

УДК 004.94

Ю. Ф. Шпаковский, М. Д. Данилюк

Белорусский государственный технологический университет

**ВИДЕОИГРОВЫЕ СЦЕНАРИИ:
ОСОБЕННОСТИ АДАПТАЦИИ ЛИТЕРАТУРНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ**

Область применения адаптированных текстов литературных произведений сегодня чрезвычайно широка. Например, издания для малоподготовленной аудитории или подготовка текста для киносценария, основанного на литературном произведении. Одним из развивающихся и малоизученных направлений адаптации книжного первоисточника остаются игровые сценарии, которые базируются на литературном произведении. Адаптация литературного произведения для сценария — это интерпретация исходного текста средствами другого медиа. Ключевым элементом любой текстовой адаптации является трансформация текста. Текст первоисточника — это исходная точка, а текст-трансформ, отличающийся от оригинального произведения, — конечная. Применительно к литературным произведениям выделяется несколько уровней трансформации текста. При адаптации романа, рассказа, повести или другого литературного произведения в формат видеоигры ключевыми являются изменения структуры текста, а также увеличение или уменьшение объема первоисточника, т. е. включение в его состав или исключение из него различных — новых и изначальных — текстовых компонентов. Кроме того, при адаптации литературного произведения необходимо учитывать следующие параметры: игровой жанр, определяющий геймплейные механики, необходимость создания интерактивных элементов, использование игрового окружения в повествовании и предоставление игроку иллюзии выбора.

Ключевые слова: видеоигра, адаптация, литературное произведение, жанр, повествование, игровой дизайн, интерактивные элементы.

Yu. F. Shpakouski, M. D. Danilyuk

Belarusian State Technological University

**VIDEO GAME SCRIPTS:
FEATURES OF LITERARY WORKS ADAPTATIONS**

The scope of book adaptations today is extremely wide. For example, publications for a little prepared audience or text preparations for the scripts which are based on a literary work. One of the least developed and little-studied directions of book adaptations is the game scripts. Adapting a literary work into a script is an interpretation of the content for another media. The key element of any text adaption and interpretation is its transformation. The text of the source material is the starting point, and the transformed text, different from the original work, is the result of adaptation process. With reference to literary works, several levels of the text transformation are distinguished. However the key features of adapting a novel, a story or another literary work into a video game format are changes in the structure of the text and increase or decrease in the volume of the source material: it is including or excluding different (new and original) text components. In addition, when you adapt a literary work, you need to consider the following parameters: the game genre, which defines gameplay mechanics, the necessity to create interactive elements, the use of the game environment for the narrative and giving the player illusions of choice.

Key words: video game, adaptation, literary work, gameplay, genre, narrative, game design, interactive elements.

Введение. Адаптация литературного произведения — это процесс переработки оригинального текста произведения, его приспособления, переделки и переписывания для новых целей, новой аудитории или нового способа применения [1]. Сегодня функционирование адаптированных литературных произведений чрезвычайно широко: например, адаптация для детей, адаптация-упрощение, адаптация перевода, жанровая и медийная адаптации. Одним

из малоизученных и развивающихся направлений медийной адаптации текста являются сценарии видеоигр, которые базируются на произведениях художественной литературы.

Основная часть. Ключевым элементом любой текстовой адаптации является трансформация текста. Текст первоисточника — это исходная точка процесса адаптации, а текст-трансформ, отличающийся от оригинального произведения, — конечная.

Применительно к литературным произведениям выделяется несколько уровней трансформации текста, важнейшими из которых являются цитирование, исключение и перестановка. В первом случае сюжетобразующие текстовые компоненты переносятся из оригинального произведения в адаптированный текст без изменений с целью сохранения содержательно-смысловой основы. Во втором случае текст трансформируется путем исключения несюжетобразующих текстовых компонентов оригинального произведения. В третьем случае происходит изменение композиции текста оригинала [2].

