

**ВИЗУАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПРОДВИЖЕНИЯ ЛИТЕРАТУРЫ:  
СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ ПО РОМАНУ  
Ф. М. ДОСТОЕВСКОГО «ПРЕСТУПЛЕНИЕ И НАКАЗАНИЕ»  
VISUAL POSSIBILITIES OF LITERATURE PROMOTION: CREATION  
OF A COMPUTER GAME SCENARIO BASED ON THE NOVEL  
BY F. M. DOSTOEVSKY «CRIME AND PUNISHMENT»**

**Аннотация:** Статья посвящена визуальным возможностям продвижения литературы среди школьников старших классов. Акцент делается на создании сценария компьютерной игры по роману Ф. М. Достоевского «Преступление и наказание».

**Ключевые слова:** продвижение литературы; Ф. М. Достоевский; роман; геймдизайн; нарративный дизайн; сценарий компьютерной игры.

**Abstract:** The article is devoted to the consideration of a virtual project based on Dostoevsky's novel «Crime and Punishment»; the methods of reproduction of the project and the features of the plot transmission are indicated.

**Keywords:** literature promotion; F. M. Dostoevsky; novel; game design; narrative design; computer game script.

Создание сценария игры по роману Достоевского «Преступление и наказание» – это часть проекта, целью которого является продвижение русской литературы среди школьников старших классов.

Мультимедийный лонгрид выполняет одну из важных задач: погрузить читателя в атмосферу романа Ф. М. Достоевского, заинтересовать учеников созданием виртуальной комнаты Раскольников, а также познакомить с проектом сценария компьютерной игры по роману «Преступление и наказание».

Большую роль в создании «полного погружения» играет визуализация. Например, с помощью описания интерьера комнаты Раскольников можно сделать немало важных выводов о ее жильце. Комната создана нами в 3D-формате в полном соответствии с описанием автора (рис. 1): «Каморка его приходилась под самую кровлей высокого пятиэтажного дома и походила более на шкаф, чем на квартиру»; «...дурная квартира... точно гроб...»; «Это была крошечная клетушка, шагов в шесть длиной, имевшая самый жалкий вид с своими желтенькими, пыльными и всюду отставшими от стены обоями, и до того низкая, что чуть-чуть высокому человеку становилось в ней жутко, и всё казалось, что вот-вот стукнешься головой о потолок» [1].

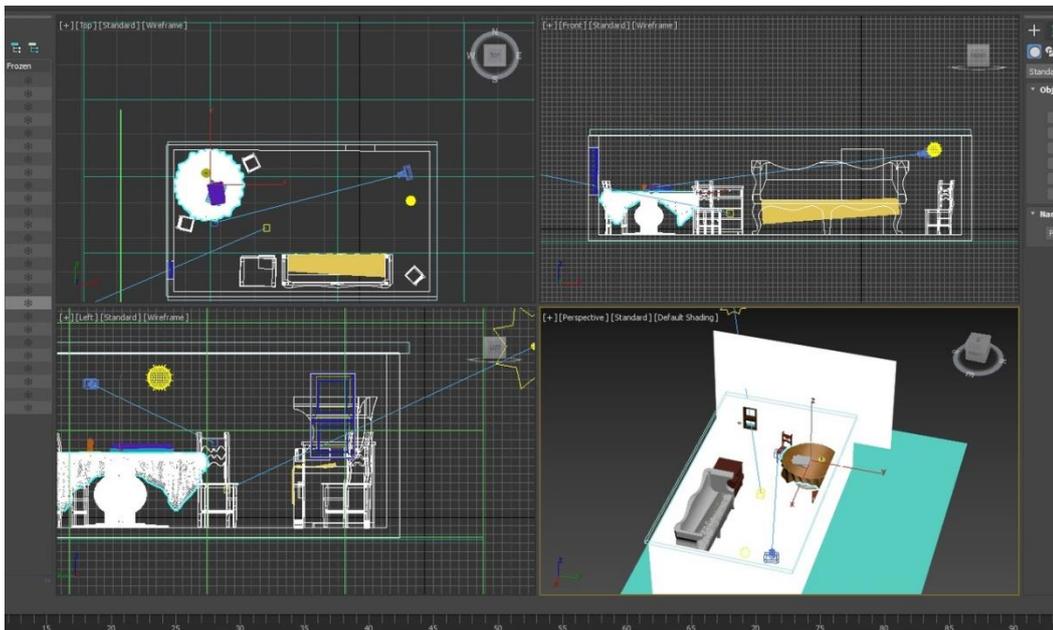


Рис. 1. Макет комнаты Раскольников

Работа по созданию сценария компьютерной игры предполагает возможность попробовать себя в роли геймдизайнера. Перед геймдизайнером стоит многоаспектная задача проектирования игрового процесса, правил и структуры игры [2]. Важно создать у школьников ситуацию вовлеченности и мотивацию [3].

