МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА АНГЛІЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ ТА ЛІНГВОДИДАКТИКИ

Кваліфікаційна робота
магістра

на тему **ПОЕТИКА ДЕТЕКТИВУ В СУЧАСНІЙ КОМП'ЮТЕРНІЙ ГРІ "SHERLOCK HOLMES: CHAPTER 1"**

Виконав: студент 2 курсу,
групи 8.0352-1а
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041 Германські мови
та літератури (переклад включно),
перша – англійська
професійної програми
Мова і література (англійська)
Канафоцький Микита Юрійович

Керівник к. ф. н., доц. Василина К. М.
Рецензент к. п. н., доц. Надточій Н. О.

Запоріжжя – 2023

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет іноземної філології
Кафедра англійської філології та лінгводидактики
Освітній рівень магістр
Спеціальність 035 Філологія
Спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська
Освітня програма Мова і література (англійська)

ЗАТВЕРДЖУЮ
В. о. завідувач кафедри _____
Надточій Н. О._____
«____»_____ 2023 року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА
КАНАФОЦЬКОМУ МИКИТІ ЮРІЙОВИЧУ

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проєкту) «Поетика детективу в сучасній комп'ютерній грі "Sherlock Holmes: Chapter 1"»

Керівник кваліфікаційної роботи (проєкту) Василина Катерина Миколаївна, к.ф.н., доцент
затверджені наказом ЗНУ від «11» квітня 2023 року № 521-с

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи (проєкту) «5» грудня 2023 року

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проєкту)
сутність поетики детективного жанру; дослідження образу Шерлока Холмса; теоретичні засади дослідження інтермедіальності як сфери літературознавчих вчень; особливості відеоігрових адаптацій як елементу міжмистецького діалогу; збірка оповідань А. Конан-Дойла "The Adventures of Sherlock Holmes" (1892), відеогра "Sherlock Holmes: Chapter 1" (2021).

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити):
1) виокремити особливості детективного жанру та образу Шерлока Холмса 2) вивчити історію та семантику поняття «інтермедіальність»; 3) проаналізувати патерни поетики детективного жанру та вираження образа Шерлока Холмса у відеоігровому медіумі.

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проєкту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Василина К. М., к.ф.н., доц.	03.06.2023	03.06.2023
Розділ 1	Василина К. М., к.ф.н., доц.	12.07.2023	12.07.2023
Розділ 2	Василина К. М., к.ф.н., доц.	03.09.2023	03.09.2023
Розділ 3	Василина К. М., к.ф.н., доц.	30.10.2023	30.10.2023
Висновки	Василина К. М., к.ф.н., доц.	13.11.2023	13.11.2023

6. Дата видачі завдання «16» квітня 2023 року

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проєкту)	Примітка
	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх аналіз	червень 2023	Виконано
	Добір фактичного матеріалу	червень 2023	Виконано
	Написання вступу	липень 2023	Виконано
	Написання теоретичних розділів	вересень 2023	Виконано
	Написання практичного розділу	жовтень 2023	Виконано
	Формулювання висновків	листопад 2023	Виконано
	Проходження нормоконтролю	грудень 2023	Виконано
	Одержання відгуку та рецензії	грудень 2023	Виконано
	Захист	грудень 2023	Виконано

Автор роботи несе персональну відповідальність за відсутність в роботі несанкціонованих текстових запозичень (академічного плагіату)

Магістрант _____ М. Ю. Канафоцький
(підпис) (ініціали та прізвище)

Керівник роботи _____ К. М. Василина
(підпис) (ініціали та прізвище)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ Е. О. Веремчук
(підпис) (ініціали та прізвище)

РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 56 стор., 54 джерела

Об'єкт дослідження: процес перекодування художньої літератури засобами відеоігрового медіуму.

Мета роботи: з'ясувати особливості репрезентації поетологічних параметрів детективу у сучасній комп'ютерній грі "Sherlock Holmes: Chapter 1".

Теоретико-методологічні засади: ключові положення теорії поетики детективного жанру (Дж. Квін, О. Рутігліано, Л. Расевич) та інтермедіальності (О. Ханзен-Льове, В. Флюссер, О. Вальцель).

Отримані результати: у XXI ст. серед інших інтермедіальних проєкцій літературного тексту розвинувся новий цифровий вид медіа, який дозволив розширити розуміння процесу мистецького кодування, створення інтерпретації художньої літератури у інших медіа – відеоіграх. Цей вид медіа використовується для відтворення різних жанрів, та образів. Найбільш вдалим для дослідження наведених категорій є детективна відеогра, що переосмислює детективний жанр та образ Шерлока Холмса завдяки інтермедіальному інструментарію. Діапазон змін варіюється від деконструкції образного рівня вихідного твору, використання різних міжмистецьких засобів для захоплення фокусу уваги реципієнта, використання елементу інтерактивності для кращого розкриття сюжету та персонажів.

***Ключові слова**: детектив, Шерлок Холмс, інтермедіальність, відеогра, візуальне кодування, аудіо кодування, інтерактивність, квест*

ЗМІСТ

ВСТУП…… 3

РОЗДІЛ 1 ПОЕТИКА ДЕТЕКТИВУ…….... 7

1.1 Детектив у світлі дослідницької аналітики……. 7

1.2 Особливості літературного образу Шерлока Холмса…… 14

РОЗДІЛ 2 ФЕНОМЕН ІНТЕРМЕДІАЛЬНОСТІ У РЕЦЕПЦІЇ СУЧАСНИХ НАУКОВЦІВ……. 18

2.1 Загальні засади інтермедіальних студій……. 18

2.2 Ком'ютерна гра як об'єкт дослідження інтермедіальних студій…. 23

РОЗДІЛ 3 ПОЕТИКА ДЕТЕКТИВУ В КОМП'ЮТЕРНІЙ ГРІ "SHERLOCK HOLMES: CHAPTER 1"…… 29

3.1 Поетика детективного жанру та сюжетні трансформації вихідного тексту у комп'ютерній грі……..... 29

3.2 Відеоігрова адаптація образу Шерлока Холмса……. 39

ВИСНОВКИ…… 46

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ……... 50

ВСТУП

Інтерес до детективного жанру, а також дослідження його характеристик та особливостей здавна існував у літературознавстві. Перші згадування про злочин та вбивство були проілюстровані у Біблії на прикладі історії про Каїна та Авеля. Пізніше, ці феномени були розглянуті у збірці арабських казок «Тисяча і одна ніч».

Вперше у англомовному осередку до цієї тематики звернулися у п'єсі «Арден з Фавершема» у 1552 році, а вивели та сформували остаточно, як літературний жанр майже через триста років потому у 1841 році. Батьком детективного жанру став знаменитий американський письменник Едгар Алан По. Саме йому вдалося зібрати увесь досвід своїх попередників та побудувати детективну модель такою, якою ми знаємо її сьогодні.

Хоча Е. По і доклав чимало зусиль до створення цього жанру, та все ж його герой Дюпен не став найбільш популярним. Коли йдеться про детективний жанр першим на думку завжди приходить ім'я Шерлока Холмса. Він став найяскравішим та найвідомішим детективним персонажем. Візитівкою Шерлока стали його дедуктивний метод та уважність до найдрібніших деталей. І хоча, А. Конан-Дойл давно закінчив свою творчу діяльність, нові твори про Шерлока Холмса та різні адаптації продовжують з'являтися і досі.

З розвитком літератури збільшується її інтерпретативний потенціал та виникають інтермедіальні студії, в контексті яких найбільш популярними виявляються дослідження кіномистецтва, живопису та театру. А відеогра, залишається поза межами уваги інтермедіальних дослідників, оскільки вважається чимось несерйозним та невартим уваги.

Проте, у XXI ст. все змінюється. Відеоігри починають привертати увагу науковців, які вивчають їх у культурологічному контектсі. Е. Хайот, Г. Фраско та Е. Аарсет особливо відзначилися у цій сфері досліджень. Завдяки

технічному прогресу інтерпретаційний потенціал та здатність вступати в міжмистецьку взаємодію комп'ютерних ігор значно зріс.

Саме це обумовило можливість створення відеоігрових адаптацій художнього тексту. Оскільки об'єм досліджень комп'ютерних ігор як нової мистецької площини є все ще малодослідженим, відеоігрова адаптація класичного детективного твору та образу детектива є цікавою темою для дослідження.

Актуальність роботи визначається розвитком відеоігор та цифрової індустрії, їх впливом на широке коло реципієнтів та необхідністю уточнення засобів переосмислення та вираження поетики детективного жанру та образу детектива у цифровому просторі.

Наукова новизна полягає у тому, що тут у систематизованому вигляді представлено особливості перекодування поетологічних рис детективної літератури у сучасній комп'ютерній грі.

Об'єктом дослідження є процес перекодування художньої літератури засобами відеоігрового медіуму.

Предметом дослідження є явище міжмистецької взаємодії, що виникає при адаптації детективного твору у форматі цифрового медіа, а саме – відеогри.

Метою дослідження є з'ясування особливості репрезентації поетологічних параметрів детективу у сучасній комп'ютерній грі "Sherlock Holmes: Chapter 1".

Для дослідження поставленої мети необхідно вирішити наступні **завдання:**

1) з'ясувати особливості трактування детективу у сучасній літературознавчій науці;

2) систематизувати характерні ознаки художнього образу Шерлока Холмса;

3) вивчити передумови формування та семантику поняття «інтермедіальність», специфіку інтермедіальних студій як окремого наукового поля;

4) проаналізувати комп'ютерну гру як об'єкт дослідження інтермедіальних студій;

5) вивчити поетику детективного жанру та сюжетні трансформації вихідного тексту у комп'ютерній грі;

6) проаналізувати відеоігрову адаптацію образу Шерлока Холмса.

Матеріалом дослідження стали збірка творів А. Конан-Дойла "The Adventures of Sherlock Holmes" (1892), а також відеоігра "Sherlock Holmes: Chapter 1" (2021) створена на її основі.

Методи дослідження. Дослідження здійснювалось на основі використання таких методів та прийомів: лінгвістичного спостереження та аналізу, описового і компонентного методів, методу аналізу словникових дефініцій, рецептивної естетики, інтермедіального та компаративного аналізу, наратології та людології.

Практична значущість дослідження полягає у тому, що його результати та висновки можуть бути застосовані при викладанні історії зарубіжної літератури, компаративістики, а також стати у пригоді при подальшому теоретичному осмисленні проблем інтермедіальної взаємодії художнього тексту та відеогри.

Структура роботи: дослідження складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаної літератури.

У вступі подано загальні відомості про дану наукову працю, починаючи від умотивування теми, мети, завдань, актуальності дослідження, визначення об'єкту, предмету та структурування роботи.

У першому розділі подаються визначення детективної літератури, його основні характеристики та аналіз літературного образа Шерлока Холмса.

Другий розділ містить загальні відомості про інтермедіальні студії, особлива увага приділяється ролі відеоігор як різновиду інтермедіальних проєкцій.

У третьому розділі здійснено детальний аналіз специфіки інтермедіальної адаптації сюжету та мотивів збірка оповідань “The Adventures of Sherlock Holmes” А. Конан-Дойла у комп’ютерній грі “Sherlock Holmes: Chapter 1” (2021). Особлива увага була приділена переосмисленню сюжетної основи, мотивів та власне образу розслідувача Шерлока Холмса.

У висновках подано узагальнені результати проведеної роботи.

Загальна кількість сторінок 56, кількість використаних джерел 54.

РОЗДІЛ 1
ПОЕТИКА ДЕТЕКТИВУ

1.1 Детектив у світлі дослідницької аналітики

Детектив, який виник у дев'ятнадцятому столітті і за короткий період часу пройшов яскравий шлях у своїй еволюції, досі лишається дуже популярним та цікавим літературним жанром та постійно привертає увагу як читацького загалу так і філологів з усього світу, які намагаються осмислити причини його популярності. Необхідно розглянути наявні визначення цього жанру.

Широкому значенні детектив розглядається, як різновиду кримінальної літератури: *"Detective fiction is a kind of crime fiction that focuses on the heroic detective as much as the crime itself"* [Queen 2023].

В іншому визначенні детективна література, як така що робить акцент не лише на детективі але й на процесі розслідування: *"Detective fiction – a narrative that is marked by a character who is an amateur or a professional detective and solves crime in a fictional setting"* [StudySmarter 2023].

Існує також більш вузьке розуміння детективу: *"Detective story – a mystery involving a crime and the gradual discovery of who committed it, esp. a highly formalized one in which a detective, often a private detective, solves a crime, usually a murder, by means of careful observation and logical reasoning"* [Houghton Mifflin Harcourt 2010].

