и среди обычных горожан. Чтобы расширить круг возможных участников, содержание игры существенно видоизменили путем нанесения на внутренние створки раковин либо рисунков, либо частей стихотворений. Игра с такими раковинами в дальнейшем послужила прообразом карточных игр, основанных на хорошем знании и пятистиший танка из классических антологий, и поэтических образов знаменитых произведе-



«Поэтические карты» хякунин-иссю (XVII в.). Подобная колода состоит из 200 карт: сто из них, с полным текстом стихотворений (ёмифуда), находится у ведущего, а еще сто — с текстами второй половины произведений (торифуда) — раздаются участникам, которые должны как можно быстрее и полнее установить соответствие между двумя половинами колоды

ний, например «Повесть о принце Гэндзи» («Гэндзи-моногатари»), созданная на рубеже X—XI вв.

### Поэтические карты ута-карута

Европейцы, появившиеся на Японском архипелаге в середине XVI в., принесли с собой и бумажные карты, которые, в конце концов, полностью вытеснили хрупкие раковины. Под словом «карта» (*карута*, *гарута*), заимствованном из португальского языка (*carta*), сначала подразумевался особый вид толстой бумаги.

Первые карты японского производства были напечатаны в местечке Миикэ (современный г. Омута) на острове Кюсю. При этом мастера не просто копировали западные образцы, но и создавали собственные варианты, где в качестве мастей использовались «кубки», «монеты», «жезлы» и «мечи», а в качестве «картинок» (старших карт) — «ко-

ролева», «всадник», «полководец», «дракон» и т. п. В течение века было создано несколько видов европеизированных карточных игр, которые пережили и бурный расцвет, и периоды запретов со стороны властей.

Что касается собственно японской линии карточных игр, то в середине XVII в. уже существовали «поэтические карты» *ута-карута*, больше напоминающие лото, разработанные на основе поэтической антологии XIII в. «Хякунин иссю» («Сто стихотворений ста поэтов»), составленной прославленным поэтом и филологом Фудзиварой-но Тэйка. В этой игре в равной мере сочетаются культурно-воспитательные элементы и игровой азарт. Следует заметить, что вначале использовались стихи и из других сборников, однако уже к середине XIX в. под *ута-карута* понимали только карты, созданные на основе «Ста стихотворений». Поэтому их стали называть и *хякунин-иссю-карута*. Более того, сама антология

приобрела особую популярность именно благодаря игре в «поэтические карты».

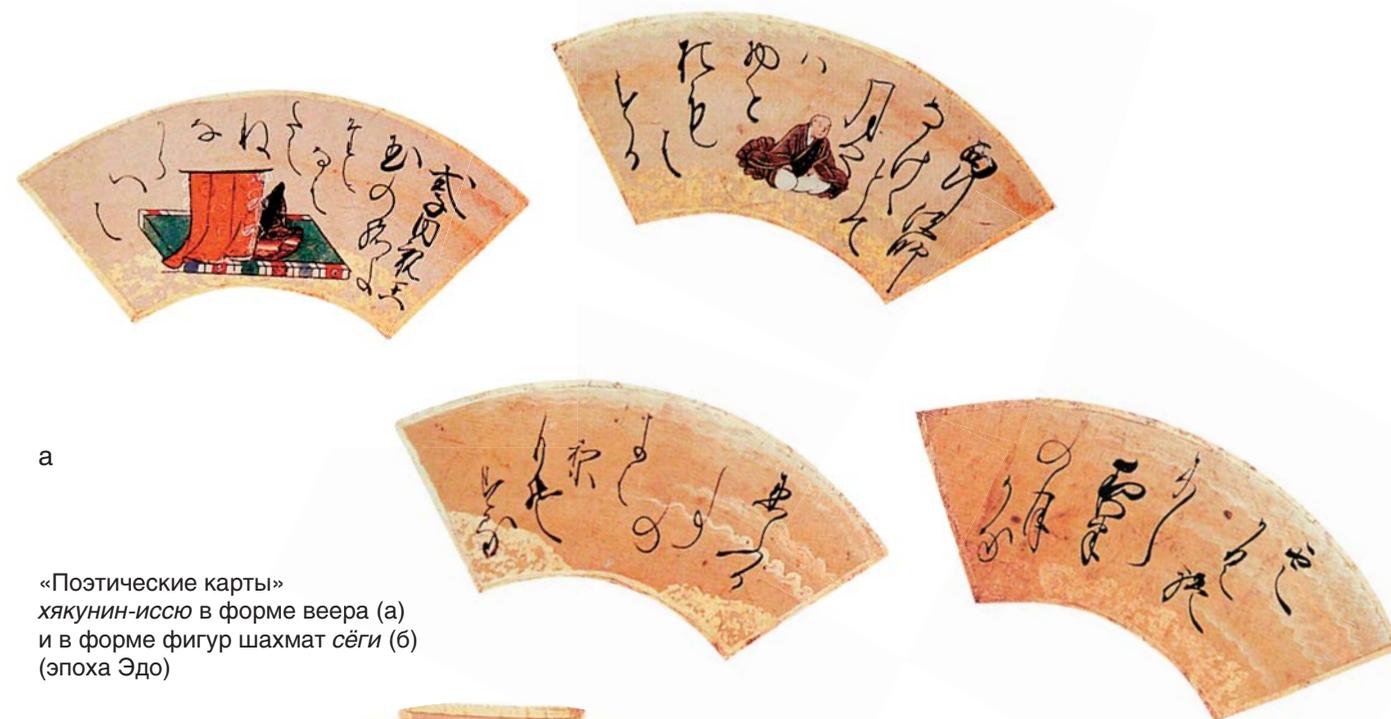
В эпоху Мэйдзи (середина XVIII — начало XIX вв.) известный издатель Куроива Руйко разработал современные правила игры, после чего турниры по «поэтическим картам» стали проводиться в преддверии новогодних празднеств.

