

## Вплив китайських фільмів про бойові мистецтва на тематику, образність і драматургію відеоігор

Ціньвень Чжан

Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, Київ, Україна

**Анотація.** *Мета статті* — виявити та проаналізувати вплив китайських бойовиків *уся* (wuxia) на індустрію відеоігор. *Результати дослідження.* Індустрія відеоігор, яка активно розвивалася в 1980–1990-х рр., базувалася на темах і образах, популярних у масовій культурі. З середини 1980-х рр. розробники почали активно використовувати зовнішність і пластику акторів китайських фільмів *уся*, відтворювати характерні епізоди з відомих бойовиків, вставляти кат-сцени (цитати з фільмів). Якщо образ Брюса Лі почали використовувати у відеоіграх після його смерті, то Джекі Чан свідомо спрямував свою продюсерську та акторську діяльність на виробництво ігор. Поява масових багатокористувацьких комп'ютерних ігор стимулювала використання жанру *уся* в ігровій індустрії: було створено багато проєктів, де користувачі вступають в бій не з абстрактними запрограмованими перешкодами та неігровими персонажами, а з іншими живими гравцями в онлайн-режимі. З іншого боку, ігровий дизайн почав впливати на сценарну структуру фільмів *уся* — з'явилися різні рівні складності для головного героя, епізоди воскресіння та отримання другого життя, повернення до попереднього етапу або точки біфуркації (ситуації вибору), візуальний сторітелінг тощо. *Наукова новизна.* Ця публікація вперше розкриває питання впливу китайських бойовиків *уся* на тематику та образність відеоігор. *Висновки.* Доведено, що фільми *уся* вплинули на візуальну естетику, драматургію та бойову хореографію відеоігор. З'ясовано, що сучасна гейм-індустрія реагує на кожен успішний фільм *уся* створенням ігор на його основі; виробники франшиз у жанрі *уся* залучають геймінг до реклами та дистрибуції кінофільмів; оригінальні відеоігри *уся* розробляються як франшизи та адаптуються до кіно чи телебачення. Зроблено загальний висновок, що зв'язок фільмів та відеоігор в жанрі *уся* має характер взаємовпливу.

*Ключові слова:* китайське кіно; жанр *уся*; бойовики кунг-фу; відеоігри; «файтинг»; кат-сцена; візуальний сторітелінг

### Для цитування

Чжан, Ц. (2023). Вплив китайських фільмів про бойові мистецтва на тематику, образність і драматургію відеоігор. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство*, 49, 72–80. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.49.2023.293288>

### Вступ

*Уся* (武侠 / wuxia, дослівно з китайської — «шляхетний воїн») — це унікальний кінематографічний жанр, зосереджений на оповідах про пригоди майстрів бойових мистецтв. Виникнувши на початку ХХ ст. у Китаї як фільмування сцен з пекинської опери, стрічки *уся* значно еволюціонували: виробили своєрідну візуальну стилістику, специфічну драматургію, набули різноманітності в системі піджанрів, презентували глядачам кілька поколінь зіркових акторів і режисерів. Зрештою,

жанр *уся* вийшов за межі регіонального кіномистецтва та здійснив великий вплив на розвиток світової екранної індустрії. Про це свідчать потужні міжнародні проєкти китайських режисерів Джекі Чана, Стівена Чоу, Чжана Імоу, Енга Лі та ін., а також численні цитування, конотації та стилізації відомих фільмів *уся* у творчості Квентіна Тарантіно, Роба Мінкоффа, Кіану Рівза, Ренні Харліня, тандему Вачовські та багатьох інших. Водночас вплив кіножанру *уся* на світову культуру є набагато глибшим та більш різноплановим, адже образні мотиви та сюжети про майстрів бойових

мистецтв трапляються в літературі, образотворчому мистецтві, коміксах, анімації тощо. Одним із аспектів взаємодії жанру *уся* з сучасною медіакультурою є присутність естетики костюмованих історичних фільмів і бойовиків кунг-фу в відеоіграх. Як виник і розвивався цей зв'язок, чи працюють творці фільмів про бойові мистецтва в гейм-індустрії, чи існує зворотній вплив відеоігор на драматургію й кіномову сучасних фільмів *уся* — весь цей комплекс питань постає надзвичайно цікавим для наукового аналізу, що й обумовлює звернення автора цієї розвідки до цієї теми.

*Аналіз попередніх досліджень.* Аналіз впливу жанру *уся* на розвиток відеоігор є доволі недослідженим питанням у науковій літературі, оскільки здебільшого фахівці з вивчення цього кіножанру зосереджують свою увагу на історії його виникнення, характеристиці творчості окремих режисерів і акторів (Ho, 2003; Hudson, 2009; Тео, 2015; White, 2015; Gravestock, 2006). Існує багато літератури, присвяченої історичним костюмованим фільмам *уся*; гостросюжетним бойовикам кунг-фу, які порушують сучасну соціальну проблематику; новаторським прийомам комедійних бойовиків (Shu, 2003; Hu, 2008; Bettinson, 2016). Є й достатня кількість оглядових видань, що описують фільми про бойові мистецтва з погляду кінокритики, а також аналізують пов'язані з їхнім виробництвом бізнес-процеси (Chute & Lim, 2003; Green, 2016). З іншого боку, пильний інтерес науковців викликає такий предмет, як індустрія відеоігор, про що свідчать, зокрема, дослідження українських фахівців М. Проскуріної (2017), І. Лазневої та Д. Цараненко (2018), А. Гречка та ін. (2021).

