

DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.132.1>

## СЮЖЕТ И ЕГО ТРАНСФОРМАЦИИ В ПРОЦЕССЕ ВЗАИМОВЛИЯНИЯ КИНО И ВИДЕОИГР

Научная статья

**Ханиев Б.Р.<sup>1,\*</sup>**

<sup>1</sup>ORCID : 0000-0002-5884-7410;

<sup>1</sup>Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань, Российская Федерация

\* Корреспондирующий автор (bulat\_h[at]mail.ru)

### Аннотация

Цель работы – определение форм заимствования сюжета в процессе взаимодействия киносферы и гейминдустрии. В статье были рассмотрены сущность и разновидности сюжета. Также автор осветил подход к изучению трансформации через призму интерсемиотического перевода и трансмедийного повествования, рассматривающих переход между форматами. Также были выделены критерии трансмедиа, по которым осуществлялся анализ эмпирической базы работы. Автором изучены примеры кинопродуктов, берущих за основу своего создания сюжет видеоигр, и геймпродуктов, аналогично связанных с фильмами. Выявлены изменяющиеся и трансформирующиеся элементы сюжета и внутреннего наполнения вселенной произведения, связанные с особенностями каждого из направлений.

**Ключевые слова:** видеоигры, фильмы, кино, сюжет, композиция, трансформация сюжета, адаптация.

## PLOT AND ITS TRANSFORMATIONS IN THE INTERINFLUENCE OF FILM AND VIDEO GAMES

Research article

**Khaniev B.R.<sup>1,\*</sup>**

<sup>1</sup>ORCID : 0000-0002-5884-7410;

<sup>1</sup>Kazan (Volga region) Federal University, Kazan, Russian Federation

\* Corresponding author (bulat\_h[at]mail.ru)

### Abstract

The work aims to identify forms of story borrowing in the process of interaction between the film sphere and the game industry. The essence and varieties of storytelling were discussed. The author also highlighted the approach to the study of transformation through the prism of intersemiotic translation and transmedia narrative, which deals with the transition between formats. The criteria of transmedia were also identified, according to which the empirical base of the work was analysed. The author studied examples of film productions that take the plot of a video game as the basis for their creation, and game products that are similarly linked to films. The changing and transforming elements of the plot and internal content of the work's universe, related to the specifics of each of the directions, were revealed.

**Keywords:** video games, films, cinema, story, composition, story transformation, adaptation.

### Введение

Современный цифровой мир предполагает развитие всевозможных медиапродуктов, в число которых входят произведения кино- и гейминдустрии. Происходит совершенствование технической стороны производства и сюжетной составляющей, формирующей основу внутреннего мира. Однако происходит и взаимовлияние кинокартин и видеоигр, рождающее новые творения, такие как: интерактивные фильмы, кинематографические трейлеры видеоигр [5], либо геймпродукты, прототипом персонажей которых становятся реальные киноактёры. Произведения данных направлений искусства могут перенимать опыт друг друга, а также перенестись в другое направление, адаптируясь под новый формат с точки зрения сюжета и драматургии.

Трансформации сюжета и переход в иную плоскость искусства – не новое явление, изучения интерсемиотического перевода и трансмедиа проводились ранее, но они не рассматривали взаимовлияние видеоигр и киноиндустрии, что обуславливает высокий уровень научной новизны работы.

### Основные результаты

Истоки интерсемиотического перевода, его понятие восходят к Р. Якобсону, выделившему три разновидности перевода [2]. Интерсемиотический перевод представляет собой интерпретацию вербальных знаков через невербальные. У. Эко, развивая мысль Р. Якобсона, рассматривает интерсемиотический перевод как интерпретацию с изменением материи посредством манипуляции [12]. Он заявляет, что явление можно уподобить серии интерпретаций, которые так же становятся объектом интерпретации, но, важно, чтобы сочетание знаков в новой «трансформации» производило тот же эффект, что и оригинал.

