

УДК 82.311.2/004.946

Філоненко С. О.,
доктор філологічних наук, професор,
Бердянський державний педагогічний університет
sofil23@ukr.net

REGENCY LOVE: ДЖЕЙН ОСТІН ДЛЯ iPhone ТА iPad

Анотація

Комп'ютерні ігри з літературними сюжетами є зразком взаємодії класики та масової культури. Відеогра "Regency Love" за мотивами романів Джейн Остін націлена на споживання класичного тексту і перетворення його на товар в індустрії розваг. Гра спрощує зміст творів Остін до єдиного сюжету про залицяння й одруження і синтезує жанри пригодницької рольової гри, "візуального роману" та симулятора побачень. Гру проаналізовано в контексті субкультури фанатів періоду Регентства, романістики Джейн Остін та субжанру любовного роману "Regency romance". Чинником привабливості гри є ресурс інтерактивності: геймерка водночас перебуває в ролі авторки і в ролі персонажа одного з романів. Гра "Regency Love" руйнує бар'єр між читачем і текстом, читачем і автором, робить читачку співтворцем уявного світу, забезпечує ефект присутності й "розчинення" в ньому.

Ключові слова: масова культура, відеогра, період Регентства, Джейн Остін, субкультура джейністів, любовний роман.

Summary

Computer games with literary plots are an example of interaction between classics and popular culture. Regency Love videogame based on Jane Austen's novels aims to consume classic text and turn it into a product in the entertainment industry. The game simplifies the content of Austen's works to a single story of courtship and marriage and synthesizes the genres of adventure role-playing, "visual romance" and dating simulator. The game is analyzed in the context of the subculture of the Regency period fans, as well as the the novelist Jane Austen's, and the sub-genre of the love story "Regency romance". The factor in the attractiveness of the game is the resource of interactivity: the gamer at the same time is in the role of the author and as a character of one of the novels. The game "Regency Love" destroys the barrier between the reader and the text, the reader and the author, makes the reader co-creator of the imaginary world, provides the effect of presence and "dissolution" in it.

Key words: popular culture, videogame, Regency period, Jane Austen, janeites subculture, romance.

Літературна класика та сучасна медіакультура взаємодіють у багатьох площинах. Один із цікавих трендів – створення комп'ютерних ігор за сюжетами літературних творів. До відеоігор загалом застосовується категорія сюжетності (хоча сюжет у них не є обов'язковим). Наративна частина гри складається з сетінгу, сюжету, тексту. Сетінг – це сам світ гри, декорації. Сюжет – це послідовність подій, що складаються в історію. Сюжет відбивається в сценарії гри – списку сцен з описом того, що відбувається, та діалогами. Діалоги, які є не обов'язковими в кожному жанрі, – це текст гри. Серед творців відеоігор існує окрема спеціалізація – ігрові сценаристи, які можуть конструювати оригінальні сюжети або запозичувати їх із фільмів, серіалів, коміксів, манга, аніме, міфології. Подеколи джерелом сюжетів стає художня література – сучасні твори або літературна класика. Як правило, за основу обираються знакові тексти, що мають значну кількість

прихильників: “Гамлет” Шекспіра, “Божественна комедія” Данте, “Джейн Ейр” Шарлотти Бронте, “Перетворення” Франца Кафки, “Пригоди Шерлока Голмса” Артура Конан Дойля, “Аліса в Дивокраї” Льюїса Керролла тощо. За жанром ігри з літературним сюжетом найчастіше є квестами (англ. quest) або рольовими іграми (англ. role playing game, скорочено RPG).

У монографії Тамари Гундорової “Кітч і література: Травестії” в розділі “Дочка Кобзаря”: героїчний кітч”, присвяченому творчості Ліни Костенко, згадано масову онлайн-ову гру студентів Києво-Могилянської академії “Маруся Чурай: Мафія в Полтаві”, яку інтерпретовано як “модель масового дописування і переписування історії”: “Історичний роман у цій грі не лише зведений до мафіозного роману, але й розсипаний на цитати, сюжетні ходи, ролі. Суд, чи мафіозна розбірка у Полтаві, розгортається, однак, через гібридне поєднання сюжетних перипетій української поетки і сюжетів, відомих з численних кримінальних драм...” [2, 231–232]. Наразі такий приклад перетворення української літературної класики на комп’ютерну гру є поодиноким, хоча національне письменство, на мій погляд, має для цього значний потенціал.