Тим часом питання впливу фільмів про бойові мистецтва на тематику, образність, драматургію відеоігор залишається відкритим та малодослідженим, що ще раз підтверджує актуальність цієї публікації.

**Мета статті** — виявити та проаналізувати вплив китайських бойовиків *уся* на тематику, образність і драматургію відеоігор.

*Методологія дослідження.* Використано такі методи дослідження: метод системного аналізу (для типології та систематизації різних жанрів відеоігор); пошуково-аналітичний (для збору інформації щодо рецепції фільмів про бойові мистецтва в ігровій індустрії); семіотичний (для виявлення символіки, присутньої у фільмах та іграх), порівняльний (для порівняння прототипів та їхніх ремейків, а також характеристик різних відеоігор у жанрі «файтинг»), метод узагальнення (для підбиття підсумків дослідження та написання висновків).

## Результати дослідження

Індустрія відеоігор, яка активно розвивалася протягом 1980–1990-х рр., відштовхувалася від популярних у масовій культурі тем та образів. Оскільки протягом 1970-х рр. завдяки творчій діяльності Брюса Лі Джекі Чана та інших гонконзьких акторів і режисерів жанр *уся* (принаймні у двох своїх різновидах — костюмований історичний фільм та соціальний бойовик кунг-фу) стає широко відомим західному глядачеві; відеоігри починають запозичувати всі можливі для реалізації наробки цього кіножанру.

Серед різноманітних ігор, які з'явилися в цей період, надзвичайної популярності набув файтинг (від англ. *fighting*, що перекладається як «бій», «бійка», «поєдинок», «боротьба»). Ігри такого типу імітують рукопашний бій невеликої кількості персонажів у межах обмеженого простору (так званої «арени») — частини ігрового всесвіту, на умови якого учасник гри не впливає. Особливістю файтингів є їхня націленість на змагання, а не на співпрацю гравців. Файтинги виникли та набули поширення в тих регіонах, де була розвинена мережа ігрових залів з так званими «аркадними автоматами» (*arcade machine*), насамперед у США, Японії, Тайвані та Гонконзі. З іншого боку, саме ці країни активно просували для глядацького споживання різноманітні піджанри бойовиків і мали розгалужену аудиторію їхніх прихильників, які потребували не лише пасивного споглядання чужих бійок, а й імітації участі в них.

Згодом, із розширенням ринку ігрових приставок та персональних комп'ютерів, файтинг було імпортовано в інші формати, виникають окремі різновиди ігор на бойову тематику. Одним із піджанрів файтингу є ігри типу *beat 'em up* («битися проти всіх»), коли гравець вступає у бій проти великої кількості супротивників. Яскравим прикладом перших файтинг-ігор, які були створені на основі популяризованого через гонконзькі бойовики мистецтва кунг-фу, є гра для аркадних автоматів «*Yie Ar Kung-Fu*» японської компанії «*Konami*», видана у 1985 р. та згодом адаптована до ігрових приставок та домашніх комп'ютерів. Гра передбачала проходження двобоїв на різних рівнях. Згідно з правилами гравець керує головним героєм, молодим майстром кунг-фу на ім'я Лі, який мусить голіруч перемагати велику кількість бійців з різними бойовими навичками та зброєю: воїн з жердиною, металник вогню, воїн з ланцюгом, японський ніндзя, боєць сумо тощо (*Yie Ar Kung-Fu*, 1985).

На початку 1980-х рр. випуск відеоігор, що імітували поєдинки гравця з різноманітними су-

противниками, припав на пік світової популярності східних єдиноборств. Тому не випадково героями такої продукції ставали популярні майстри бойових мистецтв, зірки жанру *уся*. Наприклад, відеогра в жанрі «платформа» з назвою «Брюс Лі» («Bruce Lee»), опублікована компанією Datasoft у 1984 р., дозволяла гравцеві взяти на себе роль легендарного актора: маленька фігурка кумира всіх прихильників бойових мистецтв невпинно просувалася вперед, стрибала з платформи на платформу, долала численні перешкоди та перемагала в двобоях (Stone, 1984).

У 1989 р. вийшла відеогра «Життя Брюса Лі: падіння в Гонконзькому палаці» («Bruce Lee Lives: The Fall of Hong Kong Palace»), розроблена компанією The Software Toolworks для MS-DOS. Концепція гри була побудована на еклектичній філософії бойових мистецтв Jeet Kune Do, яку впроваджував Брюс Лі протягом свого життя. Дія розгорталася у так званому «гонконзькому палаці» — умовному місці, де практикуються майстри бойових мистецтв, щоб стати професійними воїнами. Велика група головорізів намагається захопити палац, що мотивує гравців на організацію оборони. Гра містила сюжетні елементи з біографічної книги «Історія дракона: історія Брюса Лі», написаної дружиною Брюса Лі — Ліндою Лі, а також багато мотивів з кінострічок за участю самого актора (*Bruce Lee Lives*, 1989).

Відеогра «Дракон: Історія Брюса Лі» («Dragon: The Bruce Lee Story») була створена Virgin Interactive Entertainment у 1994 р. на основі однойменного американського фільму 1993 р. режисера Роба Кохена з Ясоном Лі у головній ролі. Тут гравець також ототожнюється з Брюсом Лі та переживає захопливі поєдинки в його подібі.