Эта традиция сохранилась и по сей день. Более ста тысяч любителей «поэтических карт» регулярно проводят соревнования по всей Японии. Около пяти тысяч человек являются обладателями «данов» (разрядов). Существует особая коммерческая лига, ежегодно организующая квалификационные турниры, в которых пятьдесят человек разыгрывают титул мастера *мэйдзин*.

### «Забивайте торчащие сваи»

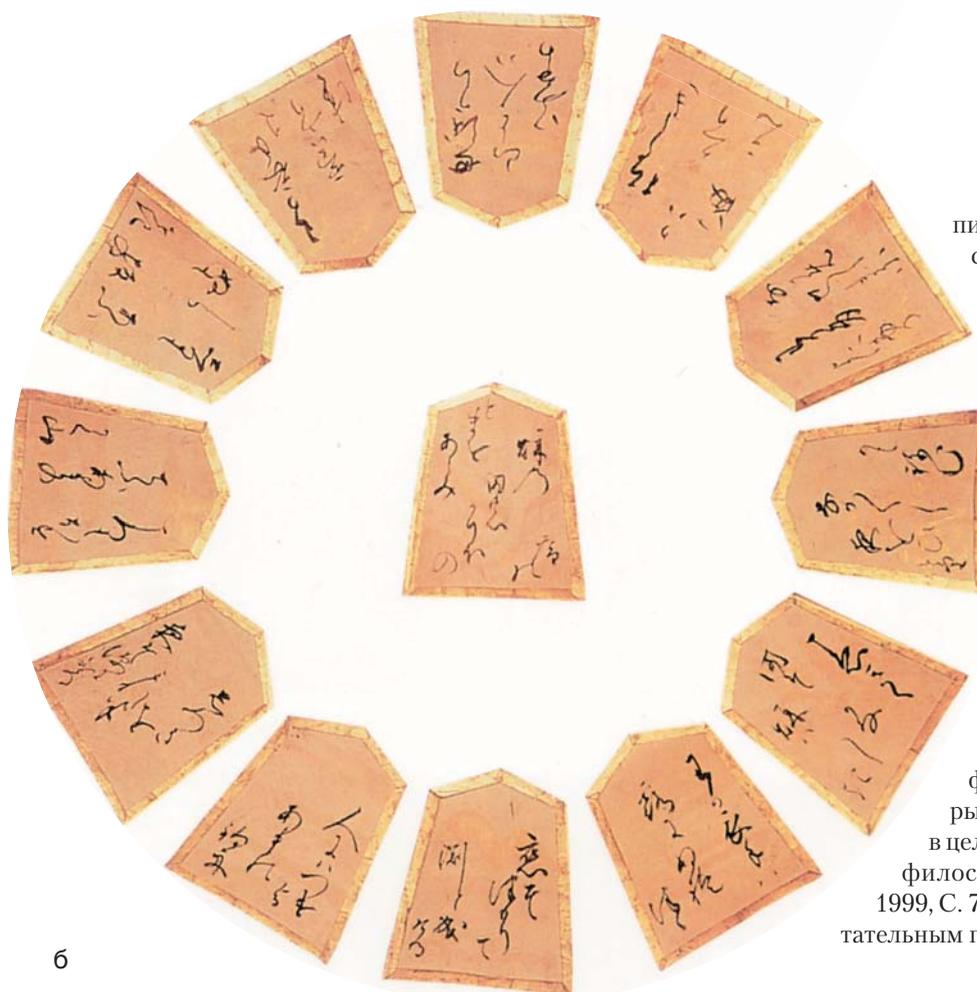
Но, пожалуй, наибольшее распространение в японском обществе приобрела другая интеллектуальная игра — *ироха-карута*, «карты с пословицами». Карты представляют собой своеобразную антологию народных пословиц, буддийских и конфуцианских афоризмов, где каждому знаку алфавита соответствует одно или несколько изречений.