Жанр игры можно обозначить как Adventure / Quest. Он предполагает приключенческую игру, главными элементами которой являются сюжет, исследование мира и выполнение различных заданий, которые приведут игрока к одному из альтернативных финалов.

Первое, что необходимо сделать, – создать концепт игры. Концепт игры по роману «Преступление и наказание» представляет собой прописывание сюжета игры, персонажей игры, механики действия, сеттинга и геймплея.

Действие игры идет от первого лица, сюжет раскрывают не только задания, подготовленные для пользователя (начиная с поиска часов в комнате, заканчивая походом в определенное место для следующего действия), но и диалоговые вставки между героями, которые напоминают визуальную новеллу. Пользователь перемещается по локации свободно, лишь переключение мест сопровождается затемнением экрана. В процессе игры задействованы и клавиатура (для перемещения персонажа), и компьютерная мышь (для взаимодействия с предметами и персонажами).

Пространство игры ограничивается несколькими локациями. В первую очередь, комната Расколькова, затем путь от комнаты главного героя до квартиры процентщицы, а также дорога к дому Сони Мармеладовой. Именно эти места являются ключевыми в романе. Здесь пользователь выполняет некоторые задания, с помощью которых придет к одному из двух финалов.

Если по сюжету романа Раскольников убил старуху-процентщицу, вследствие этого чувствовал сильнейшие внутренние терзания, и обострял их допрос Порфирия Петровича, в результате чего Родион сознается, его ссылают на ка-

торгу, и только там героя настигает прозрение, где он становится на духовный путь. В альтернативном финале показано другое: дополнительный момент, в котором Родион вступает за бедняка на улице и получает удар по голове от нападающего. В следующий момент все идет по сюжету автора, однако в бреду / во сне, проснувшись, герой осознает весь ужас своего преступления и делает для себя вывод, что никогда такого не совершит.

Для осуществления каждого из финалов в течение игры пользователям предоставлена возможность собирать по пути предметы двух категорий, то есть у героя есть выбор, какой предмет взять, и в зависимости от того, количество каких именно предметов преобладает, финал будет различным. Если будет преобладать количество предметов из первой группы (например, нож, зеркало, монета с изображением льва и т. п.), то герой придет к тому финалу, о котором написал автор, то есть совершит преступление, если будет больше предметов из второй категории (например, свечка, деньги, библия и др.), то герой не совершит убийства, и это произойдет только во сне.

Следуя выводам Е. А. Егоровой, сделанным в статье «Геймдизайн по Хёйзинге: переосмысление современных принципов проектирования на основе игровой теории», важно «...не пытаться через игру привить те или иные моральные ценности, но с креативным подходом проектировать сложные и запутанные игровые ситуации, которые ставят игрока перед выбором. Убедительные, качественно визуализированные сценарии позволят игроку, постигая киберпространство, изменить свой собственный внутренний мир, его культурные аспекты» [2, с. 6].

Таким образом, создание игрового проекта по роману Ф. М. Достоевского «Преступление и наказание» в формате компьютерной игры направлено на совершенствование способов изучения литературы.

### **Библиографический список**

1. Достоевский, Ф. М. Полное собрание сочинений : в 30 т. / Ф. М. Достоевский. – Л. : Наука, 1973. – Т. 6. – С. 31–282.
2. Егорова, Е. А. Геймдизайн по Хёйзинге: переосмысление современных принципов проектирования на основе игровой теории / Е. А. Егорова // Политехнический молодежный журнал. – 2022. – № 3 (68).
3. Платов, А. В. Модель обеспечения вовлеченности в игровом обучении на базе виртуальной реальности / А. В. Платов, Д. Э. Удалов, Е. Н. Лысоиваненко, Е. И. Цветков // Современное педагогическое образование. – 2020. – № 5. – С. 77–82.