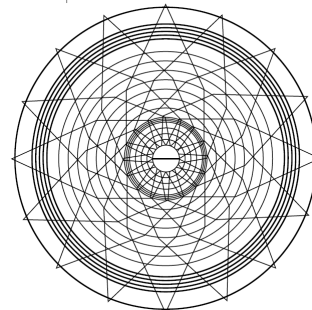




<https://doi.org/10.17323/cmd.2026.43090>

ИНТЕРАКТИВНАЯ АДАПТАЦИЯ КАК МЕДИАФЕНОМЕН НА ПРИМЕРЕ ВИДЕОИГРЫ THE INVINCIBLE

Фомин И. В.

старший преподаватель,

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»

(Москва, Россия)

ivfomin@hse.ru



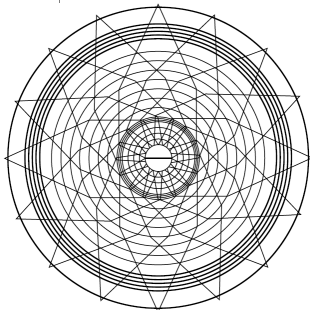
Аннотация:

В данной статье рассматривается, как видеоигровые адаптации взаимодействуют со смыслами произведений-первоисточников. Центральным примером выступают роман С. Лема «Непобедимый» и созданная на его основе видеоигра *The Invincible*. Выдвигается гипотеза о том, что геймплей как коммуникативная практика способен не просто транслировать, но и обогащать смысловое наполнение первоисточника, предоставляя игроку выборы, формирующие различные сюжетные траектории. Исследование опирается на междисциплинарную теоретическую базу: теорию адаптаций и людонарратологию, что позволяет исследовать содержание видеоигры и сопоставить его с текстом первоисточника. В итоге делается вывод, что видеоигровые адаптации функционируют как нарративное расширение первоисточника, позволяя игроку участвовать в со-конструировании смыслов произведения посредством совершения выбора, влияющего на решение центрального конфликта произведения.

Ключевые слова: адаптация, гейм стадис, видеоигра, нарратив

1. Введение

Игры, созданные на основе фильмов и литературных произведений, являются значимым элементом современной медиакультуры. До 2010 г. около 10% выходивших видеоигр являлись адаптациями фильмов, телешоу и литературных произведений (Blanchet, 2012). Значимым оказывается не только экономический успех отдельных проектов (Thompson, 2006; Blanchet, 2012), но и влияние игр-адаптаций на формирование особенностей отдельных жанров и медиума в целом. Так, выпущенная в 1997 г. компанией Rare игра *GoldenEye 007*, основанная на одноименном фильме о специальном агенте Джеймсе Бонде, определила вектор формирования экшен-игр с перспективой камеры от первого лица (Burill, 2002). *Batman: Arkham Asylum*, вышедшая в 2009 г., оказала значительное влияние на последующие игры от третьего лица, предполагающие рукопашные сражения со множеством противников (Gellbart, 2019).



[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Интерактивная адаптация как медиафеномен
на примере видеоигры The Invincible*

В академическом дискурсе феномен интерактивных адаптаций рассматривается относительно редко: по данной теме пока не было выпущено ни одной монографии, наиболее актуальный сборник академических эссе, посвященных данной проблеме, вышел более 10 лет назад (Parazian & Sommers, 2013). Некоторые исследователи, например Й. Юл и Т. Эллингтон, отрицали необходимость изучения интерактивных адаптаций, объясняя это герменевтической несопоставимостью таких произведений с первоисточниками (Juul, 2001) или их низким качеством, которое является следствием сложности их разработки (Elkington, 2009). Объектом исследовательского интереса других ученых оказываются отдельные адаптации, но не их особенности, в том числе и нарративные, в целом.

В данной статье рассматривается, как за счет интерактивной составляющей видеоигровые адаптации расширяют смысловое содержание первоисточника. Наше предположение заключается в том, что геймплей позволяет игроку вступить в активный коммуникативный процесс, происходящий посредством совершаемых игроком действий. Это, в свою очередь, позволяет видеоигровой адаптации расширять нарратив первоисточника за счет помещения игрока в ситуацию выбора, где каждый из вариантов приводит к различным линиям развития сюжета.