В случае медийной адаптации текст первоисточника изменяет формат своего существования, так как адаптация литературного произведения для сценария — это интерпретация художественного текста средствами другого медиа.

Сценарий видеоигры. Игровые сценаристы создают историю при помощи текста, звука и изображений. Эти три выразительных средства использовались рассказчиками на протяжении тысяч лет: в основе всех видов искусства лежит одно из этих средств или их комбинация. Однако у видеоигр есть еще и свой собственный уникальный инструмент повествования — геймплей.

Геймплей, или игровой процесс, — это компонент игры, отвечающий за интерактивное взаимодействие игрока и игрока. Геймплей описывает то, как пользователь взаимодействует с игровым миром, как игровой мир реагирует на действия игрока и как определяется набор действий, который предлагает игроку игра [3]. В свою очередь, геймплей напрямую влияет на жанр видеоигры — например, стратегия, ролевая игра, боевик или квест, каждый из которых обладает своими собственными подходами к подаче сюжета.

В качестве примеров игровых адаптаций литературных произведений в различных жанрах рассмотрим две игры: квест «Отель «У погибшего альпиниста», основанный на одноименной повести братьев Стругацких, и ролевую игру «Не время для драконов», основанную на одноименной книге С. Лукьяненко и Н. Перумова.

«Отель «У погибшего альпиниста» — детектив братьев Стругацких с элементами научной фантастики, сюжет которого рассказывает об инспекторе полиции Петере Глебски, который прибывает в отель «У погибшего альпиниста», расположенный в отдаленном горном районе. Ввиду определенных обстоятельств — внезапно обнаруженного трупа — инспектор вынужден задержаться в гостинице надолго. Вернуться в город или вызвать помощь нет никакой возможности, так как лавиной завалило

единственный выход из долины, и инспектор в одиночку берется найти убийцу [4].

Сценарий видеоигры от украинской студии Electronic Paradise максимально приближен к сюжету одноименной повести братьев Стругацких, однако наряду с оригинальной веткой сюжета, описанной в повести, разработчики внесли два альтернативных варианта развития событий.

Таким образом, можно отметить, что при работе над медийной адаптацией «Отеля «У погибшего альпиниста» был увеличен объем текста оригинального произведения путем введения в повествовательную ткань новых структурных элементов. На уровне всего произведения это находит отражение в развитии основной и альтернативных сюжетных линий, на уровне отдельных его фрагментов — в возможности выбора вариантов ответа во время сцен-диалогов главного героя персонажами.

Так, например, уже в самой первой сцене, когда Петер Глебски прибывает в отель, где его встречает хозяин гостиницы Алек Сневар, рассказывающий историю о погибшем альпинисте, игрокам предлагают на выбор две возможные ответные реплики [5]: «Вам привет от инспектора Ззута!» и «Может, сначала зарегистрируете меня?». Первая реплика — прямая цитата из произведения — приведет к развитию диалога, который будет дословно цитировать текст повести. Вторая реплика — альтернативный вариант ответа — позволит пропустить этот диалог и продвинуться дальше по сюжету.

В то же время при рассмотрении медийной адаптации повести Стругацких также можно отметить сокращение исходного текста. В качестве иллюстрирующего примера рассмотрим эпизод с лыжами из начала игры. В повести присутствует следующий текстовый фрагмент [4]: «Высокие ноздреватые сугробы по сторонам крыльца были утыканы разноцветными лыжами — я насчитал семь штук, одна была с ботинком». В видеоигровой адаптации этот отрывок текста отсутствует, однако перед входом в отель игрок может заметить ровно семь лыж, воткнутых в землю, на одной из которых надет лыжный ботинок. В целом в игре многие фрагменты оригинального текста повести (например, описания отеля) заменены соответствующей визуализацией. Подобный подход — использование игрового окружения в повествовании — является одним из ключевых способов рассказа истории в видеоиграх.

