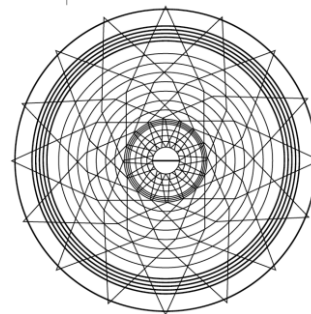


## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)



## ОТ ИГРОВЫХ ПЛАТФОРМ К БОЛЬШОМУ ЭКРАНУ: ТРАНСМЕДИАЦИЯ ФРАНШИЗЫ TOMB RAIDER (1996–2013)

### **Лапина-Кратасюк Е.**

PhD, научный сотрудник кафедры лингвистических  
и литературных исследований, Университет Тускии  
(Витербо, Италия)

[ekaterina.lapina@unitus.it](mailto:ekaterina.lapina@unitus.it)

### **Алейникова Д. А.**

Бакалавр медиакоммуникаций  
(Москва, Россия)

[daleynikova@yandex.ru](mailto:daleynikova@yandex.ru)

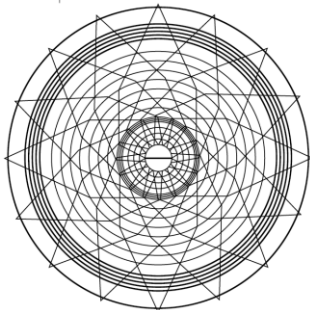
### **Аннотация:**

С учетом расширения игровой индустрии и роста интереса к видеоиграм данное исследование ставит перед собой задачу выявить стратегии, инструменты и методологические подходы, способствующие успешной адаптации видеоигр для разных медиаплатформ. Методологической основой исследования служит аналитическая модель Гамбарато/Альзамора/Тарсия. Полученные результаты предоставляют новые инсайты в области трансмедиации и адаптации видеоигр, что может быть полезно для исследователей и практиков в сфере создания мультимедийного контента и франшиз.

В работе исследуется франшиза *Tomb Raider* и ее киноадаптация – фильмы «Лара Крофт: Расхитительница гробниц» (2001) и «Лара Крофт: Расхитительница гробниц 2 – Колыбель жизни» (2003). Авторы выявляют инструменты адаптации видеоигр с перспективой продвижения в мультиплатформенной среде и проводят сравнительный анализ двух версий франшизы.

Особое внимание уделяется понятию трансмедиа и трансмедийному повествованию. Авторы рассматривают различные определения этих терминов и приводит примеры их использования.

Также исследуется концепция мира как основной системы, которая может создавать множество историй с несколькими связанными персонажами. Авторы приходят к следующим выводам: 1) видеоигры обладают внутренним трансмедийным потенциалом, что позволяет им привлекать новую аудиторию и удерживать старую; 2) адаптация видеоигр для других медиаплатформ может быть успешной стратегией для расширения аудитории и получения



## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)

дополнительных лицензионных доходов; 3) при переносе игры в другие медиа важно учитывать инструменты адаптации и трансмедиации, чтобы заинтересовать старую аудиторию и привлечь новую.

**Ключевые слова:** трансмедиа, адаптация, видеоигры, Лара Крофт, *Tomb Raider*, фильмы, медиа

### Введение

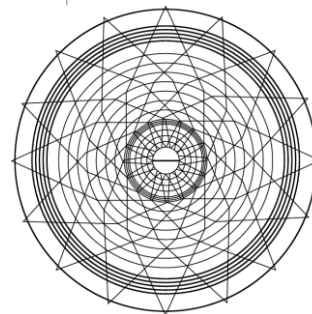
В последнее десятилетие индустрия видеоигр развивалась быстрыми темпами: в мире насчитывается более 3 млрд геймеров, а доходы отрасли в 2021 г. превысили 200 млрд долларов (Global Games Market Report, 2022). Эту тенденцию можно объяснить растущей доступностью видеоигр через множество платформ и устройств, таких как смартфоны, планшеты и консоли. D. Перейдя в новое качество средства массовой информации, видеоигры эволюционировали, предлагая все более захватывающий опыт, с достижениями в графике, звуковом дизайне и интерактивном повествовании. Благодаря иммерсивности игры обладают внутренним трансмедийным потенциалом. Так, в начале 1990-х гг. кинематографисты начали разделять творческий интерес к этому медиа. Например, С. Спилберг основал DreamWorks Interactive – подразделение, специализирующееся на производстве видеоигр. В 2005 г. был подписан контракт со студией EA на личный дизайн трех видеоигр (Picardo, 2007).

Одной из первых адаптаций видеоигры стала *Super Mario Bros* (1993), которая была принята довольно негативно – создателям не удалось окупить затраченный бюджет. Причиной оказалось несоответствие ожиданиям аудитории, так как фильм не содержал в себе привычной интерактивности. Несмотря на неудачу, некоторые киностудии увидели в этом возможность привлечь геймеров в кинотеатры, в то время как индустрия видеоигр получила возможность получать лицензионные доходы.

В настоящее время рынок игр вырос и превратился в прибыльный бизнес. Игровая индустрия стоимостью более 150 млрд долларов превосходит музыкальную и киноиндустрию в совокупности (Josh, 2019). Более того, компьютерные игры стали доминирующей культурной формой в том смысле, что они влияют на другие медиа, такие как кино, телевидение, литература, театр, живопись и музыка. Если раньше адаптацией в основном считался перенос произведения из книги в фильм, то сейчас историю, которая зародилась в игре, также переносят на другие медиаплощадки (Hutcheon, 2013).

## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)



Первой успешной адаптацией видеоигры стал фильм *Mortal Combat* (1999), который собрал на 50 млн долларов больше, чем было затрачено на его производство. Далее была адаптирована серия видеоигр *Tomb Raider* – появился фильм *Lara Croft: Tomb Raider* (2001). При бюджете в 115 млн долларов он собрал 274 млн долларов, что сделало его наиболее крупным коммерческим успехом для адаптации видеоигр. После этого студия выпустила сиквел *Lara Croft: Tomb Raider – The Cradle of Life* (2003).

Сейчас наблюдается тенденция к обновлению медиаландшафта: появляются новые методы, технологии, альтернативные каналы распространения и дополнительные формы общения с аудиторией. Институциональная конвергенция включает в себя как организационную интеграцию, так и рыночную конвергенцию. Первая заключается в создании франшиз, расширении сферы деятельности и инвестировании в различные формы медиа. Конвергенция рынка происходит, когда медиакомпании из разных секторов работают вместе для достижения общей цели, что влияет на способы создания текстов.

