

Литература

1. Большая экономическая энциклопедия. – М.: Эксмо, 2007. – 816 с.
2. Райзберг, Б.А. Современный социоэкономический словарь / Б.А. Райзберг. – М.: ИНФРА-М, 2009. – 629 с.
3. Котлер, Ф. Основы маркетинга: учебник / Ф. Котлер. – М.: Прогресс, 1990. – 256 с.
4. Сфера услуг становится определяющей в белорусской экономике – выводы Дмитрия Ивановича [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://probusiness.io/statistics/2858-sfera-uslug-standovitsya-opredelyayushchey-v-belorusskoy-ekonomike-vyvody-dmitriya-ivanovicha.html>. – Дата доступа: 15.06.2019.
5. Сколько дать на рекламу? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://marketing.by/mnenie/skolko-dat-na-reklamu/> – Дата доступа: 30.11.2018.
6. Котлер, Ф. Маркетинг менеджмент / Ф. Котлер, К.Л. Келлер. – 14-е изд. – СПб.: Питер, 2015. – 800 с.
7. Доля сферы услуг в ВВП Беларуси составляет 48% [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.belta.by/economics/view/dolja-sfery-uslug-v-vvp-belarusi-sostavljaet-48-219973-2016/>. – Дата доступа: 29.11.2017.
8. Беквит, Г. Четыре ключа к маркетингу услуг / Г. Беквит; пер. с англ. – 4-е изд. – М.: Альпина Паблишер, 2017. – 252 с.
9. Котлер, Ф. Маркетинг от А до Я: 80 концепций, которые должен знать каждый менеджер / Ф. Котлер; пер. с англ. – 7-е изд. – М.: Альпина Паблишер, 2015. – 211 с.

ЛИТЕРАТУРНЫЙ ТЕКСТ В ПРОСТРАНСТВЕ МЕДИА: МЕХАНИЗМЫ ТРАНСМЕДИЙНОГО ПЕРЕНОСА

А. В. Зезюлевич

Гродненский государственный университет имени Янки Купалы,
факультет истории, коммуникации и туризма, ул. Октябрьская, 5,
230023, Гродно, Республика Беларусь
e-mail: zezulevich_av@grsu.by

Рассматривается феномен трансмедийного сторителлинга и предпринимается попытка выявить трансмедийный потенциал художественной литературы. Определены возможные способы организации трансмедийных текстов на основе литературных произведений.

Ключевые слова: трансмедийность, трансмедийный сторителлинг, трансмедийный текст, медиатекст, литературный текст.

LITERATURE TEXT IN MEDIA SPACE: MECHANISMS OF TRANSMEDIA TRANSFER

A. V. Zezyulevich

Yanka Kupala State University of Grodno,
Faculty of History, Communication and Tourism, Oktiabrskaya st. 5,
230023, Grodno, Republic of Belarus
e-mail: zezulevich_av@grsu.by

The phenomenon of transmedia storytelling is considered and an attempt to reveal the transmedia potential of fiction is made. The possible ways of organizing transmedia texts based on literary works are identified.

Key words: transmedia, transmedia storytelling, transmedia text, media text, literary text.

В последнее время в исследованиях по медиалингвистике все чаще звучит мысль о возникновении нового формата медиатекста, главной особенностью которого является синкретизм воспроизведения действительности. Процесс создания нового типа медиатекстов определяется термином «transmedia storytelling» («трансмедийный сторителлинг»), который восходит к работам американского философа и культуролога, профессора коммуникации, журналистики и киноискусства Южно-Калифорнийского университета Генри Дженкинса (Henry Jenkins). Понятие «transmedia storytelling» Г. Дженкинс ввел в научный оборот в 2003 г. в одноименной статье, опубликованной в журнале Массачусетского технологического института «MIT Technology Review». «Трансмедийный сторителлинг представляет собой такой тип повествования, при котором связанные между собой элементы одной истории особым образом распределены между разными медийными каналами с целью создания единого медиапродукта <...> В идеальном случае трансмедийного сторителлинга медиа выполняют те задачи, которые способствуют наилучшему восприятию данного продукта: одна и та же история может быть представлена в художественном фильме, расширена с помощью средств телевидения, продолжена в романах или в комиксах, а ее мир может быть изучен и испытан в компьютерной игре» [2]. В монографии «Культура конвергенции: столкновение старых и новых медиа» (2006) Г. Дженкинс, развивая концепцию трансмедийного сторителлинга, отмечает, что каждый новый текст, созданный на отдельной медиаплатформе, становится уникальным и ценным