Міла Бербенець у статті “Література як предмет масового споживання” описує процес комодифікації літератури в аспекті гомогенізації культури, але не дає цьому феномену однозначної оцінки. Дослідниця твердить про амбівалентність перетворення класики на товар: це, з одного боку, “позитивне явище (залучення масової аудиторії до сприймання високомистецьких творів)”, з іншого – “негативний складник сучасного культурного простору (спрощення, викривлення значення, комерційна основа інтерпретації світових шедеврів)” [1, 86].

Звернемо увагу на відеогру, що була розроблена не за одним твором, а за мотивами всієї творчості культової британської романістки Джейн Остін. Гра “Regency Love” сконструйована у 2013 році невеликою австралійською студією “Tea for Three” (засновниці Дженні Тен, Мелоді Венг, Саманта Лін) для iOS-пристроїв (iPhone та iPad). Назва гри однозначно вказує, що її дія відбувається у часи Регентства, короткий період в англійській історії, по суті, 1811–1820 роки. Ця доба в масовій культурі на сьогодні є об’єктом культу й ностальгії, багато в чому завдяки творчості Джейн Остін та її епігонів. Наприклад, на форумах аматорів цієї доби пишуть: “Уявіть “Гордість та Упередження” Джейн Остін, містера Дарсі та Елізабет Беннет. Оце і є Регентство!”

Хоча британська авторка почала писати романи ще наприкінці XVIII століття, до друку вони були прийняті в оновлених варіантах лише в 1810-х роках. Саме в період Регентства світ побачили її шедеври “Гордість та Упередження”, “Розум і Чуття”, “Менсфілд-парк”, “Емма”, а після смерті Остін надруковані “Нортенгерське абатство” та “Докази розуму”. Отже, сюжет “Regency Love” базований на центральному сюжеті романів, яким його зрозуміли ігрові сценаристи: залицяння –

перешкоди – шлюб. Мета гри для дівчини-гравця – реалізувати ігрову стратегію: знайти нареченого, розвинути з ним стосунки та стати під вінець. За жанром це пригодницька рольова гра (англ. adventure RPG), “візуальний роман” (visual novel) та симулятор побачень (dating sim).

Постає питання, чому саме романи Джейн Остін були обрані як літературна основа сюжету комп’ютерної гри. Англійська письменниця XIX століття посідає унікальне місце в сучасній популярній культурі, вона є № 70 у списку 100 найвідоміших британців. Тривалий час викреслена з академічного літературного канону, проте гаряче люблена масовим читачем, Джейн Остін наприкінці XX – на початку XXI століття стала, без перебільшення, культовою фігурою. На це значною мірою вплинули візуальні технології: голлівудські екранізації її романів та телесеріали BBC, особливо “Гордість та Упередження” 1995 року з зірковим актором Коліном Фертом у ролі містера Дарсі. З того часу розпочалася справжня “Остіноманія”. Прихильників творчості Остін називають “джейністами”, і вони творять особливу субкультуру, на кшталт “толкіністів”. В останні десятиліття це явище привернуло увагу літературознавців та культурологів (див. праці: Claudia L Johnson “Austen Cults and Cultures”, 1997; Deborah Yaffe “Among the Janeites: A Journey through the World of Jane Austen Fandom”, 2013; “Global Jane Austen: Pleasure, Passion, and Possessiveness in the Jane Austen Community”, 2013; Juliette Wells “Everybody's Jane: Austen in the Popular Imagination”, 2012).

Для “джейністів” існують місця паломництва: музеї в Баті і Чотемі, могила в соборі Вінчестера, різні форми реконструкції епохи – бали в стилі Регентства, костюмовані процесії до дня народження письменниці, які щорічно відбуваються в Баті. На сьогодні не тільки в Британії, але і в усьому світі Джейн Остін перетворилася на товар, бренд, комодифікувалася. Її продають у вигляді сувенірної продукції (прикраси, чашки, ляльки, блокноти, магнітики, гральні карти, подушки та рушники), попит існує на кулінарні книжки та психологічні порадики від Джейн Остін. Існують і суто літературні форми “присвоєння” письменниці: написання сіквелів, пріквелів, фанфіків, рімейків та меш-ап романів за мотивами її творів, щонайбільше – “Гордості та Упередження”. У мережевій культурі існують численні сайти фанів творчості Джейн Остін, де збирається інформація про неї, відбуваються обговорення на форумах, пропонуються різні види творчої активності (фан-фікшн та фан-арт).