Очевидно, що детектив це різновид літератури, в якій головний герой розв'язує певну таємницю.

Попри те, що детективний жанр сформувався у дев'ятнадцятому сторіччі його передтечію можна знайти у більш ранніх текстах. Зокрема згідно з концепцією Т. Кехстея, елементи детективного жанру прослідковуються у

Біблії. Наприклад: у історії про Каїна та Авеля маємо убивцю, жертву, злочин, знаряддя злочину, докази та причину злочину [Кестхейи 1989].

Згідно з іншою точкою зору, першим детективом є казка «Три яблука» із збірника «Тисяча і одна ніч». В ній скалічене тіло мертвої жінки перетворюється на дерев'яний сундук та султан доручає своєму візирові дізнатися хто її вбив [Tearle 2013].

Існує концепція, згідно з якою першим англомовним детективом вважають кримінальну п'єсу «Арден з Фавершема», авторство якої часом приписують В. Шекспіру і яка була опублікована у 1552 році. Вона заснована на реальному вбивстві багатого землевласника Томаса Ардена його дружиною та її коханцем [Routledge 2023].

Згідно із загально визнаною концепцією засновником сучасного детективного твору, вважають Едгара Алана По. Його оповідання «Вбивства на вулиці Морг» написане у 1841 вважається першим детективом. Хоча звісно до По у цьому напрямку вже було зроблено досить багато роботи іншими письменниками. Вольтер написав свою філософську повість «Задіг» (1747), Вільям Годвін «Речі як вони є; або Пригоди Калеба Вільямса» (1794), Е. Т. А. Гофман – «Мадемуазель де Скюдері» (1819), а видатний французький кримінолог Ежен Франсуа Відок задокументував свої розслідування (1828–1829) [Rutigliano 2021]. Тому феномен детективу Едгара Алана По без урахування досвіду попередників напевно не був би таким потужним.

До характеристик детективного оповідання відносяться:

- наявність злочину, який здається ідеальним та складним до розв'язання;
- присутність підозрюваного чи декількох підозрюваних на яких вказують обставини та докази;
- наявність мотиву для скоєння цього злочину;
- поліція, яка зазвичай веде розслідування не вірним шляхом та звинувачує не винну людину;

- детектив який набагато уважніший та розумніший за представників закону, завдяки винятковим навичкам якого злочинця притягують до відповідальності;
- неочікувана розв’язка та роз’яснення детективом деталей злочину та яким чином йому вдалося в ньому розібратися [Augustyn 2023; Effinger 2017].

Згідно з інтернет ресурсом Тагарі детективний твір обов’язково складається з таких елементів:

- цікаві та гарно розкриті персонажі;
- захопливий та добре продуманий сюжет;
- місце дії;
- важка та заплутана головоломка-злочин;
- логічна, послідовна та зрозуміла розв’язка [Tagari 2022].

Детективний жанр за відносно короткий період свого розвитку «накопичив» великий досвід і дав початок різним детективним підтипам. В систематизованому вигляді типи детективу можна представити наступним чином:

- хто це зробив? (Whodunit?) – це такий детектив, в якому присутні дві частини історії. В першій з них, розповідається про те, який злочин був скоєний. У ній читач знайомиться зі злочином та злочинцем, але зазвичай без достатньої кількості деталей та потрібного контексту. Друга частина – це розслідування скоєного злочину. У цій частині детектив та читач за допомогою різних доказів та опитування свідків дізнається про обставини злочину, підозрюваних, мотиви та за допомогою усього цього зрештою дізнається хто винний у скоєному злочині [Bossy 1988];
- трилер – це тип детективних творів, який виник після Другої Світової війни [Bossy 1988]. Для нього характерна наявність злочину, але на відміну від інших типів таких творів головна увагу у ньому приділяється небезпеці, інтризі та подоланню різних смертельних небезпек головним героєм, а не детальному аналізу скоєння злочину [Oxford Reference 2023];

- затишний детектив – це тип детективу в якому секс, насильство та нецензурна лексика зведені до мінімуму. Зазвичай цей тип детективу має дуже легкий та затишний, а часом і комічний тон. Хоча у цих детективах може бути присутнім вбивство, переважно вбивця доволі неприємний персонаж та головна увага у розповіді приділена розслідуванню, а не насильству [Khong 2021]. Яскравим прикладом таких детективів є оповідання Агати Крісті про Міс Марпл та Еркюля Пуаро [Farman 2021].
- «крутий» (hardboiled) детектив – цей тип детективу виник у 1920-их роках в Америці. Класичний протагоніст у такому творі – це приватний детектив який бореться з насильством та організованою злочинністю, у справах які потрапляють йому під руку. Цей тип детективу дуже добре відображає життя у Америці періоду Сухого закону (1920-1933 років). Популярними темами цього жанру були злочинність, насильство, расизм, класова нерівність. Вважається, що цей жанр набув успішності через те що досить точно відобразив проблеми того часу [BBC Maestro 2022].
- перевернутий (inverted) детектив – це детектив протилежний формату «Хто це зробив?». Він також відомий під назвою «Як його спіймати?». У цьому детективі на відміну від тратрадиційного різновиду таких текстів читачеві повідомляється про скоєння злочину вже на самому початку тексту. Також у цьому детективі можуть бути присутніми додаткові таємниці (наприклад: мотив злочину), які розкриваються пізніше [Shpak 2018].
- дитячі детективи – цей тип детективу, в якому головну роль детектива грає дитина і вона розслідує певну таємницю. Цей жанр багато чого запозичив від казок, оскільки там теж присутні таємничі загадки та боротьба зі злом. Першими книгами такого жанру вважають «Пригоди Олівера Твіста» Ч. Діккенса і повісті Марка Твена «Пригоди Гекльберрі Фінна» та «Пригоди Тома Сойєра» [Шулькова 2014, с. 157].
- поліцейська драма – це піджанр процедурної драми, яка в свою чергу є багатожанровим типом літератури, в якому головну увагу приділяють

особливостям та деталям певної окремої професії, у цьому випадку розслідування з точки зору працівника поліції [Academic Accelerator 2023].

Хоча детективний жанр є доволі молодим та він вже встиг формалізуватися. Видатний письменник Стівен Ван Дайн називав детективні романи своєрідною інтелектуальною грою та виробив 20 правил до написання детективного роману:

1. забезпечити читачеві рівні зі слідчим можливості розкриття таємниць, для чого ясно і точно повідомити про всі шляхи викриття;
2. стосовно читача дозволено лише такі трюки й обман, які може застосовувати злочинець щодо слідчого;
3. кохання заборонене;
4. ні детектив, ні інший професіонал, який займається слідством, не може бути злочинцем;
5. до викриття повинні вести логічні висновки. Випадкові або необґрунтовані зізнання неприпустимі;
6. у детективі обов’язково має бути присутній слідчий, який ретельно шукає докази, що допомагають у розкритті злочину;
7. обов'язковий злочин у детективі — вбивство;
8. при розкритті цієї таємниці потрібно виключити всі надприродні сили і обставини;
9. в історії може діяти лише один детектив — оскільки читачеві буде дуже складно прослідкувати одразу за трьома-чотирма детективами та їх розслідуванням;
10. злочинець повинен бути одним із більш-менш важливих дійових осіб, добре відомих читачеві;
11. неприпустиме дешеве рішення, при якому злочинцем виявиться хтось із прислуги;
12. в основному історія повинна розповідати про викриття одного злочинця, хоча наявність співучасників допустима;
13. таємним і кримінальним організаціям немає місця в детективі;

14. спосіб здійснення вбивства й методика розслідування повинні бути розумними й обґрунтованими з наукової точки зору;

15. для кмітливого читача розгадка повинна бути очевидною;

16. у детективі не має бути детальних описів, чи ліричного відступу. Уся увага читача має бути прикута до розслідування;

17. злочинець у жодному разі не може бути професійним злодієм;

18. заборонено пояснювати таємницю нещасним випадком або самогубством;

19. мотив злочину — завжди особистого характеру, він не може бути шпигунською акцією, міжнародними інтригами, або метою таємних служб;

20. автору детективу варто уникати будь-яких шаблонних рішень, ідей [Tarald 2011].

Важливо зауважити, що хоча правила Ван Дайна і виникли у 1936 році, усі літературні твори написанні до укладання цих правил підпадають під їх виконання, оскільки автор базував свою роботу на досвіді дослідників детективного жанру минулих років та аналізі їх робіт.

В силу своєї формалізованості та чіткої структурованості детективний твір завжди містить у собі 5 основних конституентів як:

1. образ розслідувача – в кожній детективній історії наявний слідчий, який зазвичай виступає у ролі протагоніста. Вкрай важливо щоб цей персонаж був добре продуманим там мав свої сильні сторони, слабкості, унікальну особистість. Це необхідно для того, щоб читачу було цікаво стежити за слідчим протягом всього розслідування;

2. крім того, кожна детективна історія розгортається на тлі розслідування певного злодіяння. Оскільки злочин виступає у ролі каталізатора детективного твору, необхідно щоб він був цікавим, пам’ятним та видаватися таким ніби його неможливо розв’язати;

3. у кожній детективній історії є підозрювані. Зазвичай їх декілька та переважно вони стають підозрюваними через слабке алібі, чи через їх погану репутацію;

4. кожне детективне оповідання містить антагоніста. Зазвичай він і є винуватцем у скоєному злочині, але не завжди. Інколи, у його ролі виступає людина яка покриває злочинця та прямо чи опосередковано протидіє детективу під час розслідування;

5. місце злочину – дуже важлива частина будь-якого детективного твору, бо події постійно відбуваються саме навколо цього місця. Важливо, аби воно було детально описано, містило певні цікаві елементи за які б могла легко зачепитися увага читача та закарбуватися у його пам’яті до кінця оповідання [Masterclass 2021].

Як видно із наведеної інформації вище, розкривається детективний жанр у першу чергу за допомогою персонажів. Провідну роль серед них займає детектив, оскільки уся увага прикута до нього та процесу його розслідування.

Головний герой детективної історії має демонструвати такі особисті риси та навички як:

- уважність до найдрібніших деталей;
- гарно розвинена логіка та вміння робити послідовні дедуктивні висновки;
- чесність, добропорядність та жага до справедливості;
- сміливість та наполегливість [Tagari 2022].

За роки існування детективного жанру читачеві було представлено ряд відомих детективних персонажів: Оґюст Дюпен, Еркюль Пуаро, Місс Марпл, комісар Мегре. До образів цих героїв звертаються читачі наступних поколінь. Особливо місце серед них займає образ Шерлока Холмса, який став найбільш промовистим та пам’ятним.

1.2 Особливості літературного образу Шерлока Холмса

Детективна література, яка представлена безліччю цікавих романів та оповідань, неможлива без постаті Шерлока Холмса. Образ Шерлока Холмса є знаковим у розвитку детективної літератури. Він виник у творчій лабораторії Артура Конан Дойла. Хоча перша розповідь про Шерлока була опублікована 29 листопада 1887 року [Carr 1989], твори про нього перебувають на піку популярності і сьогодні [Віват 2021].

Говорячи про Шерлока Холмса, вкрай важливо згадати про автора, який його створив. Артур Конан Дойл – видатний письменник та лікар, який походив із інтелігентної родини та проявив здібності оповідача у дуже юному віці. Дойл довго шукав себе у літературі та будучі студентом захоплювався Е. По. Він написав кілька містичних оповідань, такі історичні твори як «Михей Кларк», «Вигнанці», «Білий загін» і «Сер Найджел», а також серію з п’яти науково-фантастичних романів про професора Челленджера. Але звісно найбільшу славу йому принесли оповідання про Шерлока Холмса [Укрлітра 2023].

Існує кілька версії стосовно того, кого використав Дойл як прототип для створення Шерлока Холмса. Деякі дослідники стверджують, що його прототипом став викладач Конан Дойля з медичного коледжу в Единбурзі – Джозеф Белл. Він був дуже спостережливий та міг розібратися у будь-якій життєвій ситуації, використовуючи дедуктивний метод [Вахранева 2023].

Варто нагадати що в одному з інтерв’ю А. Конан-Дойл стверджував, що писав його з себе [Шовкопляс 2020].

Образ Шерлока Холмса неодноразово пригортав увагу різних вчених. Серед українських літературознавців дослідженням його образу займалися: А. Бугрій, Е. Вахранева, Л. Расеивич, Г. Шовкопляс.

Шерлок Холмс – яскравий представник вікторіанської епохи. Він дуже сміливий, сильний, впевнений у собі, винахідливий, відчайдушний,

благородний та патріотичний герой, який постійно відновлює справедливість, немов надлюдина [Бугрій 2017, с. 146].