В качестве примера такого расширения была выбрана видеоигра *The Invincible*¹, созданная по роману «Непобедимый» С. Лема, впервые опубликованному в 1963 г. Во-первых, рассматриваемое произведение не повторяет события первоисточника, но является его медиарасширением, что позволяет авторам адаптации не ограничиваться событиями, непосредственно описанными С. Лемом. Во-вторых, значительный хронологический разрыв между выходом книги-первоисточника и видеоигры-адаптации (60 лет) позволяет нам не учитывать данную адаптацию как элемент маркетинговой кампании, как это часто происходит в случае исследований произведений подобного типа.

В качестве теоретической основы данного исследования выступают работы в сферах гейм-стадис (game studies) и теория адаптаций (adaptation studies).

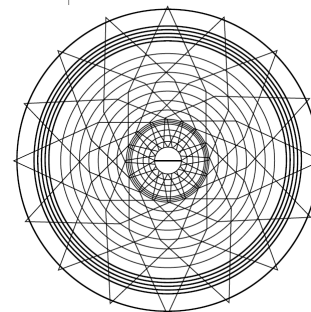
Для установления влияния интерактивной составляющей видеоигровых адаптаций на их содержание необходимым оказывается изучить повествовательную составляющую геймплея. Содержание видеоигр рассматривается через призму людонаратологии — подхода, предложенного А. Энслин (Ensslin, 2007). В рамках данной методологии все элементы видеоигры, в том числе игровой процесс, рассматриваются как вносящие некоторый вклад в

¹ 11 bit Studios. (2023 November 6). The Invincible. <https://11bitstudios.com/games/the-invincible/>

[Научные статьи]

Фомин И. В.

Интерактивная адаптация как медиафеномен
на примере видеоигры *The Invincible*



ее повествование. Повествовательный потенциал игрового процесса анализируется через призму процедурной риторики — теоретического подхода, разработанного Й. Богостом (Bogost, 2007).

2. Медиаспецифика адаптаций

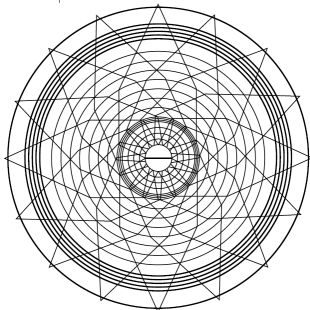
Теория адаптаций представляет собой комплексное исследовательское поле, развитие которого подробно описал Т. Литч (Litch, 2017). Он указывает на то, что в этой теории сочетаются несколько различных, при этом практически не связанных между собой направлений исследований, но основной массив работ составляют статьи об отдельных экранизациях, не стремящиеся выйти на более высокий теоретический уровень осмысления явления.

Исследователь адаптаций Д. Наримор указывает на то, что в новых художественных формах используется связь с уже признанными (литературой, театром) для легитимации (Naremore, 2000). Также он отмечает, что адаптации реактуализируют культурные смыслы, наиболее удачные и влиятельные нарративы, перевоплощая их в современные и популярные медиаформаты.

Вслед за Т. Корриганом необходимо отметить, что адаптация связана с иным, внешним произведением-первоисточником и выходит за пределы своего непосредственного текста (Corrigan, 2017). Именно эта связь становится объектом исследования теории адаптаций, разделяемой на два основных подхода. Первый связан с проблемой достоверности и степенью соответствия адаптации первоисточнику, второй концентрируется на исследованиях особенностей медиаформатов, которые участвуют в процессе адаптации. Для нас наиболее значимыми представляются исследования второго типа, поскольку они позволяют установить, каким образом особенности видеоигры как интерактивного медиума влияют на трансформацию в них нарратива первоисточника в результате создания адаптации.

Такой подход к теории адаптаций сближает ее с хрестоматийным тезисом М. Маклюэна о том, что форма сообщения определяет его содержание (McLuhan, 1994). Кроме того, М. Маклюэн говорит о наличии метафорической связи между художественными приемами различных медиа: «Тьма для пространства — то же, что тишина для звука, то есть интервал» (*“Darkness is to space what silence is to sound, i. e., the interval”*) (McLuhan, 1968). Каждому медиуму оказывается доступен ограниченный набор художественных приемов для донесения содержания.