Гра «Брюс Лі: Повернення легенди» («Bruce Lee: Return of the Legend») в жанрі *beat 'em up* («бити проти всіх») була розроблена компанією Vicarious Visions у 2003 р. для Game Boy Advance. Гравець керує Брюсом Лі, який постає у ролі Хая Фенга, учня школи бойових мистецтв, чий майстер був убитий членами злочинної організації *Yakap*. Ситуація змушує Хая Фенга втекти, щоб згодом помститися кривдникам. Гра наслідує візуальну естетику та бойову техніку фільмів із Брюсом Лі. Розробники застосували чимало так званих «кат-сцен», які являли собою цитати з відомих бойовиків за участю актора й допомагали просувати сюжет гри. Гравці також можуть використовувати здібності Брюса Лі, імітувати його пластику та улюблені прийоми, битися різноманітною зброєю, шукати допоміжні ключі для просування вперед (IGN, 2003).

Якщо образ Брюса Лі стали використовувати в відеоіграх після його трагічної загибелі, то Джекі Чан на початку 1990-х рр. свідомо поширив свою продюсерську та акторську діяльність на гейм-індустрію. Перша гра «Jackie Chan Action Kung-Fu» з зображенням його харизматичної постані була зроблена в жанрі платформера «side-scrolling action» у 1990 р. Гравець ототожнював себе з майстром бойових мистецтв у подібі Джекі Чана. Згідно з сюжетом гри під час родинної прогулянки з'являється злий демон, б'є блискавкою в Джекі Чана та викрадає його сестру. Отже, Джекі, тобто гравцю, треба подолати п'ять рівнів гри, перемогти босів-лиходіїв та врятувати дівчину. Розробники гри змогли відтворити головні ризики бойовиків Джекі Чана: хоча персонаж, яким керує гравець, не має ознак фотографічної схожості, його пластика, зокрема фірмові удари, були чудово відображені. Також гра містила багато комедійних елементів з фірмовим гумором Джекі Чана.

Протягом 1990-х рр. Джекі Чан активно поширював себе як акторський і продюсерський бренд на весь далекосхідний регіон, зокрема й через ігрову індустрію. У 1995 р. в Японії вийшла гра для аркадних автоматів «Майстер кунг-фу Джекі Чан» («The Kung-Fu Master Jackie Chan»), розроблена та опублікована компанією Kaneko. Файтинг було створено на основі бойовиків за участю Джекі Чана. Шість персонажів, яких грали «оцифровані» актори, «супротивники»-антагоністи з фільмів Джекі Чана, боролися проти трьох версій кіногероїв самого Джекі.

Вихід Джекі Чана з локального китайського кіно до американської індустрії позначився й на відеоіграх, де він виступає як головний персонаж. У 2000 р. вийшла гра в жанрі *beat 'em up* («бити проти всіх») під назвою «Джекі Чан — майстер трюків» («Jackie Chan Stuntmaster»), яка була розроблена Radical Entertainment й опублікована Midway Home Entertainment для PlayStation. Показово, що локація гри була змінена з Гонконгу на США, — дія відбувалася в нетрях Нью-Йорка. Сюжет починався з викрадення дідуся Джекі Чана, тож герой змушений його знайти, а задля цього пройти 5 рівнів, кожен з яких поділено на три етапи. У грі були присутні кат-сцени — битви з ватажками мафії, зрежисовані як епізоди з фільмів Джекі Чана. Також були наявні не лише бійки, а й кумедні діалоги, притаманні його режисерському стилю. Так само в комедійному стилі було зображено зброю протагоніста, яка нерідко складалася з підручних матеріалів (малярське знаряддя, заморожена риба тощо). Це була перша гра про Джекі Чана, повністю зроблена в 3D. Актор



особисто брав участь у підготовці гри; за допомогою інноваційної на той час технології захоплення рухів (англ. motion capture) він «подарував» головному персонажеві багато специфічних (авторських) акробатичних і бойових рухів, які вигадав сам. Завдяки цьому гра являє собою квінтесенцію бойової пластики Джекі Чана. Наприкінці гравець міг побачити інтерв'ю з улюбленим актором.

У 2001 р. вийшла двовимірна відеогра «Пригоди Джекі Чана: Легенда темної руки», заснована на однойменному мультсеріалі «Jackie Chan Adventures». Вона була розроблена Atomic Planet Entertainment у жанрі beat 'em up («битися проти всіх») із бічним прокручуванням. За задумом розробників, гравець ідентифікує себе з Джекі Чаном, який пробивається через десять рівнів небезпеки, стикаючись із могутніми супротивниками. Джекі, згідно з сюжетом, є археологом секретного відділу по роботі з таємницями, який володіє бойовими мистецтвами. Виконуючи свою місію, він повинен зібрати талісмани, а також перемогти демонів-чаклунів. Джекі Чан також брав участь у створенні гри, зокрема сам озвучив свого персонажа, розробив деякі елементи сюжету та ігрову хореографію боїв.