Изменение структуры текста, в свою очередь, связано с необходимостью введения в игру различных интерактивных элементов, при взаимодействии с которыми игрок может получить необходимую для него информацию. Так,

в повести братьев Стругацких, когда главный герой попадает в номер погибшего альпиниста, описание всего происходящего в комнате подается через диалог главного героя с владельцем отеля. В игре же игрокам предлагают взаимодействовать с различными объектами и таким образом пополнять знания о них. При этом последовательность, в которой игроки будут изучать находящиеся в комнате предметы, строго не задана. Игровая визуализация каждого из объектов, находящихся в номере погибшего альпиниста, практически дословно «цитирует» описание соответствующего объекта в повести. Кроме того, в рамках медийной адаптации в комнату были помещены и другие предметы, описание которых в тексте повести отсутствует, однако эти предметы отсылают нас к более поздним отрывкам из первоисточника (потерянные туфли господина Дю Барнсторка).

В целом, на примере «Отеля «У погибшего альпиниста», можно отметить, что игровой жанр, определяющий игровые механики, является одним из ключевых факторов, влияющих на процесс адаптации литературного произведения для сценария видеоигры. В случае рассматриваемой нами игры студии Electronic Paradise речь идет о жанре «квест».

Квест — один из основных жанров компьютерных игр, важнейшими элементами которого являются собственно повествование и исследование игрового мира через взаимодействие и общение с его объектами и персонажами [6]. Именно со спецификой игрового жанра и связаны все ключевые изменения текста при его адаптации: изменение структуры текста, а также увеличение и уменьшение объема первоисточника, то есть включение в его состав новых и исключение оригинальных текстовых компонентов. Все эти изменения обусловлены необходимостью создания интерактивных элементов и связаны с использованием игрового окружения в повествовании и предоставлением игроку иллюзии выбора.

Еще одним примером медийной адаптации литературного произведения является ролевая игра «*Не время для драконов*».

«Не время для драконов» — роман российских писателей-фантастов Сергея Лукьяненко и Ника Перумова в жанре технофэнтези. Действие книги происходит в вымышленном Среднем мире, где живут люди, эльфы и гномы, а правят кланы магов, истребившие драконов. Главному герою — московскому врачу Виктору, попавшему из нашего мира в Средний, предстоит проделать долгий путь, чтобы спасти волшебный мир и его обитателей [7].

Сюжет игры «Не время для драконов» разворачивается в вымышленной вселенной одно-

именной книги. При работе над игрой разработчики тесно взаимодействовали с Сергеем Лукьяненко, одним из авторов романа «Не время для драконов», согласовывая с ним различные идеи и подходы к адаптации произведения. Поэтому в целом сценарий видеоигры достаточно близок к тексту оригинала, однако некоторые диалоги и описания при создании сценария игры были переписаны или заменены.

Например, в самом начале романа главному герою Виктору угрожают по телефону [7]:

«В трубке молчали. Только доносилось очень-очень медленное хрипящее дыхание.

— Алло? Алло, мама, ты?!

Он уже знал, что это не мама. Но признаваться себе в этом упрямо не хотел.

В трубке размеренно дышали. С присвистом, точно втягивая воздух сквозь неплотно сжатые (острые-острые!) зубы.

— Алло... — повторил Виктор. Устало и покорно, удерживаясь на самой грани телефонной вежливости, рано или поздно превращающейся в поток отборной ругани, от которой через минуту самому становится неловко.

— Не высовывайся... — шепнула трубка. Протяжно, через силу, словно неведомый собеседник хотел сказать что-то куда более обидное, но тоже нашел в себе силы сдержаться. — Живи... тихо... живи... пока...»

В игровой адаптации весь этот диалог заменен на несколько предложений-отсылок [8]: «*Сначала погас свет. Потом в телефон пытались угрожать. Неприятности следовали одна за одной и превращались в одну большую неприятную систему.*»

Пример тестовых модификаций при адаптации диалогов:

• Игра [8]:

— И как мы сюда попали? Между мирами есть... э... ворота?