Французский исследователь медиа Р. Дебрэ трансформирует высказывание М. Маклюэна, когда пишет, что медиум влияет на содержание сообщения, определяет его особенности и характеристики, но не предопределяет его (Дебрэ,



[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Интерактивная адаптация как медиафеномен
на примере видеоигры The Invincible*

2010). Содержание сообщения оказывается определено не только его формой (как это можно установить из тезиса М. Маклюэна), но и контекстом создания и распространения, а также другими внешними факторами. Сводить особенности содержания к ограничениям формы его воплощения, по мнению Р. Дебрэ, непродуктивно, поскольку на него также оказывают влияние различные внешние факторы, уникальные для каждого произведения.

Теоретическую основу исследований видеоигровых адаптаций закладывает Л. Хатчеон в монографии *A Theory of adaptation*. В ней автор выделяет интерактивные произведения по некоторому первоисточнику в отдельный подвид адаптаций, поскольку в них изменяется режим взаимодействия реципиента с содержанием (Hutcheon & O'Flynn, 2013). В адаптациях такого типа игрок получает возможность взаимодействовать с художественным пространством произведения. Изменение режима взаимодействия с произведением влияет на то, каким элементам содержания первоисточника уделяется большее внимание в процессе создания адаптации.

С. Кардуэлл рассматривает отношения между первоисточником и его адаптациями и приходит к выводу, что последние являются метатекстами, которые переносят не только содержание и особенности оригинала, но также элементы других адаптаций этого произведения, черты, характерные для выбранного медиаформата и жанра (Cardwell, 2002). Такой подход позволяет рассматривать не только непосредственно связь между первоисточником и созданным на его основе произведением, но и учитывать контекст, в котором они существуют, включать в анализ внешние факторы, влияющие на содержание адаптации.

Э. Мактавиш анализирует игровые адаптации сериала «Баффи — истребительница вампиров» и приходит к выводу, что интерактивность позволяет игроку определять, как именно на экране разворачивается история (Mactavish, 2002).

3. Видеоигровая адаптация как расширение нарратива первоисточника

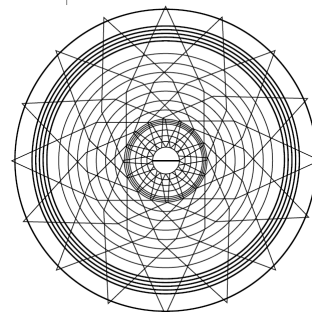
The Invincible — приключенческая видеоигра², выпущенная студией *Starward Industries* в 2023 г. Она основана на научно-фантастическом романе С. Лема «Непобедимый», но не переносит его события в интерактивный формат

²Жанр видеоигр, зачастую предполагающий не сражения с противниками, а решения головоломок, поиск правильного пути, сбор коллекционных предметов в качестве основных механик. Также для этого жанра характерна развернутая нарративная составляющая.

[Научные статьи]

Фомин И. В.

Интерактивная адаптация как медиафеномен
на примере видеоигры *The Invincible*



напрямую, а выступает предысторией. Некоторые события, показанные в игре, противоречат содержанию литературного первоисточника³.

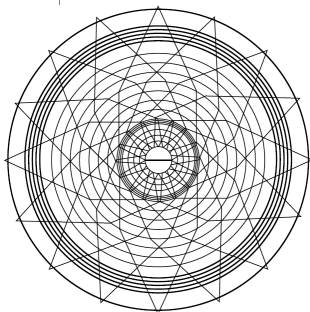
Игрок контролирует Ясну — астробиолога команды космического корабля *Dragonfly*, который прибыл на планету Регис-III. Целью команды становится разведка, поскольку в исследовании этой планеты заинтересовано государство Альянс, ведущее холодную войну с Содружеством планет, гражданами которого являются главные герои. Ясна обнаруживает, что на планете размещены исследовательские базы Альянса, однако весь персонал погиб или пропал без вести. В процессе изучения поверхности планеты героиня выясняет, что на планете присутствует механическая жизнь — рой небольших роботов, обозначаемых учеными как «мошки». Кульминация произведения связана с тем, каким образом Ясна решит конфликт с населяющими Регис-III роботами: попытается уничтожить их, вступить с ними в контакт или сбежать с планеты.