дополнением к целому повествованию [3, с. 95–96], поскольку привносит новые детали и смыслы в исходную историю, тем самым обеспечивая ее непрерывность. При этом исследователь называет технологии трансмедийного сторителлинга «сердцем» культуры конвергенции [3, с. 129], тем самым определяя эстетический характер данного явления.

Важно отметить следующее: разрабатывая концепцию трансмедийного сторителлинга, Г. Дженкинс исследует в основном современные массмедиа, чаще затрагивает сферу кинематографа. Указывая на тесную взаимосвязь и взаимовлияние современных медиаплатформ друг на друга, исследователь, однако, практически оставляет «за кадром» художественную литературу (примеры литературных произведений, вовлеченных в трансмедийные проекты, в работах Г. Дженкинса единичны), игнорируя тем самым ее мощный «сторителлинговый» потенциал и оставляя без рассмотрения весь комплекс проблем, связанных с механизмами и закономерностями трансмедийного переноса художественных текстов.

В настоящее время художественная литература развивается и функционирует в тесной связи с процессами, характерными для медиасферы в условиях цифровой и социокультурной глобализации. Литературные тексты, как и медиатексты, подвержены влиянию постоянно ускоряющегося информационного обмена, вовлечены в сложные механизмы коммерциализации и монетизации контента, зависимы от развития электронных средств массовой коммуникации, вынуждены постоянно адаптироваться к запросам целевой аудитории, которые стремительно изменяются под влиянием общих тенденций жизни современного социума. Для литературного процесса последних десятилетий характерно появление новых тем, жанровых форм и форматов существования художественного текста. Безусловно, развивается и наука о литературе, перечень современных литературоведческих работ, касающихся таких вопросов, как, например, специфика сетевой литературы, фанфикшен или экранизация литературного произведения, весьма обширен, однако и сетевое творчество, и фанфики, и фильмы, снятые по мотивам художественных произведений, изучаются в основном как самостоятельные социокультурные феномены, вне контекста трансмедийности и трансмедийного сторителлинга. На наш взгляд, представляется интересным рассмотреть явления современной литературы в парадигме связей «литературный текст – медиатекст – трансмедийный текст».

Одним из способов конструирования трансмедийного текста является выстраивание связей между литературным произведением и компьютерной игрой. Указанный вид трансмедийного переноса может быть назван вторым по популярности после сцепки «литература – кинематограф». Компьютерная игра дает огромные возможности для развития художественного произведения в трансмедиа: виртуальный мир игры может развивать литературный текст в самых разных плоскостях – от повторения основных фабульных элементов до создания автономных от книги сюжетных ответвлений, а также игра позволяет модифицировать исходный хронотоп и систему персонажей. Кроме того, компьютерным играм присуща высокая степень вовлеченности пользователя в создаваемый мир благодаря механизму самоидентификации игрока и игрового персонажа. Также большое влияние на трансмедийные связи литературных текстов и компьютерных игр оказывает развитие компьютерной индустрии в целом: речь идет о технологиях создания виртуальной и дополненной реальности.