И. А. Лиходкина пишет, что экранизацию можно считать одним из видов интерсемиотического перевода [8]. Если перевод литературного изложения в киноформат может считаться интерсемиотическим переводом, то, по нашему мнению, переход между видеоигрой и фильмом также равен интерсемиотическому переводу, ввиду адаптации первоисточника под новую платформу, поскольку в него включаются новые знаковые формы, выраженные в активных действиях геймера.

Более близким термином будет служить «трансмедиа». Г. Дженкинс писал, что явление трансмедийности должно привести к появлению иных форм нарративности ((англ. narrative) – рассказ, повествование; теория нарратива изучает строение сюжетных повествований и общие законы сюжетосложения [11]), в которых меняются творческие практики и происходит смещение медиапотребления от восприятия сюжета, образов героев к созиданию вымышленного мира. Трансмедийное повествование представляет собой процесс, при котором все фрагменты истории распределены на множестве медиаплатформ, чтобы создать целостное сюжетно-композиционное пространство. В идеальном случае каждый медиум вносит свой уникальный вклад в раскрытие истории [3].

Нарратив должен включать следующие элементы [9]:

- допускать новые данные о героях;
- допускать новое развитие сюжета;
- не повторять уже пережитый опыт, а создавать уникальный;
- избегать противоречий.

Можно выделить две разновидности трансмедийного сторителлинга, в первом случае цикл развивается подобно «снежному кому», когда история становится популярной и рождает многообразие последующих продуктов; во втором случае проект уже задумывается как «многомедийный», разные компоненты которого дополняют друг друга и создают общую целостность истории.

Таким образом, трансмедийное повествование уже закладывает трансформацию внутренней драматургии и сюжета «вторичного» продукта, поскольку обусловлено расширением данных о «вселенной мира» и выработке нового опыта аудитории.

Однако подобные изменения зависят и от направления искусства, в котором они создаются. Кинематограф и гейминдустрия на сегодняшний день считаются разновидностями экранного искусства [6]. Экранные искусства, – это искусства, построенные на звукозрительных экранных образах [10]. Под этим термином можно понимать творчество, транслируемое на экране, выраженное в образах. Р. Коллингвуд под искусством подразумевает образное осмысление действительности, выражение её художественными средствами [7].

Трансмедийность предполагает переработку сюжета. Согласно толковому словарю русского языка Дмитриева, сюжет – это последовательность событий, как они показаны в том или ином произведении [4]. Сюжет является основой любого продукта искусства, содержащего в себе историю и раскрывающего её. В основе сюжета всегда лежит возникновение конфликта. Он становится катализатором начала действия, а его развитие определяет взаимосвязь и последовательность событий.

Исследователи лаборатории компьютерных историй Вермонтского университета изучили более полутора тысяч литературных произведений и выявили шесть основных форм повествования [1]:

- «из грязи в князи» — последовательное изменение в лучшую сторону;
- «из князи в грязи» — последовательное изменение в худшую сторону;
- «Икар» — изменение от роста персонажа, до его полного падения;
- «Эдип» — изменение от падения персонажа, сменяющееся его ростом, но заканчивающееся финальным падением;
- «Золушка» — изменение от роста персонажа, сменяющееся падением, однако завершающееся «взлётом»;
- «человек, загнанный в угол» — изменение от падения, до последующего роста и взлёта.

Данная типология уместна при анализе любого произведения, имеющего в своей основе сюжет, с её помощью возможно отследить трансформацию в композиционном построении.

Важно упомянуть, что эмпирическая база научной работы формировалась из связок «видеоигра-фильм», «фильм-видеоигра». Мы не рассматривали продукты, первоисточником которых были литературные произведения, комиксы.