Изобретение алфавита *ироха* (названного так по первым трем знакам: *и-ро-ха*) традиционно при-



а

«Поэтические карты» хякунин-иссю в форме веера (а) и в форме фигур шахмат сёги (б) (эпоха Эдо)



б

писывается легендарному буддийскому монаху Кобо Дайси (774—835 гг.), более известному под монашеским именем Кукай. Существует предположение, что Кукай, будучи искусным каллиграфом, создал знаки слоговой азбуки *хирагана*, базирующейся на китайских иероглифах, которая стала неотъемлемой частью письменного японского языка.

Новая азбука и была закреплена в поэтическом алфавите *ироха*, состоящем из 48 (первоначально — 47) знаков и созданном на основе фрагмента из буддийской «Сутры нирваны». В итоге он сложился в цельное стихотворение с глубоким философским смыслом (Войтишек, 1999, С. 7—8). Приведем его здесь в блистательном переводе академика Н. Конрада:



## Карты — буквари и энциклопедии

Поскольку японская фразеология поистине необъятна, существует множество комплектов карт с разным набором пословиц и афоризмов. Можно выделить три группы изречений, соответствующих различным наборам карт: пословицы *камигата-карута*, распространенные в районе Камигата (территория Киото и Осака); пословицы *тюкё-карута*, имевшие хождение в районе Тюкё (между Токио и Киото, с центром в окрестностях Нагоя); пословицы *эдо-карута*, распространенные в исторических центрах Японии, и прежде всего в Эдо (название Токио до 1868 г.). Нужно отметить, что изречения *тюкё-карута*, отличаясь особым своеобразием, в настоящее время широким слоям населения Японии по большей части непонятны, поэтому постепенно выходят из обращения.

На основе поэтического алфавита постоянно создавались карты самой различной тематики. Из наиболее оригинальных можно отметить



Традиционные поэтические карты ута-карута (среди авторов — императоры, монахи, придворные поэты и поэтессы)



Турнир по игре в традиционные поэтические карты



На основе поэтического алфавита были созданы «карты с оборотнями». Тексты пословиц и афоризмов, которые они содержат, заменены изречениями, имеющими отношение к привидениям и оборотням из традиционной японской демонологии

*Иро ха нихо хэдо тири нуру о* Красота сияет. Миг — И увяла вся.

*вага ё тарэ дзо цунэ нара му (н)* В нашем мире что, скажи, Пребывает ввек?

*уи но оку яма кэфу коэтэ* Грани мира суеты Ныне перейдя,

*асаки юмэ мидзи эхи мо сэдзу (кё:).* Брось пустые видеть сны И пьянеть от них

(Цит. по: Войтишек, 2003, С. 131).

Что же касается собственно карт *ироха*, то они появились в конце эпохи Муромати (XVI в.). Существовало несколько их локальных вариантов, но все они базировались на одном принципе. Колода *ироха* состоит из 96 (48 x 2) карт, одна половина которых содержит картинки со знаками алфавита, а другая — тексты пословиц и афоризмов. Играющие должны установить как можно больше соответствий между этими двумя разделами, что требует хорошего знания литературного языка во всем его фразеологическом богатстве.

