

Міністерство культури України
Київський національний університет
театру, кіно і телебачення ім. І. К. Карпенка-Карого
Інститут екранних мистецтв

Дипломна робота
на здобуття ступеню «Магістр»

**«Кінематограф та геймдизайн: досвід взаємодії,
тенденції розвитку»**

Студента __2м__ курсу
денної форми навчання
спеціалізації кінознавство/
організація кінотелевиробництва
Пантіна Олександра Володимировича

Керівник дипломної роботи:
доктор філософських наук,
кандидат мистецтвознавства,
професор - Братерська-Дронь
Марина Тарасівна

Київ 2024

ЗМІСТ

Вступ.....	3
Розділ 1 Еволюція відеоігор під впливом кінематографу.....	5
1.1 Історія виникнення відеоігор.....	5
1.2 Взаємовплив технологій кіно в геймдизайні.....	12
1.3 Ідентифікація відеоігор як аудіовізуальних творів.....	24
Розділ 2. Особливості драматургії в геймдизайні.....	31
2.1 Сторітелінг та наративні особливості відеоігор.....	31
2.2 Кінематографічний підхід у геймдизайні.....	43
2.3 Інтерактивний кінематограф та візуальні новели як предвісники нового виду синестензійності.....	52
Розділ 3. Перспективи розвитку, екранізацій та проблеми взаємодії кінематографу та відеоігор.....	63
3.1 Проблеми когнітивного сприйняття.....	63
3.2 Екранізацій відеоігор: проблеми адаптації, участь в індустрії.....	72
3.3 Проблеми сприйняття відеоігор, та майбутнє взаємовпливу з кінематографом.....	77
Загальні висновки.....	85
Список використаних джерел.....	86

ВСТУП

Актуальність теми дипломної роботи: Кінематограф та відеоігри – одні з найпопулярніших видів розваг та дозвілля в сучасну добу. Важко в це повірити, але 10-15 років тому захоплення комп'ютерними іграми не вважалося чимось нормальним і швидше асоціювалося з дітьми або інфантильними дорослими. Наразі під впливом масованого й швидкого розвитку технологій, зростає доступність до більш складного та довершеного виду як кінематографу так і відеоігор.

У більшості вдома є ігрова приставка чи комп'ютер із улюбленою відеоігрою. Також у публічно мистецькому просторі, заяви про те, що відеоігри – це мистецтво, більше не викликає у людей глузування та негативно зневажливу реакцію. Це зумовлює дослідження у сферах розвитку геймдизайну який досить плідно пов'язаний як з технологією виробництва, так і з семіотикою яка виробилась за тривалих років у кінематографі.

Через це, актуальність теми дипломної роботи полягає у плідному вивченні питання розвитку та синестизії провідної галузі масового мистецтва - кінематографу, з його прямим конкурентом по охопленню - відеоіграми.

У дипломній роботі «**Кінематограф та геймдизайн: досвід взаємодії, тенденції розвитку**»: досліджується історія виникнення відеоігор, поява технологічних, драматургічних, та наративних елементів що наближає ігри до візуального досвіду кінематографу, також досліджується тенденція до збільшення інтерактивного жанру відеоігор, та загальною потреби в екранізації великих та відомих серій ігор в кінематографі безпосередньо.

Дослідження включає в себе такі питання, розвиток геймдизайну під впливом кінематографу, драматургічні особливості відеоігор та кінематографу, механіки впливу на реципієнта (гравця, глядача), особливості екранізації відеоігор, проблема інтерактивності та «свободи вибору», дифузія та розмивання кордонів між галузями кінематографу та відеоігор, ідентифікація геймдизайну як творчого процесу та відеоігор як мистецтва.

Об'єктом дослідження: є кінематографічні методи, принципи та досвід що вплинули на провідні AAA відеоігри та інструментарій їх розробки як аудіовізуального твору.

Предметом дослідження: є історія формування, взаємин та подальшого розвитку семантики кіно у геймдизайні, з упором на розвиток інтерактивності та зближення двох галузей в тенденції наступних років. Дослідження інструментарії впливу на глядача, композиційних схожостей між кіно та геймдизайном. Також вивчення загального руху кіноіндустрії в екранізації суто відеоігор чи розвитку інтерактивного кіно.

Мета дослідження: встановити чи дійсно відеоігри й геймдизайн є частиною аудіовізуального мистецтва, та вказати на доцільність вивчення цього напрямку як головного конкурента чи партнера кінематографу.

Завдання дослідження:

1. Вивчення історичного розвитку відеоігор. З'ясувати динаміку впливу технологій виробництва в кіно та геймдизайні, в історичній тягlostі.

2. Визначити особливості та відмінності у підходах створення аудіовізуальних творів. Дослідження критеріїв мистецтва в геймдизайні.
3. Довести до консенсусу у розвитку двох схожих галузей на майбутній розвиток індустрії.

Методи дослідження:

1. Теоретичні методи

Аналіз і синтез: проведено аналіз наявної інформації щодо питання розвитку геймдизайну у взаємовпливі з кінематографом.

Абстрагування: виділення точних і корисних фактів для будування підґрунтя теми роботи та її основного змісту з поміж різноманітних джерел.

Узагальнення: утворення проміжних та основних висновків на основі проаналізованих фактів та явищ в індустрії кіно та геймдизайну.

2. Порівняльні методи

Порівняння різних джерел та даних щодо теми, задля вичленення змісту та утворення висновків.

3. Історичний аналіз

Ретроспективний аналіз: розглянуто історію розвитку кінематографу для більш доцільного і порівняльного аналізу з історією виникнення відеоігор.

Джерелознавчий аналіз: віднайдення відповідних джерел що стосується теми та їх класифікація

4. Метод кінознавчого аналізу: аналіз тенденції та виявлення проблеми на межі видів аудіовізуальних творів і їх дослідження, на основі кінознавчого досвіду.

Наукова новизна полягає: у визначенні чи є відеоігри логічним продовженням інструментарію кіно, чи є окремим суб'єктом у новому медіа й культурі.

Практичне значення роботи тяжіє у площину підняття та актуалізації геймдизайну в сфері екранного мистецтва. Створення нових напрямків дослідження інтерактивного кінематографу, й екранізацій відеоігор. Результати дослідження можуть широко використовуватись в навчальному процесі при розробці нових сценаріїв, або ж для дослідження проблем сучасного кінематографу.

Структура дипломної роботи обумовлена послідовним розкриття теми, метою і завданням дослідження. Вона складається зі вступу, трьох розділів, які містять, 9 підрозділів, загальних висновків, списку використаних джерел. Загальний обсяг роботи - 89 сторінок, з них основний текст складає 80 сторінок.

РОЗДІЛ 1

Еволюція відеоігор під впливом кінематографа

1.1 Історія виникнення відеоігор

Відеоігри - себто електронна гра, в ігровому процесі якої гравець використовує інтерфейс користувача, щоб отримати зворотну інформацію з відеопристрою. Проте це визначення, в жвавому русі наукового розвитку набуває дещо архаїчного розуміння. В певному сенсі більшість дослідників, авторів, геймдизайнерів, розробників та й прості користувачі, приходять до висновку - відеоігри це нове мистецтво. Звернемось до витоків цього явища, «відеогра» - це комплексне питання, тому виникнення відеоігор та їх інструментарію змушує посилатись на історію кінематографу. Їх взаємодія в певному етапі розвитку НТР набула тієї ж формації, як і колись зв'язок театру та кіно.

Так, ще в 70-х роках XIX століття Етьєн-Жюль Марє та Едвард Мейбрідж займалися хронофотографією. Подібним чином іменувалася техніка отримання зображення, що рухається, за допомогою фотографування окремих фаз руху об'єкта, через певні проміжки часу. Нині це можна назвати стоп-моушн анімацією, при створенні якої для кожного руху персонажа в кадрі виробляється окрема фотографія, а потім, з усіх послідовно склеєних разом, створюється фільм. Винахідник Марє продемонстрував можливості методу знімання на прикладі приземлення кішки на чотири лапи. Мейбрідж же пішов складнішим шляхом і розмістив 16 камер на іподромі, щоб зняти різні фази руху коня, для виявлення чи існує момент під час бігу коня, коли всі його чотири ноги не торкаються землі.

Надалі, на основі своєї роботи, Мейбрідж сконструював один з перших функціонуючих приладів для відтворення картинок, що рухаються - зупраксископ. Усередині апарата був прозорий диск, з нанесеними на нього фотографіями-картинками. При прокручуванні його з певною швидкістю створювався оптичний ефект зображення, що рухається, заснований на фізичній властивості нашого ока (персистенції). Так уже 1878 року глядачі змогли познайомитися зі стрічкою «Саллі Гарднер у галопі».

Наступний крок у розвитку кіно зробив винахідник Луї Лепренс. Надихнувшись успіхами Марє та Мейбріджа, він сконструював власний апарат і зняв за його допомогою двосекундний фільм, відомий нині під назвою «Сцена в саду Раундхей». Вважається, що саме ця стрічка є першим фільмом в історії. На жаль робота Лепренса ніде не демонструвалася і як наслідок не набула широкої популярності. А сам автор безвісти зник у 1890 році. Є думка, що до цього інциденту причетний ніхто інший, як Томас Едісон, в лабораторії якого, в той же час, йшла розробка іншого кіноапарату.

Власне, там було створено кінетограф для здійснення зйомок та кінетоскоп для відтворення знятих матеріалів. Принцип роботи останнього був дещо схожий на зупраксископ – склеєна в кільце плівка намотувалась на ролики і рухалася безперервно, що дозволяло демонструвати короткий зациклений відеофрагмент. Але однією з основних проблем усіх представлених апаратів було те, що вони не були адаптовані до масових показів глядачеві. Кінетоскоп взагалі пропонував глядачам нахилившись стояти біля величезної дерев'яної скриньки, заглядаючи всередину через маленький отвір і приставивши до вуха трубку, з якої долинав звук.

В результаті жоден пристрій так і не зміг привернути увагу широкої публіки. І ось тут у справу вступили відомі піонери кіно - брати Люм'єр. У технічному плані Луї та Огюст обійшли всіх своїх попередників, адже вони не тільки знайшли спосіб більш-менш якісно зафіксувати дійсність на плівці, а й уперше в історії зробили кінопоказ колективним. Від тепер дивитися фільми на великому екрані одночасно могли кілька десятків людей. Але й цьому заслуги авторів не закінчуються. «Прибуття поїзда на вокзал Ла-Сьота», можна вважати реперною точкою у історії кіно. Назва стрічки повністю відбиває її зміст – склад прибуває на залізничну станцію невеликого французького містечка. На перший погляд може здатися, що автори просто поставили камеру на пероні і лише документально зафіксували реальну подію. Але насправді в середині цих кадрів міститься дещо складніше. Ось що про це розмірковував Мартін Скорсезе : «Вивчивши картину братів Люм'єр, ми відразу помітили, що вона

дуже відрізняється від фільмів Едісона. Люм'єри не просто фіксували події, що відбуваються – у їхньому фільмі є композиція. Подивіться, як точно встановлена камера, як вивірено відстань між нею та поїздом, як підібрана висота та кут огляду. Цікаво, що якби камера стояла хоч трохи інакше, то й публіка не реагувала б так бурхливо. Тож брати Люм'єр не просто записували події, як це робилося на студії Едісона, вони давали свій погляд на світ і розповідали цілу історію за допомогою лише одного ракурсу». [45]

До 1900 кіно перестало вражати своєю новизною і по суті стало однією з розважальних програм на ярмарках. Деяким аркадним дійством - атракціоном. Для культурної еліти воно більше не становило особливого інтересу, проте серед широкого загалу кіно досить швидко почало завойовувати популярність у формі цікавого проведення дозвілля. У 1904 році Адольф Цукор (Adolph Zukor), який надалі заснував відому компанію Paramount Pictures, став одним з перших, хто виділив для показу кіно окрему залу, що займала весь другий поверх будівлі в Нью-Йорку. [29]

Завдячуючи легкій доступності та зростанню популярності фільми підштовхували творців до нових експериментів, щоб у глядачів не зник інтерес. Саме цей фактор змушував творців всіляко наповнювати кіно різноманітністю. Програми у кінозалах неухильно зростали у своїй тривалості. В короткий період часу, відбулась зміна орієнтирів кіно від дешевої розваги на 20-30 хвилин, у повноцінний, але все ще дешевий сеанс на 2-3 години, який пропонував глядачам калейдоскоп різноманітних емоцій в поєднанні міні-історій, музичних номерів, драми, комедії, історичної хроніки, науково - популярних програм та багато іншого. Однак аудиторія театру все ще не сприймала кіно серйозно. Їй не вистачало того рівня глибини та опрацювання, яке вона отримувала у театральних постановках. До 1908 року кіно нарешті набуло повноцінної незалежності від ярмарків і вступило в справжню боротьбу за право називатися мистецтвом, а не простою розвагою.

Відеоігри на 160 років молодші за кінематограф, адже вперше повноцінну відеоігру розробили лише в 1960-х. Запускалися вони на величезних

обчислювальних машинах і були доступні лише невеликому колу людей – науковцям та студентам технічних університетів, як то MIT (Масачусетський технологічний інститут). Однією з перших ігор стала «Spacewar!», в якій користувачам було необхідно знищити опонента керуючи космічним кораблем. [9 с.33]

Через деякий час студенти вирішили поширити витвір надалі, і «Spacewar!», хай і під іншою назвою, вирвалася за стіни наукових установ і вирушила впокорювати широку публіку. Однак, досягти великого успіху не вдалося. Гра була надто складна для обивателів, особливо для відвідувачів барів, де й стояли перші ігрові автомати, а також вимагала надто великої концентрації на собі. Тому незабаром їй на зміну прийшов «Pong» – максимально проста змагальна розвага, в якій двом гравцям пропонувалося забивати один одному віртуальний квадратний м'яч. [9 с.45] Цього разу успіх був справді приголомшливим, що змусило розробників звернутись до цілого ринку новітніх ігор. Крім ігрових автоматів, які мали високий попит, на ринку з'явилися десятки однакових домашніх консолей.

Аркадний період для відеоігор багато в чому повторює історію ярмаркового кіно, але з деякими застереженнями. Наприклад, відразу варто уточнити, що аркадні автомати мали кілька піків популярності, і в якомусь сенсі навіть зараз у певному вигляді ця концепція жива, хай і не така популярна. Також не варто забувати про наявність таких ігор, як «Ultima», які мали простий сюжет, беручи за основу концепцію настільних рольових ігор на кшталт D&D, по суті демонструючи інший підхід до відеоігор. Перший бум саме аркадних автоматів стався у другій половині 70-х, на початку 80-х років. Аркадні зали користувалися особливою популярністю серед молодого покоління, тоді як дорослі зазвичай вважали подібне захоплення марнуванням часу. Як і ярмаркове кіно, аркадні ігри були дуже доступні і носили здебільшого розважальний характер. Однак якщо кіно брало своєю різноманітністю та відсутністю серйозної конкуренції, то аркадні автомати чіпляли своїм характером змагання. Сюжет у подібних іграх зазвичай був

відсутній, був лише наратив, який виправдовував те, що відбувається на екрані. Метою гравців було заробити якнайбільше очок і вписати своє ім'я у верхній рядок таблиці з рекордами, тим самим набувши статусу найвмілішого гравця на районі.

Мабуть, головним поштовхом у розвиток відеоігрової промисловості став технологічний підйом. Поява домашніх консолей та зростання їхньої популярності не тільки означали поступовий спад інтересу до аркадних залів, а й зміну в самих іграх. Фокус у них вже не був на складі змагань, поступово починають активніше з'являтися опрацьована історія та сюжет.[38]

Але й ера «Pong», на щастя, не могла тривати вічно. Затвердившись, в аркадному жанрі і усвідомивши, що комп'ютерні ігри здатні на більше, розробники стали шукати нові способи взаємодії з користувачем і незабаром звернули увагу на мистецтва, що вже сформувалися. Так як про якісну графіку мови ще не йшлося вони зосередилися на літературі.