В адаптации меняется фокализация повествования. В романе «Непобедимый» практически за всеми происходящими событиями читатель наблюдает глазами помощника капитана. Однако значительная часть повествования заключается в том, что протагонисту докладывают о действиях других героев, в которых он не принимает непосредственного участия. В свою очередь, в видеоигре *The Invincible* протагонистка становится непосредственным участником всех событий или оказывается вынуждена реконструировать происшествия, жертвами которых стал экипаж «Кондора». Для этого игроку также необходимо совершать активные действия (искать «улики» и информацию, обсуждать увиденное с астрогатором⁴).

Игровой процесс состоит из трех основных элементов: перемещения по обширным локациям, поиска информации и участия в диалогах со второстепенными персонажами. Первый элемент геймплея воспроизводит финальный поход Рохана в первоисточнике. Героине необходимо преодолевать значительные расстояния, имея лишь общие представления о правильном направлении движения. Из-за этого задачей игрока становится навигация, поиск способов преодолевать препятствия, возникающие на пути, и нахождение необходимых для продвижения по сюжету локаций. Перемещение по виртуальному миру, хотя и сопровождается общением по коммуникатору с астрогатором Новиком, подчеркивает тему одиночества героини, опустошенности планеты, отсутствия на ней любой биологической жизни, движения.

³Например, среди экипажа «Кондора» к моменту прибытия «Непобедимого», может остаться несколько выживших. Кроме того, ученые успели развернуть на планете исследовательские базы, тогда как в первоисточнике они практически сразу были атакованы «мошками».

⁴ В романе «Непобедимый» астрогатор — это должность командира звездолёта. Прим. ред.



[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Интерактивная адаптация как медиафеномен
на примере видеоигры The Invincible*

Однако значительно большее влияние на нарративную составляющую произведения оказывают поиск информации и обсуждение находок с другими героями. Во время посещения различных локаций Ясна может находить и обращать внимание (в результате нажатия игроком определенной кнопки управления) на различные объекты и либо обсуждать их с астрогатором, либо записывать информацию о них в исследовательский журнал. При этом героиня может использовать обнаруженную информацию в последующих диалогах. Таким образом, чем внимательнее игрок исследует виртуальный мир, тем большим количеством информации обладает протагонистка. Данная механика подчеркивает тему исследования нового, еще не изученного людьми мира, которая является одной из центральных в первоисточнике.

Диалоги в адаптации также содержат интерактивные элементы. Во время общения с астрогатором Новиком, а позже и с выжившим инженером «Кондора» Рохитрой, игрок может выбирать один из нескольких вариантов ответа. В некоторых ситуациях можно промолчать, но такая реакция чаще всего завершает диалог. Последствия выбора в процессе общения с персонажами значительно разнятся: одни изменяют только несколько последующих фраз персонажей, другие позволяют продемонстрировать те или иные философские и политические взгляды героини (например, то, как она относится к гонке вооружений, к холодной войне между Альянсом и Содружеством, к агентности и правам искусственного интеллекта). Третий тип выбора влияет на отношения между героями и, как следствие, определяет концовку произведения.

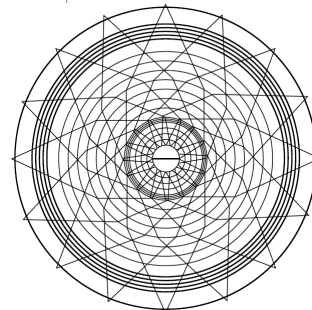
Всего в игре 11 концовок, которые можно разделить на две условных группы с точки зрения того, как в них выстраиваются отношения между человечеством и небιологической жизнью планеты Регис-III: отрицательные и положительные. В первой группе, состоящей из пяти концовок, Рохитра решает мстить «мошкам» за смерть товарищей, а Ясна либо не может его остановить, либо поддерживает его решение атаковать планету. В итоге герои погибают или пропадают без вести, из-за чего данные концовки можно обозначить как отрицательные.

В других концовках протагонистке удастся убедить инженера не использовать ядерное оружие или лишить его сознания при помощи седативных препаратов, после чего она может покинуть планету или остаться на ней для помощи Рохитре или изучения местной жизни. При этом все финалы данной группы являются открытыми (как и окончание первоисточника), то есть реципиенту не предоставляется информация, что именно произойдет с героиней после того, как она покинет Регис-III.