Видеоигра «Star Wars Jedi: Fallen Order» создана по мотивам киновселенной «Звёздные войны» и весьма канонична с точки зрения внутреннего лора. Важно подчеркнуть, что произведение создано именно по мотивам, так как его сюжет не фигурирует ни в одной из частей фильмов. Действие разворачивается через пять лет после «Мести ситхов» и почти примыкает к истории «Изгой-один». Геймпродукт является полноценным трансмедийным творением, т.к.: допускает новые данные о героях (в некоторых эпизодах появляются киноперсонажи, включая Дарта Вейдера); допускает новое развитие сюжета (создает новую историю и расширяет внутренний лор); не повторяет уже пережитый опыт, а создаёт уникальный; не создаёт противоречий (вся история гармонично укладывается в первоисточник). Разработчики знакомят фанатов франшизы с новым героем – Кэлом Кертисом, прообразом которого послужил киноактёр Камерон Монахэн. Сюжет строится свободно, проходить задания можно в любом порядке, что создаёт уникальный опыт и прохождение. Также геймеры могут в любое время отправиться на разные планеты и получить новые знания о вселенной. В основе данной игры лежит взаимовлияние двух сфер, строящееся на расширении вселенной и глобального сюжета первоисточника, ведь эта история канонично встраивается в линию повествования всей франшизы.

Прямые геймадаптации кинофильмов не редкость, однако производство таких обычно обусловлено выходом самого фильма для создания ажиотажа вокруг картины. Примером послужат: X-Men Origins: Wolverine, Пираты Карибского моря, Хроники: Спайдервик. Все три видеоигры берут за основу уже реализованный в фильме сюжет, однако он не выстраивается на основе диалоговых окон и видеовставок картины. Сюжет в той же «Хроники: Спайдервик» реализуется в формате «левелинга» – пока игрок не пройдет часть игры, следующее развитие сюжета будет закрыто. В игру не вносятся новые персонажи, однако можно свободно бродить по локациям.

Геймпродукт не вызывает противоречий, создаёт новый опыт и, частично, расширяет сюжет, внося в игру противников, сражение с которыми не фигурировало в фильме. Сюжет трансформируется в формат «левелинга», однако остается линейным, подобно первоисточнику. Стоит заметить, что фильм композиционно выстраивается по форме «Золушка» – главный герой сначала «растёт», получив книгу, затем происходит падение, когда герой теряет

книгу, а в конце происходит подъем, завершая историю спасением всей семьи. Данная конструкция в игре трансформируется, сводясь к форме «из грязи в князи», т.к. в процессе прохождения игры геймер получает новые возможности и увеличивает силу персонажа. Упадку мы не наблюдаем, тогда игрок бы потерял часть возможностей. Таким образом, переход между платформами изменил композиционную структуру продукта.

Киноконпании также берут сюжет и сеттинг видеоигр для производства фильмов. Но уместить длительный сюжет игр в двухчасовой формат картины весьма сложно, ввиду чего часто что-то сокращается, трансформируется.

Ярким примером послужит «Обитель зла», снятый по мотивам игры «Resident Evil». Первая картина цикла берёт за основу совокупность сюжетных историй из нескольких игр, в частности «Resident Evil» и «Resident Evil 2». Однако производители не перенесли всё в точности, а создали уникальный продукт. Так, в сюжет добавился новый персонаж и главный герой Элис, отсутствующий в серии игр. Переработан нарратив, история начинается не с поместья Спенсера и начала заражения, а с истории Элис и отправлением в «Муравейник» – лабораторию компании «Umbrella». Также само распространение Т-вируса изменено: в первоисточнике заражение произошло путем загрязнения водоснабжения города, в фильме же инфицирован был сперва только «Муравейник», открытие которого стало причиной распространения Т-вируса в Раккун-Сити. Данные изменения были применены для большей кинематографичности картины и интереса зрителя. Однако критериям трансмедиа данный продукт не соответствует, ведь он не допускает новое раскрытие сюжета, а строит совсем иной, вызывающий противоречия, что свидетельствует о трансформации сюжета выходящей за рамки трансмедийного повествования.