У 1970-х популярність почали набувати книги-квести – твори, які дозволяли читачеві формувати сюжет, шляхом вибору певних дій персонажів. [9 с.56] Залежно від ухваленого рішення гравцеві пропонувалося перейти на певну сторінку. Так правильний вибір рухав історію вперед, а помилковий міг призвести до несподіваних наслідків, зокрема смерті. У такому разі можна було повернутися на одну або більше дій назад і спробувати знову. Зрозуміло, що чекати на появу подібних механік в іграх довелося недовго. Так уже в середині 1970-х вийшла «Adventure» - текстовий квест, в якому гравець взаємодіяв з програмою шляхом введення певних команд. Залежно від того, що він вписував у командний рядок, на екран виводився текст, з описом наслідків скоєного ходу. [9 с.33] До речі, літературність простежувалася й інших аспектах геймдизайну. Так, до більшості ігор тих років йшов спеціальний буклет – мануал, в якому містилася основна інформація про сюжет, управління та правила. Власне і кіно позичило у літератури свій стержень - сценарій.[14 с.40]

Після того, як кінематограф залишив ярмарки і обзавівся власним простором для показу, його популярність у всьому світі стала неухильно

зростати. Світ кіно почав залучати нових творців та експериментаторів, які прагнули розвинути це нове поле, перетворивши його на щось більше, ніж просто розвага. Одна з таких спроб належала фірмі Пате, яка спробувала залучити в кінотеатри любителів театру, за допомогою концепції художнього фільму. Подібна ідея не була чимось кардинально новим, проте вперше за всю історію кінематографа на це було виділено великі кошти і якість картин різко зросла. Стало можливим не лише будувати переконливіші декорації та робити складні спецефекти, а й запрошувати на головні ролі акторів із театру. В основу сценарію таких картин лягли улюблені театральною публікою сюжети. Але все ж таки, перші роботи не користувалися особливим успіхом. Через надто старанні спроби догодити новій аудиторії, фільми вийшли блідими копіями театральних постановок. Одним із найяскравіших прикладів подібної роботи стала картина «Вбивство герцога Гіза» 1908 року. Динамічна камера, зміна планів, цікавий монтаж – все це було принесено в жертву, намагаючись повністю скопіювати театр. Але класичні постановки відрізнялися значно більшою глибиною і артистизмом і не йшли в жодне порівняння з короткою екранною версією. Звичайні глядачі залишилися байдужі до тематики обраних сюжетів. Однак, незважаючи на невиправдані очікування, подібні експерименти не були марними.

До 1914 року, частково завдяки зрослим бюджетам, кіно не могло більше сприйматися всерйоз. Експерименти розпочалися повним ходом у всіх передових країнах світу. Звичайно, в той момент ще рано було говорити про кінематограф як про велике мистецтво, але його потенціал помітили та оцінили багато хто. Вийти з тіні театру фільмам допомогла реалізація власних сильних сторін — візуальної розповіді та можливості створювати нові світи на екрані. Освоєння цих особливостей та їх розкриття за допомогою монтажу, операторських трюків, спецефектів, музичного оформлення, сценарної майстерності та багато іншого, допомогло в результаті кінематографу стати тим, чим він є зараз.

Тому і відеоігри, які базувались першо чергово на технологіях швидко крокували вперед, вже у 1980-1990-ті, разом із розвитком графіки, розширенням інструментарію для роботи та появою нових способів розповідати історії, розробники нарешті стали черпати натхнення в кіно. Так «Metroid» частково запозичив візуальний стиль стрічок про «Чужих», «Snatcher» явно був навіяний «Тим, що біжить по лезу», і навіть «Donkey Kong», який викрав принцесу, недвозначно відсилав до Кінг-Конгу, через що відбувся судовий розгляд.

Крім того, ігор за мотивами ігрових та анімаційних фільмів було чимало. На той момент, як правило, сюжет подавався за допомогою статичних зображень з текстовими вікнами. Саме такими були перші внутрішньоігрові кат-сцени. *Кат-сцена - себто фрагмент зрежисований та поставлений розробником, де герой не приймає участі, але спостерігає.* Вважається, що раніше їх впровадила японська студія «Enix» у квесті «Portopia». То була візуальна новела, присвячена розслідуванню вбивств. А перші анімовані кат-сцени з'явилися в грі «Maniac Mansion» від студії «LucasArts Entertainment».[21 с.66]

Чим більше удосконалювалася графічна складова ігор, тим більше вони прагнули стати схожими на кіно. І насправді це зовсім не дивно. У своїй початковій формі кіно було покликане максимально достовірно зафіксувати реальність, уявити життя у русі, зробити те, на що нездатний живопис чи фотографія. Як то експерименти Вертова чи працю Де Люка. Відображення дійсності, навіть із певними змінами, викликаними необхідністю чи творчим задумом, як-от експресіоністські декорації в «Кабінеті доктора Калігарі», дозволяло зблизити глядача з героями, а художні прийоми максимально посилювали цей зв'язок. Так, кіно стало сприйматися ідеальною формою для спілкування з широкими масами і тому його особливості почали перейматися іншими медіа.

1.2 Взаємовплив технологій кіно і геймдизайну

В певний момент саме ігри, за допомогою сенсорних засобів відчуття людини, наблизились до кіно, найбільше, та досягли успіху в цьому плані. Дослідивши оповідальні можливості літератури, образотворчого мистецтва та музики розробники звернули увагу на мистецтво, найбільш наближене до сфери їх діяльності що так само запозичує окремі елементи інших творчих напрямів. Зрештою, відеоігри і кіно варто розглядати у сегменті аудіовізуальних (екранних) творів, що базуються на технічних винаходах та засобах відображення і транслюють певний авторський погляд. З моменту усвідомлення цього факту і появи технічних можливостей для створення більш-менш реалістичного зображення в ігри стали повноцінно впроваджуватися кінематографічні прийоми – плани і ракурси, що є промовистими, та застосування монтажу.

Монтажні прийоми, використовувалися не тільки в згаданих кат-сценах, а й безпосередньо в ігровому процесі. Так, в одній із найкінематографічніших ігор 1992 року «Alone in the dark» камера фіксувалася у певних місцях, для створення страшної атмосфери. А перехід від одного екрана до іншого був своєрідною монтажною склейкою. Подібний прийом нерідко використовувався і надалі, найчастіше саме у хоррорах, оскільки фіксована камера обмежувала огляд та створювала відчуття невизначеності. Гравець ніколи точно не знав, що чекає його за наступним кутом і тому майже завжди був у напрузі. А ще, вірніше навіть у першу чергу, подібні прийоми були зручні, тому що з їхньою допомогою можна було приховати технічні обмеження. У грі «Silent Hill» туман з'явився через те, що потужностей першої ігрової консолі Playstation просто не вистачало для промальовування міських пейзажів на відстані від героя, саме тоді відчулось авторське рішення через брак коштів чи вичислювань, що тотожне і для кінематографістів.[20 с.87]

Паралельно активно розвивалися ігри з використанням попередньо записаного відео - *Full Motion Video* або коротко FMV. Вони заслуговують на окрему увагу, оскільки, по суті, є предтечами повноцінного інтерактивного кіно.

Один із перших ігрових автоматів, в якому як візуальний ряд використовувалося відео з живими акторами, з'явився ще в 1974 році і називався «Wild Gunman». Суть була дуже проста - гравець брав участь у ковбойській дуелі і проти нього виходив найкращий стрілець на Дикому Заході. Основне завдання полягало в тому, щоб вчасно витягнути свій лазерний пістолет з кобури і першим зробити смертельний постріл.

Технологія FMV заграла новими фарбами з появою лазерних дисків, які дозволяли записувати та швидко відтворювати відео у досить великих обсягах, хоч і не у найвищій якості. Так у 1983 році на екранах автоматів засяяв знаменитий «Dragon's Lair», повністю намальований мультиплікатором Доном Блутом, який пізніше прославиться мультиплікаційними стрічками «Земля до початку часів» та «Анастасія». [8 с.31] У цьому проєкті гравцеві пропонувалося подивитися професійно зроблений мультфільм, з якісною та детально опрацьованою анімацією в окремі моменти якого потрібно було пройти випробування на реакцію і швидко натиснути на певну клавішу. Так, саме так виглядали перші «Quick Time Events» (скорочено *QTE* - *поширений елемент комунікації з гравцем, момент коли потрібно натиснути на певну кнопку*), хоча на той час і такого поняття ще не існувало. Виходи було всього два - або гравець помирав і починав з початку, або продовжував свою подорож заради врятування прекрасної принцеси. Саме жага врятувати принцесу, принесла в монетоприймач зовсім немаленькі суми, що не могло не призвести до наступних робіт.

За рік Дон Блут представив світові свою наступну гру – «Space Ace». Програмно-механічно це був той самий «Dragon's Lair», але з фактором що дає трохи більшу свободу вибору. Зокрема, в деяких місцях зустрічалися розвилки і гравцеві пропонувалося вирішити яким шляхом піти. Тим не менш, кінцівка була лише одна, якщо не брати до уваги всілякі смерті героя. Однак створення повноцінних інтерактивних анімаційних фільмів було дуже дорогим і вимагало величезної кількості людино-годин. Тому невдовзі проєкти рівня якості ігор Блута практично не існували. Проте технологія FMV нікуди не поділася. В

моменті кіно буквально стало частиною ігор. Вони стали впроваджуватися змонтовані за законами кінематографа епізоди з живими акторами. Такими були серія стратегій «*Command & Conquer*» та симулятор космічного корабля «*Wing Commander IV: The Price of Freedom*», у зйомках відео для якого взяли участь актори Марк Хемілл та Мальком Макдауелл. Деякі проекти взагалі були повністю побудовані на FMV, наприклад, містичний хорор «*Phantasmagoria*».

В 2000-х, з переходом до повноцінного 3D відео з живими акторами поступово почало відходити на другий план, поки практично повністю не зникло з ігор. Кат-сцени стали робитися на двигунах консолей або збиралися окремо. У першому випадку вони рендерилися (обчислювались та провантажувались) в реальному часі і візуально не відрізнялися від ігрового процесу, а в другому заздалегідь прораховувалися, як анімаційний фільм, і запускалися окремим відеофайлом. Так як 3D-рендер дозволяв відтворити в кадрі значно більше деталей, ніж у той час могли дозволити собі використовувати в іграх розробники, якість моделей могла суттєво відрізнятися від представлених безпосередньо у самій грі.

У створенні повноцінних і максимально кінематографічних кат-сцен особливо досягли успіху японські розробники. Так Хідео Кодзіма, в аудіовізуальних ігрових творах якого, на 70% складається з кіно, у «*Metal Gear Solid*» детально продумував кожен рух камери, щоб епізоди виглядали найбільш виражено. Не кажучи вже про те, що головний герой був навіяний образом героя Курта Рессела - Змія Пліскіна з картини «Втеча з Нью-Йорка». А прорендерені кат-сцени «*Final Fantasy 7*» змогли продемонструвати одні з найдраматичніших епізодів в історії відеоігор.

Величезну роль у зближенні ігор та кіно відіграла легендарна «*Shenmue*». Анімація персонажів вийшла на небачений раніше рівень, а гравець отримав величезну свободу щодо вибору дій. Можна було розглянути практично будь-який предмет на полиці в місцевому магазині, заглянути чи не в кожную скриньку, поговорити з більшістю NPC, (*Non-player character- неігровий персонаж, з яким взаємодіє гравець*) що зустрічаються, погладити котика і

просто поспостерігати за тим, як світ навколо живе за власним розкладом. Оповідання супроводжувалося поставленими за всіма законами кінематографії кат-сценами, а як геймплейний елемент вперше з'явилися класичні «*Quick Time Events*». «Shenmue» поєднував у собі безліч жанрів - це і квест з пошуком різних предметів, і екшн з виглядом від третьої особи і симулятор життя, який у певний момент перетворювався на симулятор вантажника. І серед іншого гра стала своєрідною предтечею інтерактивного кіно, хоча сюжет у ній був лінійний.[13 с.56] Що цілком логічно, після такого дивовижного експерименту чекати наступного прориву в цій галузі залишалося зовсім недовго – вже через кілька років з'являться проекти, в яких ігровий та кінематографічний досвід зіллються воєдино, а гравці реально матимуть можливість вирішувати, в яке русло направити сюжет.

Але перш ніж перейти до них важливо прояснити ще один момент. Раніше ми з'ясували, що головним винаходом кінематографа став монтаж, завдяки якому якість діалогу з глядачем вийшла на новий рівень, недоступний іншим мистецтвам. А чи є щось подібне у відеоігор? Так. І на відміну від кіно, якому знадобилося кілька років на розвиток власної мови, ігри від початку успішно користувалися своїм головним інструментом, ім'я якому – **«інтерактивність»**.

Кінематографісти виробили спосіб маніпулювати емоціями глядачів за рахунок грамотного використання доступних їм засобів виразності. І тим не менше, дивлячись у переважній більшості випадків залишався лише в позиції спостерігача. Його присутність перед екраном була абсолютно байдужа героям фільму і не мала жодного впливу на події, що відбуваються. Бракувало безпосереднього включення глядача у процес, здійснення із нею взаємодії - інтерактиву.

Звичайно ж, спроби реалізувати подібний досвід мали місце. Так, ще 1967 року на чеських екранах з'явився «Kinoautomat» – 60-хвилинна картина, яка дев'ять разів за сеанс переривалася, щоб глядачі у залі могли проголосувати за один із двох варіантів розвитку подій.[43] Цікаво, що фільм був сатирою на

демократію і мав лише одну кінцівку, яка по суті ніяк не залежала від скоєних глядачами виборів.

Але незважаючи на цей прецедент, створенням кіно-театральних інтерактивних фільмів ніхто всерйоз так і не зайнявся. У наступні роки вийдуть ще кілька експериментів, у тому числі з голосуванням через мобільний телефон, проте успіхом вони не матимуть. Основними проблемами очікувано стануть постановка фільму на паузу, що руйнує емоційне занурення та концепція колективного вибору, за якої дії меншості, навіть якщо вони логічні та вірні з погляду внутрішньої логіки персонажів стрічки, не враховуватимуться.

Хоч, раніше ігрова індустрія і намагалася імітувати й використовувала інструментарій кіно, проте тепер зовсім навпаки: технології розвиваються завдяки відеоіграм. Віртуальне виробництво, превізуалізація та безліч інших засобів, що використовуються для зйомки фільмів, прийшли до нас саме звідти. Оскільки цільовою аудиторією великих франшиз також є аудиторія, занурена в ігрову культуру, останнім часом утворився майже симбіотичний зв'язок між створенням відеоігор та кіно.

Система оцифрування, та штучний інтелект дає змогу побачити на екранах героїв, чиї актори пішли з життя. Як приклад Пола Уокера, який навіть після смерті в автокатастрофі був присутнім у «Форсажі 7». Подібною технологією «воскресли» гранд-моффа Таркіна (Пітера Кушинга) у «Бунтар-один. Зоряні війни: «Історії», та цю ж технологію будуть використовувати для майбутніх камео Стена Лі у фільмах Marvel. Також завдяки оцифровці можна помістити двох однакових людей в один кадр, як це було в «Місія нездійсненна».[41]

У надрах ігрової індустрії створили інструментарій, який тепер допомагає при створенні фільмів. Зокрема, це позначилося на про «превізах» – умовних моделях майбутніх сцен. Ще недавно для цього використовувалися начерки та навіть фрагменти з інших фільмів, себто як утворюють з розкадровок сцени. Наразі технології дозволяють відтворити у віртуальних декораціях точну копію сцени. Фактично це робоча версія епізоду, що демонструє дії, які треба буде

виконувати акторам. Все це суттєво здешевлює вартість виробництва та дозволяє заздалегідь зрозуміти, як зняти ту чи іншу сцену. Наприклад, під час роботи над фільмом «Штучний інтелект: AI» режисер Стівен Спілберг тестував спецефекти, використовуючи модифікацію Unreal Tournament: *...Стівен справді сидів на майданчику перед зйомкою і порався зі своїм Powerbook на колінах. Він ознайомився з інструментарієм так добре, що за тиждень, коли [Спілберг] був на реальних зйомках, йому вже було комфортно.*

-Денніс М'юрен, постановник спеціальних та візуальних ефектів.[53]

В 1999 році Брати Вачовські, індустріалізували технологію зеленого екрану (хромакею), що створило фурор у спеціальних ефектах, тому зараз важко знайти фільм, у якому не використовувався б хромакей. У знаменитій «Матриці» багато сцен не вимагали створення традиційних декорацій, оскільки акторів знімали на «зеленому тлі», після чого його заміняли на згенероване та намальоване на комп'ютері середовище. Однак, незважаючи на всі свої переваги тоді, звичний для всіх хромакей має неймовірну кількість недоліків нині, і головний з них – освітлення. Підготовка світлового обладнання при зйомках із «зеленим фоном» займає чимало часу, а якщо режисер вирішить щось змінити, то на це піде ще кілька годин, що нагромаджує як бюджет так і час виготовлення.[15 с.26] Вирішенням цієї проблеми можуть стати величезні LED екрани, з відрендерованими на Unreal Engine декораціями. Unreal Engine - це основний та провідний рушій, на якому створюються відеоігри. Цей ігровий двигун вже встиг зарекомендувати себе у сфері створення фотореалістичних фонів, через що і сподобався майстрам за спецефектами. Інструментарій, що додається до Unreal Engine, дозволяє змінювати і допрацьовувати декорації прямо під час зйомок. Він дає змогу регулювати світло, дець змінити ландшафт, додати предмети на тлі. І, найголовніше, все робиться в реальному часі і йде на це набагато менше часу, ніж при зйомках на хромакей.