Для популяризації мистецтва кунг-фу в 2005 р. Джекі Чан погодився на виробництво ігрового килима «Jackie Chan J-Mat Fitness». Цей спортивний симулятор-відеогра було створено, щоб змусити шанувальників актора більше тренуватися. Гравці «перетворюються» на Джекі Чана, працюючи в різних режимах, завдяки чому покращують свою фізичну форму та бойові навички. У грі також було використано візуальну естетику бойовиків Джекі Чана (Sorlie, 2010).

З появою масових багаторольових комп'ютерних ігор (англ. computer role-playing game, аббревіатура RPG) застосування жанру *уся* в гейм-індустрії вийшло на новий рівень, адже на програмному та технологічному рівнях було впроваджено важливий принцип інтеракції: користувачі, які ідентифікують себе з тим чи іншим персонажем, «торують» його бойовий шлях, вступаючи у взаємодію не з абстрактними запрограмованими перепонами, а з іншими живими гравцями в онлайн-режимі. Це значно посилило інтерес широкої публіки фанатів жанру та, відповідно, змотивувало виробників до випуску нових, більш якісних, розгорнутих файтинг-проектів.

Популярними відеоіграми RPG в жанрі *уся* з елементами китайської міфології та фентезі стали «Меч Хуан-Юан» (англ. «Xuan-Yuan Sword»), «Нефритова імперія» («Jade Empire»), «Райське царство» («Kingdom of Paradise»), «Герої кунг-фу» («Heroes of Kung Fu»), «Легенди кунг-фу»

(«Age of Wulin»), «Клинок місячного світла» («Moonlight Blade»), «Правосуддя» («Justice»), «Легенда старовинного меча» («Legend of the Ancient Sword»), «Лицар тигра» («Tiger Knight»), «Клинок завойовника» («Conqueror's Blade»), «Вічна магія» («Eternal Magic»), «Покинута світ» («Forsaken World») та багато інших.

Наприклад, масова багаторольова онлайн-гра «Легенди Кунг Фу» («Age of Wulin: Legend of the Nine Scrolls», 2012 р.) запропонувала динамічний і привабливий з візуального боку файтинг для своїх користувачів. Розробником гри стала приватна компанія Snail Game з КНР. У вигаданому світі цзяньху гравці потрапляють до стародавнього Китаю, де занурюються в повсякденний спосіб життя того періоду. У грі представлено вісім різних шкіл бойових мистецтв, зокрема й кунг-фу ченців Шаолінь. Спочатку гравець обирає одну школу, однак надалі він може вивчати прийоми інших шкіл, формуючи свій стиль кунг-фу. Для створення анімації використовувалась технологія motion capture, для чого запрошували відомих акторів і майстрів східних єдиноборств. Тому в грі присутні прийоми та тактики, які є достовірним втіленням реальних бойових технік. Як і в китайських фільмах *уся*, бої можуть відбуватися на землі, в повітрі, на стовбурах дерев, скелях, стінах і дахах будинків. Тут трапляються різноманітні види поєдинків — масові сутички, контактні бійки та файтинг на відстані без застосування зброї, а також бої з різноманітною зброєю (жердини, бойові жезли, мечі, шаблі, ланцюги та ін.) (Age of wushu, n.d.).

Випущена в 2022 р. комп'ютерна гра в жанрі beat 'em up («битися проти всіх») «Вчитель» («Sifu»), як і інші ігри подібного типу, передбачає рукопашний бій головного героя проти великої кількості ворогів. «Sifu» була розроблена та видана французькою студією Sloclap, в процесі її створення розробники орієнтувалися на естетику та правила гонконзьких бойовиків. Використано типову сценарну фабулу подібних фільмів: головний герой, майстер східних єдиноборств, мстить п'ятірці лиходіїв за вбивство батька, засновника школи кунг-фу. По ходу гри персонаж може неодноразово загинути, але щоразу воскресає на кілька років старшим, водночас зберігаючи деякі бойові навички. На кожному рівні гри трапляються святилища, які дозволяють відновлювати здоров'я та здобувати нові навички (цей мотив потрапляння героя до сакрального місця також часто спостерігаємо у фільмах *уся*). У проміжках між рівнями герой відвідує тренувальний зал «угуань», де можна відпрацювати нові прийоми бою. Також до сюжетки гри додано детективних елементів: на

кожному рівні фіксуються знайдені героєм «зачіпки» — документи, ключі, артефакти, що дозволяє відкривати секрети та знаходити короткі обхідні шляхи. Показово, що гра наслідує не лише естетику, а й правила поведінки світу цзяньху: у фіналі гри голос вчителя нагадує герою про *уде*, етичний кодекс бойових мистецтв, згідно з яким більш гідним для шляхетного чоловіка є не вбивство супротивника, а милість до нього. Гра пропонує гравцеві пройти всі рівні знову, цього разу зберігши життя п'ятірці антагоністів (Sifu game, n.d.).

Більш примітивну драматургію мають ігри в жанрі «hack and slash» чи «слешер» (з англ. hack — рубати, slash — різати), акцентовані на ближньому бою та знищенні за допомогою різноманітної зброї великої кількості супротивників. Сюжет тут відступає на другий план, а геймплей побудований на видовищності та естетизації насильства. Прикладами таких ігор є «Небесний меч» («Heavenly Sword»), «Воїни династії» («Dynasty Warriors») тощо.