Примером трансмедийного текста, выстроенного на взаимодействии книги и компьютерной игры, может быть назван проект «Ведьмак» («The Witcher»). Литературной основой проекта послужил цикл книг «Сага о ведьмаке» (1986–2013) польского писателя А. Сапковского о Геральте из Ривии – ведьмаке-мутанте, охотнике за монстрами. Произведения А. Сапковского написаны в поджанре темного фэнтези, сочетающем признаки готической и фэнтезийной литературы, и, в соответствии с жанровым канонem, посвящены актуальным для современного читателя проблемам: философское осмысление выбора из двух зол, прогресс и плата за него, негативное влияние цивилизации на природу, столкновение культур, нетерпимость и геноцид. По мотивам книг польской студией CD Projekt RED была разработана мультиплатформенная компьютерная ролевая игра, состоящая из трех частей: «Ведьмак» (2007), «Ведьмак 2: Убийцы королей» (2012) и «Ведьмак 3: Дикая Охота» (2015). Заключительная часть игровой трилогии была высоко оценена геймерами во всем мире, собрала ряд наград «Лучшая игра года», присуждаемых специализированными изданиями и организациями. В плане сюжета игровая трилогия повествует о событиях, которые происходят после завершения событий книжной серии, при этом игра (в особенности третья часть) дает возможности пользователю «прожить» альтернативные варианты развития вселенной «Ведьмака»: разра-

ботчиками предусмотрены более 30 различных состояний игрового мира, к которым могут привести действия пользователя, и три варианта эпилога игры.

Необходимо отметить и тот факт, что трансмедийный проект «Ведьмак» не ограничен только книгами и компьютерной игрой, к нему примыкают серия комиксов (сюжет М. Паровского, иллюстрации Б. Польша), рок-опера «Дорога без возврата», поставленная в 2009 г. российской симфо-рок-группой «ESSE», и два сериала (польский сериал режиссера М. Бродского, вышедший в 2001 г., и сериал кинокомпании Netflix, съемки которого были начаты в 2018 г.), а также «Ведьмак» имеет многочисленные сетевые фанатские сообщества.

Трансмедийный перенос литературного произведения в мир компьютерной игры может осуществляться разными способами. В частности, одним из инструментов трансмедиа может выступать персонаж.

С точки зрения теории литературы, персонаж выполняет в художественном тексте двойную функцию. Как отмечает В. Е. Хализев, «персонаж имеет как бы двоякую природу. Он, во-первых, является субъектом изображаемого действия, стимулом развертывания событий, составляющих сюжет <...> Во-вторых, и это едва ли не главное, персонаж имеет в составе произведения значимость самостоятельную, независимую от сюжета (событийного ряда): он выступает как носитель стабильных и устойчивых (порой, правда, претерпевающих изменения) свойств, черт, качеств» [4, с. 185–186].

Такое свойство литературного персонажа является ключевым для трансмедийного переноса: на другой медийной платформе возможно изменение статуса (движение по оси «второстепенный – главный» или наоборот), развитие связанной с персонажем сюжетной линии или создание новой, не имеющейся в исходном тексте, создание ретроспекций (например, предыстория персонажа) и других дополнительных деталей по отношению к сюжету основной истории (расширение характеристики, углубление психологических мотивировок и т. п.), в том числе и введение в сюжет новых персонажей, созданных специально для медийной части истории. Все эти приемы дают возможность автору трансмедийного текста укрепить в сознании реципиента связи между известным ему исходным литературным текстом и новым произведением, создаваемым на медийной платформе, а в случаях, когда реципиент не знаком с книгой,

положенной в основу трансмедийного проекта, креативное переосмысление персонажа решает еще одну задачу: восполняет пробелы в знаниях реципиента и поясняет отдельные моменты, которые могут быть ему непонятны, поскольку каждый из составных элементов трансмедийного текста должен «прочитываться» не только в комплексе, но и по отдельности, вне зависимости от других частей.