Нечувана популярність романістки на межі XX – XX століть пояснюється і ностальгією за добою Регентства, яку вона описувала, і актуальністю тематики її романів (питання шлюбу, становища жінки, освіти, класу, релігії). Важливу роль зіграв ірраціональний фактор літературної моди та вплив медійної культури (кіно й телебачення).

Привласнюючи літературну класику, масова культура спрощує, примітивізує її смисли. Звичаєві романи Джейн Остін багатопланові й

позначені психологічною глибиною, однак у субкультурі “джейністів” вони розуміються суто як історії про пошук нареченого і весілля. Їхні смисли зводять до схеми мелодрами або любовної історії (romance). Власне, це стало ключовою формулою і для розуміння всієї доби Регентства. Тому не дивно, що відеогра “Regency Love” за жанром становить симулятор побачень – вона є, так би мовити, *симулякром романтики*. Можна уявити, що її могла написати місіс Беннет, один із персонажів роману “Гордість та Упередження”, матінка родини, одержима бажання знайти женихів для п’яти доньок.

На сайті студії “Tea for Three” гру презентують у такий спосіб: “Хочете потанцювати, пограти на піаніно, або, можливо, вишити носовичок? Випити чаю з вашою матінкою, відвідати давнього друга чи спитати нового знайомого, як так сталося, що він носить красивий жилет? Прогулятися в лісі зі сміливим супутником, обговорити поезію з розважливим джентльменом? Відкрийте для себе “Regency Love”, світ історій, що чекає на доторки Ваших пальців” [3].

Сетінгом для гри є вигадане провінційне англійське містечко Дарлінгтон. Сама назва містить ключове слово “darling”, поширене сентиментальне звертання закоханих один до одного. Поруч із центральним містечком змальовані кілька локацій із стилізованими британськими назвами: Торнлі, Касторідж Холл, Лемпон Корт та інші.

У “Regency Love” геймеру треба вигадати персонаж – дівчину, дати їй ім’я визначитись із рисами вдачі (на вибір із 18), якостями, якими вона може зачарувати обранця, формами активності: танці, чаювання, візити, гра на фортепіано, вишивання, малювання, прогулянки тощо. Зміст геймплею – спілкування з різними персонажами. Ключові серед них – три парубки: стосунки можна розвивати з містером Грехемом, містером Ешкрофтом, містером Кертісом. Основна активність геймера – діалоги героїні з родичами, сусідками, подружками, молодими чоловіками: пропонується обирати найбільш “дотепні” або “чутливі” відповіді й у такий спосіб розвивати стосунки. Розгалужені сюжети завершуються більш як 50 фіналами. Відеогра розрахована на жінок-гравців, аматорок романів Джейн Остін. Додаткові бали в грі можна набрати, виконуючи завдання на знання романів Остін та доби Регентства. Наприклад, подається цитата з роману “Докази розуму”: “A man does not recover from such devotion of the heart to such a woman! He ought not; he does not” (“Чоловік не може одужати від сердечної прив’язаності до такої жінки! Він не здатний, він не зробить цього”). Це слова капітана Фредеріка Вентворта, який розповідає про відданість свого друга пам’яті померлої нареченої. Гравцеві треба доповнити літерами слово “devotion”. Ще варіант завдання: пропонується вибір з чотирьох персонажів романів Джейн Остін: Генрі Тілні, Фредрік Вентворт, Фіцвільям Дарсі та Джордж Найтлі. Геймер має відповісти на питання, хто з них є священиком.