З початку 2000-х рр. ігрова індустрія реагує на кожен успішний у прокаті фільм у жанрі *уся*. Наприклад, за мотивами картини режисера Ченя Кайге «Клятва» (2005) компанія Gameloft випустила для китайського ринку однойменну мобільну *java*-гру. Вона імітувала бойові епізоди з оригінального фільму, зокрема поєдинки протагоніста Куньлуня з генералом Гуанміном, Сніговим Вовком, князем Півночі. Цікавими з погляду відтворення атмосфери стрічки є поєдинки з богинею Маншень, яка вступає в протидію з Генералом Гуанміном, Сніговим вовком, Куньлунем. Епічно відтворена фінальна битва, коли Куньлунь перебирає на себе карму Снігового вовка. Звісно, гра абсолютно не дотягувала за візуальною естетикою до оригінальної кінокартини Ченя Кайге, проте як компонент її ринкової популяризації вона відіграла свою позитивну роль (The Promise, no date). Інший приклад — комп'ютерна гра «Панда кунг-фу» («Kung Fu Panda»), заснована на однойменній анімаційній франшизі від DreamWorks Animation, яка повторює сюжет мультфільму з деякими відмінностями та доповненнями. Показово, що гра еволюціонувала та вдосконалювалася одночасно з випуском нових частин франшизи, яка включає не лише повнометражні приквели, а й анімаційний серіал (Games Evolution, 2021).

З іншого боку, популярні відеоігри в жанрі *уся*, які були створені за оригінальними сценаріями або на основі літературних романів, розробляють як франшизи та переносять на кіно- чи телеекран. Наприклад, рольова онлайн-гра для багатьох користувачів «Легенда про меч і фею» («The Legend of Sword and Fairy», інша назва — «Китай-

ський паладин», перший вихід у 1995 р.) не просто розширилася до франшизи з восьми відеоігор, а й була адаптована як телесеріали «Китайський паладин» (2005), «Китайський паладин 3» (2009), «Китайський паладин 5» (2016). Також випущено комедійний веб-серіал «Xianjian Inn» (2015) та серіал-сянься «Безсмертний шторм меча» («Immortal Sword Storm») (2022) (*The Legend of Sword and Fairy*, 1995).

Таким чином, симбіотичний зв'язок між створенням кіно та відеоігор обумовлено загальною метою виробників великих франшиз — занурити цільову аудиторію в специфічну субкультуру, вибудовану на базі новоствореного художнього світу. Оскільки гейм-індустрія з зацікавленістю стежить за всіма успішними медіа-проєктами, вона перетворюється на один із інструментів реклами та дистрибуції кінофільмів. Ефективність рекламних кампаній, які залучали геймінг, спонукала виробників франшиз закладати у виробничу лінійку супутні відеоігри ще на етапі розробки нових проєктів та препродакшену (довиробничої підготовки).

Є й не лише сюжетно-тематичний вплив відеоігор у жанрі *уся* на мистецтво кіно. Багато технологій сучасного кіно- та телевиробництва розвиваються завдяки відеоіграм. Наприклад, часто використовується інструмент так званої превізуалізації, що означає моделювання майбутніх сцен (особливо зі складною бойовою хореографією) методами комп'ютерного моушен-дизайну. За допомогою технологій візуалізації можна відтворити в віртуальних декораціях робочу версію епізоду. Таким чином, актор зможе побачити всі дії, які йому необхідно буде виконати, осмислити їх та потренуватися, готуючись до зйомок. До того ж, подібне моделювання дозволяє краще розрахувати та передбачити можливі недоліки, внести корективи до того, як це буде з'ясовано на знімальному майданчику й витрачено час і кошти ("Технології наступають", 2019).

З іншого боку, деякі фантастичні ідеї, які гейм-дизайнери вигадують для приваблення гравців, згодом знаходять своє втілення на кіноекрані. Наприклад, знамениту бійку на драбинах в стрічці режисера Цуя Харка «Одного разу в Китаї» (1991), де легендарний герой Хуан Фейхун у виконанні Джета Лі б'ється з негідником, було вигадано під впливом популярних тоді платформених відеоігор, де маленький чоловічок бігав по драбинах з рівня на рівень, долаючи численних супротивників (Taylor, 2003).

Важливий вплив здійснює гейм-дизайн на драматургію та наративний характер жанру *уся*. Сучасні фільми в жанрі *уся* відчувають вплив

притаманної відеоіграм структури, яка передбачає проходження героя різними рівнями складності. Протагоніст отримує все більш складні завдання, які, зрештою, доводять його до кульмінації — фінальної битви з антагоністом. Ще одним драматургічним прийомом, який поєднує ігри та кіноісторії про майстрів бойових мистецтв, є закладена в сценарії здатність героя до відродження чи відновлення: протагоніст, перебуваючи на межі смерті, отримує «друге життя» й поновлює шлях боротьби. Цікавим і поширеним драматургічним ходом є повернення до так званої «точки біфуркації», де вирішується проблема вибору: головний герой, як і гравець комп'ютерної гри, повертається до попереднього етапу та отримує шанс пройти наступний відрізок з урахуванням припущених помилок та отриманого досвіду. Таким чином, протагоніст має шанс змінити минуле чи загальну ситуацію, «врятувати» світ чи «підкорити» власну долю.