«Щось, що зайняло б у нас цілу ніч чи тиждень, раптово, можливо зробити миттєво і моментально побачити результат і почути думку знімальної

команди, що відкриває купу можливостей для експериментів.» - Тім Веббер, креативний директор студії Framestone. [26]

Що ж таке «ігровий рушій»? З перших днів появи домашніх консолей ігровий рушій був частиною відеогри, яка взаємодіяла з її контентом гри та оцінював булеву логіку(двоічний код). Рушій, якщо його запустити окремо, не здатен забезпечити традиційний ігровий досвід. Певним чином рушії забезпечують дотримання правил своїх віртуальних світів, але вони не є самими світами.

Рушії часто створюються для багаторазового використання, підтримуючи більш ніж один пакет контенту. Іноді важко, особливо в класичних іграх, зрозуміти, де закінчується рушій і починається контент, оскільки вони можуть містити рушії, які не призначені для повторного використання і здаються нерозривно пов'язаними зі своїм контентом, як, наприклад, «Space Invaders» (1979) для Atari 2600. Деякі сучасні «ігри», однак, навряд чи можна назвати іграми взагалі; натомість, вони є трохи більше ніж спеціалізовані рушії з мінімумом контенту, доданого перед їхнім до релізу, що так і проситься до модифікації третіми особами, як «Quake 3» (1999). [20 с.44]

Повертаючись до новітніх технологій, найкраще LED екрани показали себе під час створення серіалу «Мандалорець» від Lukasfilm. Студія якої були батьки засновники сай-фай блокбастерів Джордж Лукас та Спілберг. Студія стала пристанищем для художників практичних візуальних ефектів, а згодом і комп'ютерних. У Мандалорці, понад п'ятдесят відсотків зйомок проходили якраз на «цифрових» знімальних майданчиках. Дане рішення допомогло заощадити на багатогодинних підготовках, декораціях, переїздах і навіть постпродакшені, адже підсумковий результат був настільки гарний, що багато сцен зовсім не потребували доопрацювання.

Сучасні режисери не соромляться визнавати вплив ігор на свої фільми. Наприклад, Зак Снайдер посилався на гру «Call of Duty: Black Ops», коли він знімав «Людину зі сталі» та на Gears of War 2 під час створення фільму «Заборонений прийом». Останній взагалі побудовано як арт-хаусний кліповий

фільм, де головна героїня змагається проти своєрідних босів. (Бос- у відеоіграх, один з головних противників). Адже Снайдер знаний гік та освічений в коміксах чи то відеоіграх. Не дивно, що виробнича команда режисера задіює інструментарій, аналогічний до того, яким користуються геймдизайнери.[62]

Джон Фавро, режисер який по суті дав старт кіновсесвіту студії Marvel, кристалізувавши канон масового кінокоміксу- «Залізна людина», працював над римейком класичного мультфільму диснейвського «Король Лев». Саме там він переніс весь виробничий процес у віртуальну реальність(VR).[66] У VR завдяки спеціальному інструментарію і знімався фільм. Дане рішення дозволяє режисеру в реальному часі поглянути на попередню версію тієї чи іншої сцени, де вже збудовано оточення і присутні анімовані персонажі. Це дає можливість грамотно вибудовувати кадр, переосмислювати освітлення та вносити інші зміни, якби віртуальний знімальний майданчик був реальним. Що примітно, в інтерв'ю The Independent Фавро порівняв знімальний процес із розрахованою на багато користувачів VR-грою.[66]

Кінематограф як медіатор, здатний досить швидко підхоплювати сучасні тренди та відображати явища. І дійсно на початку нового тисячоліття ця його риса стала особливо помітною. У цей час світ був охоплений тривогою, пов'язаною з «проблемою 2000 року» – комп'ютерним збоєм, який, ймовірно, мав статися через те, що багато програм не були налаштовані для коректного відображення дат нульових років. Вважалося, що комп'ютери переведуть годинник на сто років тому і станеться масова відмова систем.[44] Крім того, історії про лякаючі штучні інтелекти і машини, які здатні захопити світ, що тривалий час залишалися лише вигадкою фантастів, перестали здаватися такими далекими від реальності. Що через лише 20 років, набере нових обертів із розвитку ІІІ. З'явилися комп'ютерні віруси, здатні відкрити зловмисникам доступ до особистих даних, а суперкомп'ютер Deep Blue, створений IBM, практично на рівних бився з Гаррі Каспаровим у шаховому поєдинку.

У зв'язку з усім цим багато людей, що особливо живуть і працюють у мегаполісах, стали відчувати власну відчуженість від реального світу і

відчувати самотність. Зникло почуття стабільності та захищеності. Так, теми протистояння людини та комп'ютера, влади і системи над свободою волі та руйнівною силою технологій стали найбільш актуальними і кінематограф стрімко на них зреагував.

На екранах стали з'являтися картини, що відповідають духу нового часу, а до певної міри і задають тон. На зміну класичним героям бойовиків, якими, як правило, були харизматичні сильні чоловіки, прийшли офісні працівники і хакери, що бунтують, візуально наближені до вигляду середньостатистичної людини. Вийшли «Тринадцятий поверх» та «Екзистенція»[15 с87].

Але 1999 рік, який відомий журналіст та кінодослідник Браян Рафтері, вважає кращим роком в історії кінематографу, чому присвятив однойменну книгу є напрочуд важливим. «Матриця» Вачовські дійсно стала деякою мультифункціональною точкою в індустрії, і не тільки з хромакеєм. Роками режисери мріяли про те, як повинна виглядати «Матриця», і планували виробництво картини настільки ретельно, наскільки це було можливо. Місяці фізичних тренувань та плідних розкадрувань, години зустрічей... І все ж одним із найскладніших завдань при створенні «Матриці» стало і її найбільше відкриття – «час кулі» - (*Bullet-time*). [15 с99]

«Пістолет Джонса видає гучний звук у той момент, коли ми входимо в рідке місце булет-тайму. Повітря вирує від шматочків свинцю, схожих на розлючених мух, а Нео звивається, згинається і відхиляється від них. Нео неможливим чином відгинається назад, тримаючи одну руку на землі, а сіра кулька, що рухається по спіралі, підрізає йому плече». - фрагмент сценарію «Матриці».[52 с.109]

«Bullet time» став настільки популярним, що в наступні два роки після виходу «Матриці» був використаний у 20 різних фільмах. Зрозуміло, його появи в іграх довго чекати також не довелося. У 2001 році розробники зі студії «Remedy» зробили його однією з основних механік свого витвору. Напряму натхненого нуар-детективами та гонконзькими бойовиками «*Max Payne*». В

результаті ігрові перестрілки в декораціях холодного міста, що занурилося в злочинності, вийшли найкінематографічними на той момент.

Варто відзначити і те, що автори з ігрової студії «Remedy» продовжили робити свої ігри схожими на кінотвори, причому не лише в технічному, а й у художньому плані. Так «Alan Wake» запозичив серіальну структуру оповідання і мав короткометражний приквел, а в «Quantum Break» розробники настільки сповнилися, що впровадили у гру повноцінний серіал, що складається з чотирьох півгодинних епізодів із живими акторами. Максимальне зближення стилю відеоігор та кінематографу, здійснив Девід Кейдж, випустивши у 2005 році перший майже повноцінний інтерактивний фільм – «*Fahrenheit*».

З перших же кадрів гравець, він же глядач, поринав у густу атмосферу містичного трилера, яка створювалася за рахунок кінематографічних планів, реалістичних рухів персонажів, створених за допомогою технології захоплення руху та музики Анджело Бадаламенті – композитора, який працював з Девідом Лінчем над «Твін Пікс» «Малхолланд Драйв» та іншими картинами. Вже перша, відкриваюча сцена задавала тон усій наступній розповіді і давала зрозуміти, як саме гравцю доведеться взаємодіяти з тим, що відбувається на екрані, протягом наступних кількох годин. Все починалося з того, що головний герой, сидячи в закуточній, раптово зазнав навіювання і під його впливом чинив жорстоке вбивство, а потім приходив до тями і повинен був вирішити, як йому тепер вчинити. У цей час управління перехоплював гравець, якому пропонувалося на вибір кілька варіантів дій. Наприклад, можна було ретельно приховати докази та залишити місце злочину через вікно. А можна було навпаки, не робити нічого і просто вийти через центральний вхід. Ідея про вільний вибір гравця є провідною в інтерактивному кіно чи грі. Для створення автентичнішого відчуття кінематографічного дійства всі плани камери та монтажні склеювання під час ігрового процесу були суворо фіксовані. Додаткова напруга створювалася за рахунок штучного обмеження гравця в часі, що наголошувалося за допомогою спліт-скрини (*роздвоєння екрану*). У певний момент простір кадру ділилося кілька частин і можна було, не відриваючись від

ігрового процесу, спостерігати, як до головного героя наближається поліцейський.

Крім використання кінематографічних прийомів, проект також запозичив похмурий стиль та ідеї характерні для стрічок початку нульових років. Подібно до «Матриці», «Тринадцятого поверху», «Екзистенції», «Штучного розуму», «Я, робот», він розповідав про небезпеки, які можуть приховувати в собі технології. Але, разом з тим, увібрав у себе і стандартні проблеми картин того періоду. Оповідання чітко ділилося на дві полярні один одному частини і на зміну містичному трилеру приходив дурний фантастичний бойовик про обраного, штучний інтелект і порятунок світу з суперздібностями та бійками в повітрі.

Постфактум, дивлячись на гру зараз можемо підсумувати, що її сюжет не міг похвалитися логічністю і захоплював виключно завдяки нелінійності та можливості взяти гравцю безпосередню участь у подіях. Подібне, до речі, можна буде сказати і про подальші проекти Кейджа. Ось тільки й заявлена нелінійність викликала болючі для гри питання, оскільки серйозно вплинути на розвиток подій гравець не міг. Пов'язано це з важливим парадоксом «Ілюзії вибору». Вибрані дії здебільшого лише доповнювали історію чи змінювали якийсь конкретний епізод. При цьому загальна структура сюжету залишалася лінійною, а від гравця залежало лише те, яким шляхом і в якому стані керованим герої доберуться до його основних точок. У найбільш спрощеному вигляді «Fahrenheit» успадковував ті самі перші текстові квести – тоді доводилося читати своєрідну книгу, а тепер на її місце став перегляд фільму. Як і в далекому минулому, в окремі моменти гравцеві на вибір пропонувався обмежений ряд дій, деякі з яких рухали історію вперед, інші навпаки могли призвести до смерті і, відповідно, перезапуску.

Тобто які б рішення не приймав гравець, це так чи інакше приводило його до одних і тих же чітко прописаних епізодів і подій. Кінець було лише три і ґрунтувалися вони буквально на кількох ключових діях, а не були

закономірним підсумком усіх, чи хоча б більшості виборів, скоєних під час проходження.

Хоча на момент 2005 року все це, ще не було проблемою, та гра легко привернула до себе увагу своїм незвичайним концептом. По гідності не оцінити вплив Fahrenheit на індустрію неможливо, адже фактично вперше в історії гра повністю заговорила з гравцем мовою кіно. І з цього часу подібною мовою стали більш активно користуватися і багато інших студій.

З середини нульових відбувається справжній бум кінематографічних ігор. У 2006 починає роботу студія «Telltale», що пізніше прославилася завдяки своїм ігровим серіалам за мотивами відомих франшиз. У 2007 виходить «Mass Effect», який встановив нову планку якості постановки та опрацювання сценарію, а також запускається серія «Uncharted», до роботи над якою залучаються фахівці з Голлівуду.[67] У 2008 голосно заявляє про себе нова «Metal Gear Solid» з півгодинними кат-сценами. А вже в 2010 ігрову індустрію вкотре вражає Девід Кейдж зі своїм нуаром-детективом Heavy Rain.

І до цього моменту потік відеоігор, які наголошують на кінематографічність, не вичерпується. Звісно в цьому задіяна перш за все технічна доступність технологій захоплення рухів та осіб, постійне збільшення обчислювальних потужностей та вдосконалення чи достовірності графіки, опрацювання кат-сцен на рівні, який не поступається Голлівудським блокбастерам, а також порівняні з ними бюджети.

Невідворотне збільшення дифузії між індустрією виробництва кіно та ігор змушує наново розглянути специфіку та класифікацію других як мистецтво. Адже після НТР, кожному наступному медіа знадобилось менше часу щоб стати популярним та масовим. Тож накопичений досвід взаємодії двох аудіовізуальних творів по своїй суті та сенсу вимагає плідного дослідження та класифікації нових можливостей.

1.3 Ідентифікація відеоігор як аудіовізуальних творів.

Бурхливий розвиток технологій невинно покращує рутинні справи людини, мінімізує витрати енергії, та максимізує виробництво. Це стосується повсякчас

і мистецтва. Ці фактори утворюють тенденцію, що за дуже короткий термін аналогові технології фіксації зображення виявилися витісненими цифровими процесами.

Цифрові технології стають елементами нової художньої реальності, себто новим її складовим, що надає чинного істотного вплив на психологію художнього сприйняття. Розвиток властивості кінематографу, як резонатора соціальних тенденцій, розпочався ще в 1900-ті роки, саме від німецького експресіонізму. В той час автори відчули злам і майбутні жахи нацистського режиму що відбилися у стилі, ідеях, та формі.

Поява же комп'ютерних технологій, що наділили творців кіно воістину безмежними можливостями, відеоігор, які впровадили віртуальну реальність у масову свідомість як ми розбирали у підрозділі 1.2. Це розсунуло можливості комунікацій але, іноді їх застосування в кіно виявляється не більше ніж повинністю чи даниною моді. А влада моди на цифрові технології має настільки вірусний характер, що фільм, де вони не використовуються, чи то не вважається вчорашнім днем.[49] Крістофер Нолан, який тепер вважається класиком мейнстрімового-авторського кіно, використовує практичні спецефекти в своїх фільмах, і прибігає до візуального доповнення лише у випадках коли вони доцільні.

«...Я, знаєте, дуже старий режисер аналогових фільмів. Я знімаю на плівку. І я намагаюся дати акторам повну реальність навколо цього. Моя позиція щодо технологій, що стосуються моєї роботи, полягає в тому, що я хочу використовувати технології для того, для чого вони найкращі. Наприклад, ми виконуємо трюк, небезпечний трюк. Ви можете зробити це з набагато більш помітними проводами, а потім просто зафарбувати дроти...»

«Ви кажете, що це покращить легкість і ефективність візуальних ефектів?»

«Це не починається з нічого. Це починається з набагато більш детальної ідеї, що базується на даних. Це може нарешті зламати бар'єр між анімацією та фотографією. Тому що це гібрид. Якщо ви кажете художнику, скажімо, намалювати картину космонавта, він вигадує по пам'яті або переглядає

посилання. З AI це інший підхід, коли ви фактично використовуєте всю історію зображень..

Використання реальних зображень, але в повністю, фундаментально перебудованому вигляді, що, звичайно, викликає значні проблеми з правами художників, і це доведеться вирішити...» - з інтерв'ю журналу *WIRED*. [57]

Режисер має рацію, адже накопичено величезний фактичний матеріал, що потребує наукового осмислення в контексті культури, у тому числі в інтересах удосконалення художньої практики. Тому вчених, що аналізують роль цифрових технологій у кіно, немає єдиної позиції. Одна група теоретиків розглядає їх в першу чергу як інструмент для вдосконалення спецефектів, що розширює можливості художника втілення своїх ідей на екрані. [49]

Інша когорта дотримується думки, що цифровий кінематограф принципово відрізняється від нецифрового не тільки з точки зору візуального та звукового ряду, а й у плані оповідання, відносин фільм - глядач і т.і. [42] Теорія цифрових технологій намагається охопити процес змін, описуючи, аналізуючи мас-медіа (або кілька різних сфер комунікації), які тільки-но зароджуються. Історично ж склалося так, що академічні теорії виникають для опису вже сформованої мас-медіа.