Усі ці риси постійно проявляються та підтверджуються у різних оповіданнях. Наприклад: Етелні Джонс говорить Ватсону: «…ваш друг – дивовижна людина, сер Він – людина, що не знає поразок. Я чув, до яких справ брався цей чоловік, і щоразу йому вдавалося пролити на них світло. Він трохи непослідовний у своїх методах і надто поспішає з висновками, але я гадаю, що він міг би стати найкращим офіцером поліції, – я готовий повторити це будь-кому» [Дойл 2010, с. 157]. Джим Райдер герой оповідання «Блакитний карбункул» говорить про Шерлока Холмса як про «найкращого в світі детектива» [Дойл 2010, с. 311].

Шерлок Холмс вміє бути товариським та щирим на похвалу: «Чудово! – вигукнув Холмс, ляснувши інспектора по плечу. – Ви вже побалакали з поштарем. Працювати з вами – просто насолода» [Дойл 2010, с. 110].

Щодо зовнішніх характеристик то Дойл порівнює його з хижим птахом [Расевич 2015]. Це видно з такої цитати: «…його гостре, яструбине обличчя сповнилось надзвичайної уваги» [Дойл 2010, с. 110], що може говорити про велич постаті Холмса. Також Конан Дойл підкреслює розумність його погляду: «Шерлок Холмс позирнув на неї своїм швидким розумним поглядом» [Дойл, 2010, Т. І, с. 314]. Цей погляд може розгледіти найдрібніші деталі. Також автор підкреслює могутність голосу Шерлока: «Владний Холмсів голос справив на носіїв належне враження» [Дойл 2010, с. 334].

Шерлок Холмс – всебічно розвинена особистість. Він талановитий хімік, чудово грає на скрипці, добре боксує, вправно фехтує, майстерно володіє навичками акторського перевтілення та перед усім він неймовірний детектив [Шовкопляс 2020].

Також він є джентльменом і як справжній джентльмен він: є стриманим та охайним, володіє вишуканими манерами та вміє опанувати себе та зберігати спокій у будь якій ситуації [Шовкопляс 2020]. Як він сам каже про себе: «ви

знаєте мої скромні потреби – трохи хліба і чистий комірець» [Дойл 2001, с. 233].

Любов Шерлока до деталей не обмежується лише розслідуваннями. Він також досліджує та вивчає Лондон, для того щоб застосувати здобуті знання у його подальших розслідуваннях. Як він саме про це каже: «Моя пристрасть – досконало вивчити Лондон» [Дойл 2001, с. 145]

Та все ж Шерлока Холмс не є ідеальним представником вікторіанського суспільства, оскільки він ігнорує такі ключові концепти того часу як: «сім'я», «церква», «держава» [Расевич 2015, с. 100]. Він не має романтичних стосунків із жінками та у одній із своїх розмов із Ватсоном він стверджує, що ніколи не заведе сім'ю: «Сам я ніколи не одружуся, щоб не втратити свого холодного розуму» [Дойл 2010, с. 188]. Він веде себе як благородна людина та допомагає ближнім, але не відвідує церкви та стверджує що: «вже добре-таки призабув Біблію» [Дойл 2010, с. 133]. Щодо «держави», то Шерлок хоча і є патріотом та все ж він висловлює критику імперіалізму, а саме некомпетентності виконавчої влади – Поліції. Доволі часто йому доводиться рятувати несправедливо звинувачених та навіть одного разу у повісті «Знак чотирьох» через недалекоглядність поліції Ватсон та Холмс самі «…ледве врятувалися від арешту як спільники злочину» [Дойл 2010, с. 150].

Також він є вельми асоціальна особистість. Адже на сторінках оповідань важко знайти згадки про якихось його інших друзів окрім Ватсона. Шерлок Холмс абсолютно повністю присвячує своє життя складним та цікавим розслідуванням. Він стає доволі апатичним і похмурим, навіть інколи вдається до вживання наркотиків, коли в нього немає розслідування під рукою [Бугрій 2017, с. 147]. Ось що каже сам Шерлок у один із таких моментів: "*Man, or at least criminal man, has lost all enterprise and originality. As to my own little practice, it seems to be degenerating into an agency for recovering lost lead pencils and giving advice to young ladies from boarding-schools*" [Doyle 2014, p. 2]. Алекс Вернер у своїй книзі "Sherlock Holmes: The Man Who Never Lived And Will Never Die", підтверджує наявність таких рис у Шерлока та ось як він його

описує: “*a self-indulgent, drug-addicted Bohemian, a fin de siècle aesthete and decadent, and an isolated and alienated intellectual, who might have stepped straight from the pages, not of Nietzsche, but rather of Oscar Wilde*” [Werner 2014, p. 34].

Безумовно Артур Конан Дойл зробив титанічну роботу створивши настільки багатогранного та колоритного персонажа, як Шерлок Холмс. Завдяки цьому усі наступні покоління можуть черпати натхнення з нього та використовувати його як прототип своїх художніх образів. Сучасні митці переносять цей образ в різні медіа та реалізують нові способи зображення цього персонажа.

РОЗДІЛ 2
ФЕНОМЕН ІНТЕРМЕДІАЛЬНОСТІ У РЕЦЕПЦІЇ СУЧАСНИХ НАУКОВЦІВ

2.1 Загальні засади інтермедіальних студій

Двадцять перше століття відзначається вагомою кількістю наукових проривів та відкритів завдяки плідній та злагодженій дослідницькій роботі вчених у порубіжних науках. Мистецтво, зокрема література не стала виключенням і була включена у сферу міжмистецьких досліджень, які тісно пов'язанні з терміном інтермедіальності.

Хоча синтез мистецтв і є відносно новою віхою досліджень, перше спостереження у цьому напрямку було зроблено Аристотелем у його працях («Про мистецтво поезії») та пізніше Леонардо да Вінчі («Суперечка живописця з поетом, музикантом і скульптором»), Г. Лессінгом, і Гегелем. Проте визначення сутності взаємодії різних медій та сутності терміна «інтермедіальність», як виду міжмистецьких звязків з'явилося лише у XX ст. [Василина, Нелюбова 2022, с. 55].

Загально прийнято вважати, що перше визначення поняттю «інтермендіальність» дав німецький дослідник О. Ханзен-Льове, у 1983 р. Він використав цей термін, для позначення реляцій між літературою та візуальними мистецтвами (та певною мірою музики). Проте майже за двадцять років до нього інтермедіальність згадується у есе «Інтермедіа» (1965) Діка Ґіґґінса, який був засновником арт-групи «Флукус» [Циховська 2014, с. 51]. Згідно з Ґіґґінсом, відокремлення медіа один від одного відбулося підчас Ренесансу, як наслідок чіткої градації та класифікації суспільства та продовжилася протягом двох індустріальних революцій, проте найкращі творчі роботи які існують стали можливими завдяки міжмистецькій діяльності. Як зазначав він сам : "*I would like to suggest that the use of intermedia*

is more or less universal throughout the fine arts, since continuity rather than categorization is the hallmark of our new mentality. There are parallels to the happening in music, for example in the work of such composers as Philip Corner and John Cage, who explore the intermedia between music and philosophy, or Joe Jones, whose self-playing musical instruments fall into the intermedium between music and sculpture. The constructed poems of Emmett Williams and Robert Filliou certainly constitute an intermedium between poetry and sculpture." [Higgins 1984, c. 26].

Важливо зазначити, що починаючи з двадцятого століття уявлення про саме мистецтво трансформувалося та його почали тлумачити як меседж та зливок інформації. Як зазначає Г. Савчук у своїй статті: «Мистецтво – це медіа, посередник, точка «зустрічі» матеріального (фізичний носій інформації) та духовного (сама інформація)» [Савчук 2019, с. 16].

Якщо розглянути слово "intermedia" з точки зору словотворення, тоді видно що воно складається з двох частин. Префіксу "inter", який означає «між» та складника "media" – це множина слова medium, яке з латинською перекладається «середина».

Очевидно, що такий спосіб словотворення був обраний не випадково, а свідомо базуючись на прикладі терміну «інтертекстуальність» створеного досліднецею Ю. Крістєвою. Щоб зрозуміти чому О. Ханзен-Льове використав його як приклад, вартує розглянути значення поняття «Інтертекстуальності»: «Інтертекстуальність — це пристрій, за допомогою якого один текст перезаписує інший текст» [цит. за: Вещєковою 2015, с. 281].

Розглянувши та співставивши визначення обох термінів, стає зрозумілим що інтертекстуальність існує та виражається у мономедійному просторі, у той час як інтермедіальність навпаки охоплює декілька медіа одразу. Відповідно частиною інтермедіальних процесів здатні бути лише ті види мистецтв, які використовують різні методи кодувань.

Найбільш інтенсивно інтермедіальні студії починають розвиватися у першій половині двадцятого століття. У цьому періоді важливу роль

відіграють досліди Оскара Вальцеля та його робота «Взаємовисвітлення мистецтв» (1917). Вальцель вів та запровадив термін «висвітлення» до мистецтва, що дозволило йому говорити про один вид мистецтва у термінах іншого. Наприклад: можливість «висвітлення» сутності поезії за допомогою категорій образотворчого мистецтва, протилежність пластичної та музичної поезії, залежність скульптурних й архітектурних творів періоду бароко від досягнень мистецтва епохи Ренесансу й античних сюжетів [Шикиринська 2012, с. 211].

Ця теорія була розвинута та розглянута глибше у роботах М. Маклюен, В. Флюссер, В. Беньямін, Ф. Кіттлер, які тісно пов'язували її з теорією медіа. Під медіа вони вбачали вектори художньої комунікації між мовами різних мистецтв. Так, наприклад, В. Флюссер відзначав що різні типи медіа можуть мати певне взаємне означення. За його словами кожне медіа має певну закодовану матеріальну структуру: у живописі – це колір, у графіці – лінія, у музиці – ноти [Попова 2017, с. 164].

Досліджуючи інтермедіальні студії, важливо розглянути наявні інтермедіальні типології.

Перша інтермендіальна типологія була розроблена О. Ханзеном-Льове. Це була літературно-живописна класифікація, в який було виокремлено такі моделі:

1) перша модель пов'язана з моделюванням фактури іншого виду мистецтва. Наприклад: візуальна форма у поезії у акровірші чи паліндромі;

2) друга модель інтермедіальності виражається у формотвірних принципів музичного, живописного чи архітектурного твору в літературному;

3) третя – базується на інкорпоруванні мотивів, образів, сюжетів музики, живопису чи інших видів мистецтва в літературний текст [Просалова 2013, с. 51].

Відомий дослідник зв'язків музики та літератури Стівен Пол Шер у своїй праці «Розповіді про літературу та музику» (1984) розкрив можливість поєднання музичних і літературних знань у вивченні музики та літератури.

Шер впровадив у науковий обіг поняття «вербальна музика» (“verbal music”). Під цим терміном він мав на увазі поетичний твір, у якому присутня імітація музики за допомогою слів. Він вів нову інтермедіальну типологію. Згідно з Шером існують 3 типи зв’язку музики з літературою:

1) література в музиці (тобто програмна музика);

2) музика та література (тобто вокальна музика);

3) музика в літературі (тобто словесна музика, музичні структури та прийоми, які використовуються в літературному творі, вербальна музика) [Шикиринська 2021, с. 196].

Ідеї Шера здобули своє продовження та розвиток у працях інших науковців. У 1995 А. Гір вніс свої корективи у класифікацію свого попередника. Його ідеї базувалися на основі співвідношення музичних та словесних знаків. Дослідник порівнював словесну музику з функцією сигніфіканта, структурні паралелі – з функцією сигніфіката, вербальну музику – з функцією референта. Він вважав що парадигматичний рівень тексту можна виділяти за принципом семантичної спільності, а синтагматичний текстовий рівень можна розглядати як тотожній синтаксичному. Завдяки такому підходу, Гір казав що: «стають можливими такі поетичні феномени, як рима, алітерація, віршовий ритм і т.п., тобто впорядкування здійснюється на вісі синтагматики, незалежно від семантичного компонента висловлювання» [цит. за: Просаловою 2013, с. 52]. Також дослідник відзначив особливості слухових та зорових феноменів: «Слово і звук належать до адитивних (звукових) феноменів, що сприймаються в часі, – підкреслював учений, – тоді як візуальні феномени ми пізнаємо у просторі» [цит. за: Просаловою 2013, с. 52].