В цикле произведений о Геральте из Ривии представлена разветвленная система персонажей: мир саги населен людьми, чародейками, ведьмаками, фантастическими существами; одни персонажи (Геральт, Лютик, Йеннифер, Цирилл и др.) действуют постоянно, с ними связаны основные события цикла, другие появляются в отдельных эпизодах, как, например, чародейка Трисс Меригольд. Она помогает главным героям в противостоянии с антагонистом в романе «Кровь эльфов». При этом автор наделяет Трисс интересной судьбой, но история героини проговаривается вскользь, воссоздается из отдельных диалогов: читатель узнает, что в прошлом чародейка принимала участие в битве на Содденском холме (это важный эпизод для вселенной «Ведьмака»: одна из генеральных сюжетных линий цикла связана с войной, которую ведет против других королевств мира агрессивная империя Нильфгаард; на Содденском холме состоялось главное сражение с нильфгаардцами, когда чародеи и волшебники, объединив усилия, дали отпор общему врагу). Бой был очень жестоким, и многие маги погибли. Трисс получила в этой битве тяжелые ранения, ее сочли погибшей, и на памятном знаке, поставленном на холме, имя Трисс Меригольд оказалось среди имен других погибших волшебников. Девушка чудом выжила, однако ее стали называть «Четырнадцатая с холма» – по числу павших на поле боя магов. Также читатель узнает, что у Трисс и Геральта была романтическая связь, однако развития эти отношения в книге не получили – по замыслу А. Сапковского Трисс и Геральт остаются хорошими друзьями.

Образ Трисс привлек внимание создателей компьютерной игры по мотивам книги. Во-первых, героиня обладает достаточным бэкграундом, чтобы читатель, решивший познакомиться с компьютерной версией «Ведьмака», вспомнил и узнал книжного персонажа. Во-вторых, предыстория Трисс дает широкий спектр возможностей для развития образа и продолжения истории. В частности, разработчики «сделали ставку» на классический сюжет любовного треугольника: по сюжету первых частей игры Геральт утратил память, забыв в том числе и о своей возлюбленной Йеннифер, и встретил

Трисс, с которой начал развиваться романтические отношения. Затем к персонажу возвращается память и игрок, управляющий Геральтом, оказывается вовлеченным в непростые отношения ведьмака и двух чародеек. В заключительной части трилогии сюжет развивается таким образом, что игрок может выбрать, с кем в итоге останется Геральт: с Йеннифер или с Трисс. Возможен также вариант, когда игрок выбирает холостяцкую независимость или пытается развивать отношения с обеими героинями одновременно. От выбора игрока зависит концовка истории, поэтому для получения конкретного сценария игрок может многократно проходить отдельные квестовые линии игры. При этом в игре действует система, когда, выполняя квест определенным способом, игрок может получить скрытую награду («ачивку»). Так, например, если Геральт выбирает Йеннифер, Трисс уезжает и не принимает участие в финальном сражении с Дикой охотой – главным противником ведьмака в игре. Если же Геральт выбирает отношения с Трисс или остается в одиночестве, то в решающей исход игры битве участвуют обе чародейки, а игрок получает «ачивку» – отметку об определенном достижении в собственном игровом профиле.

Книги и компьютерные игры о ведьмаке спровоцировали появление огромного количества фанатского контента. Например, после выхода третьей части компьютерной игры на YouTube-канале пользователя Fenix Fatalist (М. Карпенко) появился анимированный клип на авторскую песню «Czternaście» (<https://youtu.be/IYfzNb7yEiU>). Текст песни написан от лица Трисс: героиня ведет диалог со своей соперницей Йеннифер и переживает разлуку с Геральтом. Художественные достоинства текста невелики, он очень простой и несложный для восприятия, но содержит отсылки к книгам («могильный камень я имею, будучи живой»), которые может не понять слушатель, знакомый только с игрой и не читавший сагу. Визуальный ряд клипа выполнен в стилистике компьютерной игры, отдельные кадры воспроизводят некоторые игровые сцены. В целом и песня, и клип органично вписываются в массовую культуру современности.

Внимания заслуживают комментарии, оставленные пользователями под видеороликом. Приведем некоторые из них (орфография и пунктуация исходного текста сохранена):

Иван Теллин: *Это.. великолепно. Даже я, отдающий предпочтение Йен* (здесь и далее подчеркивание наше. – А. З.), *не могу не выразить свое глубочайшее уважение создателям данного ролика.*

Captain Candy: Всегда был за Йен, и при этом всегда было ужасно жаль Трисс в этой ситуации...