[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Интерактивная адаптация как медиафеномен
на примере видеоигры The Invincible*



Для того чтобы Ясна могла достигнуть мирного решения в конфликте между Рохитрой и «мошками», игроку необходимо собрать достаточно информации о произошедшем на Регисе-III и в разговорах с астрогатором Новиком привести протагонистку к формированию теории некроэволюции, развитию небиологической жизни, основой которой послужили механизмы неизвестной космической цивилизации. По этой причине прийти к любой из концовок данной группы оказывается сложнее с точки зрения того, как именно игрок проходит произведение, насколько внимательно исследует локации и может ли сопоставить различные фрагменты найденной информации.

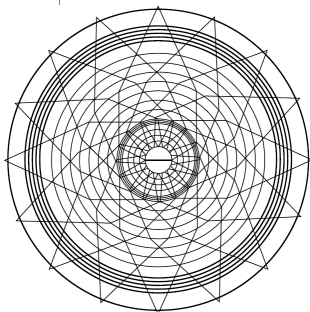
В процессе осмысления особенностей «мошек» Ясна воспроизводит гипотезу палеобиолога Лауды, которую он выдвигает в первоисточнике. Таким образом, залогом нарративного успеха игрока (более позитивной концовки, в которой героиня выживает) становится поиск доказательств теории, которую ученые «Непобедимого» выстраивают в романе аналитически, на уровне ряда предположений. Если игрок знаком с романом-первоисточником, то ему легче обнаружить признаки некроэволюции, поскольку он заранее знает, к чему должна прийти Ясна.

4. Развитие тем первоисточника в видеоигровой адаптации

Интерактивная адаптация «Непобедимого» развивает ряд заложенных в первоисточнике тем посредством создания дополнительных деталей и нарративных элементов, а также введения в произведение возможностей совершать выбор, влияющий на развитие сюжета. Значимой темой романа С. Лема оказывается вопрос космической экспансии, сосуществования принципиально разных видов, оправданности попыток подчинить себе природу при помощи технологий. Автор не предлагает однозначной трактовки событий произведения, однако все герои романа, которые пытаются покорить планету с помощью техники погибают или теряют рассудок, а первый помощник капитана Рохан, отказавшийся от техники и попыток победить рой «мошек», выживает и возвращается на «Непобедимый».

Развитие конфликта, а также завершающее предложение произведения⁵ позволяют читателю прийти к выводу, что команда «Непобедимого» проиграла в борьбе с «мошками», все оружие и техника были бесполезны против них и навредили исключительно самим астронавтам. Каждая новая попытка одолеть

⁵ «Он не помнил, как сполз по холодному боку машины, и, пошатываясь, преувеличенно большими шагами, неестественно выпрямившись, стиснув кулаки, чтобы подавить неприятную дрожь в пальцах, пошел прямо к кораблю, который стоял в половодье огней на фоне бледного неба такой величественной неподвижной громадой, как будто и в самом деле был непобедим» (Лем, 1988).



[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Интерактивная адаптация как медиафеномен
на примере видеоигры The Invincible*

обитателей Региса-III силой приводила только к бóльшим жертвам среди экипажа «Непобедимого». Длительное наблюдение Рохана за «мошками» во время экспедиций позволяет ему понять, что ни уничтожение, ни полноценная коммуникация с данным видом невозможны: он видит немедленное бегство экипажа «Непобедимого» с планеты единственным возможным выходом из ситуации.

Теперь перейдем к рассмотрению видеоигровой адаптации. При том, что она поднимает схожий спектр вопросов, способ их раскрытия оказывается иным, поскольку кроме кораблей Альянса и инопланетной жизни создатели вводят вторую фракцию людей — Содружество. Противопоставление Альянса и Содружества показывает два подхода к космической экспансии: исследование без вмешательства и покорение при помощи техники.

Ясна, представитель Содружества, относится к новому для людей миру бережно. Она вынуждена учитывать ландшафт планеты во время перемещения по ее поверхности, из-за чего маршруты, которые она прокладывает, всегда длинные, огибающие препятствия. На уровне геймплея у игрока нет никаких способов прямого влияния на окружение, пропасти и стены становятся серьезными препятствиями, преодоление которых оказывается основной, с точки зрения хронометража, деятельностью игрока.