— Тропы. Разве ты видел какие-то ворота?

— Ясно, тропы... Так что ты там говорила про миры? Их именно три?

— Ну, не совсем. Трудно объяснить то, что всем известно... Мир — один. Мы же не говорим про рубашку, что она состоит из внутренней стороны, внешней и середины. Мир — один. Все дело в том, как на него смотреть. С какой стороны. Ты жил с внутренней. Там все иначе, чем у нас или в мире Прирожденных.

• Роман [7]:

— И как мы сюда попали? Между мирами есть... э... ворота?

— Тропы, — равнодушно ответила Тэль. — Разве ты видел какие-то ворота?

— Тэль, я понимаю, сейчас не время, но я имею право знать...

— Да, — легко согласилась девочка. — Только говори тише. И не перебивай. Место опасное. Есть три мира...

— Именно три? — Виктор мгновенно забыл ее просьбу не перебивать.

— Я знаю только их... — Тэль вдруг осеклась, и Виктор тревожно оглянулся по сторонам. Но нет, никого не было видно ни впереди, ни сзади, ни на склонах. — Да, я вру, — неожиданно сказала Тэль. — Трудно объяснить то, что всем известно... Мир — один.

— Спасибо, — искренне согласился Виктор. — А то я начал тревожиться за свой рассудок.

— Мы же не говорим про рубашку, что она состоит из внутренней стороны, внешней и середины... — Мир — один. Все дело в том, как на него смотреть. С какой стороны. Ты жил с внутренней. Там все иначе, чем у нас, или в Мире Прирожденных.

Структурные различия имеют место также и в нарративе игры в сравнении с повествованием в романе: в отличие от литературного произведения, где авторы параллельно раскрывают несколько сюжетных линий, в игре все происходящее подается исключительно с позиции главного героя. В связи с этим многие текстовые фрагменты, особенно из первой части литературного первоисточника, либо просто не вошли в сценарий игры, либо используются в нем значительно позже с точки зрения временных сюжетных рамок.

«Не время для драконов» — игра в жанре RPG (role playing game; ролевая игра), для которого характерны продуманный сюжет и проработанный игровой мир. Сюжет в ролевых играх обычно делится на серию основных и побочных заданий или квестов (подсюжетов) [6]. В игре «Не время для драконов» также присутствуют побочные задания, которые не связаны напрямую с основной сюжетной линией романа и были написаны сценаристами специально для игры. Таким образом, можно отметить, что текст оригинального произведения при адаптации подвергался не только сокращению, но и увеличению объема путем введения в ткань повествования новых текстовых структурных единиц.

Суть основной сюжетной линии игры «Не время для драконов» заключается в том, что главный герой Виктор, преодолевая все трудности, должен как можно быстрее остановить надвигающийся «конец света». Реализация сюжетной установки «как можно быстрее» в рамках ролевой игры с неотъемлемо присущей этому жанру серией побочных заданий приводит к серьезной внутриигровой проблеме. Разработчики ставят пользователя в практически патовую ситуацию: сюжет игры предполагает,

что для главного героя каждая минута на счету, и в то же самое время раз за разом предлагает игроку задержаться на «пару недель» в очередной деревушке, выполняя разнообразные побочные задания. В такой ситуации эффект погружения, так замечательно созданный разработчиками, разрушается, а все то напряжение, которое задает темп основной сюжетной линии, исчезает.

Таким образом, в игровой адаптации романа «Не время для драконов» имеет место логическое противоречие между игровыми механиками, характерными для жанра ролевых игр, и сюжетной историей, требующей быстрого действия. Все это приводит к возникновению лудонарративного диссонанса.

Лудонарративный диссонанс — термин, созданный Клинтон Хокингом для описания противоречий между механиками игры и ее сюжетом [9].