### Заключение

На основе полученных данных, можно наблюдать заметную тенденцию на взаимодействие фильмов и видеоигр друг с другом. Современные геймпродукты, на примере «Star Wars Jedi: Fallen Order», стремятся к расширению вселенной, дополняя существующий глобальный сюжет, создавая иной продукт в рамках канона. На примере «Хроники: Спайдервик» можно заметить, что игры иногда в целом меняют композиционную структуру произведения. Фильмы же могут создавать вовсе параллельную вселенную, даже будучи снятыми «по мотивам», как «Обитель зла». Сюжет этой вселенной будет наполняться другими элементами, строиться иначе, что обусловлено спецификой киносферы. Трансмедийность и интерсемиотический перевод хоть и связывают разноплатформенные продукты, но не всегда являются присущим явлением при адаптации произведений искусства, т.к. встречаются продукты, взявшие за основу сугубо идею и концепцию, но развивая её совсем иначе. В процессе анализа были выявлены формы заимствования сюжета: прямая адаптация и создание «по мотивам». В прямой адаптации («Хроники: Спайдервик») само сюжетное повествование практически не меняется, изменения могут происходить только на уровне композиционной структуры, что обусловлено наличием платформенных особенностей, например, геймплеем видеоигры. Продукты, созданные «по мотивам» можно разделить на два типа: в первом случае, произведение будет дополнять уже существующий сюжет и канон, создавая новую сюжетную линию, включающуюся в общее повествование; во втором случае, продукт может брать за основу только идею и отдельные элементы, однако выстраивать свой «мир» совсем иначе от первоисточника, создавая иную вселенную.

### Конфликт интересов

Не указан.

### Рецензия

Алейникова О.С., Московский государственный университет технологий и управления им. К.Г. Разумовского (Первый казачий университет), Москва, Российская Федерация  
DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.132.1.1>

### Conflict of Interest

None declared.

### Review

Aleynikova O.S., K.G. Razumovsky Moscow State University of Technology and Management (First Cossack University), Moscow, Russian Federation  
DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.132.1.1>

### Список литературы / References

1. Data Mining Reveals the Six Basic Emotional Arcs of Storytelling [Electronic source] // MIT Technology Review. — 2016. — URL: <https://www.technologyreview.com/2016/07/06/158961/data-mining-reveals-the-six-basic-emotional-arcs-of-storytelling/>. (accessed: 16.04.22)
2. Jakobson R. On Linguistic Aspects of Translation. / R. Jakobson // Harvard Studies in Comparative Literature; edited by R.A. BROWER — Cambridge: Harvard University Press, 1959. — p. 232-239.
3. Jenkins H. Transmedia Storytelling 101 [Electronic source] / H. Jenkins // HENRY JENKINS. — 2007. — URL: [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html). (accessed: 13.04.22)
4. Дмитриев Д.В. Толковый словарь русского языка / Д.В. Дмитриев — М.: Астрель, 2003. — 1578 с.
5. Как видеоигры и кино влияют друг на друга [Электронный ресурс] // КиноРепортер. — 2021. — URL: <https://kinoreporter.ru/nazhmi-na-knopku-kak-videogry-i-kino-vliyajut-drug-na-druga/>. (дата обращения: 03.04.22)
6. Кирия И.В. История и теория медиа: учебник для вузов / И.В. Кирия, А.А. Новикова. — М.: Издательский дом ВШЭ, 2017. — 423 с.
7. Коллингвуд Р. Принципы искусства / Р. Коллингвуд — М.: Языки русской культуры, 1999. — 328 с.
8. Лиходкина И.А. Отражение литературных образов в кинематографе или особенности интерсемиотического перевода [Электронный ресурс] / И.А. Лиходкина // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — 2017. — №3. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/otrazhenie-literaturnyh-obrazov-v-kinematografe-ili-osobennosti-intersemioticheskogo-perevoda>. (дата обращения: 13.01.22)

9. Татару Л.В. Когнитивная логика нарратива [Электронный ресурс] / Л.В. Татару // Вестник РГГУ. — 2008. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kognitivnaya-logika-narrativa-1>. (дата обращения: 14.04.22)
10. Фёдоров А.В. Словарь терминов по медиаобразованию, медиапедагогике, медиаграмотности, медиакомпетентности / А.В. Фёдоров. — Таганрог: Издательство ТГПИ, 2010. — 48 с.
11. Хеффе О. Современная западная философия. Энциклопедический словарь / О. Хеффе — М.: Культурная революция, 2009. — 392 с.
12. Эко У. Сказать почти то же самое. Опыты о переводе / У. Эко — СПб: Симпозиум, 2006. — 283 с.