Половина колоды карт *ироха* — самой распространенной интеллектуальной карточной игры среди японцев — содержит картинки со знаками алфавита, а другая — тексты пословиц и афоризмов. Играющие должны установить как можно больше соответствий между этими двумя разделами, что требует хорошего знания литературного языка. На фото — карты *ироха* (эпоха Мэйдзи, середина XIX в.)

Тексты на картах *ироха* представляют собой, как правило, высказывания нравоучительного, дидактического характера, нередко исполненные добродушного юмора. Приведем несколько характерных примеров: «Любимого ребенка пошли в далекое путешествие»; «В дом, где смеются, приходит счастье»; «Чрезмерная вежливость становится грубостью»; «И обезьяна с дерева падает»; «Плачущее лицо еще и пчела кусает».

Здесь же можно назвать и известное изречение: «Забывать торчащие сваи», — которое многими культурологами трактуется как один из главных принципов функционирования японского общества вплоть до новейшего времени. Суть изречения в том, что прежде всего следует выполнять общую задачу и не выделяться в ущерб господствующему порядку, что, кстати, категорически исключает состязательность.



«Цветочные карты» ханафуда стали ответом против официального запрета на карточные игры европейского типа в Японии

карты *ёкай-карута*, а также *о-бакэ-карута* (что означает «карты с оборотнями»), созданные в период между эпохой Эдо и эпохой Мэйдзи. Вместо классических пословиц и афоризмов эти карты оперировали изречениями и различными историями, касающимися привидений и оборотней из традиционной японской демонологии — популярных образов традиционного театра Кабуки.

Помимо игровой, карты *ироха* выполняли еще одну функцию: они служили иллюстрированным букварем, помогая начинающим осваивать алфавит и обогащая их сведениями о выразительных средствах языка. Собранные воедино, цитаты и афоризмы играли роль своеобразного словесного оружия, позволяя образованным людям в ходе беседы отражать возможные нападки со стороны оппонентов.

Стихи *ироха* использовались также и в качестве каллиграфических прописей — отсюда их другое название *тэннараи-ута*, что на русский язык переводится как «стихи для чистописания». В этом сказалось культурное влияние великого континентального соседа Японии —

Китая, где наряду с классическими конфуцианскими книгами, составлявшими основу духовного воспитания в традиционной культуре, издавна существовали специальные рифмованные иероглифические прописи, в которых в игровой форме давались знания о мире.

### Двенадцать месяцев цветов и деревьев

Хотя многие из интеллектуальных японских карточных игр возникли не так давно, все они в содержательном плане опираются на многовековую культурную традицию. Это относится и к так называемым «цветочным картам» *ханафуда* (иначе — *хана-карута*), изобретенным в 1818—1843 гг. Одним из стимулов к их созданию стало стремление обойти официальный запрет на карточные игры европейского типа, существовавший в то время. Эти карты, которые дают полное представление о чувственном восприятии всех четырех сезо-

нов года в художественно-поэтической традиции, стали воплощением коллективного творчества японского народа. И сегодня, несмотря на широкое распространение в Японии китайской игры *мацзян* и обычных европейских карт — словом, всех видов азартных игр, пришедших из-за границы, — карты *ханафуда* остаются популярными в качестве чисто национальной игры, являясь специфическим феноменом японской культуры.

Цветы и птицы четырех времен года, надписи *тандзаку* со стихами (продолговатый лист бумаги со стихами в жанре *танка*), изысканные образы — все это могло появиться только в Стране восходящего солнца. В том виде, в котором «цветочные карты» дошли до нас, они представляют собой колоду из 48 листов с изображением деревьев, цветов и растений четырех сезонов года: сосны, сливы, сакуры, глицинии, ириса, пиона, леспедецы, мисканта, хризантемы, клена, ивы и павлонии, которые вписаны в различные сюжеты.