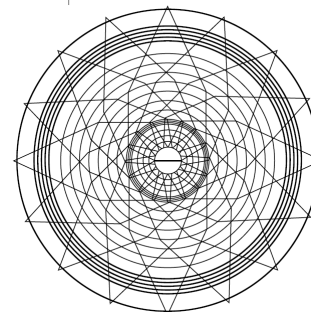
Ученые Альянса пытаются подчинить природу новой планеты себе. Они пользуются роботами с антиматериальным оружием и поэтому выстраивают прямые пути от корабля до любой точки назначения, оставляя после себя зараженные радиацией тоннели. Оба показанных в игре космических корабля Альянса, «Кондор» и «Непобедимый», обладают значительным размером, вооружением (включая ядерные ракеты), техникой. В команду «Кондора» входило более 70 человек. Судно Содружества укомплектовано всего шестью невооруженными учеными и одним исследовательским дроном, оснащенным фотокамерой.

В итоге именно активное использование техники учеными Альянса привело к тому, что практически все они погибли или лишились рассудка. Ясне же удается спастись именно благодаря иной стратегии исследования планеты, которая не предполагает воздействия на нее, изменения в соответствии с нуждами человека при помощи техники. Тезис Рохана, высказанный им в конце романа («Не все и не везде существует для нас»; Лем, 1988), оказывается продемонстрирован через противопоставление подходов двух фракций к освоению новой планеты. Игроку демонстрируют две принципиально разные стратегии того, как человечество может взаимодействовать с не принадлежащими ему пространствами.

[Научные статьи]

Фомин И. В.

Интерактивная адаптация как медиафеномен
на примере видеоигры *The Invincible*



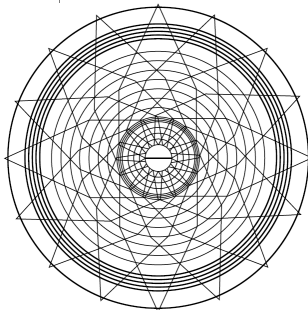
Таким образом, видеоигра создает систему бинарных оппозиций: Альянс и Содружество, ученый-наблюдатель и ученый-экспериментатор, жизнь биологическая и механическая, политический конфликт фракций и жизнь отдельных людей. Игрок может выбирать, к какому полюсу каждой из оппозиций склоняется главная героиня произведения, посредством выбора из нескольких вариантов ответа в диалогах и действий в значимых для сюжета ситуациях. Именно наличие интерактивной возможности выбирать траекторию действий позволяет игроку формировать и проявлять собственную позицию.

5. Заключение

В результате исследования связи повествовательных составляющих романа С. Лема «Непобедимый» и видеоигры *The Invincible* мы можем наблюдать пример процесса реактуализации смыслов произведения в результате создания его адаптации. *The Invincible* не просто переносит события первоисточника в интерактивный формат или выступает для них предысторией, а добавляет в художественный мир дополнительные детали (персонажей, локации, диалоги).

Интерактивность позволяет игроку формировать отношение протагонистки к центральному конфликту произведения. Смыслы видеоигры оказываются открытыми не только для интерпретации, но и для обсуждения в рамках непосредственного текста произведения путем выбора игроком действий и реплик. Игрок определяет, как Ясна относится к инопланетной жизни и экспансии человечества: он может как попытаться наладить контакт с «мошками», так и отомстить им. При этом действия персонажа будут являться прямым следствием отношения игрока к проблеме контакта с Иным разумом или следствием того, что он был недостаточно внимателен в процессе прохождения. При этом центральные смыслы, перенесенные из первоисточника и заложенные создателями игры, сохраняют некоторое ядро вне зависимости от действий игрока. Если тот попытается проявить агрессию к «мошкам», то произведение завершится отрицательно, героиня погибнет. Мирный способ решения конфликта, наоборот, позволит ей спастись.

В итоге введенные в адаптацию или реконтекстуализированные в ней темы (милитаризм ученых Альянса, их халатное обращение с техникой и консюмеристское отношение к ненаселенной людьми планете) позволяет игроку иначе осмыслять содержание первоисточника, где данные темы также присутствуют, но в меньшей степени подчеркнуты. Видеоигровая адаптация становится не просто вторичным произведением, воспроизводящим содержание оригинала в другом медиаформате, а нарративным расширением, способом



[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Интерактивная адаптация как медиафеномен
на примере видеоигры The Invincible*

переосмысления оригинального текста. Также, благодаря интерактивной составляющей, не только выстраивается диалог между авторами первоисточника и адаптации, обозначенный Л. Венути, но и становится возможным *активный* диалог (не только герменевтический процесс) между реципиентом и смыслами произведения (Venuti, 2007).