Ще у 1964 році, канадський культуролог Маршалл Маклюен у книзі «Розуміння Медіа. Зовнішні розширення людини», вказував що медіа часто зникають раніше, ніж їх встигають вивчити. [12 с.59]

Тому неможливо передбачити, і навіть чітко стверджувати, напрям в якому буде розвиватися область цифрової комунікації або як вона вплине на нашу соціальну, політичну та економічну складову життя. Розвиток цифрових технологій, дійсно є глибоко експериментальна по своїй суті і в будь-який момент може бути переглянута у зв'язку з черговими змінами в кодї програм...

Як ми дослідили в підрозділі 1.1 - відеоігри зародились в експериментальних лабораторіях наукових інститутів, і самі по собі мали високий поріг доступності гравця, через громіздкість машин. Нині персональний комп'ютер чи то консоль є в повній доступності. Якщо взяти

класичну сімку «вільних» мистецтв яку ще в античність досліджували стоїки та софісти, участь у ній людини як автора визначалась непорушною, проте як глядача (реципієнта) - доволі нерелевантною. Скульптура може існувати без споглядання, танець чи спів може бути виконаний в повній тиші чи пустоті. Але новітні «механічні» мистецтва мусять мати реципієнта.

Дослідник новітніх медіа Девід Гразін, зазначає : *«Цифрові візуальні медіа можна найкраще зрозуміти через шляхи які вони шанують, досліджують та вбирають: лінійно-перспективний живопис, фотографію, кіно, телебачення та друк. Сьогодні немає такої медіа, і точно ні одна медіа-подія, здається, не виконує свою культурну роботу ізольовано від інших медіа, аніж вони працюють ізольовано від інших соціальних та економічних сил. “Нове” в нових медіа походить від особливостей, та способами якими вони переробляють старі засоби масової інформації, і способи, якими старіші медіа змінюють себе, щоб відповісти на виклики нових медіа...»* [4 с.15]

Зважаючи на ці фактори, кінематограф нині вбирає в себе нові інструментарії, а оскільки відеоігри в багатьох аспектах повторяють кіно, вони є більш адаптивними. Та є важливий фактор в який впираються всі нові розробки - **інтерактивність**.

Активне включення глядача в процес було присутнє і в інших формах мистецтва, наприклад, у перформансах та хепенінгах. Одна з найбільш вражаючих та найбільш показових акцій із подібною механікою взаємодії була проведена сербською художницею перформансу - Мариною Абрамович у 1974 році. Художниця розташувалася в залі галереї в Неаполі та розклала перед собою 72 предмети. Деякі з них могли зробити їй задоволення, інші навпаки – завдати біль. Глядачам дозволялося вибрати будь-який з цих предметів і зробити з жінкою, що стоїть перед ними, все, що завгодно. Зрозуміло, щойно люди усвідомили свою свободу і відсутність покарання відкрилася їхня інстинктивна жорстока, натура доісторичної людини. Художниця була роздягнена, її шкіру різали лезами і дряпали шипами троянд, а згодом хтось вклав їй у руку заряджений пістолет і приставив до шиї. Шість годин по тому,

заплакана, брудна, оголена, в синцях і синцях дівчина нарешті покинула виставку, чим шокувала аудиторію, що змивалася над нею.[51]

Цей виразний приклад, відображає суть інтерактивності – твір створює не лише автор, а й глядач. Людина стають невід'ємною частиною творчого задуму, із реципієнта в автора. Разом з художником вони творять твір, тим самим допомагаючи розкрити чи то створити його зміст. Тобто подібний твір просто не може існувати і працювати без участі реципієнта. Так само без участі користувача не можуть працювати і відеоігри. Космічні кораблі в «Spacewar!» залишаються нерухомі, лицар із «Dragon's Lair» ніяк не зможе дістатися до принцеси, а Солід Снейк нізачо не усуне супротивників. Ігри позбавлені суті, до поки контроль над ними не візьме він гравець.

Розробники створюють персонажа і світ навколо нього, а також прописують певні умови та обмеження, але тільки гравець зрештою вирішує, як йому поводитися. У жанрі гоночних симуляторів можна мчати до фінішу, а можна розвернутися і поїхати назустріч своїм опонентам, у шутерах можна йти напролом або навпаки вибрати тактику стрільби з укриття. Навіть якщо гра пропонує лише пройти довгим коридором з одного кінця в інший саме гравець вирішує, з якою швидкістю він це робитиме. А якщо автори хочуть запропонувати більшу свободу дій, наприклад, дати головному героєві ультимативний арсенал, але дозволити діяти мирно, стратегія поведінки визначається виключно гравцем. Так ігри у віртуальній реальності конструюють приблизно те саме, що зробила Марина Абрамович із відвідувачами неапольської галереї. Вочевидь, ступінь відповідальності за скоєні події знижується, оскільки на екрані таки не має дій, які б відбивались на людей. Втім, ніщо не заважає відчувати реальні емоції щодо штучного інтелекту. І в деякому сегменті відеоігри розламують 4 “стіну” ліпше, ніж кінематограф її при відкриває.

Гравець грає у гру, а гра, своєю чергою, грає у гравця. Почуття свободи та відчуття контролю дає ні з чим незрівнянний досвід. Взяти керування над нехай і віртуальною особистістю, гравець має не просто про асоціювати себе з

нею, як при перегляді фільму, але осмислити власні дії та прийняти їх як нові можливості. Візьмемо для прикладу сцену з фіналу першого «Mass effect». Головному герою необхідно вирішити – пожертвувати членами ради та зупинити ворожий корабель чи навпаки – врятувати уряд, але пропустити загарбників усередину Цитаделі. Вибравши перший варіант, гравцю доведеться примиритися з думкою про те, що через його дії було вбито живих істот. Для гравця, їхнє життя нічого не варте, але емоції, від найпримітивніших на кшталт злості, до глибших, на кшталт почуття провини і втрати, можуть дати себе знати.

«Інтерактивність» не унікальний інструмент для ігор, проте головний для вибудовування спілкування з гравцем. Саме завдяки йому ігри стають іграми – мистецтвом, з яким необхідно взаємодіяти, щоб розкрити справжню суть. Додавання в гру елементів кіномови може сприяти покращенню занурення, але водночас викликати і зворотний ефект. Перетворення гри на кіно, може позбавити її індивідуальності, власної ігрової форми. І, тим не менш, уявити ігри, що зовсім не спираються на досягнення кінематографа, зараз вже вкрай складно. Зрештою, навіть успішність літературного твору нашого часу нерідко вимірюється наявністю в нього екранізації.

Вихід на нову реальність це патологічна проблема новітніх медіа та мистецтв. Ще у ХХ столітті роль кіно полягала у фіксації та збереженні зримої реальності. Прямо таки за канонічної ідеї «Фотогенії» Де Люка [6]. Тоді було майже неможливо видозмінити чи маніпулювати отриманим зображенням, що таки надавала кіно значущість документа, доводячи його справжність.

Ролан Барт зазначав, що на відміну від інших зображень фотографію неможливо відокремити від свого референта. Світлина та референт «склеєні» разом. [1 с.44] Фотографія свідчить про присутність її референта. «Фотографічним референтом я називаю не опціонально реальну річ, до якої надсилає зображення або знак, але необхідно реальну річ, яку помістили перед об'єктивом, без якого не було б і фотографії» Для Барта «кожна фотографія – сертифікат присутності». І оскільки кіно є фотографічним за природою,

теоретики розвивають концепції реалізму у зв'язку з індексним статусом фотографічний знак в мистецтві. Андре Базен засновує свою реалістичну естетику на так званій «об'єктивній» природі фотографії. Він писав: «Фотографічне зображення є сам об'єкт, об'єкт, звільнений від умов часу та простору». [З с.12] Зігфрід Кракауер вважав кіно продовженням фотографії. «Кіно стає собою, коли фіксує та розкриває фізичну реальність» [10 с.77] Дійсно, кіно — це процес проєкції реальності; що чи то застигла, чи живе механічно (або, автоматично), картинка відтворює світ, що знаходиться перед камерою.

Що ж, кінематограф мав достатньо часу для встановлення своєї теорії та специфіки, та відеоігри невпинно йдуть тим же шляхом. Але порівнюючи, можна вважати що ігри нині, тільки вийшли з етапу, відколи у кіно з'явився звук. Якщо класифікувати одиницею кіно - кадр, який присутній і в іграх. Проте в останніх певною одиницею є - рух, дія, скрипт. Дія яку гравець робить на екрані, а скрипт це програмно заложена умова автором - геймдизайнером гри. Ігри мають свої жанри, як то перегони, бійки, шутери (*гра де основою є стрільба*), та наприклад одні із найкомплексніших RPG (*Role play game*). Себто гра в якій гравець повністю приміряєш роль даного персонажа. Як правило, жанр покладався на активніші дії та інтерес з боку гравця, винагороджуючи його шматочками історії та додатковими елементами сюжету, що згодом і стало основною відмінністю ігор як окремого напрямку в мистецтві. Повторюючись, якщо для кіно основою є візуальна розповідь(кадр), то для ігор – це взаємодія глядача зі світами, які створюють розробники (інтерактивність-дія). І як тільки гравець перестає бути просто спостерігачем і бере активну участь у грі, а розробники винагороджують його за активність та дозволяють йому краще зрозуміти оточення – все починає грати абсолютно новими фарбами.

Підсумовуючи, розділ 1 всеціло виокремлює історію паралельного розвитку кінематографу та відеоігор від зародження та до сьогодні. Досліджено тенденції та інструментарії кожного з новітніх медіа, їх взаємовплив та комунікацію. Намічено питання художнього інструментарію у розробці ігор, і

їх утвердження як нового мистецтва. Розглянуто взаємовплив технологічних досягнень у новітніх медіа.

РОЗДІЛ 2

Особливості драматургії у геймдизайні

2.1 - Сторітелінг та наративні особливості відеоігор

Як було досліджено у підрозділі 1.3, відеоігри мають за свою одиницю рух - дію гравця, що створює інтерактивність. Але цей рух спрямовано не за одним вектором, а насправді навсібіч. Ігровий світ дотошно створюється творчою командою, арт-дизайнерами, та розробниками. Хоч ігрова індустрія і вміщує в собі безліч жанрів, які вимагають різного ступеня задіяності гравця, як від повного фокусу, до медитативного стану. Проте в центрі всього є сторітелінг, історія та наратив.

Сторітелінг - властивість створювати повноцінні захопливі історії, а головне вміння їх донести до реципієнта. Взагалі питання донесення історій до людей досить гостро постало ще на zenіті нашої історії як виду. Однак ми не можемо це довести через те, що сама по собі ідея є доказом, аксіомою: не існувало такого суспільства, в якому не розповідали б історію. Люди постійно стикаються з історіями: від власних фантазій, релігійних текстів та міфів, сновидінь та кошмарів до професійного рестлінгу, комп'ютерних ігор та дитячих ігор з удаванням. В своїй книзі *Sapiens: Коротка історія людства*, Юваль Ной Харарі виводить цікаву теорію появи перших слів та знаків у людей під час когнітивної еволюції:

«Найімовірніше, і теорія пліткування, і теорія «біля річяки причаївся лев» - обгрунтовані (валідні). Однак справді унікальною особливістю нашої мови є не її здатність передавати інформацію про те, чого взагалі не існує. Настільки нам відомо, лише сапієнс можуть говорити про всілякі сутності, яких вони ніколи не бачили, не тримали в руках і не нюхали.»[25 с.40]

Найліпшими опівідачами довгий час вважали письменників. Та як взагалі працює література.? Автор висловлюючи свої ідеї – розташувавши їх в такий спосіб, щоб затягнути читача у вигаданий їм світ – використовує стилістичне забарвлення та слово. Щоб викликати почуття, письменник використовує

образотворчу мову. Щоб розкрити персонажів, він будує діалоги. Щоб задати темп розповіді, він вибудовує слова у речення, абзаци та розділи.

Але припустимо, що книгу пишуть без урахування всіх цих принципів. Розкриття персонажів максимально прямолінійне, банальні сухі описи та мізерний словниковий запас. Сухий текст ніби з позиції юридичного опису. Люди, які прочитають цю книгу, сміятимуться. Втім, у ній, як і раніше, можна побачити елементи чудової історії, але – судячи з реакції читачів – словами її передати не вдасться. Зазвичай це відбувається через брак літературних засобів. Тому, важливий нюанс теорії полягає в тому, що історія та сторітелінг – це не одне й те саме. Передача фактів своєї історії, на рівні фабули підійде, але зробити з неї зв'язкове літературне творіння на рівні неможливого.

Що ж, тепер погляньмо на кінематограф. Поки літературу можна охарактеризувати, як вираз ідей протягом часу за допомогою слів, кінематограф будується на додаванні другого виміру експресії – сенсорного. Аудіовізуальні враження - це цілий спектр нових можливостей для художнього вираження на екрані. Цілі сторінки образотворчої мови в літературі можна замінити однією короткою сценою в кіно. Говорячи наперед, відмітимо факт того що ігри зберігають рамку екрану для свого дійства, але вже мають можливість вийти за неї за допомогою VR.

Кіно за своєю синтетичною природою є і звук, і візуальна складова, і ідеї теж є, і на довершення все це триває якийсь певний проміжок часу. Незважаючи на те, фільм містить виклад літератури у вигляді літературного сценарію, його чекає провал, якщо не буде розроблено візію, як розповісти історію з повною повагою до сенсорних засобів вираження. Якщо реципієнт зібрався дивитися фільм, де хтось на весь голос читає книгу, то чому б просто не почитати цю книгу самому. Кінематограф став - як 2D література. Другий вимір – сенсорний. Але відеоігри вводять третій вимір: інтерактивність. У книгах глибина утворюється завдяки словам, які ви читаєте. У фільмах додаткові нюанси з'являються завдяки тому, що ви бачите та чуєте сцену. Але за допомогою інтерактивності ви можете випробувати цю історію особисто.

Коли ви граєте за протагоніста, у вас з'являється можливість приміряти його емоції і мотивацію. Ви пізнаєте історію зі свого погляду, а чи не через об'єктив оператора та задум режисера. Іншими словами, якщо кінематограф передає глибину наративу візуальним шляхом, то відеоігри – емпіричним.

Та щоб адаптувати історію до гри, зазвичай беруть фільм, ріжуть на окремі сцени та створюють комп'ютерну програму, яка програватиме ці шматочки. Додають трохи геймплея, який побічно відноситься до важливих частин вашої історії, а потім розпихують цей геймплей між сценами. І все так, якщо є історія та її кінематографічна репрезентація (разом сценарієм), та належним чином скористатися засобами художнього вираження, характерними для цього середовища – й досі це не означає, що вбудувався свій наратив під дією інтерактивності. Це по суті розведені з різних боків частини з історією і частину з геймплеєм. Цілком неважливо, наскільки захоплюючими будуть геймплейні фрагменти, і неважливо, наскільки захоплюючою буде частина з історією – якщо між ними буде хоч найменше перехльостування, то навряд чи можна сказати, що вдасться розповісти історію за допомогою відеоігри. Це лише вставить геймплей у кіно. Якщо пограти в цю наративну “зєбру”, певно люди будуть над нею знущатись, посилаючись на її убогість, правда? Не зовсім так. Майже всі великобюджетні ігри вибудовують свій наратив за допомогою цього методу – історія, геймплей, історія, геймплей – з мінімальним перехльостом.[17 с.122]

Наратив же, у відеоіграх — це історія, яку гра розповідає, і спосіб, у який ця історія передається гравцю. Простими словами, це сюжет гри та події, які гравець переживає під час гри, власноруч оглядаючи можливості геймплею та дизайн.[59]

Наратив не є найважливішим компонентом в іграх, як це часто буває у фільмах та літературі. Так як інтерактивність домінує - ігри, які виділяються своїм геймплеєм, найчастіше і є найпопулярнішими іграми. Та у багатьох ігор, мабуть, є дуже серйозні наративні амбіції, але вони розповідають свої історії,

намагаючись поєднати - як два невідповідні один одному шматочки пазла - інтерактивність і кінематографічний, як би сказати, контроль за гравцем.

Абсолютно неважливо, наскільки чудова історія. Важливо те, наскільки чудовий сторітелінг, а це визначається тим, за допомогою чого ви розповідається історія, чи то книга, фільм чи гра. Вищезгадані ігри – ті, що з великими наративними амбіціями – мають класні історії, але поганий сторітелінг. Визначимо певний момент фіксації терміну - чи є якість сторітеллінгу в іграх суб'єктивною? Якщо коротко - лише частково. Відеогра, яка будується на історії – як і будь-яка інша форма творчого вираження – це акт передачі. Мета геймдизайнера полягає в тому, щоб передати гравцеві враження та тему гри. І суб'єктивною частиною є бажання певної теми та певних вражень. А ось ефективність поєднання цих ідей не суб'єктивна. Більшість ігрових критиків схильні до обговорення суб'єктивних тем, тоді як ясність і подача теми залишаються само собою зрозумілими речами. Це ніби судити жахливий фільм, назвавши б його чудовим, виходячи виключно з його змісту, не зважаючи на те, що сама історія представлена найжахливішим чином.