Несмотря на растущий рынок видеоигр, существует проблема переноса игры на другие медиа из-за недостатка знания инструментов трансмедиации и адаптации.

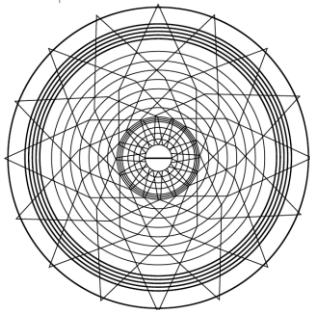
Целью данной работы является выявление инструментов адаптации видеоигр с перспективой продвижения в мультиплатформенной среде, которые позволяют заинтересовать старую аудиторию и подключить к проекту новую.

Для достижения поставленной цели были выполнены следующие задачи:

1. Выявить особенности репрезентации образа героини франшизы Лары Крофт в 2001–2003 гг. и 2018 г.;
2. Проанализировать рецепцию обеих адаптаций;
3. Провести сравнительный анализ двух версий и выделить основные различия;
4. Определить, какие новые трансмедийные инструменты были включены в повторную адаптацию.

### **Трансмедийное повествование**

Трансмедийное повествование – довольно новый термин. Считается, что он был введен Г. Дженкинсом в 2003 г. (Jenkins, 2003). Существует несколько определений, каждое из которых делает упор на ту или иную часть явления,



## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиа́ция франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)

описывая трансмедиа́льность с разных сторон. Для полного обзора приведем несколько определений, которые, по нашему мнению, наиболее релевантны в рамках этого исследования.

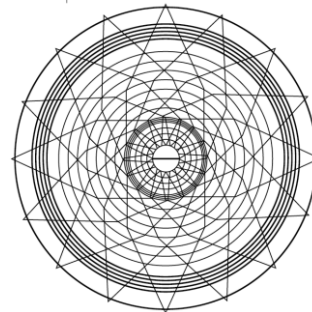
Одно из самых первых определений, которое используют многие исследователи, принадлежит Дженкинсу. Трансмедийное повествование он представил в качестве «процесса, при котором неотъемлемые элементы художественной литературы систематически распространяются по нескольким каналам с целью создания единого и скоординированного развлекательного опыта. В идеале каждый канал добавляет свой уникальный вклад в развертывание истории» (Jenkins, 2007). В качестве примера автор приводит франшизу «Матрица», где, помимо трилогии, происходит расширение в книги, комиксы, видеоигры и короткометражные фильмы (Jenkins, 2006). Ни к одной из форм медиа нельзя обратиться отдельно, чтобы почерпнуть всю информацию, необходимую для понимания вселенной: части, которые отсутствуют в фильмах, были рассказаны в других медиумах. Чтобы трансмедийность была создана, по мнению Дженкинса, нужно построить мир в качестве основной концепции (Jenkins, 2016). Под миром он понимает систему с множеством частей, имеющих движение (к таким относятся персонажи, организации), каждая из которых может создавать большое количество историй с несколькими связанными друг с другом протагонистами. Для зрителей предлагаются уже узнаваемые персонажи и динамика мира, но при этом различные медиапереживания и эмоции.

В определении трансмедийного повествования Р. Праттен (Pratten, 2015) делает акцент на аудитории. Термин он понимает как «рассказывание истории на нескольких платформах, предпочтительно с возможностью участия аудитории, таким образом, чтобы каждая последующая платформа повышала удовольствие аудитории» (Pratten, 2015). Трансмедийное повествование должно объединять пользу и удовольствие для потребителя с продвижением и обратной связью для производителя. Автор выделяет главные компоненты успешного трансмедийного проекта – «Three C's»:

1. Персонажей (characters);
2. Удобство (comfort) – в качестве предоставления нужного контента нужным людям в нужное время;
3. Сообщество (community) – подразумеваемая важность объединения фанатов и их вознаграждения.

## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)



Используя все три аспекта, создатели могут добиться персонализации истории для аудитории, тем самым вызывая у нее интерес.

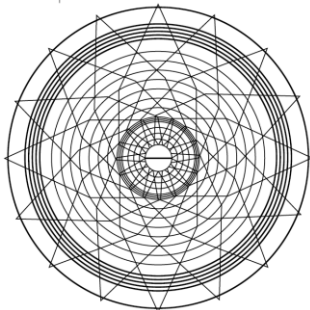
Чтобы увеличить аудиторию, режиссеры совмещают медиа, развлекательный контент и маркетинговые стратегии. Так, М. Шиллер дает еще одно определение трансмедиа – «набор культовых контекстов, оригинальных способов повествования и маркетинговых методов, которые включают в себя фанатские сообщества, передачу информации в онлайн-пространстве и социальные сети» (Schiller, 2018).

Существуют трудности с определением дисциплинарных границ трансмедиа, а именно путаница, когда «трансмедиа» подменяют похожими понятиями, такими как «современные медиа», «цифровые медиа», «мультимедиа» или «кросс-медиа» (Лапина-Кратасюк, 2020).

Дженкинс отмечает различия между адаптацией, которая воспроизводит оригинал с минимальными изменениями в новую среду, и расширением, которое помогает углубить понимание оригинальной версии благодаря добавлению новых элементов (Jenkins, 2010). Новым элементом может являться добавление второстепенного персонажа или исследование другого мира. Любое расширение может затронуть уже существующий аспект и раскрыть его гораздо глубже. Каждый из текстов может рассказывать разные истории, но эти истории все равно будут связаны друг с другом, пока они находятся в одной вселенной. Расширения обычно принадлежат к одному и тому же миру и побуждают читателя по-новому взглянуть на привычную вселенную.

Согласно С. Харви, создатели адаптации обычно склонны забывать, что ранее были созданы другие версии, и пытаются убедить в том, что они являются первым экземпляром. Однако, когда адаптации не преследуют такой цели, то становятся трансмедийными историями (Harvey, 2015). Также, по мнению Дженкинса, каждая франшиза должна быть автономной: необязательно видеть фильм, чтобы наслаждаться игрой, и наоборот. Отдельные компоненты могут расширять историю, создавая разные точки входа для различных сегментов аудитории. Контент должен удовлетворять личные и социальные потребности аудитории. Чтобы достичь этого, нужно создать опыт, который сочетает в себе персонализацию, участие, кроссплатформенную коммуникацию и социальную связь.

Также расширение может происходить благодаря UGC-контенту. Часто аудитория сама создает дополнительные произведения, теории, форумы для улучшения мира медиа. Э. Эдмонд писал, что именно вовлечение аудитории помогает продлить как срок жизни проекта, так и его доходность (Edmond, 2015).



## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиа́ция франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)

Трансмедийность включает множество альтернативных комбинаций между онлайн- и офлайн-платформами. Интернет и все цифровые технологии помогают распространять контент, обеспечивать доступность по всему миру и охватывать разнообразную аудиторию.

Помимо расширения, Дженкинс выделил еще несколько характеристик трансмедиа (Jenkins, 2009).

*Континуальность и множественность* – создание сложных пролонгированных структур внутри франшиз для формирования непрерывности, согласованности и правдоподобности миров. Существуют тематические парки и компьютерные игры, где пользователь по принципу погружения проживает историю.

*Экстрагируемость* связана с созданием вымышленных объектов в реальном мире, например, сувенирной продукции.

*Конструирование мира* – создание дополнительного контента, который может не делать непосредственного вклада в повествование, к примеру карт, показывающих перемещение героев.

*Серийность* разбивает длинное повествование на эпизоды и распространяет их на разные платформы.

*Субъективность* – существование разнообразного количества точек зрения персонажей, наделение их самостоятельностью.

*Перформативность* – способность фанатов вносить свои смыслы в вымышленный мир.

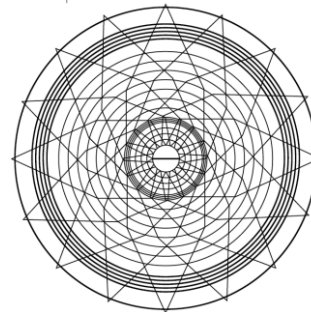
Также трансмедиа́льные продукты не всегда ссылаются на оригинальные истории или включают в себя их центральные элементы. Следует ли рассматривать мерчендайзинг, приквелы или спин-оффы как адаптации, зависит от наличия или отсутствия договоренности о том, что в них будет использоваться центральные элементы предыдущих работ, которые, как предполагается, известны аудитории. Практики трансмедиа́льной (и часто также интрамедиа́льной) адаптации развиваются в контексте трансмедийного производства в соответствии с определенными целями и стратегиями, а их продукты являются частью определенных трансмедиа́льных текстовых констелляций.

### **Аналитическая модель Гамбарато**

Аналитическая модель, разработанная исследователями Р. Гамбарато, А. Альзамора и Л. Тарсиа, позволяет систематически исследовать и анализировать различные аспекты трансмедийных проектов, выявлять новые инструменты и

## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)



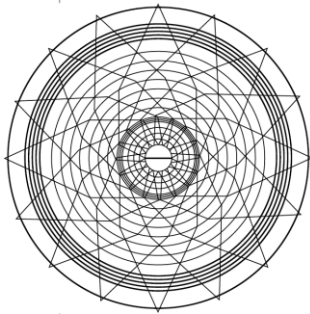
предлагать рекомендации для мультиплатформенного расширения (Gambarato et al., 2020). Используем ее для исследования франшизы *Tomb Raider*. Модель состоит из пяти ключевых пунктов:

1. История – описание основных элементов проекта, а именно построения мира, окружения, развития персонажей. Важно понимать, какие именно изменения вносятся в сеттинг и как это влияет на восприятие контента.
2. Предпосылки – мотивация и цели, которые стоят перед продюсером при создании проекта. Могут включать в себя коммерческие, творческие, социальные и другие факторы, которые приводят к решению адаптировать контент для разных платформ.
3. Расширения – фокусировка на переносе контента в другие медиа, создании разных жанров и особенностей. Здесь важно учесть, как именно контент приспособливается к разным медиаплатформам.
4. Аудитория – конвергенция пользователей, рынка и вовлеченности. Соответствует ли проект ожиданиям аудитории, ее предпочтениям, что позволяет понять, какие именно механизмы вовлечения используются и как адаптировать контент для разных сегментов рынка, чтобы достичь наибольшей популярности.
5. Структура – взаимодействие различных элементов проекта друг с другом: соответствуют ли сюжет, персонажи, стиль, визуальные эффекты общей структуре и намерениям проекта, как они формируют общее впечатление у аудитории.

### **Стратегии адаптации**

Адаптация вымышленных вселенных для разных медиа может осуществляться по множеству стратегий. Трансмедийное повествование и развитие кросс-медийных франшиз – два наиболее распространенных направления в современных медиасистемах. Конкретные действия для их осуществления определяются исходя из разных факторов: географических, интеллектуальных и трансмедийных структур.

Модель кампании «Восточное побережье» более интерактивная, ориентирована на веб-среду и пересекается с традициями независимого кино, театра, интерактивного искусства. Интеллектуальной собственностью владеют создатели. В основном запуск происходит единовременно, и продукты, созданные по такой логике, популярны в течение короткого времени.



## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиа́ция франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)

«Западное побережье» базируется на уровне крупных индустрий, франшиз. Произведения создаются независимо друг от друга на разных платформах, а авторы не владеют исключительными правами, так как модель франчайзинга дополняется продажей лицензий.

### **История Tomb Raider**

Tomb Raider – франшиза, которая начиналась с создания серии видеоигр в 1996 г., — впоследствии была адаптирована в разных форматах, включая три фильма: *Lara Croft: Tomb Raider* (2001), *Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life* (2003) и *Tomb Raider* (2018). Изначально концепция была создана британской игровой компанией Core Design, а затем передана для разработки Eidos Interactive и Square Enix.

Tomb Raider структурирована как трансмедийная повествовательная вселенная со взаимосвязанными историями и персонажами, которые охватывают различные медиаплатформы. Ядром проекта является оригинальная франшиза видеоигр «Расхитительница гробниц», которая служит основой для других медиаадаптаций, таких как фильмы, комиксы и романы. Различные медиапродукты делают свой вклад в более масштабное повествование и построение мира, позволяя фанатам взаимодействовать с франшизой разными способами и через разные формы медиа.

Главная героиня серии, Лара Крофт, – археолог-авантюрист. Ее приключения часто происходят в различных экзотических локациях, таких как древние гробницы, джунгли, пещеры, заброшенные города и острова. Персонаж Лары Крофт развивается на протяжении всей серии. В начале она предстает молодым и неопытным археологом, но со временем становится сильной, независимой и уверенной в себе женщиной, готовой справиться с любыми трудностями. Лара встречает разных персонажей – как врагов, так и союзников. Они вносят разнообразие в сюжет и могут влиять на решения и поступки героини.

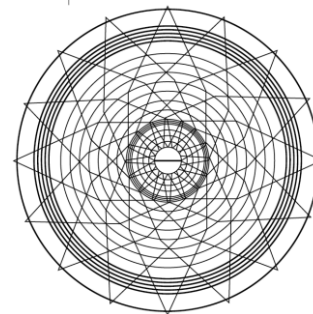
Одним из ключевых элементов мира Tomb Raider являются артефакты и загадки, которые Лара должна решить, чтобы продвинуться вперед. Эти загадки, как правило, связаны с мифами, легендами или историческими событиями.