Считается, что цветы на картах *ханафуда* соответствуют 12-ти месяцам солнечного календаря (несмотря на то что солнечный григорианский календарь был введен в Японии только в 1873 г., в начале эпохи Мэйдзи), тогда как растения и связанные с ними художественно-поэтические образы — месяцам лунного календаря, тра-

диционного для Востока. Поэтому, вследствие разницы между лунным и солнечным календарем, в «цветочных картах» наблюдаются некоторые несоответствия. Например, такие растения, как июньский пион и декабрьская павлония, на самом деле должны относиться к апрельским растениям, а ноябрьская ива — к майским. По этой причине среди растений, птиц и цветов, собранных в «цветочных картах», многие не соответствуют реальному сезону и, следовательно, не являются достоверным календарно-временным свидетельством. Все это подчеркивает условность игрового пространства, отделяя его от повседневной реальности.

Символы цветов и деревьев, использующиеся в картах *ханафуда*, выбраны далеко не случайно: на протяжении многих столетий все они играли заметную роль в традиционной культуре Японии, сохраняя свое значение и в современной жизни: достаточно вспомнить о поистине всенародном празднике любования цветами сакуры. Следует отметить, что во многих случаях значение того или иного растения в культурной жизни японского народа предопределено тем колоссальным комплексом духовных традиций, который Япония унаследовала от Китая. Творчески переработав и развив заимствованные элементы, коллективный гений японского народа сумел создать свой особый мир художественного восприятия действительности.

Всего в Японии, а также в Корее (туда эта игра — по-корейски *хватху* — пришла из Японии и даже приобрела свои национальные черты) известно более 30 видов игры в «цветочные карты». Несмотря на то что по ряду критериев эти игры близки к азартной европейской карточной игре (имеются в виду сложная и разветвленная система правил, требующая от игроков максимального внимания и сосредоточенности; наличие многочисленных дополнительных комбинаций, бонусов и прикупов), они сохраняют уникальность своего внутреннего содержания. Игра в *хана-карута* подразумевает отличное владение культурно-историческим контекстом и знание большого количества обычаев, касающихся материальной и духовной жизни народов Юго-Восточной Азии, складывающихся на протяжении нескольких столетий.

### Учиться играючи

В настоящее время в Японии выпускается множество так называемых «образовательных карт», *кё:ику-карута*, по самым разнообразным отраслям знания: литературе, родному языку, фольклору, искусству, географии, истории, астрономии, химии и т. д. С точки зрения подачи материала, все они основаны на методе наглядности, который широко используется японскими педагогами в образовательной практике. Некоторые наборы (например, с репродукциями гравюр известных художников или фотографиями знаменитых феодаль-

ных замков) используются также для популяризации японской культуры среди иностранцев.

Таким образом, насыщение карточных игр «высоким» содержанием (поэзией, литературными аллюзиями, религиозной и культурной символикой) позволяло представителям интеллектуальной элиты не только удовлетворять так или иначе присущее человеку наслаждение азартом, при этом не «теряя лица», но также получать и закреплять новые знания. Выходило все вполне по-конфуциански: «...учиться, и притом все время в усвоенном упражнении, — разве это не одна из радостей?» (Алексеев, 1978, С. 429).

Мягко, но неуклонно — как в приемах айкидо — увлечение картами направлялось на цели воспитания и образования, и тем самым, хотя бы отчасти, предотвращалась возможность патологического развития этого пристрастия. Безусловно, значение подобного опыта не стоит преувеличивать, поскольку панацеи от всех болезней, в том числе социальных, просто не существует. Япония, в частности, не избежала эпидемии компьютерных игр, чему, очевидно, способствовала их замаскированная связь с высокими технологиями. Однако и в этой сфере возможности интеллектуальных карточных игр еще далеко не исчерпаны: большинство из них сейчас существует в компьютерном варианте,



Современные образовательные карты: карты по произведениям художника XX в. Такэхиса Юмэдзи

Современные образовательные карты *хякунин-иссю*, посвященные победе Японии в Русско-японской войне 1905 г.

регулярно проводятся он-лайнковые турниры. В Интернете активно функционируют постоянные сайты, информирующие о карточных чемпионатах, деятельности клубов любителей, новых видах карт; на форумах активно обсуждается как содержательная, так и спортивная сторона интеллектуальных игр.

Что касается названий различных видов карт, то, когда акцент делается на преимуществах историко-литературных традиций, в названии фигурирует слово *карута*, которое воспринимается в современном языке уже как исконное японское; в том же случае, если в оформлении карт подчеркивается заимствованная с Запада идея, используется слово *торампу* (от *англ.* trump) или *кадо* (от *англ.* card).