Але ці ігри мають велику популярність. Гравці веселяться та отримують задоволення від цих історій. Нині стандарти занижені, і в основному тому, що хороших прикладів не так багато. Це підкріплюється популярністю оглядів в ігрових виданнях, які насправді є лише додатковою пропозицією до маркетингового ходу ігрової індустрії. Разом вони являють собою такий собі симбіоз, який гарантує, що розробники займатимуться лише найпростішими і легко засвоюваними ігровими концептами. Гравцю здається, що він хоче фільми з домішкою інтерактивності, тоді як насправді існує цілий всесвіт недосліджених можливостей. І як тільки існує думка про те, що теоретично ідеальний ігровий наратив ще тільки може з'явитися на світ, стає зрозуміло, що гравцю його страшенно не вистачає. У літературі та кіно ми вже маємо щось близьке до ідеального, але ми ще навіть не наблизилися до того, щоб дізнатися, яка насправді ідеальна гра.

Як визначити гру хорошої якості? Одним з найважливіших показників художньої цінності є те, наскільки ефективно різні елементи працюють в поєднанні, щоб передати тему. цих елементів а те що суперечить темі, ніби би випирає і відволікає від меседжа, чи щонайменше упускає можливість його посилити.

Наприклад, у «Матриці» кольори використовувалися для того, щоб підкреслити ідею двох протилежних реальностей, що відбуваються в холодному та суворому реальному світі, віддають синім відтінком. глядачеві підсвідомо розрізняти контраст між двома світами. Якби кольорова палітра була довільною, властиво і тема контрасту двох світів стала б слабкішою і набагато менш логічною. Хороший кінематографіст шукає та використовує ці можливості, щоб максимізувати силу свого посилення та ідеї. В ігровому сторітеллінгу все одно – йде пошук можливості для посилення меседжу за допомогою таких інструментів як інтерактивність і прийняття рішень. Якщо геймдизайнери, працюючи з цими інструментами, ігноруватимуть тему, то сторітелінг вийде мізерним. Менш скоординована гра здаватиметься розфокусованою, незграбною та суперечливою. Щоб визначити поганий сторітелінг, потрібно концентруватись дивитися саме на атрибути мистецтва, і принагідно звертаючи увагу на те, чи не знаходиться розум гравці у стані дисонансу. А відеоігри мають декілька фундаментальних дисонансів, про які варто розповісти у розділі 3.

Спочатку ще глибше поглянемо на саму концепцію наратива.

Взагалі, який є наратив? І чи у всіх відеоігор він є? І чи всім іграм потрібен? По-перше, в іграх є два види наративу. Перший – традиційний, це роздум про сюжет, персонажів і діалоги, через 3 особу автора, а другий – це особисті переживання гравця.

Перший вид варто назвати експліцитними, тобто докладними, розгорнутими історіями. Це те, про що, власне, гра. Про протистояння зомбі, про дослідження та порятунок принцеси, тощо. Це естетичний контекст гри, докладно виражений у візуальній картинці, звуках та словах. Такий наратив є

не в кожній грі, але в більшості. RPG, пригодницькі та екшени, як правило, приділяють багато уваги експліцитній історії. Інші ігри уникають його повністю – наприклад, багато ігор-головоломок та карткових ігор. Але крихітна частка експліцитної історії може бути навіть у шахах, якщо вони стилізовані під середньовічні військові ігри.

Другий вигляд – те, що прийнято називати історіями гравця. Це його особисті переживання. Коли геймер грає, у його мозку відбувається багато різноманітних реакцій та речей. Він переживає бурю емоцій, багато інтерпретує, розвиває своє сприйняття до тих чи інших персонажів та подій, формує зв'язки між своїми власними діями та результатами, що з'являються на екрані. Всі ці речі працюють разом, щоб створити зовсім інший вид нарративних переживань – з його власними персонажами, сюжетом, ритмом та діалогами – які не стосуються експліцитної історії.[36]

Та чи є історії гравця справжніми історіями? Безсумнівно. Фактично, у розмові з іншими людьми гравці зазвичай розповідають їх від початку і до кінця. Запитайте когось про напружений матч у класичну Tetris. *«Я намагався побити рекорд свого друга. Я чудово почав, але ближче до кінця гри так і не дочекався палиці. Я був близький, мені всього було потрібно закрити пару рядів, і ось нарешті палиця прийшла! Я розбив усі ряди начисто, і вже побивши рекорд друга, все продовжував і продовжував набирати очки».*

Це справжня історія. Можливо, вона звучить не так цікаво, будучи перекладеною у слова, але в розумі гравця це повноцінне переживання за реальними класичними законами драматургії - конфліктом, кульмінацією та розв'язкою. Гравець глибоко його відчув, так як відбувалося це з ним самим. Завдяки базовому функціоналу ігор - такий нарратив є у всіх відеоігор. Навіть ігри на кшталт футболу (справжнього футболу) мають власні історії – люди постійно про них говорять, переказуючи видатні матчі та ігрові моменти. Багато ігор мають обох видів нарратива відразу. Тим не менш, у хорошій історії гравця завжди має бути кінцева мета, тоді як роль експліцитної історії полягає в тому, щоб підтримувати розвиток гарної історії гравця.[16 с.35] Гра з

приголомшливою експліцитною історією та жахливою історією гравця – це як книга, про яку ми говорили раніше. Та, що з чудовою історією, але жахливим її викладом. Це як фільм із поганим оповідачем та нудною картинкою. Ми можемо відокремити обидві ці історії одна від одної. Геймплей від експліцитної історії, але отримує дисонанс, який призведе до того, що ваша історія призведе до безладної та поганої історії гравця.

В цій же частині варто зосередитись і на провідній ідеї, можливості та перевазі відеоігор в наративному дизайні - *оповідь через оточення* (В подальшому ОЧО).[39]

Звісно, перш ніж зрозуміти суть сцени, спостерігач має якимось інтерпретувати побачене. Це як збирати пазл, в якому розрізнені елементи збираються до купи, демонструючи загальну картину. Спостерігач активно заповнює прогалини та створює власну історію, складаючи різні елементи до купи. Щось подібне, притаманне і коміксу. В «Розумінні коміксу» Скотта Макклауда (Scott McCloud),[11 с.36] автор ініціює графічні романи як послідовне мистецтво. Прогалини, тобто невідомі нам місця, у коміксі представлені областю між кадрами. Ми повинні заповнювати їх у своїй уяві. Але як переконатися, що спостерігач зможе успішно заповнити прогалини в оповіданні, що передається за допомогою оточення? Ми можемо дізнатися історію фотографії, тому що добре обізнані про будову реального світу. Але що якщо, як це часто буває в іграх, ми досліджуємо невідомий світ, який живе за вигаданими законами? Чи зможемо ми скласти два плюс два та створити власну історію?

Ставимо уточнювальне питання: чи взагалі суб'єктивна інтерпретація може бути невірною? Гравець посідає провідну роль, це його історія, слідуючи експліцитній теорії. Геймдизайнери, надають гравцям можливості для створення власних історій.

Оповідь через оточення можна класифікувати, визначати і застосовувати різними способами в залежності від дизайнерського підходу та основних цілей гри. Будь-який спосіб передачі ОЧО має сильні та слабкі сторони, але всі вони

роблять ігровий світ більш живим і глибоким. Порівняно зі звичайною лінійною оповіддю, ОЧО має важливу особливість: воно дозволяє кожному споживачеві твори (чи то книга, гра або щось ще) заповнювати прогалини в історії на свій розсуд. Наприклад, письменник Джон Толкієн вмів дійсно майстерно описувати масштабні події і сенси лише у парі речень. *«Зі змішаним почуттям відрази та зачудування дивилися Фродо і Сем на цю ненависну землю. Між ними та чадною горою, на північ і південь від неї, все здавалося зруйнованим і мертвим, випаленою та захаращеною пустелею. Вони подумали, де володар цього краю тримає і чим годує його рабів і вояків. А війська в нього багато. Доки сягав погляд, уздовж пасма Моргаї та далі на південь стояли табори: з наметів або як упорядковані містечка.»*[19 с.77] Подана сцена багато розповідає про обстановку, в якій відбувається місце дії історії, проте вона дозволяє читачеві самостійно дійти висновку про те, що відбувається і ставлення персонажу. Автор малює картину, а читач визначає її зміст.

Себто ОЧО – це спосіб передати недовомлену історію, яка потребує інтерпретації споживача. Вас спонукають до розгадування історії, вилучаючи певні аспекти. Якщо вона досить цікава, ви старанно шукатимете відсутні елементи. ОЧО – форма розповіді, що сприяє співучасті, що гарантує, що гравець постійно пов'язаний з сюжетом і не забуває про нього. Основне застосування цього методу полягає в розміщенні візуальних, звукових і текстових підказок (також званих покажчиками), що спільно утворюють історію. Подача сюжету за допомогою подання підказок, які потребують інтерпретації, називається вказівною розповіддю (*indexical storytelling*).

Вказівна розповідь необов'язково передбачає інтерпретацію подій у хронологічній послідовності, тому гравець нерідко знаходить підказки не по порядку. Автор може просто розподілити їх по різних областях рівня. Тобто нам зовсім не обов'язково змушувати гравця слухати цього персонажа або дивитися цю кат-сцену. Підказки вже вплетені в ігровий простір, так що гравці можуть отримувати інформацію будь-коли та інтерпретувати її як завгодно, не відриваючись від самої гри. Втім, ОЧО не завжди має працювати настільки

очевидно, як підказки, які пояснюють, що і де сталося. Воно може м'яко підштовхувати до певних рішень, вказуючи шлях або пропонуючи дію. Наприклад, логічне рішення гравця сховатися в тіні або за укриттям. Ще один чудовий спосіб вказувати гравцеві шлях – це зрозумілі допоміжні елементи, що вписуються у рамки всесвіту. Замість стрілки в інтерфейсі можна використовувати зелений напис «Вхід» або вказівники на стінах, що ведуть до «Кімнати керування терміналом», які не заважають зануренню в гру.

Проблема в дизайні ігор та рівнів, це те як не заплутати гравця. Автори вибудовують композицію за допомогою контрастів, наголошують на важливих об'єктах освітленням або насиченістю кольору. Ми можемо миттєво згадати безліч покажчиків мети, які часто використовуються в іграх. Ми можемо передбачати дії гравця, ґрунтуючись на розумінні його мислення. Всі ці прийоми є ефективними та застосовними, коли потрібно, щоб гравець помітив елементи оповідання в оточенні. Це наочно довели Team Bondi у своїй детективній грі «L.A. Noire». Втім, є й не такі явні техніки, і вони не менш ефективні. Вибір ідеального підходу залежить від важливості ОЧО для гравця.

У L.A. Noire цей стиль відіграє важливу роль, допомагаючи гравцям помічати розкидані підказки. Унікальне динамічне звукове оформлення сигналізує про присутність на місці злочину та натякає на близькість цінних доказів. На відстані докази підкреслюються розташуванням у незвичайних місцях та жовтим кольором. Крім того, гра повідомляє про необхідність активного пошуку доказів через діалоги перед входом у потрібну область.

Оскільки ОЧО виступає частиною ігрового світу, який гравець вільний досліджувати у власному темпі, виникають ситуації, коли важливі підказки пропускаються. Хтось вивчає кожен куточок, а для когось нерухомі елементи гри не варті уваги. Щоб цьому протидіяти, автори вдаються до багаторазових підказок, які дають гравцям кілька шансів розкрити певну історію. Чим більше шансів побачити підказку, тим вірогідніше, що її буде помічено. Більше того, повторні підказки загалом працюють на благо гри, допомагаючи гравцеві не забувати про свою мету та не збиватися зі шляху. Ці підказки необов'язково

мають ставитись до однієї конкретної історії, вони можуть розповідати власні міні-сюжети. Наприклад, досліджуючи в'язницю, гравець знаходить два трупи: одна людина вбита наглядачами, а інша вчинила самогубство. Обидва випадки розповідають про різні події, але при цьому подають спільну історію про відчай та корупцію у в'язниці.

Однак найпростіше виділити ОЧО не обов'язкову роль і використовувати його як нагороду за дослідження світу. Таким чином обидва згадані гравці отримують задоволення, не будучи в чомусь обмеженими. Навіть коли ОЧО не потрібно для прогресу в грі, описані прийоми все одно позитивно позначаються на фундаментальній меті створення живого ігрового світу. Цей тип оповіді наштовхується на перешкоду, тому що різні люди сприймають ОЧО по-різному. Це неминуче, адже у формі вказівної розповіді дієвість багато в чому залежить від мислення гравця.

Ця проблема не завжди потребує негайного вирішення. Коли ОЧО не впливає на просування гри, виступаючи лише бонусом до вражень гравця, точність інтерпретацій не відіграє вирішальної ролі. Якщо один гравець вважає, що палаючий будинок підпалив убитий неподалік дракон, а інший вирішив, що цей натовп, що збожеволів, полював на уявну відьму, то чи має дизайнер право визначати, чиє враження виявилось «неправильним»? Кожен сприймає побачене по-своєму, і даючи гравцям можливість самостійно заповнювати прогалини, ми допомагаємо їм занурюватись у віртуальний світ. У іграх ці прогалини – еквівалент негативного простору інших формах мистецтва. Джордан Томас (Jordan Thomas) висловлювався про відмінності інтерпретацій в одному з інтерв'ю [31]:

«У спробах вкласти сенс у свою роботу слід усвідомити, що сенс не визначається кимось одноосібно. Фізична причетність до роботи веде до ще більшої його зміни порівняно з інтерпретацією текстів або творів мистецтва».

Іншими словами, дизайнери ведуть гравця у певний стан, підготувавши до потрібної сцени. Нові можливості відкриваються при спільному

використанні звуку та ОЧО. Якщо поглянути на сучасні приклади комбінування звуку та оточення з оповідальною метою, то можна зрозуміти, що звук – це набагато більше, ніж акторська мова в діалогах або епічний саундтрек. Якщо гравець шукає залізничну станцію, на це вказують йому шлях за допомогою ОЧО. Без звуку він зможе виявити шляхи, що зрештою ведуть на станцію, проте того ж ефекту досягне гудок паровоза, що пролунав з потрібного боку. Обидва способи успішно справляються зі своїм завданням, але їх комбінування дозволить уявити собі живий світ, який створено в грі.

Звукові підказки більш помітні за аналогією з великими і яскравими об'єктами, гучні звуки, що виділяються, здатні привернути увагу. Наприклад, у L.A. Noire шумові ефекти та музика підказують гравцю, коли варто придивлятися до оточення. У «Heavy Rain» музика підкріплює оточення, нагнітаючи атмосферу, а Left 4 Dead діалоги допомагають знайти місця з корисними речами.

Ця специфічна наративна техніка, коли користувач реконструює історію не з ситуацій та діалогів, а з розташування об'єктів, захованих документів, артефактів-доказів та іншого, вже є і частиною кіно. Хрестоматійним прикладом є «American McGee's Alice 2000» року, вся наративна структура якої передбачає знання користувачем вихідного матеріалу — робіт Ліюса Керрола, переважно в диснейвських інтерпретаціях. Постмодерністські ходи такого роду, зрозуміло, давно не новина в кінематографі, але (і це важлива деталь) їхнє застосування, як правило, було обмежене арт-хаусом, «Alice» ж, навпаки, свого часу була грою блокбастерного штибу. Відеоігри показали, що масовому споживачеві також цікаво шукати деталі. Тому реалізація подібних прийомів у дорогих фільмах не забарилася. Так, наприклад, та ж «Матриця» стає набагато багатограннішою, якщо глядач все ще пам'ятає зміст «Аліси в країні чудес» або ж читав працю Жана Бодрійєра по симулякрах, який, як підказка, з'являється і в самому фільмі.

Чи то «Рейд», чи «Суддя Дредд», чи «Матриця» — фільми прийняли властиву іграм структуру того, як герої прокладають свій шлях через етапи

зростання складності. Незалежно від того, чи обмежуються вони однією локацією або надають різношерсті випробування, що імітують різні режими перегонів, платформерів і шутерів, ці фільми (ті ж комікси «Людина зі сталі», «Месники», або будь-яка інша феєрія дії шляху до головного босу), всі вони побудовані навколо «рівнів», які часто також завершуються битвою з головним злодієм.