Сеттинг игр Tomb Raider постоянно меняется: от археологических раскопок в Перу до заснеженных вершин Гималаев. Игры предлагают разнообразные места, которые обогащают визуальный опыт игроков.



## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)



### **Предпосылки появления Tomb Raider**

Целью создания первого фильма было оживить на большом экране популярную героиню Лару Крофт и воспользоваться успехом видеоигр. Фильм должен был развлечь зрителей, предоставив им захватывающий и визуально привлекательный приключенческий экшен с сильным женским персонажем в главной роли. Создатели планировали расширить бренд за счет использования новых медиаформатов, например кино, и привлечь более широкую аудиторию за пределами фанбазы видеоигр. Кроме того, фильм был частью стратегии франшизы, направленной на получение дохода от продажи билетов в прокате, продажи домашних носителей, лицензирования и мерчендайзинга.

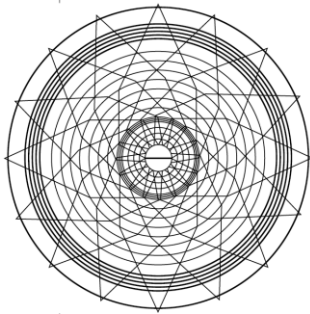
Целью «перезагрузки» франшизы стало желание создать одну каноничную историю о Ларе Крофт. Важно было переосмыслить франшизу для нового поколения зрителей, а также вернуть культового персонажа на большой экран с новым взглядом на характер и сюжет. Помимо развлекательной, фильм также имел маркетинговую и рекламную цели. Он был частью большой стратегии франшизы, направленной на оживление и омоложение бренда, а также потенциальное создание новой кинофраншизы с сиквелами и спин-оффами. Фильм также стремился воспользоваться растущей тенденцией адаптации видеоигр в киноиндустрии, используя популярность видеоигр и их фанбазу.

### **Изменение канона Tomb Raider**

Истинной адаптацией (той, которая считается более верной исходному тексту) называется социальная конструкция, означающая, что то, что считается успешным с точки зрения верности, относится к конкретной социальной формации, реализуется в определенном контексте и в определенное время. Так, адаптация может не сработать для аудитории, для которой она была создана.

В зависимости от времени выхода произведения и медианосителя менялся канон. Например, в *Tomb Raider I* (1996) профессор, который был приглашенным лектором в родной школе Лары Крофт, вдохновил ее стать археологом, тогда как в более поздних играх героиня хотела пойти по стопам своего отца-археолога.

В первой игре 21-летняя девушка пережила авиакатастрофу в Гималаях и позже была отвергнута родителями. Это побудило ее стать авантюристкой. В более ранней серии комиксов (1999–2005) Лара теряет родителей и жениха в авиакатастрофе, в то время как ни в одном из фильмов (2001–2003) это не упоминается: мать умерла, когда Лара была младенцем, а отца убили. В «перезагрузке» история снова меняется: что стало с матерью, не рассказывается, отца же убивают во второй части. Все эти изменения затрудняют понимание того,



## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)

что является каноном во франшизе. Когда разработка серии была перенесена с Core Design на Crystal Dynamics, биография Лары упоминалась только в инструкциях и противоречила новой биографии, которая поддерживала игровой сюжет, касающийся смерти родителей Лары.

Стоит отметить, что игры выпускались не в хронологическом порядке. После оригинальной серии вышло еще три части, в которых у Лары был тот же характер и каноническая история поддерживалась. В четвертой части *Tomb Raider: The Last Revelation* (1999) протагонистку убивают. Однако после появляется еще одна игра *Tomb Raider: Chronicles* (2000), которая состоит из разных историй, практически не имеющих отношения к первым четырем играм серии. Здесь создатели намекали на то, что девушка все еще жива. Это привело к первой «перезагрузке» серии, *Tomb Raider: Ангел Тьмы* (2003). В этой игре большая часть повествования была вырезана, чтобы дата выхода совпала с выходом фильма *Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life* (2003), несмотря на то что они практически не связаны друг с другом.

Такие изменения и расхождения в каноне привели к тому, что многие поклонники франшизы потеряли к ней интерес. В основном это было связано с тем, что разработчики почувствовали необходимость переписать историю жизни Лары, чтобы она соответствовала любому общему сюжету.

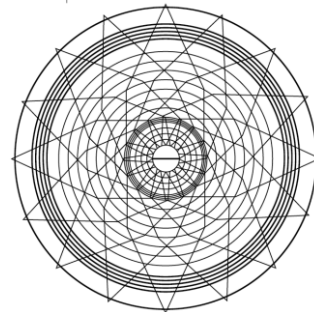
В *Tomb Raider: Legend* (2006) биография Лары переписывается еще раз, но на этот раз авиакатастрофа происходит с девятилетней героиней и ее матерью. Они исследуют остров несколько дней и находят мистическую пещеру с волшебным мечом внутри, который в конечном итоге отправляет мать Лары через портал к ее возможной смерти. Проект был выпущен в качестве первой игры для второй «перезагрузки» серии *Tomb Raider*. *Tomb Raider: Anniversary* (2007) должна была заполнить промежуток времени между *Tomb Raider: Legend* (2006) и *Tomb Raider: Underworld* (2008), одновременно являясь ремейком первой игры. *Underworld* (2008) ознаменовал конец данной трилогии. Эти три игры были, скорее, отдельной серией, но все они существовали в рамках нового канона, что делало его уже третьим.

Все это привлекло к расколу в истории жизни Лары, создав три конфликтующих нарратива. Новая компания разработчиков почувствовала необходимость начать историю Крофт сначала, так была создана последняя четвертая версия.

В 2013 г. серия *Tomb Raider* (2013) и предыстория Лары были полностью перезагружены. Лара представлена немного моложе, ей 21 год, она только что окончила университет, ее оба родителя мертвы, авткатастрофы не было.

## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)



Фильмы 2001–2003 гг. не следуют повествованию игр или комиксов, но для некоторых людей они все еще считаются каноническими, поскольку следуют той же предпосылке серии, то есть персонажам, концепции, а иногда даже похожим типам повествования или сюжетам.

В фильме 2018 г. основная сюжетная линия, которая рассказывается, – история организации под названием «Тринити». Она упоминается в первой игре в 2013 г. и подробно раскрыта в версии 2015 г., продолжая затем появляться как в серии комиксов, так и в романе, который последовал за ними.