Важливо за значити, що увага дослідників до вивчення інтермедіальних студій значно посилилася в останнє десятиліття. Це відбулося через декілька причини:

1) сучасній людині, яка живе у медіа суспільстві, властиво досліджувати феномени, що постають між науками та мистецтвами, оскільки

людині властиво осмислювати себе у центрі, коли на нього спрямована інформація багатьох медіа;

2) початок двадцятого століття продемонстрував стрімкий розвиток гібридних мистецтв (перформанс, кінематограф), які можна вивчати знаючи їх складові елементи;

3) увага до літератури зменшується, оскільки вона перестає бути основним джерелом інформації про світ. Хоча, її естетична функція збільшилася завдяки вираженню художнього тексту у різних видах медіа;

4) панування інтертекстуальних досліджень в певній мірі вичерпало себе, оскільки дослідників почали більше цікавити не зв'язки між текстами, а зв'язки тексту з іншими медіа [Савчук 2019, с. 15].

Враховуючи наведені причини та те що сучасна епоха ми перебуваємо у епосі цифровізації література зазнає значних змін. Зустрічається безліч сучасних адаптацій літературних текстів у кінематографі та відеоіграх, вірші Шекспіра накладаються на музику, утворюючи реп композицію, створюються книжки в основу яких покладено музичні плейлісти. Більше того, не завжди автором того чи іншого твору мистецтва виступає людина. Штучний інтелект створює картини, адаптує відеокліпи, пише прозу та поезію.

Одним із прикладів сучасної цифрофізованої медіа є поезії британського поета Дж. Беннетта. Він створює ліміальну образність в поезії, смисловою домінантою якої є аномальність, оточена вираженою на всіх рівнях композиції девіантністю [Лисова 2018, с. 38].

Ще одним прикладом цифрової поезії є твір Дж.Кейлі "The Speaking Clock". Це мобільний кібертекст, який весь час трансформується. У ньому рядки перетікають один в інший і таким чином строфи змінюють один одну. Така форма та зміст дають можливість читачу «посмакувати» мінливість часу. Такий підхід дає можливість одночасно відчути невловимість кожної миті та постійність роботи годинника, яка ототожнюється з безперервною циклічністю часу [Лисова 2018, с. 39].

Таким чино очевидно, що взаємодія між художнім текстом та його презентація у комп'ютерному просторі може розглядатися за різними напрямами. Це наприклад: використання комп'ютерних медіа для створення нового типу літератури, а інший зворотні зв'язок – коли література надихає комп'ютерних авторів. Тож у цьому контексті надзвичайно популярними є дослідження комп'ютерних ігор побудованих на літературному тексті.

2.2 Ком'ютерна гра як об'єкт дослідження інтермедіальних студій

Починаючи з кінця двадцятого століття, комп'ютери перестають бути лише обчислювальною технікою. Вони стають доступним побутовим устаткуванням, яким користується кожна людина, як вдома так і на роботі. Використання комп'ютерів та цифрових технології у повсякденному житті створило необхідні передумови для розвитку нових видів мистецтв та розваг. Це в свою чергу обумовило появу нових інтермедіальних зв'язків із цими мистецтвами. Завдяки розвитку такого типу міжмистецьких зв'язків, стало можливим створення комп'ютерних ігор на основі художнього тексту.

Дослідження проведені останніми роками свідчать про те, що відсоток гравців комп'ютерних ігор значно зріс. Так згідно з дослідженнями зробленою Британською організацією National Literacy Trust лише в Британії налічується 37.3 мільйона гравців відео ігор, 81% з яких віком від 11 до 14 років и 69% від 6 до 10 років. Таким чином витрати на комп'ютерні ігри перевищили витрати на книжки: 5.5 мільярдів фунтів порівняно з 4.9 мільярдом [Picton, Clark, Judge 2020]. Важливо також відмітити, що цей вид мистецтва виступає важливим соціалізуючим елементом серед молодого покоління [Василенко 2008, с. 283].

Зазначені вище факти доводять, що зацікавленість у відеоіграх у останні роки сильно збільшилась. Саме тому це дає підстави науковому

літературознавчому суспільству обирати комп'ютерні ігри засновані на художніх тестах об'єктом дослідження інтермедіальних студій.

Важливо зазначити, що терміни комп'ютерна гра та відеогра є синонімічними. Спочатку необхідно дати визначення терміну «комп'ютерна гра». Існує декілька визначень терміну комп'ютерна гра.

Ніколас Еспосіто дає широке визначання цьому терміну згідно з ним: "*A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story.*" [Esposito 2005].

Ґонцало Фраско окреслює значення цього терміну інакше, згідно з ним відеогра – це симуляція, яка ґрунтується на певному ряді правил [Frasca 1999].

Джеспер Дж. в свою чергу дає узагальнене визначення: "*Generally speaking, a game played using computer power and a video display. Can be computer, cell phone, or console game. Sometimes used to describe console-based games only*" [Juul 2005].

Отже, розглянувши ці визначення можна зробити висновок, що відеогра – це гра, яка має певні правила у неї грають завдяки певному апаратному забезпеченню та вона може базуватися на певній історії.

Як видно із наведеного визначення комп'ютерні ігри не завжди будуються на основі художнього тексту. Такою була перша комп'ютерна гра "Spacewar", розроблена у 1962 році С. Расселом із Массачусетського технологічного інститут. Ігровий процес (геймплей) цієї гри будувався на змаганні двох гравців, які пересуваючи та стріляючи своїм космічним кораблем мали поцілити один в одного, щоб перемогти [Juul 1998].

П'ятнадцятьма роками пізніше, з'явився новий жанр текстових пригодницьких ігор. Геймплей таких ігор базувався на текстовій взаємодії між грою та гравцем. Гра видавала певний опис подій, а гравець задавав певну дію вводячи текстові команди з клавіатури. На початку вісімдесятих, цей тип ігор перейменували у інтерактивну літературу. Хоча цей тип мав під собою певний художній текст та все ж ця відеогра була мономедіальною.

У ті часи техніка була недостатньо потужною і тому було не можливо створити гру, яка б містила у собі відео та звукову компоненти, а також базувалися на художньому тексті. Завдяки сильному технічному розвитку апаратного забезпечення наприкінці XX століття створення інтермедіальних комп'ютерних ігор стало можливим.

Поєднання декількох медіа у відео грі заклали передумови та можливості для створення повноцінних відеоігрових адаптацій різних літературних творів. Наприклад: на початку 2000 було створено лінійку ігрових адаптацій за творами Дж. Роулінг про Гаррі Поттера.

Завдяки цим зв'язкам із літературою та іншими різними медіа, комп'ютерні ігри почали перевертати уваги наукової літературознавчої спільноти. Так наприклад говорячи про спільні риси роману та гри, дослідник Е. Хайот зазначає: "*I have already given you some answers: games, like novels, belong to a system of intertextuality and remediation that characterizes all media environments, not only the ones of the twentieth century and beyond; games, like novels, belong to a longer history of storytelling from which they emerge, themes and narrative strategies already in hand; and games appear at a historical moment when audience interaction in a number of other art forms–including fiction, yes, but also, of course, drama!–constitutes a major source of aesthetic interest.*" [Hayot 2021, p. 181].

За роки вивчення комп'ютерних ігор з'явилися різні підходи визначення сутності характеристики зв'язку міжмистецької взаємодії. Переважно виділяють семіотичний та рецептивні підходи.

Згідно із семіотичним підходом, відео ігри аналізуються об'єктивно без варіантивного вираження під час гри. Як зазначає Л. Конзак, хоча семантичні значення гри є вторинними, порівнняно з ігровим процесом та все ж воно може бути корисним підчас аналізу: "*The signs conveying meaning are indeed superficial, but still they help in putting the game into perspective. Two games may have exactly the same gameplay, but by having different ornamental signs and*

narratives (such as pictures, sounds and/or text) they convey different meanings of what is happening within the game." [Konzack 2016].

Рецептивний підхід, у свою чергу базується на сприйнятті гри реципієнтом (гравцем). Неможливо проаналізувати жодний літературний твір чи комп'ютерну гру без власного досвіду взаємодії з ними. Під час ігрового процесу оформлення власних вражень є ключовим, оскільки кожен гравець отримує та сприймає ігровий досвід по різному. Відеогра інтерактивна за своєю природою, саме тому окремих випадках різні гравці отримають різний досвід [Polman, Castro, van Aken 2008, p. 263].

Ще одним важливим елементом дослідження комп'ютерних ігор є їх наративна структура. Нині існує дві основні течії «людології» та «наратології», які займаються вивченням ідей, сутності задумів закладених авторами гри та способів інтерпретації різних видів медіа відеоігровими засобами [Василина, Нелюбова 2022, с. 56].

Дослідники, які використовують наратологічний підхід, аналізують відеоігри з точки зору наративу, шукаючи подібність між відеоіграми та художнім текстом. Представники людології, аналізують гру з точки зору ігрового процесу (геймплею). Коментуючи підходи до аналізу цих двох груп дослідників О. Ангер та Й. Фромме зазначають: *"Both groups therefore tried to define computer games in terms of another aspect: while narratologists regarded them as combinations of signs, ludologists looked at them as a set of rules."*[Fromme, Unger 2012, p. 31].

Для отримання оптимального результату аналізу гри заснованої на основі художнього тексту необхідно дослідити, як наратив так і геймплей, оскільки наратив передає оригінальний текст через сюжет, а геймплей допомагає зрозуміти закладений «підтекст» [Василина, Нелюбова 2022, с. 56].

Кожен наратив передбачає наявність оповідача, оповіді та інтерактивності. У відеоіграх наратив має бути пов'язаним із сюжетом, але також в ньому має бути певна динаміка, яка визначатиме сюжет у реальному часі. Фактично в іграх події розгортаються у момент нарації. Таким чином

організовується зміст історії на основі зв'язку з оповідачем або гравцем. Гравець бере на себе керування ігровим процесом, виконуючи певні дії, які викликають трансформацію ігрового світу. Прийнято вважати, що наративна складова необхідна в іграх лише до певного рівня, щоб стимулювати розкриття сюжету гри, але без динаміки, вона стане схожою на літературу [Iknomi 2022].

У наслідок інтерактивного характеру комп'ютерних ігор в них з'явилися квести. Квести – це ще одна із механік відеоігри за допомогою, якого відеогра урізноманітнюється. Згідно з Еспеном Ааарест визначає квест як певне завдання у грі: "If we examine a number of adventure games, they all seem quite similar in terms of form: the player-avatar must move through a landscape in order to fulfill a goal while mastering a series of challenges. This phenomenon is called quest. The purpose of adventure games is to enable players to fulfill quests. This, not storytelling, is their dominant structure." [Aaresth 2004, p. 368].

Традиційні методи вираження художнього тексту дозволяють виражати сюжет лише послідовно. Але з появою феномену квесту, традиційна модель побудови сюжету змінюється. З'являється розгалуженість сюжетність ліній та можливість вибору певної послідовності дій.

Кріс Стоун окреслив 4 основні типи наративного сюжету: лінійний, «нитка перлів», розгалужений наратив і наратив «парк розваг»:

- лінійний наратив — це розвиток історії, який виконується за конкретним набором подій, що відбуваються послідовно, що не дозволяє гравцеві повертатися назад по сюжетній лінії, пропускати певний фрагмент сюжету або взагалі впливати якимось чином на сюжетну лінію. Серед популярних ігор у цьому стилі є: "Super Mario Bros", "Sonic The Hedgehog", "Prince of Persia".
- наративна модель «нитки перлів» — це коли гра має загальний лінійний ігровий процес, але на неї може впливати гравець. Цей стиль включає рівень інтерактивності, який дає гравцеві свободу вибору різних місій або побічних квестів. Деякі популярні ігри включають: "Final Fantasy" та "Uncharted",

- розгалужений наратив – є складнішим типом розповіді. Цей тип наративу дозволяє гравцеві контролювати хід сюжету та змінювати кінцівку залежно від власного вибору. Прикладом є популярна гра жахів “Until Dawn” для PS4 (PlayStation 4).
- модель «парк розваг» схожа на модель розгалуження і є загальною стратегією створення ігор з відкритим світом. Вона дозволяє гравцеві контролювати історію через взаємодію, але замість виконання місій чи побічних квестів гравець знаходить ці гілки через взаємодію з NPC (не ігрові персонажі), які прикріплені до певної конкретної сюжетної лінії. Прикладом реалізації такої моделі є популярні серії ігор “Assassin’s Creed і Skyrim”.

З усього наведеного вище, можна зробити висновок, що при розробці комп’ютерної гри кожній художній текст трансформується по різному. Розробники можуть адаптувати художній текст залежно від ідей та задумів, створювати сюжет цікавий їх цільовій аудиторії та додавати інтерактивні квест для більшого розкриття персонажів, теми ідеї та проблематики покладеної в основу комп’ютерної гри. Одним із прикладів такої адаптації, є комп’ютерна гра “Sherlock Holmes: Chapter 1”.