Останній фільм із квадрології Джон Вік, повністю побудована за рівневим принципом, а візуальні коміксові титри натякають на певну аркадну гру, і навіть операторська робота де камера розташована замість стелі. Більш очевидним прикладом запозичення з відеоігор може вважатися можливість відроджуватися і зберігатися, яка надихнула творців фільмів «День бабака» та «Біжи, Лола, біжи». В основі цих картин лежить ідея повернення героя до точки біфуркації та надання персонажу можливості щось змінити.

Іншим прийомом стала візуальна інформація, яка існує виключно для глядача, якийсь аналог інтерфейсу користувача. Як і іграх, він виконує роль підказок. Таким чином нам пояснюють те, що відбувається на екрані в «Ласкаво просимо до Зомбіленду» (2009 р.) або показують скільки набоїв залишилося в пістолетах головного героя «Пістолети Акімбо» (2019 р.). Подібний прийом хоч і заважає зануренню, але надає деякому унікальності, що відбувається на екрані. Той самий, трюк з раптовим уповільненням екшн-сцен з метою забезпечити більш чітке уявлення про вирішальний постріл, вибух або фізичний удар — це перевірений і вірний ігровий трюк, який тепер став повсемісний в бойовиках, від «Шерлока Холмса» Гая Річі до екранізації коміксу «Піпець» (2010 р.).

Пітер Треверс, один із найзнаменитіших американських кінокритиків, стверджує, що фільм 2001 року «Перл-Харбор» був схожий, якщо не ідентичний, відеогрі: *«Назвіть це фантазією геймера про війну, підійдіть ближче і подивіться на бійню, яка добре виглядає в кадрі»*. [48] Твердження про те, що фільм «не має душі», «майже повністю складається з декорацій» і значною мірою покладається на «цифрове засліплення», яке надає йому

«гламурну, фальшиву, льодяникову яскравість» - все це критика, яка спрямована на низку сучасних відеоігрових блокбастерів, які заманюють користувача картинкою. Треверс наводить деякі конкретні сцени з фільму, що у 2001 році були одкровенням для кіно, але цілком повсякденною можливістю для ігор. Вони включають «нині сумнозвісний кадр бомби, яка ось-ось звалиться на палубу американського корабля Арізона». Та попри цю спеціальну суто технічну властивість відеоігор, в сучасній індустрії все більше спираються на кінематографічні методи.

2.2 Кінематографічний підхід в геймдизайні

Чому відеоігри називають кінематографічними? Найчастіше це означає, що такі проекти виглядають візуально ефектними, а графіка в них більш деталізована. В інших випадках кінематографічність має на увазі драматургічну глибину, яка асоціюється з фільмами. У той же час ігри критикують за те, що кіноподібність часом притупляє цікавий геймплей. Як ми вияснили фільми та ігри принципово різні за медіумами пізнання: одні передбачають пасивне залучення, інші активне. Проте ігри та кіно знаходяться у постійному діалозі аж до того, що вони нерідко стають частиною однієї медіафраншизи.

І насправді ця взаємопроникність відображена в тих самих кат-сценах(заставки). По суті вони мають тільки надавати сюжетно важливу інформацію, підвести гравця до нової сцени, познайомити з новим героєм чи інше. Тому досить релевантною є те, як розробники підхопили кінематографічний стиль особливо в заставках. Хоч і можливості всеохоплюваності 3D камери, дозволяють показати акторів з різних ракурсів, режисери постановники ігор все таки довіряють традиційному коду кінематографу - з його крупними планом для емоцій, середнім для розташування чи панорамними планами задля передачі масштабу. У візуальному плані розробники йдуть далі, імітуючи ефекти які властиві справжній механічній камері, як то оптичний зум, чи ефект розфокусу. Хоч іноді кат-сцени критикують через свою недостовірність, вони є основою для

відеігор і задають несвідомий темпоритм гравцю, нагороджуючи його за виконану дію, або даючи змогу відпочити сенсорам після напруженої гри.[58]

Проте коли гравець бере активну участь у геймплеї, він теж не позбавлений кінематографічності. В такі моменти зрежисована сцена відбувається за допомогою коду (скрипту), проте гравець може досить вільно і надалі керувати героєм. В цей момент іграм властиве певно не кіно, а своєрідна театральність, адже реципієнт існує не в двомірній площині екрану, а в повноцінній тривимірній моделі, де приймає участь. Але в сукупності ігри називають кінематографічними - через схожість візуальних ефектів як то вибухи, політ чи інше. В деяких відеоіграх, імітація камери дозволяє розширити її вплив до того, що вона сама є фізичним об'єктом доводячи на екран гравця каплі чи блиски світла. Відсторонюючись, звучить абсурдно, адже не гравець не є оператором, та саме ці особливості дозволяють повноцінно прогрузити його в оповідь. Величезний мультимедійний стиль кіно дозволяє відображати розробникам різноманітні ефекти, як то канонічне зерно на плівці, чи то ефекти. В грі «Ghost of Tsushima», що розповідає історію роніна в часи вторгнення Монголії в Японію - є монохромний фільтр, який звісно відсилає до фільмів Акіри Курасави. Лінія хорор ігор «Outlast» стилізує свій геймплей через found footage- себто ефект знайденої камери. В серії «Gears of War», камера закріплена за персонажем так ніби він ходить з нею із стедікамом. Вже в 2000-ні роки, розробники «Call of Duty», відмовились від екранного покажчику очків здоров'я у гравця, а добавили суто сенсорні особливості на екран, які лише натякають те що герой на межі смерті. Вміло використані деталі створюють особливу кінематографічну темпоральність.

Досвід кінематографії плідно вкорінився в індустрію, чому може слугувати яскравий приклад ігрової серії «God of War». Історія створення однієї з найпопулярніших франшиз у світі відеоігор, знаходить своє коріння на початку 2000-х років. Компанія Santa Monica Studio, що входить до складу Sony Interactive Entertainment, розпочала роботу над проектом, який став згодом одним із найяскравіших явищ в індустрії відеоігор. Головним творцем цієї

епічної саги став Корі Барлог, який на той час обіймав посаду директора з розробки ігор. За задумом розробників, God of War мав стати новою епохою у жанрі екшн для консолей PlayStation. Головним героєм гри став бог війни на ім'я Кратос, чия жага помсти та жорстокість стали основними рисами його характеру. Гравці мали зануритися у світ давньогрецької міфології, випробувати на собі силу богів і чудовиськ, досліджувати величезні локації, вирішувати головоломки та битися з численними супротивниками. Після багатьох місяців наполегливої праці та творчих експериментів, у 2005 році на ігрову аудиторію було випущено перший God of War. З самого початку проект завоював визнання та захоплення гравців і критиків завдяки динамічному геймплею, приголомшливій графіці та захопливому сюжету, сповненому несподіваних поворотів. Успіх виявився приголомшливим – «God of War» відразу став однією з ключових франшиз на консолях PlayStation і був визнаний однією з кращих ігор свого покоління. Продовження не змусили на себе чекати, і вже через кілька років вийшли God of War II і God of War III, які доповнили історію Кратоса і поглибили занурення гравців у світ давньогрецької міфології. Проте варто визнати що саме перші три гри базувались на геймплеї, і були саме грою, хоча і наративні інструменти оповіді про Богів Олімпу, працювали теж плідно. Після завершення історії бога війни у третій частині оригінальної трилогії, франшиза на деякий час пішла у тінь. Однак у 2018 році Santa Monica Studio повернулася з новим поглядом на знамениту серію та представила гравцям God of War (2018) – своєрідний soft reboot всесвіту та перезавантаження історії Кратоса. [60] Документальний фільм про створення нового God of War 2018, містить безліч деталей інтерв'ю, з авторським складом, продюсерами та акторами. В ньому можна відслідкувати підхід на рівні індустрії. Наприклад як і притаманно кіно, режисер - Корі Барлог видозмінив оригінальну історію і побудував її на тематиці проблеми батьків і дітей, власне через те що сам вже за час поза індустрією став - батьком. Оскільки сетинг гри передбачав зміну фокусу на скандинавську міфологію, члени арт департаменту вирушили за натхненням до Ісландії, де вивчали краєвиди та місцевий

фольклор. Композитор гри, згадує як досліджував місцевий церковний хор, і органний супровід, для головної композиції у грі. Аналогічно до того як у кінематографі відбувається передпродакшн. Один із акторів згадує:

«На перших пробах, мені здалось що це кіно, тому що, діалоги були зовсім як у фільмах. І сказав: Так, це прямо кіно тільки гра...». [60]

Режисер на зйомках гри теж мусить сконцентрувати свої дії так думки до актора, щоб отримати бажаний результат

Дійсно технологія Motion Capture, наблизила геймдизайн до рівня достовірності, і важливим фактором цього стала залученість зірок кінематографу. Найзнаковішим у цьому руслі став геймдизайн Хідео Кодзіми-ігри його авторства виділяють в окремий жанр, а кожен його проект викликає величезний ажіотаж. Хідео з молодості захоплювався кіно, але прагнув себе реалізувати у геймдустрії влаштувався на посаду асистента дизайнера в ігрову студію Konami, у якої ще не було конкурентів. Хідео хотів створювати історії, а не нудний геймплей. Його ідеї підтримали не відразу, але співпраця Хідео Кодзіми з Konami тривала майже 30 років і показала світові гру в жанрі екшен-стелс Metal Gear: Solid, яка принесла автору культову славу, і в якій вже відображався вплив кіно. Успіх Metal Gear: Solid зробив гру франшизою, а Кодзіма випустив ще 7 ігор із головним героєм Солідом Снейком, кожен з яких захоплено приймали фанати. *«У грі Metal Gear: Solid герой ховався у картонній коробці. ТБ або монітор, перед яким ми граємо, теж залишає нас в якійсь коробці, з якої ми бачимо віртуальний світ. Кожен гравець сидить у своїй окремій коробці. Я хочу ці коробки зірвати»*, – розповідає Кодзіма.[33] У 2016 році було анонсовано нову гру Death Stranding – таємничу розробку, заради якої Кодзіми зібрав команду з нуля та залучив голлівудських зірок. Одним із них став відомий мексиканський режисер Гільермо дель Торо, який працював з Хідео над грою Silent Hills, яка так і не побачила світ.

«У Death Stranding людина грає одна, але в якийсь момент вона починає бачити сліди інших гравців і розуміє, що є безліч людей, які йдуть тими самими дорогами. Мені здається, у цьому відчутті єднання, в усвідомленні того, що ти

не самотній у своїй складній подорожі, закладено дуже сильну емоцію», – каже Хідео Кодзіма.[55]

Одна із переваг Хідео, є його самостійність і думка. Подекуди в занадто схолащених продюсерами та студіями іграх не відчутно авторського посилу, коли як в іграх Кодзіми можна прямо стверджувати приналежність стилю до автора. Він зовсім не боїться, що його не зрозуміють, і нещадний до розуміння чи прагнення гравця — це гра і це прекрасно. *Death Stranding* існує у своїй площині, яка по суті своїй майже не перетинається з іншими сучасними представниками великих AAA ігор. Умовно якщо брати студію, то наприклад є школа французького геймдизайну Ubisoft - яка випускає розважливі, але однотипні ігри з відкритим світом на зразок *Far Cry* та *Assassins Creed*. Вони зроблені так, щоб не дати гравцеві жодної хвилини спокою: всюди побічні завдання та інші активності, в які тебе тягнуть силоміць (що створює одноманітність і конвеєрність як то фільми від Netflix). Проте це в тематиці Ubisoft — щохвилини має щось відбуватися, адже якщо гравцеві стане нудно від роликів та кат сцен - це провал.

«*Death Stranding*» - абсолютна протилежність. По-перше, це і справді не тільки гра, а й кіно. В перші години реципієнту показують сюжетні ролики довжиною в 20-25 хвилин, у яких грають зірки як: Мадс Міккельсен, Леа Сейда та Норман Рідус, потім наступає 10 хвилинний геймлей, після чого включають ще один ролик хвилин на 15, і це зовсім інша тактика ніж ми розглядали в розділі 2.1.

Кодзіма в «*Death Stranding*» створює дійсно власний жанр. Гру не зовсім можна назвати симулятор виживання, не зовсім інтерактивне кіно, не зовсім шутер, не зовсім стелс і не типова гра з відкритим світом. Тут лише потроху, що в результаті і складається в гру з унікальним геймплейним ритмом. Головний герой Сем Портер Бріджес (Норман Рідус з «Ходячих мерців») працює кур'єром, це найнебезпечніша професія в Америці, спустошена загадковим катаклізмом. Після катастрофи країна розпалася на дрібні відокремлені основи. Усюди монстри, а запаси в населені пункти якось треба доставляти і простягати між ними зв'язок — це завдання лягає на плечі Сема та інших кур'єрів.

Вибудовуючи геймплей «Death Stranding» на речах, про які гравці замислюються надто рідко, дизайнер і створює щось зовсім специфічне. Наприклад, роками інші популярні відеоігри привчали до того, що головний герой — завжди якась надлюдина. У пригодах на кшталт «Uncharted» або тієї ж «Assassin's Creed» протагоністи найчастіше виступають у ролі акробатів, яким без особливих зусиль даються неймовірні трюки. «Death Stranding» жорстоко посміється з того, як реципієнт буде намагатись зробити неможливе, коли пальці звикли геймерів звикли в три стрибки злітати на шпиль собору або легко зігати з даху на дах - тут цього не відбувається.

Ні, це гра про експедиції - про те, як герой вирушив доставляти замовлення, неправильно навантажив на спину речі (проігнорувавши автоматичний перерозподіл ваги), побіг з гори, не втримав балансу (за це відповідають окремі кнопки), послизнувся і проорав носом весь схил. Зрозуміло, принагідно пошкодивши замовлення та розгубивши половину речей, до яких потрібно повернутися та підібрати. А все тому, що не подивився на карту і не врахував перепади висоти. Гравці досить провокативно, але швидко усвідомлювали, що в «Death Stranding» буквально потрібно замислюватися про кожен крок, і саме тоді винакає розуміння, що мав на увазі Кодзіма, коли обіцяв створити новий відеоігровий жанр. Знову ж таки пригоди Сема хочеться порівняти з іграми Ubisoft — безупинним атракціоном. У «Death Stranding» доведеться по десять хвилин дертися в гору, вчасно міняти черевики, масажувати натруджені плечі, приймати душ і навіть ходити до туалету. Звісно, не всім сподобається така рутинна. Але й це нормально – таке у Кодзіми авторське бачення. Повинно ж у світі існувати щось, що не вписується в індустріальні шаблони. Втім, не варто думати, що «Death Stranding» — це суцільна стомлива ходьба і довгі сюжетні ролики. Мета головного героя — об'єднати Америку, а отже, доведеться заглянути на віддалені бази та підключити їх за допомогою спеціального пристрою до столичного вузла (недарма ж це гра з відкритим світом). Експедиція вийде довгою, виснажливою та небезпечною. Наприклад, Сему на шляху неодноразово доведеться

зіткнутися з потворами з потойбічного світу. Виявити їх можна за допомогою того самого малюка та пристрою, що реагує на присутність монстрів.

У такі моменти *Death Stranding* перетворюється на хорор: противник невидимий, хоча там, де проповзають чудовиська, залишаються чорні відбитки. Шуміти Сему не варто – істоти реагують на звук. У грі навіть є окрема кнопка для того, щоб головний герой затримав подих і ворог пройшов повз нього. Але якщо затримувати надто довго, Сем мимоволі зробить гучний вдих — і все зіпсує. Тоді монстри зі світу мертвих негайно спробують затягнути гравця в торф'яну калюжу, що розлилася під його ногами.

Інший кінематографічний підхід, пропагує одна з найвпливовіших ігрових студій - *Rockstar Games*. В своєму списку вони мають гру в сетингу дикого заходу та жанрі вестерну, але такому ніби його зняв маестро Стенлі Кубрик. Автори змінили звичний підхід лінійної історії яка була в попередніх прикладах. Механіка головних героїв змушувала гравця спостерігати за ключовими моментами із життя героїв та обирати чи доєднуватись, розкривати арки їх характеру чи ні. Схожу концепцію вмістили і «*Red Dead Redemption 2*», (надалі *RDR2*) де головний герой член банди, мусить взаємодіяти з іншими в польовому таборі, таким чином через діалоги дізнаючись характер героя. Саме так, адже історію Артура Моргана неможливо своєю вигаданою, її можна тільки розкривати щирою цікавістю до світу шляхом головного рушія відеоігор - дії.