Таким образом, видеоигровые адаптации могут служить нарративным расширением смыслов оригинального произведения за счет особенностей данного медиума. В первую очередь к таким особенностям относится интерактивность как возможность в той или иной степени влиять на происходящие события и приходить к нескольким развязкам в результате того или иного выбора.

БИБЛИОГРАФИЯ

Дебрэ, Р. (2010). Введение в медиологию. Праксис.

Лем, С. (1988). Солярис. Непобедимый. Звёздные дневники Ийона Тихого. Издательство «Правда».

Шпаковский, Ю. Ф. и Данилюк, М. Д. (2017). Видеоигровые Сценарии: Особенности Адаптации Литературных Произведений. Труды БГТУ, 4(2), 117–122.

Blanchet, A. (2012). The Real Data Behind Movies Becoming Games.
<https://www.gamedeveloper.com/business/the-real-data-behind-movies-becoming-games>

Burill, D. A. (2002). 'Oh, Grow Up 007': The Performance of Bond and Boyhood in Film and Videogames. In King, G. & Krzywinska, T. (Eds.) Screenplay: cinema/videogames/interfaces (pp. 181–194). Wallflower Press.

Bogost, I. (2007). Persuasive Games. The MIT Press.

Cardwell, S. (2002). Adaptation Revisited: Television and the Classic Novell. Manchester University Press.

Corrigan, T. (2017). Defining Adaptation. In Litch, T. (Ed.) The Oxford Handbook of Adaptation Studies. Oxford University Press.

Elkington, T. (2009). Too Many Cooks: Media Convergence and Self-Defeating Adaptations. In Wolf, M. & Perron, B. (Eds.) The Video Game Theory Reader 2. (pp. 213–237). Routledge.

Ensslin, A. (2007). Literary Gaming. The MIT Press.

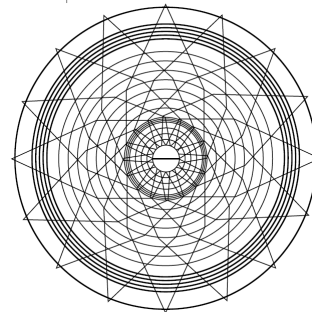
Gelbart, B. (2019). How Batman Arkham Asylum Changed Gaming Forever.

<https://gamerant.com/batman-arkham-asylum-combat-stealth-radar-detective-mode/>

[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Интерактивная адаптация как медиафеномен
на примере видеоигры The Invincible*



Greenberg, C. (1985). Avant-Garde and Kitsch. In Frascina, F. (Ed.) Pollack and After: The Critical Debate. Harper & Row.

Hutcheon, L. & O'Flynn, S. (2013). A Theory of adaptation. Routledge.

Juul, J. (2001). Games telling Stories? Game studies, 1(1).

<https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Litch, T. (2017). Introduction. In Litch, T. (Ed.) The Oxford Handbook of Adaptation Studies. Oxford University Press.

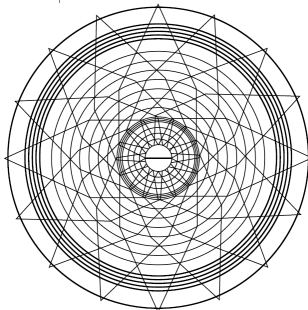
Mactavish, A. (2013). Playing the Buffyverse, Playing the Gothic: Genre, Gender and Cross-Media Interactivity in Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleed. In Papazian, G. & Sommers, J. M. Game On, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema. McFarland & Company, Inc., Publishers.

McLuhan, M. (1968). Through the vanishing point: space in poetry and painting. Harper & Row.

McLuhan, M. (1994). Understanding Media. The MIT Press.

Naremore, J. (2000). Introduction: Film and the Reign of Adaptation. In Naremore, J. (Ed.) Film adaptation. Rutgers University Press.

Venuti, L. (2007). Adaptation, Translation, Critique. Journal of Visual Culture, 6 (1), 25–26. <https://www.doi.org/10.1177/1470412907075066>



[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Интерактивная адаптация как медиафеномен
на примере видеоигры The Invincible*

INTERACTIVE ADAPTATION AS A MEDIA PHENOMENON: A CASE STUDY OF THE VIDEO GAME "THE INVINCIBLE"

Fomin I. V.