Все виды искусства построены на принципе «приостановки неверия» — негласном соглашении между создателем произведения искусства и его «потребителем», позволяющем разуму человека на короткий промежуток времени принять как данность некоторые условности, без которых не может существовать произведение искусства (такие как относительность времени и пространства в кино, двухмерность живописи и так далее), и воспринимать его как реальность.

На заре игровой индустрии разработчики игр обладали очень ограниченным набором выразительных средств. Поэтому условностей в играх было больше, чем где-либо: чтобы поверить в то, что набор пикселей смутно напоминающих человека, на самом деле является храбрым воином, требовался открытый ум и богатое воображение.

Однако за прошедшие десятилетия выразительные средства, доступные разработчикам игр, эволюционировали: сегодня герои выглядят, как живые люди, двигаются, как живые люди, обладают правдоподобной мимикой, настоящим голосом, действуют в декорациях, приближающихся к фотореалистичности. Но в то время, когда повествовательные техники в играх стремительно развивались, игровые механики почти не претерпели изменений.

Именно поэтому лудонарративный диссонанс и превратился в проблему. Одно дело, когда пиксельный человечек наступает на квадратик с красным крестиком и восстанавливает красную шкалу в углу экрана. Совершенно другое — когда персонаж, который выглядит, двигается и говорит, как живой человек, наступает на коробочку с красным крестом и волшебным образом излечивается от тридцати пулевых ранений.

В этом случае «приостановка неверия» дает осечку, контакт между потребителем и производением рушится, эффект погружения исчезает. Модель реальности, созданная нашим разумом, разваливается на разрозненные фрагменты. Мы больше не верим в то, что история игры — настоящая, поэтому она не трогает нас на эмоциональном уровне.

Единственным способом решения проблем, связанных с «лудонарративным диссонансом», является объяснение сценаристами игры всех условий, с которыми может столкнуться пользователь. Например, возвращаясь к игровой адаптации романа «Не время для драконов», объяснений условности требуют ситуации, когда игра склоняет игрока к исследованию квази-открытого мира и выполнению различных побочных заданий, из-за чего возникают «простои» основной сюжетной линии. Объяснения подобных условностей появились еще в «Baldur's Gate 2» (ролевая игра, 1997 г.), в которой сценаристы постарались оправдать сюжетные заминки: например, героям необходимы ресурсы и деньги, чтобы продвинуться дальше по сюжету, поэтому они берутся за выполнение побочных заданий. Таким образом, все, что игрок делает в открытом мире, в конце концов служит одной цели: продвинуться дальше по основному сюжету, ради которого все и задумывалось.

Заключение. Медийная адаптация текста литературного произведения — это интерпретация

художественного текста средствами другого медиа. В случае медийной адаптации текст первоисточника изменяет формат своего существования. На примере двух рассмотренных выше игровых адаптаций — «Отель «У погибшего альпиниста» и «Не время для драконов» — можно отметить, что литературные произведения могут быть перенесены в формат видеоигры. В процессе адаптации художественного текста в игровой видеоформат необходимо учитывать следующие параметры: игровой жанр, определяющий геймплейные механики; необходимость создания интерактивных элементов; использование игрового окружения в повествовании; предоставление игроку иллюзии выбора. При адаптации романа, рассказа или повести в формат видеоигры ключевыми способами трансформации текста являются изменение его структуры, а также увеличение и уменьшение объема первоисточника, т. е. включение в его состав новых текстовых компонентов. Кроме того, при работе над сценарием игры необходимо учитывать связь между ее механиками и сюжетом с тем, чтобы избежать противоречий между ними. Таким образом, основной задачей игрового сценариста при адаптации текста литературного первоисточника в сценарий видеоигры является создание оптимальных условий и возможностей для реализации сюжета истории, рассказанной в литературном произведении, в рамках использования конкретных жанровых игровых механик.