### **Расширение *Tomb Raider***

С 1999 г. по 2005 г. выходила серия комиксов *Tomb Raider*, в которой были задействованы известные персонажи других произведений. В *Tomb Raider / Witchblade* (1997) Лара объединяется с Сарой Пеццини из «Ведьминого клинка», в *Tomb Raider / The Darkness Special* (1997) героиня вместе с Тьмой сражается против зла.

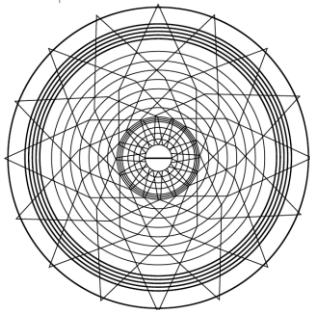
Серия романов тоже является расширением. Первая серия книг основана на классической временной шкале игры, где действие происходит после событий *Tomb Raider: The Last Revelation* (1999), а вторая серия относится к «перезагрузке» (2013), где Лара возвращается из Ямая.

«Перезагрузка» Лары Крофт также включает в себя много трансмедийных расширений.

*Комиксы.* Dark Horse Comics выпустила комиксы, раскрывающие приключения Лары Крофт в ее первой археологической экспедиции и исследования на острове Яматай. Эти комиксы углубили характер Лары, ее эволюцию в качестве расхитительницы гробниц и представили новых персонажей, обогатив мир франшизы.

*Книги.* Несколько книг было выпущены в рамках трансмедийного расширения «перезагрузки» франшизы. В них представлены второстепенные романы, романы-приквелы и книги с концепт-артом, которые расширяют сюжет игры 2013 г. и предоставляют дополнительную информацию о Ларе Крофт.

*Любительские игры.* «Перезагрузка» франшизы *Tomb Raider* также вдохновила разработчиков-любителей на создание собственных игр с участием новой Лары Крофт. Созданные независимыми разработчиками игры предоставили дополнительный игровой опыт, варьирующийся от 2D-платформеров до 3D-приключений, и показали креативность сообщества поклонников *Tomb Raider*.



## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)

*Другие медиа.* Трансмедийное расширение франшизы *Tomb Raider* включало в себя мобильные игры, виртуальную реальность и коллекционные товары. Мобильные игры позволяли играть на смартфонах и планшетах, опыт виртуальной реальности обеспечивал захватывающий геймплей, а также были выпущены коллекционные товары, в том числе фигурки и одежда с изображением Лары Крофт.

### **Репрезентация Лары Крофт Анджелиной Джоли и Алисией Викандер**

Характеристики Лары Крофт в серии игр и фильмов сильно различаются военными элементами внешности, степенью сексуализированности образа, а также мягкостью и эмоциональностью. Это связано с изменениями в предыстории героини. В каждой версии у Лары есть собственные уникальные черты характера и мотивы.

Постфеминизм стал популярным в 1990-е гг. – в то же время, когда появилась Лара Крофт. Поэтому персонаж стал одним из первых, кто подвергся критике. У героини есть как черты, которые ассоциируются с маскулинностью (сила, решительность), так и типичные женские характеристики (длинные волосы, открытая одежда, большая грудь, макияж, каблук). Одновременно персонаж как бросает вызов патриархальному обществу, так и поддерживает его.

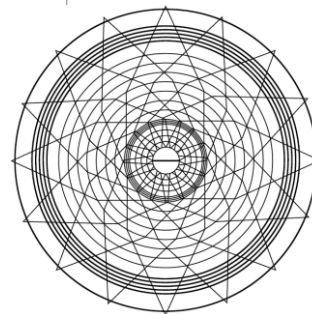
Персонаж Джоли представлен полностью зрелым: независимо от того, кто пытался перехитрить героиню, Лара всегда знала, как нужно действовать, и не сомневалась в победе. Поскольку Крофт была непобедима с самого начала, она никогда не развивалась как персонаж. Это не давало возможности зрителю чувствовать, что героине угрожает опасность или что она может быть побеждена, поэтому эмоциональное приключение становилось менее ярким.

Новая Лара в исполнении Алисии Викандер менее сексуализирована: у нее нет пухлых губ или большой груди, как у предшественницы, ярко выражена мускулатура, – фокус на физических способностях. Однако героиня по-прежнему соответствует принятому идеалу красоты: маленькое стройное женское тело.

Помимо этого, персонаж Алисии более близок зрителю, поскольку стремится жить как обычный человек, отказывается унаследовать состояние семьи и контроль над бизнесом, а также работает курьером. Крофт предстает развивающейся: она проходит через страх, травмы, боль. Новая Лара проигрывает спарринг-матч, попадает в аварию, ее арестовывают, а на тонущем корабле она рискует погибнуть. Девушка также оказывается в плену у человека, который представляется убийцей ее отца.

## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)



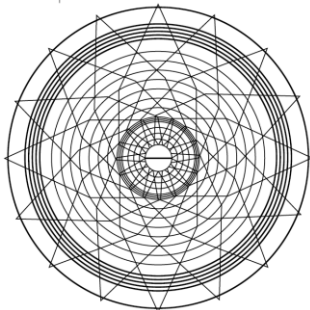
В перечисленных обстоятельствах у Крофт нет контроля над ситуацией, в отличие от прошлой версии, когда героиня всегда знала, как именно нужно себя вести. Лара Алисии Викандер уязвима, что делает ее более реалистичной, а сам фильм — более близким компьютерной игре, так как в игре персонаж испытывает трудности и может погибнуть. Зритель видит, как героиня превращается в привычную Лару Крофт. Также у нее есть травма: девушка годами считала, что ее бросил отец, из-за чего стремилась завершить его работу. Благодаря истории зритель понимает, почему Крофт решила стать расхитительницей гробниц. На острове ей удается наладить отношения с отцом, приняв все его недостатки. Героиня завершает «путь героя», уверенная в полученных способностях и навыках.

### **Аудитория франшизы**

Целевая аудитория серии фильмов — прежде всего поклонники приключенческого кино, а также поклонники оригинальной франшизы видеоигр. Фильмы, как правило, рассчитаны на широкую аудиторию, включающую как мужчин, так и женщин, с акцентом на любителей боевиков и приключений, которым нравятся энергичные, визуально привлекательные фильмы с сильной женской ролью. Преимущественно первые фильмы нацелены на мужскую аудиторию, так как Крофт выступает объектом сексуализации. Целевая аудитория фильма *Tomb Raider* (2018) была более широкой и включала в себя как поклонников оригинальной франшизы видеоигр, так и молодое поколение кинозрителей, которые, возможно, не были знакомы с предыдущими фильмами или видеоиграми.