РОЗДІЛ 3
ПОЕТИКА ДЕТЕКТИВУ В КОМП'ЮТЕРНІЙ ГРІ "SHERLOCK HOLMES: CHAPTER 1"

3.1 Поетика детективного жанру та сюжетні трансформації вихідного тексту у комп'ютерній грі

Комп'ютерна гра " Sherlock Holmes Chapter 1" – це гра про молодість Шерлока Холмса. В ній двадцяти однорічний слідчий відвідує середземноморський острів Кордона, де він провів дитинство, щоб відвідати могилу матері та обставини складаються таким чином, що він береться розслідувати обставини її смерті.

Ця гра була розроблена українською компанією Frogwares, яка відома своєю лінійкою ігор про Шерлока Холмса. Згідно з видавництвом, відеогра виконана у жанрі "action-adventure". "Sherlock Holmes Chapter 1" – стала найкращою та найпродаванішою грою цієї студії [PlayUA 2021]. Вона також отримала приз за найкращий ігровий сюжет на церемонії Central & Eastern European Game Awards 2022 [GameDev DOU 2022].

Вже у заголовку гри розробники звертають увагу на те, що ця гра відноситься до детективного жанру, оскільки вони виносять в назву промовисте ім'я відомого розслідувача. Так насправді і відбувається тому, що основою сюжету цієї гри є розслідування вбивства матері Шерлока Холмса.

Аналізуючи жанр ігрової адаптації можна побачити, що він складається із двох частин. Перша – пригодницька, в якій гравець бере на себе роль розслідувача та досліджує сюжет та ігровий світ шляхом розв'язанням ігрових завдань. Цей жанр обумовлює інтерактивність природи цієї гри та додає в неї різні механіки, квести та міні-ігри. Він також є прями нащадком текстових пригодницьких ігор розглянутих у другому розділі.

Друга – складова це екшн жанр, в якому гравець має використовувати швидкість своїх рефлексів для подолання певних ігрових перешкод. Як правило сутність цього жанру висвітлюється підчас взаємодії гравця із ворогами. У цій грі вона реалізується у сутичках Шерлока Холмса із бандами Кордони.

Хоча автори гри виділяють лише 2 жанри та все ж у грі можна прослідкувати наявність і 3го – психологічного. В цій грі яскраво продемонстровані проблеми втрати Шерлоком батька у ранньому віці, психічні розлади матері на фоні втрати чоловіка та їх вплив на виховання та образ Шерлока, а також низка соціально-психологічних проблем вікторіанської доби пов'язаних з класовою, гендерної та расовою не рівністю.

Згідно з розглянутої типології дану гру можна віднести одразу до трьох детективних типів: «Хто це зробив?», поліцейської драми та «крутого» детективу.

До типу «Хто це зробив?» вона відноситься тому, що у ній наявні необхідні дві частини. На самому початку гри презентується злочин – смерть Вайлет Холмс. Це перша частина. Друга – це розслідування причин її смерті, що і складає решту частину гри.

Цю детективну гру можна також віднести до поліцейської драми, оскільки Шерлок на час розслідування обставин смерті матері стає до лав поліції, щоб дістатися до поліцейського архіву та даних необхідних для його розслідування. Гравець отримує унікальний досвід роботи полісменом. Він проходить курс із самооборони, де перевіряються його навички стрільби. Він розслідує крадіжку, вбивство, викриває банду контрабандистів, допитує свідків, складає фоторобот, перевтілюється та навіть знаходить та ловить загубленого слона.

Гра "Sherlock Holmes Chapter 1" – є «крутим» детективом, оскільки у ній приватний детектив виступає у ролі протагоніста. Він бореться із злочинністю на острові. Він також бере участь у сутичках з бандами та затриманні злочинців. Також як було зазначено раніше, ця гра також має яскраві приклади

класової, гендерної та расової нерівності, яка мала місце у часи вікторіанської епохи, яку відображає ця гра.

Епоха вікторіанства виражена у цій відеогрі задопомогою візуального та аудіо кодування, розкриття образів персонажів та інтереактивної взаємодії гравця з ігровим світом через квести.

Перше, що привертає увагу при дослідженні цієї гри та створює враження приналежності її до вікторіанської доби – це зображення ігрового світу острову Кордона. Тут шикарні маєтки та готелі, межують з табором для переселенців з Африки, “історичний” район, де турки торгують на базарі та косо дивляться на не “місцевих”, а також робітничий квартал, який чимось трохи нагадує Лондон. Кожен з цих районів має чітко виражену архітектуру, відповідне населення та різне звучання. Все це чітко демонструє проблему класової нерівності вікторіанської доби.

Як вже було згадано, на кордоні присутній табір для Африканських переселенців. Вони живуть сегреговано, дуже бідно та їх проблеми мало цікавлять Кордонську владу. Так наприклад, в одному із квестів Шерлок потрапляє у цей табір підчас розслідування вбивста, де він має допитати свідка по цій справі, але виявляється, що у таборі відбувся напад на одного із місцевих. Поліція не квапиться розслідувати цю справу та ніхто не надає медичну допомогу постраждалому, окрім Шерлока. Цей епізод демонструє расову проблематику вікторіанства. Важливо також зазначити, що африканських переселенців у грі називають біженцями і це створює своєрідну алюзію із сьогоденністю.

В іншому розслідувані Шерлок знайомиться із Полом – гонщиком яхт клубу та контрабандистом за сумісництвом. Як виявляється під час ретельного огляду цього персонажа Шерлоком, насправді Пол – жінка. Вона умисно прикидається чоловіком для того, щоб мати змогу заробляти собі на життя на рівні із представниками сильної статі, оскільки у вікторіанську добу жінки не мали права займатися таким родом діяльності. Ця ситуація – є яскравим прикладом гендерної нерівності епохи вікторіанства.

У розглянутій детективній відеогрі присутні 5 детективних конституентів:

1) образ розслідувача – у цій грі у ролі слідчого виступає двадцяти однорічний Шерлок. Він вже володіє своєю знаменитою спостережливістю та майстерністю дедуктивного методу, проте ще не є настільки досвідченим. Цікавою особливістю є ще те, що окрім розслідувача Шерлок виступає у ролі свідка, оскільки при взаємодії з певними об'єктами та виконуючи квест, він починає згадувати своє дитинство та обставини смерті матері;

2) злочин – як і кожна детективна історія, ця гра розгортається на тлі розслідування. В даному випадку – з'ясування причини та деталей смерті матері Шерлока Холмса. Цей злочин цікавий та особливий тим, що для того щоб з'ясувати обставини смерті матері Шерлока необхідно пройти ланцюжок квестів-розслідувань, які допоможуть зібрати спогади та докази до головного розслідування;

3) підозрювані – з самого початку у цій детективній історії підозрювані відсутні, оскільки офіційно вважається, що Вайлет Холмс померла від туберкульозу. Проте протягом гри стають відомими різні додаткові деталі та докази згідно з якими підозрюваним стає лікуючи лікар Отто Ріхтер;

4) антагоніст – ще одна цікава особливість цієї детективної гри полягає у тому, що антагоністом у ній виступає не злочинець. Взагалі в даній грі можна виділити навіть два антагоністи і обидва намагаються вберегти Шерлока від гіркої правди. Перший – це його старший брат Майкрофт Холмс. Оскільки він знає, що насправді їх мати страждала психічним розладом і по одній із можливих розв'язок гри навіть була вбита лікуючим лікарем. Другий антагоніст – це Джон, уявний друг Шерлока. Згідно з іншими кінцівками Шерлок або за ненавмисною підказкою Джона втрутився у лікування та Вайлет померла від алергічної реакції, а доктор просто намагався її врятувати зробивши трахеометрію;

5) місце злочину – в широкому сенсі місцем злочину можна назвати цілий острів Кордона, оскільки для того щоб з'ясувати обставини смерті матері Шерлок обходить його повністю у пошуках доказів. У вузькому сенсі місце злочину – це ставок біля маєтку Шерлоків, де під час чергового психічного нападу вона намагається втопити Шерлока, але зрештою помирає сама.

Модель наративу у цій грі відповідає типу «парк розваг» і є дуже розгалуженою. Гра побудована за принципом відкритого світу, що надає можливість гравцю вільно досліджувати його без прив'язки до сюжетної лінії. У ній гравець контролює ігровий процес через взаємодію з ігровим світом та залежно від його вибору світ змінюється.

Сюжет самої гри та кожного квесту є дуже розгалуженим. Так під час огляду зовнішності інших сюжетних персонажів гравець сам може дійти до остаточного висновку із двох можливих варіантів та в залежності від презентації цих висновків самим підозрюваним їх реакція та відповідь буде різною.

Також підчас завершення кожного квесту-розслідування, гравцеві дається вибір як вчинити із злочинцем. Так наприклад, під час розслідування викрадення коштовностей та вбивства супутниці містера Крейвена, Емми, гравцеві дається можливість або відпустити та помилувати вбивцю, якого як виявилося шантажувала Емма, або віддати його поліції. Цікавим є те, що залежно від вибору, ігровий світ буде адаптуватися. Так, розглядаючий той самий приклад, якщо обрати варіант покарання вбивці, тоді в газетах буде опублікована стаття про скоєний злочин та вказана дата та місце страти вбивці.

У грі наявні 4 різних кінцівки, які створюють додаткове розгалуження сюжету. Причому досягається це за допомогою механік згаданих раніше: співставлення всіх зібраних доказів між собою та прийняття остаточного рішення кого гравець вважає вбивцею згідно із зібраними доказами. Від так, залежно від того як гравець співставить докази та який остаточний висновок зробить, кінцівка може бути: смерть через алергічну реакцію, коли Шерлок,

або Шерлок за порадою Джона дає заспокійливе своїй матері. Або якщо гравець прийде до висновків, що вбивця – лікар, тоді можливий варіант або навмисного вбивства Матері Шерлока з метою порятунку самого Шерлока доктором, або ж як випадковий наслідок невдалої тахеометрії під час спроби врятувати саму Вайлет.

Розглянута комп'ютерна гра містить низку алюзій, як на сучасність так і на зв'язки з оригінальним художнім текстом, проте виражаються вони не у текстовій формі. У грі алюзії реалізуються за допомогою візуального кодування та феномену інтерактивності.

Ще на самому початку гри, уважний спостерігач може знайти кілька важливих та цікавих алюзій. У готелі, в якому зупиняються Шерлок Холмс та Джон на стінах висять різні портрети, так на одному із портретів можна побачити зображення Артура Конан-Дойла, а на іншому – зображення сучасного актора Кіану Рівза.

Портрет автора, це не єдиний спосіб, яким розробники вирішили його вшанувати. У першому квесті, вони також посилаються на його твір «Собака Баскервілів». Причому роблять це за допомогою інтерактивної механіки квесту.

Доки Шерлок та Джон очікують на підготовку їхньої кімнати, Джон пропонує Шерлоку попрактикуватися у дедукції. За столиком у барі готелю, за який вони присіли, вони знаходять тростину. Джон заключає парі з Шерлоком, що той не зможе визначити кому вона належить та з цього і починається перший детективний квест. Гравець досліджує тростину на предмет наявності на ній якихось особливих відміток (доказів). В даному випадку їх 3:

- золотий фамільний герб – часник, який вказує на приналежність до старовинного аристократичного роду;
- золотий наконечник у формі східного божка, який вказує на те що ці фамільні дорогоцінності родом зі сходу;

- потертості та важка вага тростини, які вказують на часте застосування не тільки при ходьбі, а і в якості зброї.

В такий самий спосіб у творі «Собака Баскервілів», Шерлок досліджує тростину доктора Мортімера та визначає кому вона належить.

Гра “Sherlock Holmes Chapter 1” також відповідає детективним правилам, які були розглянуті у першому розділі.

У цій грі гравцю забезпечені рівні зі слідчим можливості розкриття головної сюжетної таємниці, оскільки він виступає у ролі розслідувача. Розкриття цієї таємниці досягається шляхом послідовного виконання сюжетних та побічних квестів.