### Список литературы на английском языке / References in English

1. Data Mining Reveals the Six Basic Emotional Arcs of Storytelling [Electronic source] // MIT Technology Review. — 2016. — URL: <https://www.technologyreview.com/2016/07/06/158961/data-mining-reveals-the-six-basic-emotional-arcs-of-storytelling/>. (accessed: 16.04.22)
2. Jakobson R. On Linguistic Aspects of Translation. / R. Jakobson // Harvard Studies in Comparative Literature; edited by R.A. BROWER — Cambridge: Harvard University Press, 1959. — p. 232-239.
3. Jenkins H. Transmedia Storytelling 101 [Electronic source] / H. Jenkins // HENRY JENKINS. — 2007. — URL: [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html). (accessed: 13.04.22)
4. Dmitriev D.V. Tolkovyj slovar' russkogo yazy'ka [Explanatory Dictionary of the Russian Language] / D.V. Dmitriev — М.: Astrel', 2003. — 1578 p. [in Russian]
5. Kak videoigry' i kino vliyayut drug na druga [How video games and movies influence each other] [Electronic source] // KinoReporter. — 2021. — URL: <https://kinoreporter.ru/nazhmi-na-knopku-kak-videoigry-i-kino-vliyajut-drug-na-druga/>. (accessed: 03.04.22) [in Russian]
6. Kiriya I.V. Istoriya i teoriya media: uchebnik dlya vuzov [History and Theory of Media: Textbook for Universities] / I.V. Kiriya, A.A. Novikova. — М.: Publishing House of HSE, 2017. — 423 p. [in Russian]
7. Kollingvud R. Principy' iskusstva [Art Principles] / R. Kollingvud — М.: Yazy'ki russkoj kul'tury', 1999. — 328 p. [in Russian]
8. Lixodkina I.A. Otrazhenie literaturny'x obrazov v kinematografe ili osobennosti intersemioticheskogo perevoda [Reflection of literary images in cinema or features of intersemiotic translation] [Electronic source] / I.A. Lixodkina // Philological Sciences. Questions of theory and practice. — 2017. — №3. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/otrazhenie-literaturnyh-obrazov-v-kinematografe-ili-osobennosti-intersemioticheskogo-perevoda>. (accessed: 13.01.22) [in Russian]
9. Tataru L.V. Kognitivnaya logika narrativa [Cognitive Logic of Narrative] [Electronic source] / L.V. Tataru // Bulletin of the Russian State University for the Humanities. — 2008. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kognitivnaya-logika-narrativa-1>. (accessed: 14.04.22) [in Russian]
10. Fyodorov A.V. Slovar terminov po mediaobrazovaniyu, mediapedagogike, mediagramotnosti, mediakompetentnosti [Glossary of Terms on Media Education, Media Pedagogy, Media Literacy, Media Competence] / A.V. Fyodorov. — Таганрог: Publishing House TSPI, 2010. — 48 p. [in Russian]
11. Хеффе О. Sovremennaya zapadnaya filosofiya. E'nciklopedicheskij slovar' [Modern Western Philosophy. Encyclopedic Dictionary] / О. Хеффе — М.: Kul'turnaya revolyuciya, 2009. — 392 p. [in Russian]
12. E'ko U. Skazat' pochti to zhe samoe. Opy'ty' o perevode [Say almost the Same Thing. Experiences in Translation] / U. E'ko — SPb: Simpozium, 2006. — 283 p. [in Russian]