Також завдяки зрощенню естетики фільмів *уся* та ігор-файтингів спостерігається посилення ролі візуального сторітеллінгу. Йдеться про те, що історія все більше подається через деталі середовища, в якому перебувають головні герої. Специфічна наративна техніка дозволяє глядачеві розуміти сюжет не з ситуацій та діалогів, а з розташування предметів, документів, артефактів тощо. Наративними можуть бути кольори, форми, плани — будь-який компонент, що постає як емний багатозначний символ у структурі екранної мови.

Таким чином, на сьогоднішній день можна констатувати, що розвиток жанру *уся* відбувається паралельно в різних напрямках екранних мистецтв, а вплив фільмів про бойові мистецтва на ігрову індустрію не має одностороннього характеру.

## Висновки

Кінематографічний жанр *уся* безпосередньо вплинув на візуальну естетику, драматургію та бойову хореографію відеоігор типу «файтинг» і «слешер». Паралельно з розвитком гейм-індустрії збільшився вплив костюмованих історичних фільмів про майстрів бойових мистецтв, сучасних гостросоціальних бойовиків кунг-фу на сюжетику та манеру розгортання відеоігор. Серед найбільш поширених прийомів ігрової драматургії, запозичених із кіно, є застосування так званих «кат-сцен», що постають як цитати з відомих бойовиків або як спеціально зняті в процесі розробки гри епізоди. Кат-сцени допомагають просувати сюжет гри, а також створюють умови для кращої ідентифікації користувача з акторами-фаворитами жанру (наприклад, Брюсом Лі чи Джекі Чаном).

У результаті гравці отримують їхні здібності, пластику, улюблені прийоми, зброю, специфічні вислови тощо. Відповідно, майстрів бойових мистецтв запрошують для створення відеоігор за допомогою технології захоплення рухів (моушен-дизайн). Оскільки сучасна гейм-індустрія реагує на кожен успішний фільм *уся* створенням ігор на його основі, виробники франшиз у жанрі *уся* залучають геймінг до реклами та дистрибуції кінофільмів. З іншого боку, оригінальні відеоігри *уся* розробляються як франшизи та адаптуються до кіно чи телебачення. Загалом можна зробити висновок, що зв'язок фільмів та відеоігор в жанрі *уся* має характер взаємовпливу, а динамічні системні зв'язки цих двох напрямів екранних мистецтв потребують подальшого наукового дослідження.

*Наукова новизна.* Ця публікація вперше розкриває питання впливу китайських бойовиків *уся* на тематику та образність відеоігор.

*Перспективи подальших досліджень.* Оскільки ігрова індустрія продовжує вдосконалюватися як на технологічному рівні, так і в сфері розробки засобів художньої виразності, вона продовжує запозичувати набір інших видів екранних мистецтв. З цього погляду перспективними для подальшого аналізу є аспекти інтеграції кіномистецтва та геймінгу в форматі віртуальної реальності, адже ігрові жанри файтингу, слешера, beat 'em up, а також багатокористувачкі рольові ігри вже реалізуються за допомогою VR-технології. Питання «які характерні риси жанру *уся* можна зустріти в подібних проектах?» постає надзвичайно цікавим предметом для подальших наукових досліджень.

## Список посилань

- Гречко, А. В., Захаров, Н. В., & Фалько, М. О. (2021). Аналіз динаміки розвитку ринку відеоігор, джерел його фінансування та особливостей монетизації продукції в даній сфері. *Ефективна економіка*, 5. <https://doi.org/10.32702/2307-2105-2021.5.2>
- Лазнева, І. О., & Цараненко, Д. І. (2018). Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія: Міжнародні економічні відносини та світове господарство*, 22(2), 63–67.
- Проскуріна, М. (2017). Структура індустрії комп'ютерних та цифрових ігор як частина національної економіки. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Економіка і менеджмент*, 28, 58–62. <http://www.vestnik-econom.mgu.od.ua/journal/2017/28-2017/13.pdf>



