

УДК 82.0

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ МИРОВОЙ ЛИТЕРАТУРЫ КАК СЮЖЕТНАЯ ОСНОВА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

© Клокотина А.А., Косицин А.А.

*Самарский национальный исследовательский университет
имени академика С.П. Королева, г. Самара, Российская Федерация*

e-mail: klokotina@bk.ru

Цель данного исследования – изучение влияния классической мировой литературы на сценарную отрасль в игровой индустрии через рассмотрение существующих вариантов репрезентации известных сюжетов в формате компьютерных игр. Задачи: представление видеоигровых продуктов, их сопоставление с оригинальными произведениями и последующая их классификация с выявлением методов медиаадаптации.

Искусство литературы находит жизнь в многочисленных дискуссиях и интерпретациях своих смыслов и концепций. И по сей день произведения, спровоцировавшие культурные перемены, завоевавшие внимание аудитории, прошедшие проверку временем, оказывают свое влияние на новые поколения творческой прослойки. Литературные сюжеты неисчислимо количество раз закладывались фундаментом в направлениях прикладного творчества, театра, кино и пр., в том числе – в форме видеоигрового искусства. Игровые разработчики нередко используют классические произведения мировой литературы в качестве нарративной основы для игр.

Для классической литературы, в свою очередь, видеоигровые адаптации могут стать синонимом новой жизни. Интерактивный формат смог бы привлечь внимание громкими названиями, мотивируя потребителей обратить внимание и на первоисточник, вовлекая в культуру чтения новую аудиторию с разными целями: от развлечения до обучения [1].

Видеоигровая отрасль по-прежнему остается довольно молодой, однако ее стремительные темпы развития демонстрируют нарастающее экономическое и информационное доминирование, на фоне спроса общественности. На 2023 год она является одним из перспективнейших направлений в России, что становилось поводом для организации соответствующих национальных проектов, таких как, например, «Росгейм» [2]. Описываемая политика предполагает вывод отечественной видеоигровой отрасли из статуса нишевой, что уже становится дополнительным поводом для ее изучения с научных точек зрения.

Адаптация существующего текста под формат видеоигры – задача с творческой точки зрения напрямую зависящая от руководящего исполнителя и его перспективы на решение подобных задач, которые, как и способы самовыражения в искусстве, разнообразны. Видеоигровая адаптация может идти по следам оригинального произведения и полностью заимствовать все доступные для этого задумки, как это было продемонстрировано в «I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM», созданной по одноименному рассказу Харлана Эллисона. Также к результату подобной методики возможно отнести многочисленные коммерциализированные цифровые продукты рекламной направленности.

Обратным подходом выступает вольная интерпретация известного сюжета, в которой исходная задумка представляется отсылкой для ценителей, что можно увидеть

в переосмыслении «Красной шапочки» Шарля Перро – «The Path» или мрачной «American McGee's Alice» по небезызвестной «Алисе в Стране чудес» Льюиса Кэрролла.

Сценарий игры также может являться посланием автору и даже выступать критикой исходника, как нам показала серия «Bioshock», оспаривающая доводы из романа писательницы Айн Рэнд «Атлант расправил плечи» [3].

Существуют прецеденты видеоигр, таких как «The Witcher» по циклу Анджея Сапковского, разрабатываемых в продолжение книжных серий, порой при участии авторов оригинальных произведений, и в свое время вернувших им былую славу.

Отдельного упоминания заслуживают игры, интегрировавшие в себя внутрисюжетные объекты исходника с помощью медиаинтерпретаций, в форме игрового инструментария, такого как способности главного героя «Hades», ссылающейся на греческую мифологию в целом.

Представленная вариативность в подходах соответственно способствует дифференциации методик адаптации, что следует из намерений отдельных авторов или коллективов привнести собственные трактовки исходников, пропуская их через собственные жизненный опыт, совокупность мировоззрений и систему навыков. Данные переменные при введении в методологию процесса требуют более глубокого изучения, особенно с позиции начинающих специалистов, рискующих столкнуться с трудностями в развитии своей карьеры.

Более остальных в данном плане пострадали видеоигровые сценаристы. Общество игровой индустрии привыкло недооценивать вклад своих коллег, о чем с пользователями социальной сети Twitter поделился известный в обсуждаемых кругах игровой писатель Дэвид Гейдер. Он рассказывает о принижениях и обесценивании своего труда как сценариста видеоигр, что впоследствии привело его к решению покинуть свою должность в компании [4]. Этот опыт, по результатам опроса Гильдии сценаристов Великобритании, так же на тот момент разделяли 53 % специалистов данной отрасли труда [5]. Исходя из описанной статистики, подобная тенденция исключения профессионально составленного сценария продолжается, несмотря на неоспоримый факт его важности в сюжетных игровых произведениях, а также наличия на рынке труда живых представителей, достигших своим писательским мастерством, культового статуса.

Библиографический список

1. Squire K. From Content to Context: Videogames as Designed Experience // Educational Researcher. 2006. №. 8. С. 19–29. URL: <http://www.jstor.org/stable/4124789> (дата обращения: 27.05.2023).
2. Королев Н.В. Шум и гейм // Коммерсантъ. 2022. № 235/II. С. 1.
3. Hocking C. Ludonarrative Dissonance in Bioshock // Click nothing: [сайт]. URL: http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (дата обращения: 27.05.2023).
4. Маковеев А. Дэвид Гейдер: сценаристов в BioWare «тихо ненавидели» // StopGame: сайт. URL: https://stopgame.ru/newsdata/58085/devid_geyder_scenaristov_v_bioware_tiho_nenavideli (дата обращения: 27.05.2023).
5. Writers' Guild of Great Britain, WGGB. Over 50 % of games writers face bullying and harassment, as WGGB launches new guide // Writers' Guild of Great Britain: [сайт]. URL <https://writersguild.org.uk/gameswriters> (дата обращения: 27.05.2023).