Бизнес-модель серии фильмов предполагает различные источники дохода, такие как продажа билетов в кассах, продажа домашних носителей, лицензирование и мерчендайзинг, а также возможные сделки по потоковому или цифровому распространению. Фильмы также могут приносить доход за счет маркетинговых и рекламных мероприятий, например, за счет связей с другими продуктами или брендами.

С точки зрения доходов, фильмы 2001–2003 гг. имели умеренный успех в прокате. Финансовый успех первого фильма франшизы определен в основном не качеством сюжета, а кастингом. Бюджет первого фильма — 115 млн долларов, второго — 95 млн долларов. Сборы фильма *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) составили более 274 млн долларов по всему миру (Box Office Mojo, 2018), а *Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life* (2003) собрал в мире более 156 млн долларов (Box Office Mojo, 2018). Несмотря на то что фильмы не стали массовыми блокбастерами, они



## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)

считаются коммерчески успешными, поскольку принесли значительный доход по сравнению с их производственными бюджетами и помогли утвердить бренд *Tomb Raider* в киноиндустрии.

Сборы *Tomb Raider* (2018) можно считать умеренными по сравнению с другими фильмами-блокбастерами (*Box Office Mojo*, 2018). Фильм собрал в мировом прокате около 274 млн долларов при производственном бюджете в 94 млн долларов.

На сайте-агрегаторе рецензий *Rotten Tomatoes* представлены такие оценки фильмов (*Rotten Tomatoes*, 2019):

*Lara Croft: Tomb Raider* (2001) – 20/100.

*Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life* (2003) – 24/100.

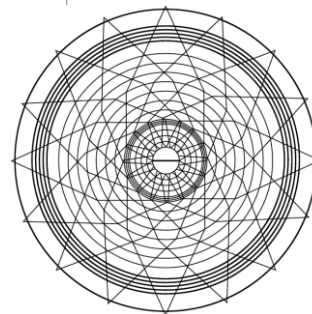
*Tomb Raider* (2018) – 53/100.

Причин, почему «перезагрузка» *Tomb Raider* (2018) получила более высокие оценки критиков и поклонников по сравнению с предыдущими фильмами, несколько.

1. Точная адаптация: Фильм остался более близким к «перезагрузке» видеоигры *Tomb Raider* (2013), которая была хорошо принята фанатами за ее суровое и реалистичное изображение Лары Крофт. Фильм включил в себя элементы из игры, такие как история происхождения Лары, ее навыки выживания и уязвимые места, которые нашли отклик у поклонников франшизы.
2. Сильная игра Алисии Викандер. Изображение Лары Крофт этой актрисой было высоко оценено как критиками, так и поклонниками за ее тонкий подход к персонажу. Работу Викандер восприняли как новый взгляд на Лару Крофт, изображающий ее общительной и решительной молодой женщиной с собственными слабостями и эмоциями.
3. Обоснованный тон и развитие персонажа. Версия сосредоточилась на развитии персонажа и более обоснованном тоне, углубляясь в мотивации, борьбу и рост Лары как персонажа. Такой подход был по достоинству оценен как критиками, так и поклонниками, поскольку придал истории глубины и сложности, сделав Лару Крофт более привлекательным персонажем.
4. Хорошо выполненные последовательности действий и визуальные эффекты фильма были высоко оценены, обеспечив захватывающие и визуально впечатляющие моменты, которые передали суть франшизы *Tomb Raider*.

## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)



### Структура *Tomb Raider*

*Tomb Raider* сочетает в себе элементы приключенческого экшена, выживания и головоломки. Стиль гармонично вписывается в общий контекст серии, где Лара Крофт исследует различные локации, сражается с врагами и решает сложные головоломки.

С течением времени технология и графика в *Tomb Raider* претерпели значительные изменения, что существенно повысило уровень визуальной реалистичности и восприятия игры. Визуальные эффекты совершенствуют атмосферу и вовлеченность в игру, обогащая опыт игроков.

Реализм окружающей среды. Современные игры *Tomb Raider* поражают детализацией окружающей среды. Ландшафты, декорации и архитектурные элементы воссоздаются с невероятной точностью, делая миры игры более живописными и убедительными.

Анимация и физика. Движение персонажей и объектов стало более плавным и реалистичным, что способствует более глубокому вовлечению игроков. Физическая модель взаимодействия с окружающим миром также значительно улучшилась, создав более правдоподобное ощущение присутствия в игре.

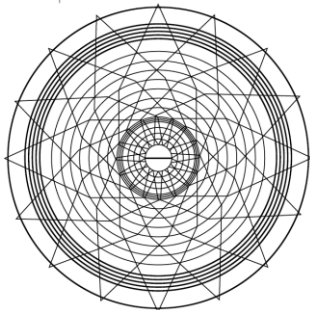
Спецэффекты и динамика. *Tomb Raider* использует спецэффекты, такие как эффекты света, тени, воды и взрывов, чтобы усилить динамичность игровых сцен и создать более глубокий опыт аудитории.

### Заключение

Современные технологии видеоигр позволяют создавать сложные интертекстуальные адаптации с акцентом на взаимодействии и интерактивности, что изменяет способ вовлечения аудитории в повествование и адаптацию, а также дает возможность влиять на характер развития и восприятия адаптированного материала.

«Перезагрузка» франшизы *Tomb Raider* оказалась успешнее первой версии из-за ряда особенностей.

1. *Понимание того, что фильм и игра – разные медиа.* Создавая видеоигровой фильм, важно понять, почему аудитории нравится игра. Искусство продюсера состоит в том, чтобы просто сослаться на ее знание: включить персонажей и сеттинг, повторить механики. Однако это может не принести нужного результата. В видеоиграх мы смотрим ролики и проходим повторяющиеся последовательности, чтобы преодолеть трудности, или в надежде, что найдем новые инструменты или способы игры. В кино



## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)

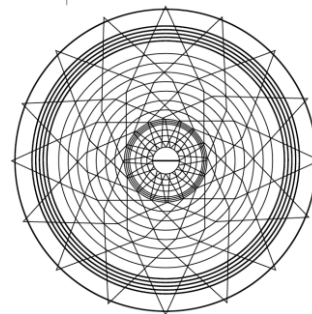
наблюдать за главным героем, который бесцельно бродит по городу в течение часа, пока ему рассказывают предысторию, неинтересно. Именно это произошло в фильмах с Джоли, которые состояли из исследований территории и боев. Важным представляется соблюдать баланс нарративизации и экшена. Чрезмерное внимание к сюжету видеоигры может привести к адаптации, что оттолкнет зрителей, которые не так хорошо знакомы с игрой, и в то же время не оставит места для развития персонажа. Либо основное внимание будет уделено захвату действия игры, а сюжет упростится или полностью исчезнет, либо основное внимание будет уделено переводу сюжета в сценарий, оставляя историю безжизненной, скучной и чрезмерно сложной.