- Технології наступають: які перспективи кінематографу нас очікують? (2019, 7 лютого). *Blog.Imena.ua*. <https://www.imena.ua/blog/cinema-perspective/>
- Age of wushu. (n.d.). *Home*. Suzhou Snail Digital Technology. Retrieved January 9, 2023, from <http://www.ageofwushu.com/>
- Bettinson, G. (2016). Lee, Bruce. In K. Brown (Ed.), *Berkshire Dictionary of Chinese Biography* (Vol. 4, pp. 255–261). Berkshire Publishing Group.
- Bruce Lee Lives: The Fall of Hong Kong Palace* [Video Game]. (1989). Software Toolworks.
- Chute, D., & Lim, C.-S. (Eds.). (2003). *Heroic Grace: The Chinese martial arts film* [Catalog]. UCLA Film and Television Archive.
- Games Evolution. (2021). *Evolution of Kung Fu Panda Games 2008–2021* [Video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gUgVxGf60w4>
- Gordon, C. (Director). (1994). *Dragon: The Bruce Lee Story* [Video Game]. Virgin Interactive Entertainment.
- Gravestock, P. (2006). The real and the fantastic in the wuxia pian. *Metro*, 148, 106–111.
- Green, F. H. (2016). The Twelve Chinese Zodiacs: Ai Weiwei, Jackie Chan and the Aesthetics, Politics, and Economics of Revisiting a National Wound. *Rocky Mountain Review*, 70, 45–58.
- Ho, S. (2003). From page to screen: A brief history of wuxia fiction. In D. Chute & C.-S. Li (Eds.), *Heroic grace: The Chinese martial arts film* (pp. 13–17). UCLA Film and Television Archive.
- Hohn, R., & Side, R. (Writers). (2000). *Jackie Chan Stuntmaster* [Video Game]. Radical Entertainment.
- Hu, B. (2008). "Bruce Lee" after Bruce Lee: A life in conjectures. *Journal of Chinese Cinemas*, 2(2), 123–135. [https://doi.org/10.1386/jcc.2.2.123\\_1](https://doi.org/10.1386/jcc.2.2.123_1)
- Hudson, D. (2009). Modernity as Crisis: Goeng Si and Vampires in Hong Kong Cinema. In J. E. Browning & C. J. S. Picart (Eds.), *Draculas, Vampires, and Other Undead Forms: Essays on Gender, Race, and Culture* (pp. 203–233). Scarecrow Press.
- IGN. (2018, November 24). *Bruce Lee: Return of the Legend*. <https://www.ign.com/articles/2003/05/31/bruce-lee-return-of-the-legend>
- Jackie Chan Adventures: Legend of the Dark Hand* [Video Game]. (2001). Torus Games.
- Shu, Y. (2003). Reading the Kung Fu Film in an American Context: From Bruce Lee to Jackie Chan. *Journal of Popular Film and Television*, 31(2), 50–59. <https://doi.org/10.1080/01956050309603666>
- Sifu game. (n.d.). *Home*. Retrieved January 9, 2023, from <https://www.sifugame.com/>
- Sorlie, A. (2010, June 2). Jackie Chan. *Hardcore Gaming 101*. <http://hardcoregaming101.net/jackiechan/jackie.htm>
- Stone, D. (1984). Bruce Lee. *Computer Gaming World*, 4(3), 32–33.
- Taylor, I. (Director). (2003). *Cinema Hong Kong: Kung Fu* [Film]. Bang Productions; Celestial Pictures; Discovery Channel International.
- Teo, S. (2015). *Chinese Martial Arts Cinema: The Wuxia Tradition*. Edinburgh University Press.
- The Legend of Sword and Fairy* [Video Game]. (1995). Softstar Entertainment.
- The Promise* [Video Game]. (2005). Gameloft.
- White, L. (2015). A ‘narrow world, strewn with prohibitions’: Chang Cheh’s *The Assassin* and the 1967 Hong Kong riots. *Asian Cinema*, 26(1), 79–98. [https://doi.org/10.1386/ac.26.1.79\\_1](https://doi.org/10.1386/ac.26.1.79_1)
- Yie Ar Kung-Fu* [Video Game]. (1985). Konami Industries.

## References

- Age of wushu. (n.d.). *Home*. Suzhou Snail Digital Technology. Retrieved January 9, 2023, from <http://www.ageofwushu.com/> [in English].
- Bettinson, G. (2016). Lee, Bruce. In K. Brown (Ed.), *Berkshire Dictionary of Chinese Biography* (Vol. 4, pp. 255–261). Berkshire Publishing Group [in English].
- Bruce Lee Lives: The Fall of Hong Kong Palace* [Video Game]. (1989). Software Toolworks [in English].
- Chute, D., & Lim, C.-S. (Eds.). (2003). *Heroic Grace: The Chinese martial arts film* [Catalog]. UCLA Film and Television Archive [in English].
- Games Evolution. (2021). *Evolution of Kung Fu Panda Games 2008–2021* [Video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gUgVxGf60w4> [in English].
- Gordon, C. (Director). (1994). *Dragon: The Bruce Lee Story* [Video Game]. Virgin Interactive Entertainment [in English].
- Gravestock, P. (2006). The real and the fantastic in the wuxia pian. *Metro*, 148, 106–111 [in English].
- Green, F. H. (2016). The Twelve Chinese Zodiacs: Ai Weiwei, Jackie Chan and the Aesthetics, Politics, and Economics of Revisiting a National Wound. *Rocky Mountain Review*, 70, 45–58 [in English].
- Ho, S. (2003). From page to screen: A brief history of wuxia fiction. In D. Chute & C.-S. Li (Eds.), *Heroic grace: The Chinese martial arts film* (pp. 13–17). UCLA Film and Television Archive [in English].
- Hohn, R., & Side, R. (Writers). (2000). *Jackie Chan Stuntmaster* [Video Game]. Radical Entertainment [in English].
- Hrechko, A. V., Zakharov, N. V., & Falko, M. O. (2021). Analiz dynamiky rozvytku rynku videoihor, dzherel yoho finansuvannia ta osoblyvostei monetyzatsii produktsii v daniy sferi [Analysis of the dynamics of the video game market development, sources of its financing, and features of product monetization in this area]. *Efektivna ekonomika*, 5. <https://doi.org/10.32702/2307-2105-2021.5.2> [in Ukrainian].