Есть еще одна любопытная сфера применения карт в японской духовной культуре — традиционные элитарные искусства чайной церемонии *садо* и церемонии благоволий *кадо*. Для этого существуют специальные карты, сделанные из тонких деревянных плашечек и украшенные различными видами цветочного орнамента, составляющего, как и в случае с картами *ханафуда*, особый растительный код японской культуры. Карты используют для оценки мастерства, а также для определения очередности участников церемонии в действиях, целью которых (подобно всем восточным развлечениям) является не только приятное времяпрепровождение, но тренировка духовных и физических способностей участников ритуала.

Различные формы современных японских игровых карт *торампу*



Карты «десяти ароматов» *дзюсюко-фуда* не являются в строгом смысле игровыми — их используют в традиционных ритуалах: в чайной церемонии *садо* и в церемонии благоволий *кадо*

Работа выполнена при поддержке гранта РФФИ 06-06-80022а, гранта Рособразования РНП 2.2.1.1.2183, а также при поддержке Японского фонда (Japanese Foundation)



Заканчивая наш обзор интеллектуальных карточных игр Японии, хочется поставить вопрос о сущности игрового поведения, элементы которого так или иначе проявляются в различных областях духовной культуры Китая, Японии и Кореи. Не будучи символическим выражением конфликтов эпохи, подобные виды креативной деятельности своей непредсказуемостью и свободой уравновешивали отсутствие реальной свободы в исключительно регламентированных сообществах на Востоке.

#### Литература

Алексеев В.М. *Китайская литература: Избр. труды.* — М.: ГРВЛ, 1978. — 595 с.

Войтишек Е.Э. *Карты «ироха»: Старинная интеллектуальная японская игра.* — Новосибирск: Изд-во ИАиЭТ СО РАН, 1999. — 78 с.

Войтишек Е.Э. *Классическая китайская литература и мацзян: игровое пространство культуры // Вестник НГУ. Сер. История, филология.* — 2006. — Т. 5. — Вып. 4. *Востоковедение.* — С. 33 — 37.

Войтишек Е.Э. *Происхождение и история развития карт в Японии (анализ и интерпретация традиционных японских интеллектуальных карточных игр) // Археология, этнография и антропология Евразии.* — Новосибирск: Изд-во ИАиЭТ СО РАН, 2003. — №1 (13). — С. 128-139.

Из книг мудрецов: *Проза Древнего Китая / Сост., вступ. статья, статьи об авторах и коммент. И. Лисевича.* — М.: Худ. лит., 1987. — 351 с.

*Классическое конфуцианство: В 2-х т. / Пер., статьи, комм. А. Мартынова, И. Зограф.* — СПб.: Издательский дом «Нева»; М.: «ОЛМА-ПРЕСС», 2000. — Т. 1. *Конфуций.* Лунь Юй. — 384 с.

*Мир [антологии] «Хякунин иссю» (Хякунин иссю-но сэкай).* — Киото: Явата сириси сэкадо бидзюцукан, 2006. — 48 с. (на яп. яз.).

*Мир карт (Карута-но сэкай) / Сост. Эбаси Такаси, Ёкояма Кэйити.* — Омута: Исторический музей игровых карт Миикэ, 2003. — 63 с. (на яп. яз.).

Морита Сэйго. *Все о старинных картах «ироха» (Мукаси ироха-карута субэтэ).* — Токио: Кюрюдо, 1970. — 220 с. (на яп. яз.).

Розин В.М. *Игра как область деятельности и жизни // Новая философская энциклопедия: В 4-х т.* — М.: Мысль, 2001. — Т. 2. Е — М. — С. 70.

Хейзинга Й. *Homo ludens (Человек играющий).* — М.: Прогресс-Академия, 1992. — 464 с.

Автор и редакция выражают благодарность руководству и сотрудникам Исторического музея игровых карт Миикэ (Омута, префектура Фукуока), Художественного музея Сэкадо (Киото) и Городского исторического музея (Сэндай), а также профессору Университета Хосэй господину Эбаси Такаси (Токио, Япония) за предоставленные иллюстративные материалы