Також у розглянутій грі стосовно гравця дозволено такі трюки й обман, які може застосовувати злочинець щодо слідчого. Як і більшість сюжету, даний елемент висвітлюється за допомогою квестів. Зокрема підчас розслідування вбивства Теодора Гілдена, вбивця розлютив слона Голіафа, щоб той вбив Теодора. Хоча цей епізод і є дуже оригінальним та незвичним, проте він є цілком логічним з точки зору злочинця, щоб заплутати слідчого та убезпечити себе;

Хоча у цій грі відсутні романтичні стосунки в головній сюжетній лінії та все ж у певних квестах присутні відсилки на них. Так наприклад, у тому ж квесті з вбивством Теодора Гілдена присутній любовний зв’язок між його донькою та вбивцею її батька Полом. Також у останньому квесті, Матіса вбиває свого коханого Фабіо, оскільки вона ревнувала його до інших та переживала, що він її кине. Як це часто буває у детективних творах, в цій грі у романтичних стосунків відсутній «хеппі енд». Натомість тут вони можуть слугувати лише черговим мотивом для злочину.

Уся сюжетна лінія цієї гри та усі побічні розслідування побудовано на послідовних логічних висновках без надприродних сил і обставин у якій слідчий ретельно шукає докази, які допомагають у розкритті головного злочину – вбивства Вайлет Холмс. Спосіб здійснення вбивства – це отруєння

або алергічна реакція та вони є цілком обґрунтовані з наукової точки зору так само, як і методика розслідування.

Як і передбачено детективним правилами, в цій грі діє лише один детектив – це Шерлок. Проте його уявний друг Джон виступає у ролі помічника та допомагає у його розслідуванні. Саме Джон за допомоги дедукції допомагає дійти остаточних висновків щодо розслідування злочину. Ця механіка буде детальніше розглянута пізніше.

У кожному квесті, як і у сюжетній лінії злочинець добре відомий гравцю. У сюжетній лінії – це або лікар, або Шерлок залежно від обраної кінцівки. Те ж саме стосується і злочинців у квестах. Хоча у одному з них присутня банда контрабандистів, проте вони не є винуватцями скоєного злочину.

Окремої уваги у цій грі заслуговують механіки та міні-ігри, завдяки яким геймплей насичується інтерактивністю, розкриваються персонажі та сюжет гри.

Однією з найважливіших ігрових механік є «детективний зір». Без нього не обходиться жоден квест цієї гри. Вона максимально наближена до літературного опису та полягає у детальному та приближеному дослідженні місця злочину, доказів та персонажів. Цей глибокий та всеокий погляд є своєрідною візитівкою Шерлока Холмса, яким він прославився у розповідях Артура Конан Дойля.

Ще однією вкрай важливою механікою ігрового процесу є «терени розуму». Вона полягає у співставлення зібраних доказів між собою для утворення логічних висновків, завдяки яким створюється лінія розслідування та робиться висновок про те, хто є злочинцем. Механіка є доволі логічною та простою у розумінні, проте зі збільшенням різних доказів робити правильні висновки стає складніше, оскільки кожен з них може утворити ряд окремих висновків та призвести до зовсім іншої лінії розслідування. Ця механіка додає додаткову інтерактивність до ігрового процесу, створюючи ефект повного занурення у гру. Вона надає можливість гравцю відчути себе справжнім детективом, який перебуває у епіцентрі розслідування.

Також у грі, коли гравець назбирає достатню кількість доказів, він може відтворити в уяві Шерлока процес скоєння злочину. Це досягається за допомогою механіки «Інтуіція». Під час її виконання Шерлок сідає на місці злочину і замислюється. При цьому у весь ігровий світ довкола змальовується у чорно-білих тонах для того, щоб передати перехід у підсвідомість Шерлока і саме цей момент є єдиним моментом у грі, коли гравцеві надається можливість пограти за Джона. Він обходить місце злочину та перебирає різні можливі варіанти подій, які відбувалися на місці злочину та співставляє їх у єдину послідовну логічну лінію. Ця механіка відтворює знаменитий дедуктивний метод Шерлока Холмса та за допомогою своєї інтерактивної природи, надає можливість гравцю відчути її у ділі. Від так, зібравши кожну маленьку деталь окремо гравець відтворює цілу послідовність подій яка призвела до скоєння злочину.

Аудіокодування цієї гри також відіграє важливо роль у передачі сюжету та ігрового процесу. Одним із способів, яким це досягається у розглянутій грі, є механіка підслуховування. Де би не знаходився гравець, усюди наявні різні неігрові персонажі (NPC), які спілкуються між собою. Це спілкування є важливим джерелом інформації для детектива, оскільки ці персонажі можуть бути прямо, чи опосередковано свідками злочину або носіями інформації про нього. Дана механіка реалізує інтерактивність на аудіо рівні та допомагає гравцю відчути себе частиною ігрового світу. Під час підслуховування гравець, має виділити лише інформацію пов’язану зі злочином та відсіяти не важливу. Після успішного завершення, гравець отримає новий доказ пов’язаний з цим злочином, який допомагає йому у подальшому розслідуванні.

Як відомо із творів Дойла, Шерлок Холмс – майстер перевтілення. Він використовує цю здібність майже підчас кожного свого розслідування. У грі вона реалізовується візуальними методами кодування та механікою «Гардероб». Ця механіка інтегрована у більшість ігрових квестів. Оскільки гра відбувається у вікторіанській колонії, зовнішній вигляд персонаж є дуже

важливим. Залежно від зовнішнього вигляду Шерлока, персонажі роблять висновок про його приналежність до певного класу та якщо він не відповідає їх класу, вони можуть відмовитися відповідати на запитання розслідувача.

Ця механіка є не тільки важливим способом передачі проблематики вікторіанства, але також – розважальним інтерактивним елементом. Так наприклад у гардеробі можна знайти костюм продавця морозива для Джона, в якому він виглядатиме дуже смішно. Також кожен костюм має свій опис і в українській локалізації, в описі даного костюма зазначається: «Продавець морозива Джон. З радістю скрутить вас у ріжок»

Дана механіка також створює певні алюзії із реальним світом. Зокрема наприклад, автори гри не забули засвідчити те, що вони з України та додали у гардероб вишиванку, яку може вдягнути на себе Шерлок.

Також важливо відзначити використання міні-ігор для розкриття геймплею та образу розслідувача. Перша міні-гра – це хімічна лабораторія. Вона нагадує невеличку головоломку, яку пропонується розв’язати гравцю. Після успішного виконання хімічного досліду, гравець отримає новий доказ. Ця міні-гра цікава тим, що дає додатковий цікавий елемент у геймплей та ілюструє усім відому любов Шерлока до таких дослідів.

Інша міні-гра – це розбірки із бандами. Вона реалізує жанрову природу екшен ігор. В цих міні-іграх, гравець має можливість випробувати свої рефлекси та спробувати перемогти бандитів. Вона ілюструє сміливість та готовність до ризику Шерлока, а також додає грі інтерактивності.

Хоча і обидві міні-гри є цілком опціональними до проходження та її наявність є дуже користною. Без них геймплей не буде таким насиченим та цікавим. Без наявності побічних квестів, ігровий процес може стати досить монотонним та грі буде важко втримати увагу гравця.

3.2 Відеоігрова адаптація образу Шерлока Холмса

У цій грі Шерлок Холмс постає перед аудиторією, як молодий двадцяти однорічний хлопець і, хоча, в художньому тексті не так багато інформації, яка б точно описувала Шерлока, все ж у грі ці локони доповнюються за рахунок деталізації його зовнішності та поведінки.

Так з перших хвилин гри, Шерлок постає перед гравцями, як справжній молодий джентльмен вікторіанської доби. Він гарно зачесаний та вдягнений в чорно-білий костюм та рукавиці. Одразу згадується, його фраза з художнього тексту про те, що йому треба це лише чистий білий комірець. Завдяки візуальному кодуванню, розробникам дуже вдало вдається продемонструвати цю деталь наглядно. Застосовуючи механіку «гардероб» можна побачити, що навіть опис костюма гарно характеризує самого героя. Там пишеться: «Костюм Шерлока. Чорний. Строгий. Елегантний.»

За допомогою аудіокодування, розробникам вдалося відтворити голос Холмса. Як і у художньому тексті, він рішучий та впевнений. Дуже часто головний герой навіть промовляє з позиції сили, оскільки він будує свої твердження на послідовних логічних висновках та правдивих фактах. Саме вони наділяють його голос такою силою та впевненістю. У комп’ютерній грі це яскраво продемонстровано під час допиту свідків та підозрюваних.

Хоча, звісно це не завжди так. Оскільки, Шерлок володіє мистецтвом перевтілення на відмінно, то він також вміло змінює і адаптує свій голос за потреби. І це, наряду з його навичкою змінювати зовнішній вигляд, йому дуже допомагає. Так час від часу у грі йому треба потрапити та оглянути місце злочину, але для цього, гравець має перевдягнутися, тому що так інші персонажі бачать не відповідність його їх класу та відмовляються з ним взаємодіяти. Змінивши зовнішній образ, завдяки механіці «Гардероб», розглянутій раніше, він також адаптує свій голос під новий, щоб персонаж, з яким він розмовляє, нічого не запідозрив.

Розробники гри не залишають поза увагою і знаменитий погляд детектива. У грі він кодується як візуально так і за допомогою механіки «детективний зір», розглянутої раніше. Його погляд дуже проникливий та уважний. Це чудово передається візуально під час спілкування з іншими персонажами. При цьому головним способом кодування виступає механіка «детективний зір». Вона не лише передає неймовірну уважність Холмса до деталей, але й ще додає елемент інтерактивності, який надає гравцю можливість відчути себе справжнім детективом.

Наявність такої цікавої та розвиненої навички спостережливості до деталей розробники пояснюють у сюжеті гри професією батьків Шерлока. Справа в тому, що згідно з сюжетом гри обоє з батьків Шерлока були археологами та знаними на весь світ експертами з древності.

Нажаль гравцям не вдається познайомитися із батьком Шерлока навіть у спогадах, оскільки він дуже рано пішов із життя. І це дуже сильно вплинуло на здоров’я матері Шерлока. Вона не змогла прийняти смерть коханого чоловік та почала поступово втрачати глузд, впевнюючи себе в тому, що він і досі живий.

Завдяки такому трагічному повороту у житті та тим фактом, що невдале кохання стає наслідком багатьох злочинів можна зробити припущення, чому саме Шерлок не заводить ніяких романтичних стосунків. Також, це пояснюється і його любов’ю до всього логічного та інтелектуального, а кохання, як він згадує у художньому тексті, є зовсім протилежним холодному розуму.

Згідно із сюжетом, після смерті батька, сімейством Холмсів починає опікуватися старший брат Шерлока – Майкрофт. Ще у дитинстві Шерлока, Майкрофт був вкрай розумним та впливовим на острові Кордони. Це ілюструється спогадами Шерлока у грі. В нього усюди є свої зв’язки та свої люди. І ці зв’язки продовжують існувати та підтримуватися довгі роки. У грі це реалізовується за допомогою ігрової механіки – лінійки побічних квестів. Так проходячи районами Кордони, гравець може натрапити на якогось

персонажа, який представиться агентом Майкрофта та попросить від його імені виконати для нього певне завдання. Ця ігрова механіка утворює алюзію із художнім текстом, в якому Майкрофт, знаходячись на службі у її величності, просить Шерлока про допомогу для держави. Також цілком можливо, що саме завдяки спостереженню за тим, як старший брат вибудував своє коло агентів та те, як він їх використовує, навчило Шерлока робити так само. У літературному тексті, сам Шерлок має велике коло агентів та дуже часто користується їх послугами.

Також Майкрофт проявляє себе, як дуже турботливий голова сім'ї. У певній мірі, навіть занадто турботливий, оскільки заради блага Шерлока та його майбутнього він йому бреше, щодо причин смерті їх матері. Він каже маленькому Шерлоку, що вона померла у наслідок туберкульозу, хоча знає жахливу правду та усіляко намагається перешкодити Шерлоку її дізнатися. Але як це буває завжди у такому випадку, правда випливає на поверхню. Від цього у кінці гри, гравцям за допомогою відеоролику демонструється сварка між братами. Навіть знаменитий холодний розум Шерлока не витримує настільки важкої правди. В усьому цьому бідолашний Шерлок звинувачує Майкрофта. Хоча він звісно і розуміє, що Майкрофт зробив це все задля його ж власного блага.

Ще одним, хто приховав деталі смерті Вайлет Холмс, був уявний друг Джон. Жахлива психічна травма, отримана Шерлоком в наслідок спроби матері втопити його, напевно і спровокувала той факт, що його уявний друг Джон проіснував поруч із ним аж понад двадцять років, хоча зазвичай уявні друзі зникають у віці від шести до семи років. Доволі вірогідно, що саме цією дитячою травмою розробники намагаються пояснити гідрофобію та наркозалежність Шерлока.

Як було зазначено раніше, Джон усіляко намагається відмовити Шерлока дізнатися правду про смерть його матері, бо він є тією частиною свідомості Шерлока, яка все знає та пам'ятає про цей епізод з дитинства. Тобто в певній

мірі, Джон теж виступає у ролі антагоніста, щоб вберегти Шерлока від болючої правди.