Вадим Фаткуллин: Конечно, глупо звучит т.к это персонаж из книг и игр, но я желаю найти Трисс того с кем она будет чувствовать себя также хорошо, как и с Геральтом. Очень жаль девушку она не достойна таких душевных терзаний из-за полюбившегося ее ведьмака.

Гюнтер О'дим: Все-таки мне жалко Трисс... Но Йеннифэр, Геральт и Цири-это одна семья. Семья, которая слишком много пережила, чтобы ее разрушить...

DANILKA97: Замечательная песня! <...> Если же просто говорить об игре и о личном опыте, то я так и не смог выбрать между Трисс или Йеннифэр...

Mary Cry: Лайк однозначно. Так грустно за Трисс, по игре выбираю Йеннифэр жалко Трисс, выбираю Трисс жалко Йеннифэр, просто сердце разрывается...

Евгений Игнатенко: ...Трисс – живая и жизнерадостная, с ней хорошо...

Приведенные комментарии свидетельствуют о том, что сюжетная линия Трисс и Геральта воспринимается пользователями как история из настоящей жизни, т. е. как альтернативная часть реальности, а значит трансмедийный перенос между художественным литературным текстом, компьютерной игрой и любительским контентом осуществился: история ведьмака начинает функционировать в пространстве культуры как самостоятельное смысловое образование без привязки к определенному носителю информации.

Таким образом, становится очевидным, что экстраполяция концепции трансмедийности на область художественной литературы не только позволяет в значительной степени расширить понимание актуальных тенденций литературного процесса и особенностей современной социокультурной ситуации, но и дает возможность выявить специфику соотношения действительности и современного искусства. Следовательно, изучение трансмедийности как свойства художественной литературы и выявление ее механизмов и закономерностей может стать продуктивным направлением литературоведческих исследований и внести серьезный вклад в теорию литературы и культуры в целом.

Литература

1. Пильгун, М. А. Transmedia Storytelling: перспективы развития медиа-текста / М. А. Пильгун // Медиаскоп : электронный научный журнал [Электронный ресурс]. – 2015. – Вып. № 3. – Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/1773#22>. – Дата доступа: 10.01.2019.
2. Jenkins, H. Transmedia Storytelling [Electronic resource] / H. Jenkins // MIT Technology Review. – 15.01.2003. – Mode of access: <https://www.technology-review.com/s/401760/transmedia-storytelling/>. – Date of access: 12.01.2019.
3. Jenkins, H. Convergence culture: where old and new media collide / H. Jenkins. – NY.; L.: New York University Press, 2006. – 316 p.
4. Хализев, В. Е. Теория литературы / В. Е. Хализев. – 4-е изд., испр. и доп. – М.: Высшая школа, 2004. – 405 с.

КРОСС-КУЛЬТУРНЫЙ МЕНЕДЖМЕНТ И МЕЖКУЛЬТУРНАЯ КОММУНИКАЦИЯ В СОВРЕМЕННЫХ БИЗНЕС-ОРГАНИЗАЦИЯХ

А. А. Касперук

Белорусский государственный университет,
факультет социокультурных коммуникаций,
ул. Курчатова, 5, 220030 Минск, Республика Беларусь
e-mail: bekon@tut.by

В статье рассматриваются актуальные бизнес-модели кросс-культурного менеджмента.

Ключевые слова: кросс-культурные коммуникации, кросс-культурный менеджмент.

CROSS-CULTURAL MANAGEMENT AND CROSS-CULTURAL COMMUNICATION IN MODERN BUSINESSES

A. Kasperuk

Belarusian State University, Sociocultural Communications Department,
Kurchatov st. 5, 220030 Minsk, Belarus
e-mail: bekon@tut.by

The article discusses current business models of cross-cultural management.

Key words: cross-cultural communication, cross-cultural management.

Аксиомой кросс-культурного менеджмента является сравнение культур. В современных глобальных бизнес-организациях областями,