Литература

1. Курдина И. В. Адаптированные издания художественной литературы как объект // Книга: Исслед. и материалы. М., 1986. Сб. 53. С. 25–33.
2. Вейзе А. А. Чтение, реферирование и аннотирование иностранного текста. М.: Высшая школа, 1985. 124 с.
3. Lindley C. A., Sennersten C. C. Dissecting Play. Investigating the Cognitive and Emotional Motivations and Affects of Computer Gameplay // Proceedings of CGAMES 2008. Blekinge Institute of Technology, 2008. P. 38–47.
4. Стругацкий А., Стругацкий Б. Отель «У погибшего альпиниста». М.: Знание, 1982. 44 с.
5. Dead Mountaineer's Hotel. 2009. URL: http://store.steampowered.com/app/10230/Dead_Mountaineers_Hotel (access date 12.09.2017).
6. Adams E. Fundamentals of Game Design. 2nd edition. Berkeley, CA: New Riders, 2010. 700 p.
7. Лукьяненко С. В., Перумов Н. Д. Не время для драконов. М.: Эксмо, 1997. 472 с.
8. Не время для драконов. 2007. URL: <http://online.1c.ru/games/game/3771129> (access date 12.09.2017).
9. Hocking C. Ludonarrative Dissonance in Bioshock. 2007. URL: http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (access date 12.09.2017).

References

1. Kurдина I. V. Adapted editions of fiction as an object of bibliography. *Kniga: issledovaniya i materialy* [The Book: Researches and Materials]. Moscow, 1986, collection 53, pp. 25–33 (In Russian).
2. Veyze A. A. *Chlenie, referirovanie i annotirovanie inostrannogo teksta* [Reading, abstracting and annotating a foreign text]. Moscow, Vysshaya shkola Publ., 1985. 124 p.
3. Lindley C. A., Sennersten C. C. Dissecting Play. Investigating the Cognitive and Emotional Motivations and Affects of Computer Gameplay. *Proceedings of CGAMES 2008*. Blekinge Institute of Technology, 2008, pp. 38–47.

4. Strugatsky A., Strugatsky B. *Otel "U pogibshogo alpinista"* [Dead Mountaineer's Hotel]. Moscow, Znanie Publ., 1982. 44 p.
5. Dead Mountaineer's Hotel. 2009. Available at: http://store.steampowered.com/app/10230/Dead_Mountaineers_Hotel (accessed 12.09.2017).
6. Adams E. *Fundamentals of Game Design*. 2nd edition. Berkeley, CA, New Riders, 2010. 700 p.
7. Luk'yanenko S. V., Perumov N. D. *Ne vremya dlya drakonov* [A Farewell To Dragons]. Moscow, Eksmo Publ., 1997. 472 p.
8. *Ne vremya dlya drakonov* [A Farewell To Dragons]. 2007. Available at: <http://online.1c.ru/games/game/3771129> (accessed 12.09.2017).
9. Hocking C. Ludonarrative Dissonance in Bioshock. 2007. Available at: http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (accessed 12.09.2017).

Информация об авторах

Шпаковский Юрий Францевич — кандидат филологических наук, доцент кафедры редакционно-издательских технологий. Белорусский государственный технологический университет (220006, г. Минск, ул. Свердлова, 13а, Республика Беларусь). E-mail: shpakouski@belstu.by

Данилюк Максим Демьянович — магистр филологических наук, аспирант кафедры редакционно-издательских технологий. Белорусский государственный технологический университет (220006, г. Минск, ул. Свердлова, 13а, Республика Беларусь). E-mail: weta30@gmail.com

Information about the authors

Shpakouski Yuryy Frantsavich — PhD (Engineering). Assistant Professor, the Department of Editing and Publishing Technology. Belarusian State Technological University (13a, Sverdlova str., 220006, Minsk, Republic of Belarus). E-mail: shpakouski@belstu.by

Danilyuk Maksim Dem'yanovich — Master of Philology, PhD student, the Department of Editorial and Publishing Technology. Belarusian State Technological University (13a, Sverdlova str., 220006, Minsk, Republic of Belarus). E-mail: weta30@gmail.com

Поступила 15.08.2017