Під час розробки геймдизайнери зосередились на тому щоб створити оповідь такою яка б була невід'ємною від візуального стилю гри. А візуальний стиль тут пропрацьовано плідно, за словами арт директора гри Аарона Гарбута, під час пропрацювання освітлення надихались митцями класиками. Наприклад картини Вільяма Тернера часто містили морські пейзажі, але його стиль вплинув на освітлення, адже світло в його композиціях набував об'єму і фізичних можливостей. Більшість сцен біля вогнища зроблені у контрастovому освітлені в стилі Рембранта з його усюдисущою темрявою. Особливого впливу на гру спровадили роботи американських митців школи «річки Гудзон». Їх

сюжети були саме про монументальні пейзажі заходу американського колориту. За допомогою візуальних технологій, багаторівневих просторів в яких світло формується та відбивається, природні явища у грі стали відчутні та плотними, що в свою чергу пом'якшує контраст та різкі лінії. Це схоже на полотна Альберта Бірштеда, сповнені світла через димку.[47] Власне, під час подорожі банди по просторам дикого заходу - локації відповідають настрою та етапу становлення в банді, та власне гра пронизана ідеєю “визначення долі” (Manifest Destiny). Ідея та уявлення під час якої в XIX столітті, уряд пояснював експансію і освоєння Дикого Заходу.

Як то в поезії чи живописі, де оточення стає метафорою скидаючи на себе весь сенсовий тягар на рівні із сюжетом, в RDR2, ви як реципієнт маєте час і можливості усвідомити оточення. Це знову ж таки іде в розріз з сучасним стилем ігор бити гравця діями повсякчас. Натомість Rockstar, пропонують метод коли дії надають результату на більш амплітудній дистанції, коли саме створений світ римується з історією персонажу. Але там де рима, існує і ритм і темп, тому для більшості гравців ця неспішність RDR2, вагомий недолік. Себто, існує очікування не тільки споглядання, але і задоволення від процесу. І саме в цьому моменті підхід інакший, адже він провокує постійну ностальгію за виконану дію. Тому не випадково що гра пронизана відео чи текстом що нагадують спогади мандрівників. Це можна назвати - затримкою сприйняття. І цю механіку заохочують розробники, наприклад чашка кави випивається за кілька натисків на клавішу, а тарілка супу розтягнута майже на хвилину. Це дисонує у сучасному гравцю, адже він звик пропускати такі упущення у геймплеї. Або наприклад відсутність змоги гравцю бігати у приміщеннях, адже б це вирізало його з оточення. Розробники максимально урізають ідеографічні показники атрибутів гравця, максимізувавши полотно перед ним. Завдяки цьому підходу, і візуальному дизайну речей, звичні механіки таких ігор як то пограбування чи перестрілки - наділені емоціями, які до глядача доносило кіно протягом більш ніж 100 років. Здавалось би, що на ці буденні дії не цікаво дивитись, але саме ці життєві дрібні рухи, сповнюють об'ємом життям та

надають близькість до історії. Хоч їх набір і обмежений та разом вони складаються у невеликий сюжет, завдяки якому RDR2 і є такою кінематографічною. Нагадуючи фільми вестерни з Клінтом Іствудом чи «Мерзенну вісімку» Тарантіно.

В останній час велику увагу приділяють також іграм- епізодам або ігри-серіали. Звісно поняття не набрало занадто, мейнстрімового погляду, але вже значуща ніша в промисловості. В ігрових маркетплейсах, продаються вони за епізодами, кожен із яких коштує кілька доларів і містить від однієї до трьох годин геймплею. Такі проекти зазвичай розповсюджуються через цифрову дистрибуцію – гравці повинні завантажувати їх, і вони не можуть бути придбані у магазинах роздрібної торгівлі. Ігри-серіали існували багато років, але раніше були особливо успішними. Реліз «The Walking Dead» докорінно все змінив. Натхнена успіхами відповідного телесеріалу, TWD довела, що її формат здатний залучити мільйони гравців і принести чималий прибуток. Будучи розробленою та опублікованою в Telltale Games, гра вже має два сезони і присутня на основних платформах: PS3, Xbox 360 та Steam. Було продано понад 28 мільйонів копій, і ця цифра продовжує зростати. Такий успіх привернув багато уваги до цієї бізнес-моделі, але на сьогодні слідує їй лише деякі розробники та видавці. Telltale опублікували три нові епізодичні ігри: «Games of Thrones», «Tales from the Borderlands» та «The Wolf Among Us». Square Enix публікують «Life is Strange» – гру, розроблену французькою студією DONTNOD. Інді-студія Camouflaj зробила «Republique» для IOS, Android та Steam. Konami розповсюджували «Resident Evil Revelations 2» у вигляді чотирьох окремих епізодів, перш ніж випустити повну гру. Не варто також забувати про кілька цікавих незалежних розробок на кшталт «Cognition or The Last Door».

Що ж нового та незвичайного в епізодичних іграх? По-перше, їх основною характеристикою є оповідання. Ці ігри побудовані навколо якісної історії та її героїв. Можна сказати, подача сюжету в інтерактивних серіалах

стала важливішою за геймплей, що вже є проявом маленької революція в цій індустрії.

По-друге, епізодичні проекти в основному використовують механіки, властиві жанру point-and-click та пригодницьким іграм: дослідження, пошук предметів, вирішення головоломок та діалоги. Як правило, вони мають на увазі малу частку динамічного геймплею, зазвичай представленого у вигляді QTE, а хардкорні шутерні та стелс-елементи вкрай рідкісні. Нарешті, більшість із них пропонують гравцеві можливість вибрати свою позицію та/або поведінку у ключових моментах сюжету. Передбачається, що його рішення впливають на подальший перебіг подій. [40]

Ігри-серіали спираються на сильне оповідання, але вміння правильно його побудувати рідко зустрічається серед ігрових дизайнерів.

Отже, шлях сторітелінгу, оповіді та форми у більшості успішних AAA ігор, пролягає через інструменталізацію кінематографічного функціоналу. В свою чергу це не могло не призвести до особливого підвиду де вже кордон між двома медіумами став напрочуд тонким.

2.3 Інтерактивний кінематограф та візуальні новели як предвісники нового виду синестензійності.

Повторючись, насправді при схожості, що здається, оповідання в кіно і відеогрі має менш спільного на сенсорному рівні. Розповідь відеоігри ведеться у своєму власному, автономному ритмі, що визначається самим гравцем, який перебуває у ситуації хоча б часткового контролю. В кіно глядач перебуває повністю при владі авторів картини. Гравець може вибрати між кількома варіантами, глядач же приймає те, що показують. У кіно можна виділити і два «справжніх» сегмента реальності: даний момент зйомки та даний момент перегляду фільму глядачем. Ось ця двоїстість ніяк не поєднується з фундаментальним принципом відеоігри **інтеративністю**. Кіно завжди передбачає відстороненість, дистанцію, інтерактивність ж сприяє максимально можливому ідею перебігу цієї дистанції і залучення самого граючого в дійство.

Саме тому на стику відеоігор та фільмів знаходиться інтерактивне кіно. Створення таких стрічок розпочалось відразу після появи Cd-Rom-ів, але майже

всі вони з тріском провалилися. Любителям ігор вони припали не до смаку, можливо, тому що в них не було справжньої інтерактивності, а шанувальникам кіно не вистачило драматичних конфліктів. Але компетенція інтерактивності у відеоіграх, в якійсь мірі не є повністю ідеальною. Для прикладу розглянемо сцену із гри «Last of Us 2» яка звісно наслідує кінематографічному підходу і вже має власну екранну адаптацію у вигляді серіалу постзомбі апокаліпсису.[61]

У 18-му розділі Еллі (головна героїня) кидається в погоню за дівчиною на ім'я Нора. Незабаром обидві героїні падають у підвал, заражений спорами вірусу. Нора, що вдихнула їх, насилу пересувається, а Еллі (що має імунітет до них) підіймає металеву трубу і готується завдати удару. Це сповнена гніву та емоційно напружена кінематографічна сцена, яка запам'ятовується дуже надовго. За операторськими канонами використано нижній ракурс що демонструє домінування головної героїні над опонентом, та виставляє її сильною, небезпечною. Напруженість ситуації підкреслюється червоним світлом підвалу, який у стандартній схемі асоціюється з тривогою. Епізод розкриває психологічний стан персонажа, засліпленого люття. Показує, що людина, яка стала на шлях розправи, не зупиниться ні перед чим. І тому з позиції автора і історії, яку він розповідає, він виправданий. А ось у контексті одержуваного гравцем досвіду відбувається щось не зовсім зрозуміле.

В цей момент, автори надають механіку в тому, що пропонують гравцеві особисто стратити беззахисну дівчину шляхом натискання клавіші дії - удару. За задумом, це має зблизити людей з персонажем, змусити гравців відчувати емоційний стан Еллі. Ось тільки ефект виходить іншим, тому що нерідко людині по цей бік екрану зовсім не хочеться перетворюватися на кровожерного вбивцю. І так, мова все ще йде про гру, де кількість жертв обчислюється сотнями. У такому разі виникає резонне питання – у чому проблема з конкретним позначеним епізодом? Проблема криється, хоча б у тому, що протягом більшої частини дійства сенс убивств є очевидним – це самооборона у світі сповненого жорстокості і де люди повертаються до доісторичних інстинктів виживання. І персонаж, і гравець, що керує ним, чудово розуміють,

що вороги не стануть церемонитися і за будь-якої зручної можливості всадять кулю герою в лоб або ніж у печінку. Саме тому доводиться, наголошуємо – доводиться, приймати бій. Так само гравцю доводиться боротися в шутерах на кшталт «DooM», «Call of duty» або «Wolfenstein». Безумовно, це надає дозу веселощів, розважальну функцію ніхто не скасовував, але варіантів у цих випадках зовсім небагато – чи ви, чи вас. А ось до смерті забити дівчину металевою трубою, при тому, що в неї і так вже немає шансів на порятунок, бо вона надихалася спорами і скоро перетвориться на зомбі, не весело від слова зовсім. В результаті виникає дисонанс між тим, що вам необхідно робити для виживання, при тому, що в деяких випадках у вас реально є можливість не завдавати нікому шкоди, і тим, що робити зовсім необов'язково, але чого від вас дуже хочуть автори. Вирішити проблему можна було банально позбавивши сцену інтерактивності, а точніше її ілюзії, бо вибору таки немає. Зрештою, у наступних подібних епізодах варіанта особисто всадити ніж у шию іншим героям - не надається.

Але у випадку з Норою гравцеві в результаті доводиться особисто завдати удару, а потім ще один, і ще. І єдині почуття, що залишаються після такого, – це гнів і сором. Можливо, саме таким був задум, і автори цього домагалися, ось тільки персонаж відрефлексує свої вчинки лише у фіналі, а гравець уже тут і зараз, у той самий момент, коли його буквально змусять робити те, що робити не хочеться. Кінематографічність вступає в конфлікт з інтерактивністю і в результаті руйнується ефект занурення, тому що гравець не переймається співчуттям до героїні, а тільки відчуває кризу логіки і намагається відповісти на запитання – навіщо?

Втім, варто визнати, що один епізод із абсолютно лінійного «The Last of Us 2», нехай і є дуже неприємним, але суттєвих проблем все-таки не викликає. Справжні труднощі виникають, коли розробники заявляють про нелінійність та існування у їхніх проектах виборів, які можуть вплинути на розвиток історії, тоді як насправді нічого подібного чи ні зовсім, чи, в кращому разі, майже немає.

У 2012 році мільйони гравців виявилися розчаровані закінченням космічної саги відеогри «Mass Effect», що тривала понад п'ять років, оскільки більшість рішень, прийнятих ними протягом усіх ігор серії практично не мали реальних наслідків на кінець історії. Кінцівок існувало три і у фіналі гравцеві просто пропонувалося вибрати, яку з них побачити. Причому відмінностей між ними було не так вже й багато – практично у всіх повторювалися ті самі кадри, але з дещо зміненою кольоровою гамою, через що з'явилися порівняння зі світлофором. Доступ до різних варіантів кінцівки залежав буквально від кількості набраних під час проходження очок, які у грі конвертувалися в силу космічного флоту, що дає відсіч місцевим злодіям-знищувачам. Говорячи максимально простою мовою – що більше очок, то більше сила військ, отже, і більше доступних варіантів. З одного боку, нічого жахливого у всьому цьому немає – дії гравця так чи інакше впливали на результат, та й вибір із трьох можливих варіантів давав простір для роздумів на тему того, як вчинити найкраще. Проте, звернемось до гри що вийшла в 2015 на екранах - «Life is strange».

В епізодичній грі від Dontnod Entertainment розповідається історія молодій дівчини на ім'я Макс. Вона приїжджає в маленьке містечко, де колись давно жила і раптово виявляє у себе здатність керувати часом, а крім того дізнається, що сови не ті, ким здаються і навколо творяться дуже дивні справи. Протягом п'яти епізодів тривалістю близько двох-трьох годин кожен, гравці занурюються в атмосферу містичного трилера, навіяного Лінчовським «Твін Піксом» та романами Стівена Кінга, а розробники в цей час наполегливо запевняють, що чи не кожна дія в грі має свої наслідки. Насправді заявлений авторами ефект метелика працює, але виключно на локальному рівні. Наприклад, у другому епізоді ви можете врятувати дівчину, яка збиралася стрибнути з даху, а можете і не врятувати. Причому складність цієї місії безпосередньо залежатиме від ваших рішень під час проходження конкретно даного епізоду. Чи відповіли на дзвінок цієї дівчини, чи приділили їй достатньо уваги. Це створює ілюзію того, що участь гравця справді впливає на перебіг подій та змінює світ навколо. Він

стикається з наслідками своїх рішень і починає ретельніше обмірковувати всі наступні. Під час проходження гри, здійснює правильні, на його думку, вибори, а потім сценаристи беруть і нівелюють всі старання досягнення - буквально в самому фіналі, повністю обнуляють їх. У підсумку, гравцю просто пропонують вибрати один із двох варіантів кінцівки, які фактично аж ніяк не враховують те, що до цього робили в процесі проходження. І так само відбувається в «Mass Effect 3». Жодного закономірного розвитку, жодної рефлексії з приводу подій, що відбулися. Фактично за п'ять хвилин до фінальних титрів геймерам пропонують на вибір яку кат-сцену перед ними подивитися. А якщо бути ще точніше, то якого кольору кат-сцену. У результаті обох випадках сенс інтерактивності спотворюється. З одного боку, гравець таки має можливість самостійно зробити вибір, але з іншого виявляється, що вибір вже давно зроблено за нього.[65]

Отже, за фактом вибір існує, ось тільки він аж ніяк не враховує гравця – його характер, бажання та прийняті до цього моменту рішення. Так у гравця відбувається дисонанс і ефект занурення зникає. При цьому додається ще й почуття спустошеності, адже присутність гравця – саме як людини, яка управляє персонажем, стає майже марною. Для вирішення цієї проблеми розробники намагаються уприроднити вибір, та створити ціле дерево розвитку історій і розгалуження сюжету під впливом Дії гравця. Доцільне в цьому моменті рішення пропонують студії що спеціалізуються саме на відеоіграх головною механікою яких є вибір. Це студії Quantic Dream та Supermassive Games. В творах як то «Heavy Rain» , «Detroit: Become Human» - відбулась синестизія кіностилю та механіки вибору. В них розробник і дизайнер Девід Гейдж, вимешний був побороти проблему ілюзію вибору, яка далеко не єдина проблема кінематографічних ігор.[63] Через наявність інтерактивності може серйозно постраждати оповідальна структура. Кінематограф апропріював літературний прийом, який називається «ненадійний оповідач». По суті, він передбачає наявність персонажа-оповідача, який повідомляє глядачеві чи читачеві свідомо неправдиву інформацію. У цьому плані класичний ненадійний

оповідач – персонаж Кевіна Спейсі у фільмі «Підозрілі особи», який на ходу вигадує історію, використовуючи як джерела натхнення предмети, розкидані навколо нього. Але прийом може використовуватися й інакше, через демонстрацію певних подій через призму відчуття людини, яка не бачить всю картину в цілому. Подібне можна простежити у стрічці Мартіна Скорсезе «Острів проклятих», де герой Леонардо ДіКапріо вважає себе детективом, який веде розслідування у психіатричній клініці, а насправді вже давно є її пацієнтом.