- Hu, B. (2008). "Bruce Lee" after Bruce Lee: A life in conjectures. *Journal of Chinese Cinemas*, 2(2), 123–135. [https://doi.org/10.1386/jcc.2.2.123\\_1](https://doi.org/10.1386/jcc.2.2.123_1) [in English].
- Hudson, D. (2009). Modernity as Crisis: Goeng Si and Vampires in Hong Kong Cinema. In J. E. Browning & C. J. S. Picart (Eds.), *Draculas, Vampires, and Other Undead Forms: Essays on Gender, Race, and Culture* (pp. 203–233). Scarecrow Press [in English].
- IGN. (2018, November 24). *Bruce Lee: Return of the Legend*. <https://www.ign.com/articles/2003/05/31/bruce-lee-return-of-the-legend> [in English].
- Jackie Chan Adventures: Legend of the Dark Hand* [Video Game]. (2001). Torus Games [in English].
- Lazneva, I. O., & Tsaranenko, D. I. (2018). Kibersport ta yoho vplyv na zminu struktury svitovoho rynku kompiuternykh ihor [E-sport and its impact on change of the global games market's structure]. *Uzhorod National University Herald. International Economic Relations And World Economy*, 22(2), 63–67 [in Ukrainian].
- Proskurina, M. (2017). Struktura industrii kompiuternykh ta tsyfrovyykh ihor yak chastyna natsionalnoi ekonomiky [The structure of the industry of computers and video games, as a part of the national economy]. *International Humanitarian University Herald. Economics and Management*, 28, 58–62. <http://www.vestnik-econom.mgu.od.ua/journal/2017/28-2017/13.pdf> [in Ukrainian].
- Shu, Y. (2003). Reading the Kung Fu Film in an American Context: From Bruce Lee to Jackie Chan. *Journal of Popular Film and Television*, 31(2), 50–59. <https://doi.org/10.1080/01956050309603666> [in English].
- Sifu game. (n.d.). *Home*. Retrieved January 9, 2023, from <https://www.sifugame.com/>
- Sorlie, A. (2010, June 2). Jackie Chan. *Hardcore Gaming 101*. <http://hardcoregaming101.net/jackiechan/jackie.htm> [in English].
- Stone, D. (1984). Bruce Lee. *Computer Gaming World*, 4(3), 32–33 [in English].
- Taylor, I. (Director). (2003). *Cinema Hong Kong: Kung Fu* [Film]. Bang Productions; Celestial Pictures; Discovery Channel International [in English].
- Tekhnolohii nastupaiut: Yaki perspektyvy kinematohrafu nas ochikuiut? [Technologies are coming: What prospects for cinema await us?]. (2019, February 7). *Blog.Imena.ua*. <https://www.imena.ua/blog/cinema-perspective/> [in Ukrainian].
- Teo, S. (2015). *Chinese Martial Arts Cinema: The Wuxia Tradition*. Edinburgh University Press [in English].
- The Legend of Sword and Fairy* [Video Game]. (1995). Softstar Entertainment [in English].
- The Promise* [Video Game]. (2005). Gameloft [in English].
- White, L. (2015). A 'narrow world, strewn with prohibitions': Chang Cheh's The Assassin and the 1967 Hong Kong riots. *Asian Cinema*, 26(1), 79–98. [https://doi.org/10.1386/ac.26.1.79\\_1](https://doi.org/10.1386/ac.26.1.79_1) [in English].
- Yie Ar Kung-Fu* [Video Game]. (1985). Konami Industries [in English].

## The Influence of Chinese Martial Arts Films on the Theme, Imagery and Dramaturgy of Video Games

Jingwen Zhang

Kyiv National I. K. Karpenko-Karyi University of Theatre, Cinema and Television, Kyiv, Ukraine

**Abstract.** *The aim of the article* is to identify and analyse the influence of Chinese wuxia martial arts action films on the video game industry. *Results.* The video game industry, which flourished in the 1980s and 1990s, was based on themes and images popular in mass culture. From the mid-1980s, developers began to actively use the appearance and plasticity of actors from Chinese wuxia films, reproduce characteristic episodes from famous martial arts films, insert cut-scenes (quotes from films). If the image of Bruce Lee began to be used in video games after his death, then Jackie Chan consciously extended his production and acting activities to the game production. The emergence of mass role-playing computer games stimulated the use of the wuxia genre in the gaming industry: many projects were created in which the users engage in a battle not with abstract non-player characters and programmed obstacles, but with other live players in online mode. On the other hand, the game design began to influence the script structure of wuxia films. There appeared different levels of difficulty for the main character, episodes of resurrection and getting a second life, returning to the previous stage or bifurcation point (choice situation), visual storytelling, etc. *Scientific novelty.* For the first time, this article explores the influence of Chinese wuxia martial arts action films on video game theme and imagery. *Conclusions.* It is proved that wuxia films have influenced the visual aesthetics, dramaturgy and fight



choreography of video games. It turns out that the modern game industry responds to every successful wuxia film by creating games based on it; producers of wuxia genre franchises involve gaming in the advertising and distribution of motion pictures; original wuxia video games are developed as franchises and adapted to movie or television. A general conclusion is made that the relationship between films and video games in the wuxia genre has the character of mutual influence.

*Keywords:* Chinese cinema; wuxia action films; kung fu films; video games; “fighting”, cut scene; visual storytelling

### Відомості про автора

**Ціньюень Чжан**, аспірантка, Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, Київ, Україна, ORCID iD: 0000-0001-7916-0290, e-mail: 23171919zjw@gmail.com

### Information about the author

**Jingwen Zhang**, PhD Student, Kyiv National I. K. Karpenko-Karyi University of Theatre, Cinema and Television, Kyiv, Ukraine, ORCID iD: 0000-0001-7916-0290, e-mail: 23171919zjw@gmail.com