Senior Lecturer, HSE University

(Moscow, Russia)

ivfomin@hse.ru

Abstract:

This article explores how video game adaptations transform and enhance the meanings of their source materials. It focuses on Stanisław Lem's novel "The Invincible" and its eponymous video game adaptation. The central hypothesis is that gameplay, as an interactive medium, not only conveys but also deepens the original work's content by offering players choices that shape various narrative paths. The analysis is grounded in an interdisciplinary approach, combining adaptation theory and ludonarratology, which allows for a comprehensive comparison between the game's narrative and the novel's text. The conclusion is that video game adaptations serve as a narrative extension of the original, enabling players to co-create meaning through their choices, which influence the resolution of the central conflict.

Keywords: adaptation, game studies, video game, narrative

REFERENCES

Blanchet A. (2012). The Real Data Behind Movies Becoming Games.

<https://www.gamedeveloper.com/business/the-real-data-behind-movies-becoming-games>

Burill D.A. (2002). 'Oh, Grow Up 007': The Performance of Bond and Boyhood in Film and Videogames. In King G. & Krzywinska T. (Eds.) Screenplay: cinema/videogames/interfaces (pp. 181-194). Wallflower Press.

Bogost I. (2007). Persuasive Games. The MIT Press.

Cardwell S. (2002). Adaptation Revisited: Television and the Classic Novell. Manchester University Press.

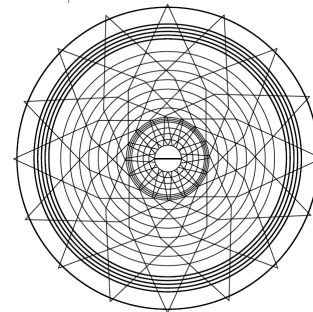
Corrigan T. (2017). Defining Adaptation. In Litch T. (Ed.) The Oxford Handbook of Adaptation Studies. Oxford University Press.

Debre R. (2010). Vvedenie v mediologiyu. Praxis.

[Научные статьи]

Фомин И. В.

*Интерактивная адаптация как медиафеномен
на примере видеоигры The Invincible*



Elkington T. (2009). Too Many Cooks: Media Convergence and Self-Defeating Adaptations. In Wolf M. & Perron B. (Eds.) The Video Game Theory Reader 2. (pp. 213-237). Routledge.

Ensslin A. (2007). Literary Gaming. The MIT Press.

Gelbart B. (2019). How Batman Arkham Asylum Changed Gaming Forever.
<https://gamerant.com/batman-arkham-asylum-combat-stealth-radar-detective-mode/>

Greenberg C. (1985). Avant-Garde and Kitsch. In Frascina F. (Ed.) Pollack and After: The Critical Debate. Harper & Row.

Hutcheon L. & O'Flynn S. (2013). A Theory of adaptation. Routledge.

Juul, J. (2001). Games telling Stories? Game studies 1(1).
<https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Lem S. (1988). Solyaris. Nepobedimyj. Zvyozdnye dnevniki Ijona Tihogo. Izdatel'stvo «Pravda».

Litch T. (2017). Introduction. In Litch T. (Ed.) The Oxford Handbook of Adaptation Studies. Oxford University Press.

Mactavish A. (2013). Playing the Buffyverse, Playing the Gothic: Genre, Gender and Cross-Media Interactivity in Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleed. In Papazian G. & Sommers J.M. Game On, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema. McFarland & Company, Inc., Publishers.

McLuhan M. (1968). Through the vanishing point: space in poetry and painting. Harper & Row.

McLuhan M. (1994). Understanding Media. The MIT Pres.

Naremore J. (2000). Introduction: Film and the Reign of Adaptation. In Naremore J. (Ed.) Film adaptation. Rutgers University Press.

Shpakovskij Yu.F. i Danilyuk M.D. (2017). Videoigrovye Scenarii: Osobennosti Adaptacii Literaturnyh Proizvedenij. Trudy BGTU 4(2), 117-122.

Venuti L. (2007). Adaptation, Translation, Critique. Journal of Visual Culture. 6 (1), 25-26.
<https://www.doi.org/10.1177/1470412907075066>