Оглядач відеоігор Cambell Bird на сайті www.148apps.com дає таку характеристику грі: “Regency Love” яскраво вирізняється балансом між мовою, вибором і таємницями. Як і романи Джейн Остін, гра звернена до того історичного періоду, коли пристойність і декорум впливали на спосіб, яким люди взаємодіяли один з одним і робили вираження справжніх намірів доволі туманним. На відміну від романів Остін, гра базується на спрощених реченнях” [4]. Отже, гра “Regency Love”: 1) спрощує жанр романів Остін до схеми-формули; 2) розкладає на фрагменти сюжети і систему персонажів авторки; 3) імітує повсякденне життя героїв роману та мовний стиль спілкування доби Регентства.

Головний чинник привабливості цієї комп’ютерної гри – це ресурс інтерактивності, що загалом властивий відеоіграм. Геймерка водночас перебуває в ролі авторки, обирає героїню, розвиток дії та сюжетну лінію, і в ролі персонажа одного з романів. У такий спосіб гра “Regency Love” руйнує бар’єр між читачем і текстом, читачем і автором, робить читачку співтворцем уявного світу, забезпечує ефект присутності й “розчинення” в ньому (що і є кінцевою ціллю переживання фанатів – злитися з улюбленим твором).

Ефекту занурення у добу Регентства сприяє специфічна графіка, схожа на манга. Розробники гри пояснюють, що вивчали картини живописців, які малювали той період: Едмунда Блера Лейтона і Маркуса Стоуна, передивлялися безліч сучасних кіно- й телеадаптацій Джейн Остін, насамперед фільми “Емма” й “Гордість та Упередження”. Також для розробки дизайну гри активно використовувалися блоги спільноти фанатів, присвячені добі Регентства, де наявні колекції зображень костюмів, інтер’єрів, є точні деталі для створення достовірного сетінгу.

Гра “Regency Love”, імовірно, адресована фанам не тільки романів самої письменниці, але й епігонських творів, що презентують субжанр любовного роману – так звані “Regency romances”, поширені з 1980-х років. Фактичною лідеркою і фундаторкою можна вважати письменницю Джорджетт Хейер, яка створила 20 романів – наслідувань Остін із 1935 по 1975 роки: “Фредеріка”, “Крихітка Черрі”, “Муслін з гілочками”, “Прекрасна Софі”, “Сильвестр”, “Котильйон” та інші. У них фігурують ті самі типажі та епізоди, що і в оригінальних творах класика, у центрі перебувають любовно-шлюбні сюжетні лінії. Формула подібного роману, устійнена у текстах Аманди Квік, Джо Беверлі, Мері Бейло, Лоретти Чейз, Стефані Лоренс, Сандри Хіт, Аніти Міллз, включає такі складові, як висвітлення правил бонтону, світського життя (візитів, балів, прогулянок в екіпажі, відвідування опери, чаювання), проблеми класових відмінностей, шлюбу як угоди, репутації дівчини у світі. У 2000-х роках субжанр дозволяє й відвертий показ сексуального життя героїні, немислимий у класичних “Regency romances”. Очевидно, відеогра “Regency Love” експлуатує оригінальні тексти Джейн Остін у той самий

спосіб, що й згаданий субжанр любовного роману: спрощуючи проблематику і стиль, акцентуючи переважно сюжет про залицяння й одруження, пошуки жениха, використовуючи сцени повсякденного життя героїнь та героїв доби Регентства.

Отже, гра “Regency Love” є яскравим зразком споживання класичного тексту індустрією розваг: з одного боку, вона перетворює творчість романістки на товар і розвагу, примітивізуючи її зміст і стиль письменниці, з іншого – сприяє популяризації романів Джейн Остін, акцентує їхній універсальний, позачасовий зміст. Завдяки грі класик британської літератури інтегрується у світ модерних медіа й технологічних новинок, стає актуальною для масового споживача, для великої субкультури фанатів доби Регентства.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бербенець Л. Література як предмет масового споживання / Людмила Бербенець // Слово і час. – 2013. – № 2. – С. 77–88.
2. Гундорова Т. Кітч і Література. Травестії / Тамара Гундорова. – К. : Факт, 2008. – 284 с. – (Серія “Висока полиця”).
3. Regency Love [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://teaforthreestudios.com/regency-love/>.
4. Regency Love Review [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.148apps.com/reviews/regency-love-review/>

Стаття надійшла до редакції 8 жовтня 2017 року