Хоча цілком можливо, що він керується і певними власними мотивами. Можна зробити припущення, що після того, як Шерлок все дізнається, то він більше не буде йому потрібен. Цим фактом також можна спробувати пояснити певну нелюдимість Шерлока.

Оскільки Шерлок Холмс провів двадцять один рік із Джоном в своїй голові, можливо саме це і обумовило те, що він перестав потребувати якоїсь іншої компанії. Якщо припустити, що він протягом 20 років жодного дня не був один, то цілком логічно, що він вирішив насолоджуватися своєю самотністю.

Хоча все ж це не абсолютно точно. Оскільки, у відео у самому кінці гри нам демонструється перша зустріч Шерлока з Ватсоном, який як поведінкою, так і зовнішністю дуже нагадує Ватсона. В погляді Шерлока читається те, що він впізнає у Ватсоні свого уявного друга і дуже радий бачити його.

Сам же образ Джона – це ніби алюзія на Ватсона. У першу чергу, в них спільне ім’я Джон. Також, протягом ігрового процесу Джон багато коментує всього, що відбувається довкола створюючи образ компаньйона Шерлока та додаючи певної інтерактивності та цікавості самій грі. Це також досягається за рахунок механіки побічних квестів у вигляді укладення різних парі між Джоном та Шерлоком. Це досягається за допомогою додавання певних додаткових умов до вже існуючих квестів. Так наприклад: під час розслідування смерті Теодора Гілдена, гравець знаходить книжку літературного роману та Джон радить почитати її Шерлоку та називає її досить цікавою. Шерлок відповідає у властивій йому манері, що це все даремна витрата часу. Сутність квесту полягає у тому, щоб відшукати усі ці книги, заховані на Кордоні. Це створює певну відсилку до першого твору про Шерлока та Ватсона, де Шерлок відповідає Ватсону приблизно так само. Також у одному з таких квестів, під час огляду будинку Холмсів, Джон

пропонує Шерлоку тайник їх дитинства. Ця механіка дозволяє краще розкрити персонажів та дослідити ігровий світ.

Також відвідуючи будинок дитинства Шерлока, гравець дізнається, що цікавість до детективної справи була в нього ще з того часу. Про це свідчить декілька речей, які є в його кімнаті:

- його стіл містить першу хімічну лабораторію, в якій він проводив досліди. Це створює алюзію із епізодом знайомства Шерлока та Ватсона, коли Ватсон застає його за хімічними дослідами;
- стіна має гравіювання VR вибите дротиками для дартс. Коли гравець дивиться на неї, то молодий Шерлок каже, що треба буде спробувати зробити таке саме, але за допомогою пострілів з пістолета. Власне це він і робить у старшому віці у одній із книжок Дойла;
- одна з поличок шафи, містить у собі баночки з екземплярами землі з різних частин міста. Ще з дитинства Шерлок досліджував тип землі та слідів які вони залишають та перезастосував цю навичку пізніше у Лондоні;
- поруч із ліжком висить картина собаки з першими детективними нотатками Шерлока. На ній зображена собака, яку він побачив на острові. Поруч із самим зображенням собаки, намальовані кілька її особливих рис: надірване вухо, страшні зуби, відсутність кігтів на лапах та короткий хвіст.

Хоча Шерлок і мав цікавість до детективної справи з самого дитинства, згідно з розробниками цієї комп’ютерної гри, його талант по-справжньому розкривається лише підчас повернення на Кордону.

Допомагає Холмсу в цьому ще один вкрай важливий персонаж – Вернер Фогель. Це саме він наставляє Шерлока на шлях розслідування обставин смерті матері, повідомляючи йому при їх знайомстві, що він чув плітки під час її похорону про те, що вона загибла при інших обставин. Саме це і провокує Шерлока піти та перевірити архів поліції.

Персонаж Вернер Фогель представлений у грі дуже ексцентрично. Як повідомляється гравцю – він художник і власник галереї. Під час їх знайомства на кладовищі, Шерлок застає Фогеля за малюванням, що дуже дивує Шерлока.

Фогель в свою чергу каже, що у всьому можна знайти красу, навіть у смерті: "*There is beauty everywhere if you look even in decay. A little darkness brings out the light*" [Sherlock Holmes Chapter 1. Transcript 2021].

Ексцентричність Фогеля також кодується та відображається у його костюмах. Вони завжди дуже яскраві, екстраординарні, стильні та гарно витримані.

Фогель супроводжує гравця протягом всього сюжету гри. Саме він поклав годинник матері Шерлока на її могилу, щоб той його знайшов. Помітивши ще на початку гри його розслідування в готелі, він хоче допомогти йому розкрити його талант. Фогель, як художник змальовує та розвиває образ Шерлока в якості розслідувача, даючи йому багато можливостей до втілення свого таланту. Він викликає Шерлока до себе, щоб той допоміг йому відшукати крадія його картини. Пізніше навіть запрошує, його до елітної костюмованої вечірки, де збирається верхівка еліти Кордони та скоється вбивство.

У розв'язці Шерлок дізнається, що Вернер Фогель насправді – це брат покійного доктора Отто Ріхтера, який був звинувачений у вбивстві його матері. Шерлок йде до Вернера, щоб отримати від нього відповідь на питання, навіщо той втягнув його в усі ці розслідування, думаючи що це лише через помсту. Але Фогель дає зрозуміти Шерлоку, що його інтерес був суто мистецьким. Усвідомлюючи потенціал його таланту, він хотів розвинути навички Шерлока. Він бачить у Шерлоку один із своїх мистецьких творінь, зазначаючи при цьому: "*You're my masterpiece. I turned Sisyphus into Ozmandious.*" [Sherlock Holmes Chapter 1. Transcript 2021]. Таким чином утворюється ще одна алюзія з літературою та міфологією, що підтверджується мотивами Фогеля.

У кінці гри гравцю розповідається та показується, як Шерлок повертається до Лондона, де вступає в Кембридж і продовжує там навчатися, але він як завжди вивчає лише те, що йому цікаво – хімічні досліди. Завдяки цьому факту також можна припустити, що знання Шерлока у хімії не є суто аматорськими, напевно в них присутня і академічна складова.

Після розповіді про навчання Шерлока гравцю демонструється епізод зустрічі Шерлока і Ватсона. Він відбувається підчас одного з хімічних дослідів. Шерлок дуже радий бачити Ватсона, оскільки в його образі вгадуються риси його друга дитинства – Джона.

Як видно в даній грі розробникам майстерно вдалося втілити міжмистецькі зв’язки не лише на рівні літературного тексту, медіа, сюжету та геймплею, але ще й у різних образах персонажів.

ВИСНОВКИ

Детектив належить до тієї сфери літератури, що привертає особливу увагу читачів та науковців, адже він є цікавим та актуальним матеріалом сучасних досліджень гуманітарних наук. Детективний жанр на сьогодні виробив ряд правил, за різними даними від десяти до двадцяти, яких потрібно дотримуватися при написанні детективного твору: забезпечення читачеві рівних зі слідчим можливостей, для розкриття таємниць, побудова розслідування на логічних висновках, відсутність кохання у сюжетній лінії, наявність лише одного розслідувача та одного злочинця, злочинець має бути важливою дійовою особою тощо. Також кожен детективний твір має містити п’ять конституентів: образ розслідувача, наявність злочину, присутність підозрюваних, образ анатогніст, специфічне місце злочину. Крім того, типологія детективної літератури включає в себе такі підтипи як: хто це зробив? (Whodunit?), трилер, затишний детектив, «крутий» (hardboiled) детектив, перевернутий (inverted) детектив, дитячий детектив, поліцейська драма.

Особливу уваги дослідників при вивченні детектива привартає образ Шерлока Холмса, який за ці роки став класичним образом розслідувача. Детальний аналіз художніх текстів Артура Конан-Дойла дозволили вивести ряд основних рис Шерлока Холмса, які визначають його в ряду інших детективів: сміливість, сила, впевненість у собі, винахідливість, скромність, благородність, уважність до найдрібніших деталей, майстерні акторські навички, глибокі знання з хімії, фірмовий дедуктивний метод, критичне ставлення до роботи поліції та імперіалізму, щира та повна відданість своїй справі, а також похмурість та апатичність при відсутності цікавого розслідування. Саме ці риси мають бути відтворені у адаптації оригінальних літературних текстів для того, щоб вважатися їх інтерпретацією, а не новим текстом.

Інтермедіальні студії – це інструмент, який дозволяє розглянути яким чином художні тексти переходять із одного виду медіа в інший. Вони вирішують проблему міжмистецького «кодування» та трансформації творів на знаковому рівні при контакті між собою. Наприклад: зображення літературних героїв за допомогою образотворчого мистецтва, опису художніх творів термінологією образотворчого мистецтва, опис музики у літературі, використання існуючих художніх текстів, як основу до написання пісень.

Оскільки, починаючи з XXI ст. сфера цифрових медіа набула значного розвитку, об’єктом дослідження було обрано відеогру. Ураховуючи той факт, що на даному етапі розвитку частка комп’ютерних ігор у культурному просторі росте, їх взаємодія з художнім текстом є цікавим полем для аналізу. Проведене дослідження дає можливість стверджувати, що сучасне літературознавство та компаративні дослідження дозволяє розглядати відеогру як результат адаптації чи переосмислення літературних творів. Сучасні методології аналізу відеоігор у контексті міжмистецьких зв’язків включають: наратологічний та людологічний підходи, а також методи компаративного та інтермедіального аналізу. Саме ці підходи та методи були залучені у практичній частині роботи для апробації теоретичних положень на матеріалі комп’ютерної гри.

Серед найбільш значущіх для інтермедіальних проекцій специфічні риси ігрового медіа необхідно вказати: феномен інтерактивності, синтез аудіального та візуального кодувань, а також типи моделі наративного сюжету. Інтерактивність, зокрема, була визначена як необхідна складова ігрового досвіду, яка є невід’ємною при адаптації художнього тексту.

У ході дослідження були виокремлені способи трансформації художнього детективного твору у медіа-продукт: адаптації сюжетних ліній гри та співставлення їх з матеріалами оригінального твору, передача основних положень оригінального детективного твору за допомого візуального та аудіо кодування ігрового світу, створення квестів та механік, які допомагають краще розкрити ігровий світ та персонажів.

Детальний аналіз фактичного матеріалу дослідження дозволив узагальнити та зрозуміти особливості інтермедіального зв’язку художнього тексту і відеогри, а також специфіку ігор детективного жанру.

Проведена розвідка дає можливість встановити, що при переосмисленні художнього твору засобами інших медіа, треба брати до уваги той факт, що текст має певні елементи поетики, базові конституенти твору, які треба обов’язково зберегти при адаптації у формі іншого виду мистецтва.

У детективноих опповіданнях А. Конан-Дойла “The Adventures of Sherlock Holmes” такими елементами є сюжет пов’язаний з розслідуванням слідчим різних типів злочинів, власне образ Шерлока Холмса, який має відповідати образу детектива, певним наративним елементам, а також вікторіанським установкам. Ці конституенти по-своєму відображаються в різних адаптаціях.

Детективна гра “Sherlock Holmes: Chapter 1” відтворила ці елементи художнього тексту відеоігровим інструментарієм, використовуючи елементи поетики детективного жанру. Отриманий продукт можна охарактеризувати за розглянутою детективною типологією як твір, який відноситься одразу до трьох типів «Хто це зробив?», поліцейської драми та «крутого» детективу.

Адаптація та трансформація переосмисленого оригінального художнього твору була досягнута у сюжеті, образах і репрезентації проблематики вікторіанського суспільства: класової, гендерної та расової нерівності. Жанр цієї гри можна визначити як психологічний пригодницький-екшн і ці жанрові визначення органічно доповнюють оригінальний художній детективний твір.

Ключовим для переосмислення елементом поетики оригінального тексту є сюжет, який в книзі був лінійним. У комп’ютерній грі система наративу розширюється та розгалужується завдяки імерсійним властивостям цифрового медіа. Розробники створили додаткові сюжетні лінії – квести, презентовані у формі додаткових побічних розслідувань, які дозволяють гравцю повноцінно зануритись у детективну історію.

Трансформації також зазнали і система образів оригінального тексту. Шерлок Холмс з досвідченого, зрілого «вікторіанського джентльмена», перетворюється на талановитого детектива та все ж, ще недостатньо сформованого молодого хлопця із певними ментальними проблемами.