2. *Хороший сторителлинг* – залог коммерческого успеха, продаваемости и узнаваемости адаптации. Внутренние конфликты, проблемы, символы, развитие персонажей задают темп и динамику повествования, что влияет на восприятие истории. Ранние игры не предназначены для киноформата, так как они зависели больше от того, как игрок исследует окружающий мир, при этом не имея как такового связного сюжета. В первой серии *Tomb Raider* внимание уделено экшену и спецэффектам, но не сюжету, так как создатели старались включить фильмы больше знакомых элементов из игры, даже если они не сочетались между собой. Фильм можно считать успешным, если в нем передана вселенная и правила игры, а именно глубинная структура, которая определяется жанром. *Tomb Raider* (2018) оставляет экшен, знакомых персонажей и вместе с этим создает понятный сторителлинг, где каждый поворот и развязка закономерно ведут к следующим, персонажи развиваются, а их мотивы проработаны.
3. *Сосредоточение на персонаже*. Для создания успешной адаптации продюсерам следует обратить внимание на то, что если в фильме будет много аспектов, которые игрок мог контролировать в игре, то, скорее всего, адаптацию встретят негативно. Чтобы нивелировать проблему, сценаристам необходимо изменить повествование, обеспечив новый опыт, а не переработанный:
  - 3.1. *Критические решения*. Лара неоднократно стоит перед выбором, который определяет ход истории. Такие решения часто связаны с этическими дилеммами, моральным выбором или вариантами



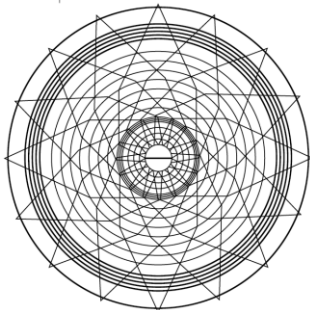
## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)



стратегии. Представляя эти моменты принятия решений, фильм предлагает зрителям подумать о том, что бы они сделали на месте Лары, вызывая чувство сопричастности и личного вклада.

- 3.2. *Эмоциональная связь.* Фильм стремится создать эмоциональную связь со зрителями через развитие персонажей и мотивы Лары, что позволяет им сопереживать борьбе и решениям героини, вызывая аналогичные эмоции, как у игроков во время игры; на эмоциональном уровне создает ощущение интерактивности и погружает зрителей в повествование.
- 3.3. *Социокультурные особенности.* В отличие от оригинальных фильмов *Tomb Raider* начала 2000-х гг., которые в первую очередь были ориентированы на мужскую аудиторию боевиков, «перезагрузка» 2018 г. учла меняющийся ландшафт кинематографа и общества в целом. Важно, что была включена феминистическая тематика, которая сейчас популярна. Так, новая Лара Крофт не ограничена традиционными гендерными ролями, ее наряд стал менее вызывающим. Теперь она многогранный персонаж, обладающий собственной силой и мотивацией. Помимо этого, были введены важные женские персонажи, такие как Лу Рен и Ана Миллер, которые помогают Ларе достичь целей. Вместо того чтобы низводить женские персонажи до ролей второго плана или любовного интереса, фильм позиционирует их как важных игроков в сюжете.
- 3.4. *Реальность.* Еще одна особенность, благодаря которой фильм нашел отклик у современной аудитории, – реалистичные экшен-последовательности. В отличие от предыдущих фильмов о *Tomb Raider*, где присутствовали запредельные трюки и невероятные сценарии, в «перезагрузке» 2018 г. действие основано на реалистичности. Боевые сцены и трюки в фильме более приземленные, что не только добавляет фильму правдоподобности, но и помогает сделать героизм Лары Крофт более доступным и понятным.
- 3.5. *Создание мира.* В адаптациях *Tomb Raider* 2001–2003 гг. подход к построению мира был более ограниченным, поскольку они были сосредоточены на определенных локациях и событиях из видеоигры. Адаптации 2018 г. расширили построение мира вселенной *Tomb Raider*, представив новые локации, персонажей, оружия и умения.



## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)

- 3.6. *Расширение пространства.* В фильме, как и в видеоиграх, пространство играет важную роль. Декорации создаются для событий фильма и улучшения опыта зрителей. Видеоигры могут более полно использовать окружение для рассказывания историй, где оно становится частью нарратива. Детали, например артефакты и декорации, помогают раскрывать мотивы персонажей и культуру мира. В последнем фильме уделено внимание декорациям и локациям для передачи особенностей игры.
- 3.7. *Развитие персонажа.* «Перезагруженную» франшизу от ранних версий отличает акцент на развитии персонажей, особенно Лары Крофт. В оригинальном фильме Лара была уверенной и опытной искательницей без изучения своего прошлого. В 2018 г. фильм представил молодую и неопытную Лару, прошедшую трансформирующее путешествие. Это создало более человечный образ Лары и углубило взаимодействие с ней, что приближает зрителей к игровому опыту развития персонажа.
- 3.8. *Создание единого канона.* В первой части франшизы часто изменяли предысторию и мотивы Лары, а также различные сюжетные элементы, артефакты, топос. «Перезагруженная» франшиза как в играх, так и в фильме 2018 г., стремится поддерживать последовательный канон и непрерывность повествования. Новая версия фокусируется на происхождении Лары и представляет более последовательную и определенную предысторию, которая соответствует развитию персонажа в играх, что позволяет постепенно раскрывать мотивы и развитие героини на протяжении всего повествования.

### БИБЛИОГРАФИЯ

Лапина-Кратасюк, Е. Г. (2020). Осень трансмедиа. Шаги/Steps, 4(6), 306–314.

Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, 129–132.

<https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>

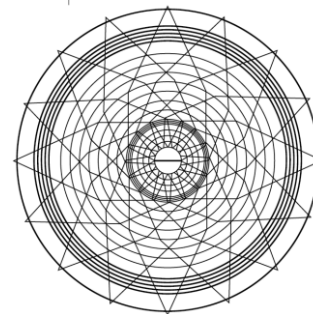
Aarseth, E. (1997). Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. The Johns Hopkins University Press. <https://doi.org/10.1177/135485659800400312>

Amaral, O. (2021). Video Game to Movie Adaptations: The Role of Narratives. Honors Theses - Providence Campus. [https://scholarsarchive.jwu.edu/student\\_scholarship/51/](https://scholarsarchive.jwu.edu/student_scholarship/51/)

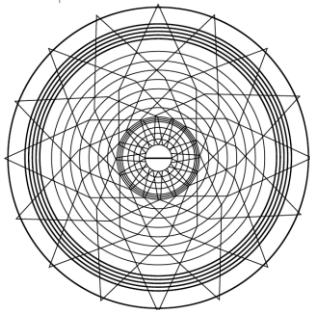
Bordwell, D. & Thompson, K. (2010). Film art: An introduction (8th ed.). McGraw-Hill.

## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)



- Gambarato, R. (2014). Transmedia storytelling in analysis: The case of Final punishment. *Journal of Print and Media Technology Research*, 95–106.
- Gambarato, R. & Tárchia, L. (2017). Transmedia strategies in journalism: An analytical model for the new coverage of planned events. *Journalism Studies*, 18(11), 1381–1399. <https://doi.org/10.1080/1461670X.2015.1127769>
- Gambarato, R., Alzamora, G. & Tárchia, L. (2020). *Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling* (1st ed.). Routledge.
- Gutiérrez, P. (2013). Vicarious Play and the Paradox of the Video Game Movie. *Screen Education*, 71, 38–43.
- Harvey, C. (2015). *Fantastic transmedia. Narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Hutcheon, L. (2013). *A Theory of Adaptation* (2nd ed.). Oxon: Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: When Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2003). *Game Design as Narrative Architecture*.
- Jenkins, H. (2010). Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus. *Continuum*, 24(6), 943–958. <https://doi.org/10.1080/10304312.2010.510599>
- Moore, M. R. (2010). Adaptation and New Media. *Adaptation*, 3(2), 179–192. <https://doi.org/10.1093/adaptation/apq010>
- Murray, J. (1999). *Hamlet on the Holodeck*. MIT Press.
- Nae, A. (2019). Salvaging Patriarchy in the 2018 Film Adaptation of *Tomb Raider*. *English Literature*, 6(1), 127–140. <https://doi.org/10.30687/EL/2420-823X/2019/01/007>
- Payne, M. & Frank, D. (2013). *Transmedia Play*.
- Pratten, R. (2015). *Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners* (2nd ed.). CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Ryan, M-L. (2006). *Avatars Of Story*. University of Minnesota Press.
- Ryan, M-L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories. *StoryWorlds*, 1, 43–59. <https://doi.org/10.1353/stw.0.0003>
- Sydney, B. (2020). *The Art of the Game: Issues in Adapting Video Games*.



## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)

# FROM GAMING PLATFORMS TO THE BIG SCREEN: THE TRANSMEDIATION OF THE TOMB RAIDER FRANCHISE (1996-2013)

### Lapina-Kratasiuk E.

PhD, Researcher at the Department of Linguistic and  
Literary Studies, University of Tuscia

(Viterbo, Italy)

[ekaterina.lapina@unitus.it](mailto:ekaterina.lapina@unitus.it)

### Aleynikova D. S.

Bachelor of Media Communications

(Moscow, Russia)

[daleynikova@yandex.ru](mailto:daleynikova@yandex.ru)

### Abstract:

Given the growing interest in video games and the expansion of the video game industry, this study aims to identify strategies, tools and methodological approaches that facilitate the successful adaptation of video games into different media platforms. The analytical model of Gambarato/Alzamora/Tarcia serves as the methodological framework of the study. The findings provide new insights into the field of transmedia and video game adaptation, which may be useful for researchers and practitioners in the field of multimedia content creation and franchises.

**Keywords:** transmedia, adaptation, video games, Lara Croft, Tomb Raider, movies, media

## REFERENCES

Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, 129–132.

<https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>

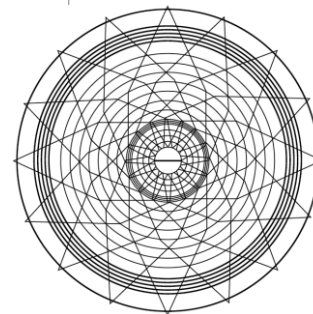
Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press. <https://doi.org/10.1177/135485659800400312>

Amaral, O. (2021). *Video Game to Movie Adaptations: The Role of Narratives*. Honors Theses - Providence Campus. [https://scholarsarchive.jwu.edu/student\\_scholarship/51/](https://scholarsarchive.jwu.edu/student_scholarship/51/)

Bordwell, D. & Thompson, K. (2010). *Film art: An introduction* (8th ed.). McGraw-Hill.

## [Научные статьи]

Лапина-Кратасюк Е., Алейникова Д. А.  
От игровых платформ к большому экрану:  
трансмедиация франшизы *Tomb Raider*  
(1996–2013)



- Gambarato, R. (2014). Transmedia storytelling in analysis: The case of Final punishment. *Journal of Print and Media Technology Research*, 95–106.
- Gambarato, R. & Tárca, L. (2017). Transmedia strategies in journalism: An analytical model for the new coverage of planned events. *Journalism Studies*, 18(11), 1381–1399. <https://doi.org/10.1080/1461670X.2015.1127769>
- Gambarato, R., Alzamora, G. & Tárca, L. (2020). *Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling* (1st ed.). Routledge.
- Gutiérrez, P. (2013). Vicarious Play and the Paradox of the Video Game Movie. *Screen Education*, 71, 38–43.
- Harvey, C. (2015). *Fantastic transmedia. Narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Hutcheon, L. (2013). *A Theory of Adaptation* (2nd ed.). Oxon: Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: When Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2003). *Game Design as Narrative Architecture*.
- Jenkins, H. (2010). Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus. *Continuum*, 24(6), 943–958. <https://doi.org/10.1080/10304312.2010.510599>
- Lapina-Kratasiuk, E. (2020). Osen' transmedia. *Shagi/Steps*, 4(6), 306–314.
- Moore, M. R. (2010). Adaptation and New Media. *Adaptation*, 3(2), 179–192. <https://doi.org/10.1093/adaptation/apq010>
- Murray, J. (1999). *Hamlet on the Holodeck*. MIT Press.
- Nae, A. (2019). Salvaging Patriarchy in the 2018 Film Adaptation of *Tomb Raider*. *English Literature*, 6(1), 127–140. <https://doi.org/10.30687/EL/2420-823X/2019/01/007>
- Payne, M. & Frank, D. (2013). *Transmedia Play*.
- Pratten, R. (2015). *Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners* (2nd ed.). CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Ryan, M-L. (2006). *Avatars Of Story*. University of Minnesota Press.
- Ryan, M-L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories. *StoryWorlds*, 1, 43–59. <https://doi.org/10.1353/stw.0.0003>
- Sydney, B. (2020). *The Art of the Game: Issues in Adapting Video Games*.