Зазнають зміни не лише образ персонажу Шерлока Холмса. Розробники відеогри переосмислили роль Ватсона, який у оригінальному детективному творі завжди допомагав своєму колезі та другу. Замість нього постає новий персонаж Джон, який є уявним другом Шерлока та завжди усюди його супроводжує та допомагає йому. Адаптація торкнулась також і образу Майкрофта, який в цій грі виступає, хоча і дуже турботливим братом, проте представлений у ролі антагоніста, який перешкоджає з'ясуванню причин смерті їх матері. Також у гру додається новий образ, Вернер Фогель, який допомагає Шерлоку розкрити його детективний потенціал. Висвітлення даних образів у матеріалі дослідження допомагає виявити безліч алюзій, як на твір-першоджерело, так різні елементи минулого та сьогодення: портрети Кіано Рівза та Конан-Дойла, зовнішній вигляд кімнати дитинства Шерлока, відсилки у сюжеті гри до оригінальних творів у дискусії з Джоном про літературу та у квесті з пошуком власника тростини, ігрові механіки «гардероб», хімічні досліди, «детективний зір».

Систематизовані результати виконаного дослідження можуть бути використані у подальшій науковій розвідці інтермедіальних студій під час аналізу детективних творів чи цифрових мистецтв. Оскільки, ця сфера науки все ще розвивається, розгляд міжмистецьких зв'язків художнього тексту і відеогри є перспективним напрямком подальших досліджень.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Кестхейи Т. Анатомия детектива. Будапешт : Корвина, 1989. 262 с.
2. Бугрій А. С. Образ Шерлока Холмса як засіб розкриття культурних цінностей вікторіанської доби. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету.* 2017. Вип. 14. С. 142–148.
3. Василенко Н. В. Комп'ютерні ігри як засіб соціалізації підростаючого покоління. *Вісник ХДАК.* 2009. Вип. 27. С. 283-289.
4. Василина К. М., Нелюбова О. Є. Теоретичні засади вивчення відеоігрових проєкцій художнього тексту. *Нова філологія.* 2022. Вип. 85. С. 52– 59.
5. Вахранева Е. Загальна характеристика англійської літератури кінця XIX – початку XX століття. URL : https://is.gd/Hmanz8 (дата звернення: 25.11.2023).
6. Віват. Двадцятка найкращих детективів — Блог видавництва «Віват». URL : https://vivat-book.com.ua/blog/dvadtsyatka-naykrashchikh-dete.html (дата звернення: 26.11.2023).
7. Дойл А. К. Людина з Бейкер — Стріт. Повість та оповідання. Київ : Дніпро, 2001. С. 447.
8. Дойл А. К. Пригоди Шерлока Холмса: в 4-х тт. пер. з англ. В. Панченка. Веселка: Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2010.
9. Лисова К. А. Дигітальний вимір образності лімінального у сучасному англомовному поетичному дискурсі. *Science and Education a New Dimension.* 2018. Вип. 52. С. 37–40.
10. Попова О. В. Інтермедіальні студії у сучасному літературознавстві. *Проблеми семантики слова, речення та тексту.* 2017. Вип. 38. С. 163–167.
11. Просалова В. Інтермедіальність як явище мистецтва і метод аналізу. URL :

https://r.donnu.edu.ua/bitstream/123456789/505/1/Fils_2013_16_8.pdf (дата звернення: 30.11.2023).

12. Расевич Л.П. Використання засобів іміджмейкінгу як чинник міфологізації образу Холмса. *Young Scientist.* 2015. № 2. Вип. 17. С. 99–103.

13. Савчук Г. О. «Інтермедіальність» як категорія літературознавства й медіології. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна.* 2019. Вип. 81. С. 15–18.

14. Укрлітра. Біографія Артур Конан Дойл. URL : http://ukrlitra.com/biohrafii-zarubizhni-pysmennyky/158-biohrafiia-artur-konan-doil (дата звернення: 23.11.2023).

15. Циховська Е. Д. Теоретичні дилеми поняття інтермедіальності. *Слово і час.* 2014. Вип. 11. С. 49–60.

16. Шикиринська О. Б. Напрями міждисциплінарних студій в історичному розвої. *Наукові записки.* 2012. Вип. 23. С. 210–214.

17. Шикиринська О. Б. Типологія інтермедіальних образів у художній літературі. *Закарпатські філологічні студії.* 2021. Вип. 19. С. 192–198.

18. Шовкопляс Г. Про містера Шерлока Холмса, джентельмена вікторіанської доби. URL : https://www.researchgate.net/publication/347759136_Pro_mistera_Serloka_Holmsa_dzentelmena_viktorianskoi_dobi (дата звернення: 28.11.2023).

19. Шулькова К. Від витоків до сучасності: історіографія дитячого детективу. *Studia methodologica.* 2014. Вип. 39. С. 156–162. URL : http://dspace.tnpu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/6345/1/Shulkova.pdf (дата звернення: 14.11.2023).

20. Aarseth E. Quest Games as Post-Narrative Discourse. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling* : зб. наук. пр. / за заг. ред. M-L. Ryan. Lincoln, 2004. P. 361–376.

21. Academic Accelerator. Procedural Drama. URL : https://academic-accelerator.com/encyclopedia/procedural-drama (дата звернення: 14.11.2023).

22. Augustyn A. Detective story narrative genre. URL : https://www.britannica.com/art/detective-story-narrative-genre (дата звернення: 16.10.2023).

23. BBC Maestro. What is Hardboiled Fction? URL : https://www.bbcmaestro.com/blog/what-is-hardboiled-fiction (дата звернення: 05.11.2023).

24. Bossy M.A. Detective Novels: Whodunits and Thrillers. URL : https://victorianweb.org/genre/PIlit.html (дата звернення: 16.10.2023).

25. Carr J. D. The Life of Sir Arthur Conan Doyle. New York : Carroll & Graf, 1989. 320 p.

26. Doyle A. C. The Adventure of the Copper Beeches. Greenville : CreateSpace Independent Publishing Platform, 2014. 24 p.

27. Effinger S. Characteristics of a Detective Story. URL : https://mseffie.com/assignments/sherlock/Characteristics%20of%20a%20Detective%20Story.pdf (дата звернення: 16.10.2023).

28. Esposito N. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. URL: https://www.researchgate.net/publication/221217421_A_Short_and_Simple_Definition_of_What_a_Videogame_Is (дата звернення : 30.11.2023).

29. Farman J. The golden age of detective fiction: genre conventions of Agatha Christie's cosy mysteries. *Scientific Journal of Polonia University.* 2021. № 49. P. 17–21. URL : http://pnap.ap.edu.pl/index.php/pnap/article/view/806/769 (дата звернення: 16.10.2023).

30. Frasca G. Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. URL : https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm (дата звернення : 30.11.2023).

31. Frogwares. Sherlock Holmes Chapter 1. URL : https://frogwares.com/frogwares-games/ (дата звернення: 30.11.2023).

32. Fromme J., Unger A., Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies. *Springer*. 2012. 710 p.

33. GameDev DOU. Sherlock Holmes Chapter One отримала приз за найкращий ігровий сюжет на церемонії CEEGA 2022. URL : https://gamedev.dou.ua/news/sherlock-holmes-chapter-one-won-ceega-award/ (дата звернення: 30.11.2023).

34. Hayot E. Video Games & the Novel. *Daedalus*. 2021. Vol. 150, p. 178–187.

35. Higgins D. Horizons. The poetics and theory of the intermedia. *Carbondale : Southern Illinois University Press*, 1984. 146 p.

36. Ikonomi J. Narrative structure in video game. URL : https://issuu.com/polisuniversity/docs/ikonomi_thesis_final_19_june_2022_pdf_a/s/17158997 (дата звернення: 30.11.2023).

37. Juul J. A. Clash Between Game and Narrative. URL : https://www.jesperjuul.net/thesis/ (дата звернення: 30.11.2023).

38. Juul. J. A Dictionary of Video Game Theory. URL : http://www.half-real.net/dictionary/ (дата звернення: 30.11.2023).

39. Khong A. What is a Cozy Mystery? The Best Diverse Cozy Mystery Books. URL : https://bookishbrews.com/diverse-cozy-mystery-books/ (дата звернення: 04.11.2023).

40. Konzack L. Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. URL : http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.32231.pdf (дата звернення: 30.11.2023).

41. Masterclass. How to Write a Detective Story: The 5 Elements of Crime Novels. URL : https://www.masterclass.com/articles/how-to-write-a-detective-story (дата звернення: 30.11.2023).

42. Oxford Reference. Thriller. URL : https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803104452234 (дата звернення: 16.10.2023).

43. Picton I., Clark C., Judge T., Video game playing and literacy: a survey of young people aged 11 to 16. URL : https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED607911.pdf (дата звернення: 30.11.2023).

44. PlayUA. Sherlock Holmes: Chapter One стала найпродаванішою грою Frogwares. URL : https://playua.net/sherlock-holmes-chapter-one-stala-najprodavanishoyu-groyu-frogwares/ (дата звернення: 30.11.2023).

45. Polman H., de Castro B. O., van Aken M. A. G. Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior. Aggressive Behavior. 2008. № 34. P. 256–264.

46. Queen J. What Is Detective Fiction? URL : https://www.languagehumanities.org/what-is-detective-fiction.htm (дата звернення: 04.11.2023).

47. Routledge C. Detective fiction. URL : https://www.encyclopedia.com/media/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/detective-fiction (дата звернення: 21.11.2023).

48. Rutigliano O. When Poe Invented the Detective Story, He Changed the Literary World Forever. URL : https://getpocket.com/explore/item/when-poe-invented-the-detective-story-he-changed-the-literary-world-forever (дата звернення: 16.10.2023).

49. Shpak I. A. Secret History: The Inverted Detective Story. *Nastoleni Moderni Vedy* : матеріали міжнар. наук.-практ. конф. (м. Прага, 22–30 верес. 2018 р.). Прага, 2018. С. 64–68.

50. StudySmarter. Detective Fiction. URL : https://www.studysmarter.co.uk/explanations/english-literature/literary-devices/detective-fiction/ (дата звернення: 16.10.2023).

51. Tagari. The basic elements of a detective fiction book. URL : https://www.tagari.com/the-basic-elements-of-a-detective-fiction-book/ (дата звернення: 16.10.2023).

52. Tarald O. Twenty Rules for Writing Detective Stories By S.S. Van Dine URL : https://framandkar.wordpress.com/2011/06/13/twenty-rules-for-writing-detective-stories-by-s-s-van-dine/ (дата звернення: 28.11.2023).

53. Tearle O. Surprising Facts about Aladdin and the Arabian Nights. URL : https://interestingliterature.com/2013/01/surprising-facts-about-aladdin/ (дата звернення: 21.11.2023).

54. Webster’s New World College Dictionary, 4th Edition. Detective story. 2010. URL : https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/detective-story (дата звернення: 17.10.2023).

SUMMARY

The presented paper is dedicated to the analysis of poetic peculiarities of detective fiction parameters in computer game “Sherlock Holmes: Chapter 1”.

The object of the thesis can be defined as the process of transcoding fuction by videogame.

The main aim of the paper consists of analyzing the peculiarities and functions of detective stories collection “The Adventures of Sherlock Holmes” by A. Conan Doyle, through intermedial dialogue of fictional work and its videogame adaptation. It committed to the achievement of such objectives as:

- study history and structure of detective fiction, its rules and characteristics;
- clarify the peculiarities of Sherlock Holmes character;
- study history and semantics of “intermediality” term, its specific features and application scope;
- analyze the peculiarities of detective fiction genre and Sherlock Holmes character through videogame medium, using the material of the study.

The theoretical basis included in the work were the key notions of detective studies (J. Queen, O. Rutigliano, L. Raseyevich) and intermediality theory (A. Hansen-Löve, V. Flusser, O. Walzel). The author explores the distinctive features of digital detective fiction interpretations of a fictional text, noting the specific patterns this type if intermedial relation provides.

The scientific novelty of the presented research lies in in systematized representation of peculiarities of encoding poetic detective fiction features in modern computer game.

Key-words: detective fiction, Sherlock Holmes, *intermediality, videogame, visual code, audio code, interactivity*

Декларація
академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ

Я, Канафоцький Микита Юрійович, студент(ка) 2 курсу магістратури, форми навчання очної, факультету іноземної філології, спеціальність 035 Філологія, освітньо-професійна програма 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), адреса електронної пошти myk.kanafotsky@gmail.com,

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Поетика детективу в сучасній комп'ютерній грі "Sherlock Holmes: Chapter 1"»

відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлений/ознайомлена;

- заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

- згоден/згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою Інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата _____ Підпис _____ ПІБ (студент) Канафоцький М. Ю