За цим принципом, поки глядач перебуває в позиції спостерігача, проблем як правило не виникає, але варто йому стати активним учасником подій, вигадана сценаристами історія починає втрачати художню вагу та цілісність. Особливо це помітно у другому інтерактивному фільмі Девіда Кейджа – «Heavy Rain» [56] де гравцеві, в самому прямому значенні, доводиться взяти керування над ненадійним оповідачем. Зрозуміло, що Скотт Шелбі - вбивця. За сюжетом це стає відомо лише у фінальній частині і тому під час першого проходження подібний поворот може викликати дуже сильне враження. Та варто припустити, що гравець від початку тримаємо зазначений факт у голові. Саме тут він зіштовхнеться з тим, що автори йому нахабно брешуть. Тобто не просто недомовляють чи приховують правду, не просто підмінюють поняття та спрямовують історію у потрібне їм русло, а реально обманюють. Гравцю з самого початку відкрита можливість побачити думки персонажа, але в них немає нічого, що вказує на причетність до злочинів. Чому так? Адже персонажу не потрібно брехати собі, а про присутність гравця він і не знає. Що змушує його видалити зі своєї голови всі думки про скоєні вбивства, тим більше, що він сам прикидається ніби веде їхнє розслідування. Тільки бажання розробника приховати істину. Найсуперечливіший епізод трапляється в середині гри. Шелбі приходять до антикварної крамниці, але її власника раптово вбивають. Щоб не викликати підозри, герой починає знищувати всі сліди своєї присутності на місці злочину. Ось тільки проблема в тому, що власника магазину вбиває сам Скотт Шелбі, а гравець, що керує ним, все одно залишається в незнанні. У вже згаданому «Острові проклятих» герой

Леонардо ДіКапріо не знав, що є божевільним і тому міг бути сам для себе, а ще й для глядача ненадійним оповідачем. Але Шелбі чудово усвідомлює своє становище і тому ненадійним оповідачем стає не він сам, як персонаж, а режисер і сценарист Девід Кейдж. Насправді ж автор вирізає цілий шматок сюжету, щоб приховати від гравця темне діяння персонажа, про яке надалі у нього не залишиться навіть думок. Відбувається підміна сюжету під остаточний результат. Причому теоретично це можна було б виправдати, зробивши персонажа ще більш душевно хворим, аніж він є. Але натомість гравець поринає у шкуру розважливого серійного вбивці, який намагається наперед продумувати кожен свій крок. Насправді, Девід Кейдж просто неправильно зрозумів цей прийом. Як наприклад і прийом з макгаффіном який також був суто кінематографічним чи літературним явищем. Проблема вирішувались, якщо зі сторони поставити гравця у позицію глядача, жорстко обмежити доступну йому інформацію, а з іншого дозвано надати йому можливість брати керування та впливати на перебіг подій. Вирішення цього дисонансу чітко окреслено в статті Івана Канівця - *« всі точки варіативності і, відповідно, всі лінії мають бути заздалегідь прораховані авторами, на яких очікує значно складніше завдання, ніж на митців лінійного кіно, проте це надає інші, ширші можливості для творчості. В проекті такого масштабу мають бути десятки, якщо не сотні точок варіативності, з відповідною формою графу типу «дерево». Окрема специфіка подібного проекту порівняно з наявними кінофільмами з варіативним сюжетом полягає у діленні точок варіативності на класи. Ця специфіка виникає через особливості технічної побудови проектів віртуальної реальності. Якщо ми беремо кінофільм з варіативним сюжетом, то абсолютно всі сюжетні лінії мають бути відзнятими заздалегідь. Це призводить до того, що з'являється сенс робити варіативність лише значного ступеня.»* [22 с.122]

Мабуть, найбільш правильний з погляду поєднання інтерактивності та наративної структури підхід був сформований у «Detroit». Сюжет у ньому розповідав про набуття роботами самосвідомості та їх боротьбу за свої права.

Головними героями виступали три андроїди різних моделей – служниця Кера, поліцейський Коннор і чи не єдиний свого роду прототип на ім'я Маркус. Кожен з них рухався власною сюжетною гілкою - Кера рятувала маленьку дівчинку від батька-тирана, Коннор розслідував злочини, пов'язані з андроїдами, а Маркус пробував підняти повстання. Незважаючи на те, що багато епізодів гри були досить лінійними, як наприклад «З мертвих», в якому Маркус опинявся на звалищі і був змушений збирати себе частинами, в цілому можливостей для відіграшу гравцеві вистачало. Більше того, дії одних персонажів впливали на події, що відбуваються з іншими. Так, якщо Маркус вибирав шлях насильницької боротьби, Кера могла зіштовхнутися з труднощами під час переходу кордону.

Інший спосіб, але не менш цікавий пропонуються у візуальних новелах. У двох попередніх іграх, по суті, відсутня нелінійність, а гравець, подібно до персонажів фільмів, просто рухається за сюжетом до розв'язки, яких є декілька основних. Інші подібні проекти дають не дуже багато простору для взаємодії, але при цьому розповідають захоплюючі історії у форматі аудіовізуального твору, що вже достатньо зближує їх з кіно, і нагадує книго-фільми. У міру розвитку тривимірних ігор від першої особи і консолей, на яких вони працювали, візуальний ряд наближався до дійсності швидше за інші аспекти. З виробництва процесорів обробки 3D-сцен зросла ціла індустрія.

Але інші риси реалістичного оточення, що відчувається, залишилися практично недослідженими. Наприклад, внутрішній світ та поведінка віртуальних людей – за вирахуванням факту їх взаємодії з іншими об'єктами. Ця проблема дедалі більше виходить із-під контролю. Поліпшення візуальної складової сприятливо позначається на реалістичності 3D-світів, але якщо люди, що їх населяють, поводяться як роботи, а оточення виконує роль «потемкінських сіл», виникає гостра невідповідність. Це відбувається повсяк час і з кіно, цій тенденції надав назву Річард Гразін: *«Використання цифрового композитингу та морфінгу — знак того, що фотографічна природа кіно переходить на іншу стадію - постфотографічну дигітальну онтологію.»*[4

с.233] Кінематограф перестає приховувати, що передає штучну, сконструйовану реальність та відверто вказує на те, що, зображення виходить шляхом фотографування неіснуючого, а то й просто неможливого.” Цікава сама ідея інтерактивної історії в душі книго-фільму із фентазі світу «Дюни», яка передбачає, що гравець може стати фактором розвитку сюжету. У 2005 році в цьому напрямку серйозно просунулась *Facade*, інтерактивна п'єса в одну дію, яка вільно переказує сюжет - «Хто боїться Вірджинії Вулф?» Для відеоігри результат був відмінний, але її було легко «зламати». Один із гравців, наприклад, прикинувся зомбі і повторював лише слово «мізки», доки віртуальна пара не виставила його за двері.

До цього методу наблизилась гра «*What Remains of Edith Finch*». Вона розповідає про дівчину, яка повернулася до загадкового порожнього будинку, де їй відкриваються несподівані та похмурі секрети. Едіт Фінч з назви гри - наймолодша серед членів сім'ї Фінч, що вижили, іммігрантів, що перебралися в околиці Сіетлу в кінці XIX століття. З сім'єю пов'язана легенда про прокляття, недугу, що стала причиною міграції. Але переїзд на острів Оркас анітрохи не полегшив жорстокі удари долі: весь рід Фінчей був приречений на загибель, найчастіше за трагічних обставин. Едіт успадковує старий сімейний будинок від своєї матері, останньої жертви прокляття.

Як і у випадку з «*Doom*», «*BioShock*» та практично будь-якою іншою грою від першої особи, порожнеча оточення необхідна для його функціонування. У тривимірних іграх сеттинг важливий так само, як і решта досвіду – якщо не важливіше. І маєток Фінчей – чудовий сеттинг, продуманий і реалізований у найдрібніших деталях. Це дивна родина, тому будинок сповнений рукотворних дрібничок і викликає незвичайні асоціації з творчістю дитячого письменника доктора Сьюза. Гра представлена дюжиною оповідальних епізодів, в яких Едіт відвідує різні частини будинку і дізнається про долю своїх родичів через речі, що залишилися після них на зразок щоденників, листів, записів та інших. В результаті маємо естетично зрозуміле поєднання художнього бачення Едварда Горі, Ісабель Альєнде та Веса

Андерсона. Це чудова маленька гра з амбіціями відповідно до рівня виконання. Проте на головне питання вона не відповідає: Для чого цій історії формат відеоігри? Протягом усього проходження, можна замислюватися про те, що завадило б насолодитися «What Remains of Edith Finch», якби її сюжет був розказаний традиційними засобами. Сучасні засоби рендерингу в реальному часі нічим не гірші за комп'ютерний пререндер, і візуальна частина нітрохи не постраждала б, зроби автори анімаційний мультфільм замість гри. У зв'язку з цим багато хто, зокрема піонер віртуального простору Том Де Вітт, особливо наголошує на «нематеріальності» комп'ютерного мистецтва, тому що твори комп'ютерної графіки — це по суті набір алгоритмів і баз даних».[21 с.38] Історія лінійна від початку до кінця, а взаємодія з оточенням лише заважає — скажімо, у темному коридорі важко зрозуміти, що наступна сцена за рогом.

Але відповідю може стати конкуренція, адже ігрова індустрія давно прагнула обійти Голлівуд у боротьбі за титул «медіа XXI століття», поняття вкрай неактуальне та прийнятне хіба що для обивателя минулого сторіччя. Однак привабливіше звучить інша версія: якби What Remains of Edith Finch лінійним досвідом, вона все ж щось втратила б. Кожен епізод набуває власної форми і побудований на дотепній інтерпретації самої ідеї 3D-моделювання та взаємодії. В одному з них гравці керують різними тваринами, переосмислюючи знайомий простір. В іншому — досліджують особняк Фінчей, але всередині коміксу, де традиційне освітлення замінюється сел-шейдеровим рендерінгом. А в третьому і зовсім паралельно взаємодіє з двома світами: фантазією персонажа — і його робочим місцем.

Однією з цілей таких ігор стало скасування ролі гравця як рушійної сили — через це за жанром закріпилася насмішкувата назва «симулятор ходьби». Однак ці симулятори спочатку були перехідною формою жанрів. Ідея гри, без геймплей на перший погляд має політичний характер, але швидко перетікає в концептуалізм. «What Remains of Edith Finch» перейняла естафету та поставила нове завдання. Тепер не важливо, чи зможе гра розповісти гарну історію чи навіть перевершити книги, кіно та телебачення. Важливо те, як вона

використовує ігрові матерії, як винесе їх на перший план, зробить їх зрозумілими та художньо ціннісними.[50]

Справжнє досягнення «What Remains of Edith Finch» у тому, що вона нарешті закликає гравців забути мрію про інтерактивну розповідь. Підсумовуючи тези 2 розділу, вкажемо те що відеоігри мають безліч новітніх способів того як у грі можна розповісти історію. Та насправді гра процвітає в іншому прагненні: показати солодку цікавість розбору сюжетів, коміксів, і віртуальних просторів - чого завгодно - у розборі на складові та їх збору незвичайним чином. Ідея книго-фільму – це лише ускладнена ідея книги. Якщо у ігор і є майбутнє, не кажучи вже про результат, коли вони розкриють свій потенціал і займуть місце головної медіасфери епохи, то це відмова від амбіцій оповідальних медіа. Вони мають робити те, в чому і так процвітають: збирати з частин звичного світу щось нове, дивовижне та несподіване і надавати йому нового куту огляд. А для цього необхідно розв'язати низку проблем.

Розділ 3

Взаємодія кінематографу і геймдизайну: перспективи екранізацій, та мистецьке сприйняття ігор

3.1 Проблеми когнітивного сприйняття.

Як було досліджено в попередніх розділах, наближення нової цифрової ери, сприяють розвиток технологій захоплення рухів та осіб, постійне збільшення обчислювальних потужностей та вдосконалення графіки, опрацювання кат-сцен на рівні, що не поступається Голлівудським блокбастерам, а також сумісні з ними бюджети. Особливо в цьому плані досягли успіху внутрішні студії Sony, з-під крила яких вийшли «Uncharted 4» з запаморочливими екшн-сценами, «The Last of Us 2» з сюжетом, що зачіпає психологічні травми та гендерні проблеми в зомбіапокаліпсисі, «Ghost of Tsushima», натхненний творами Акіри Куросави, «Death stranding» із зірками першої величини на головних ролях і кат-сценами загальної тривалості можна порівняти з сезоном серіалу, «Detroit», що розвиває напрацювання «Fahrenheit» і «Heavy Rain», «God of War», повністю поставлений одним безперервним планом і використовує як головний оповідальний інструмент внутрішньокадровий монтаж, а також інші проекти. Постає не менш провокативне питання навіщо всім переліченим іграм такий великий ухил у бік кінематографічності? Якщо по суті свої вони можуть обійтись перевіреним геймплеєм.

Втім, перша відповідь на це питання вкрай проста. Цілком очевидно, що всі вони розповідають, чи намагаються розповідати, складні, дорослі, наповнені глибинними сенсами історії, на філософські, соціальні та будь-які інші непрості теми. Це може бути як драма про батьків та дітей, фантастичний трилер про наявність душі у машин, або бойовик про честь та гідність чи помсту. Щоб розповідь вийшла цілісною і, найголовніше, доступною для розуміння, розробники стали спиратися на досвід вже сформованого мистецтва, що вважається наймасовішим, а відповідно, і найлегшим як для подачі історії, так і для її сприйняття. Кінематограф виробив свою семантику та ідеальний інструментарій для передачі наратива і тому, заручившись як підтримкою його

мовою, творці ігор змогли в черговий раз голосно заявити про себе – показати, що їхні роботи можуть не тільки виконувати виключно розважальну функцію, але й бути серйозними творами, які мають право претендувати на місце у пантеоні сучасних мистецтв. В більшості своїх випадках навіть відсилається до інших історій та мистецтв, за ідеєю Смерті Автора яку представляв Ролан Барт: *«Нині ми знаємо, що текст є не лінійний ланцюжок слів, що виражають єдиний, як би теологічний зміст («повідомлення» Автора-Бога), але багатовимірний простір, де поєднуються і сперечаються один з одним різні види письма, жоден з яких не є вихідним; текст витканий з цитат, що відсилають до тисяч культурних джерел.»* [54]

Ніби все гаразд, та студії автори і розробники навчилися висловлюватися на будь-які цікаві для них теми, а гравці отримали твори, які змушують вчитися, думати і співпереживати. Ігрова індустрія поповнилася творчими проектами, що обговорюються громадськістю, які запам'ятовуються на довгі роки і будуть наводитися в приклад, коли мова зайде про причетність до мистецтва. Та будь яка синестезія викриває окремі нюанси.

Використовуючи для розповіді хорошої історії кінематографічні прийоми є абсолютно нормально і навіть правильно. Однак кінематографічність може вступити в конфлікт з інтерактивністю. Найпростіший приклад – лудонаративний дисонанс, що виникає у разі виявлення серйозної невідповідності між ігровим процесом та сюжетом. (Префікс ludo - від слова ludology, яка в англійській мові вживається для позначення науки, що вивчає ігри) та дисонанс. [32] Чим він характеризується? По суті, коли реципієнт дивиться ігрову кат-сцену, де герой наприклад засмучується через те, що знаходиться далеко від своєї сім'ї, а вже за мить, сидячи за кермом спорткара, пригає через каньйон. Загалом історія говорить одне, а гравець переживає зовсім інше. І особливо це стосується характеру дій персонажів. Класичний приклад – головний герой серії «Uncharted»- Нейтан Дрейк. Автори змальовують його привабливим авантюристом, благородним розбійником і загалом, дуже приємною та розумною людиною. А потім керування над ним

перехоплює гравець і легким рухом пальця по клавіші пострілу перетворює Нейтана на машину для вбивства. Те саме можна сказати і про останню ітерацію Лари Крофт, яка в сльозах обробляє тушу оленя, а потім дістає лук і без браку совісті відправляє на той світ натовп людей. Найчастіше гравець не звертає увагу на таке, оскільки приймає ігрові умовності. Трапляється, так зване, призупинення достовірності – стан у якому людина повністю поринає у розповідь і що відбувається на екрані йому перестає відчуватися щось штучне, а сприймається вже, як частину дійсності. Схожим чином працює і кінематограф, при перегляді якого глядач не звертає уваги навіть на те, що дія транслюється через плоский екран і, по суті, нічого реального в кадрі немає. Тим більше спираючись на цифровізацію всіх медіа. За рахунок цього ефекту глядач приймає будь які сюжетні умовності, «роялі в куцах» чи то сценарні костилі, і те, що головному герою, який часто за умовчанням – «хороший» хлопець», все сходить з рук, навіть крадіжка, вбивство та інші не дуже законні речі. В ранніх іграх ця проблема існувала б через брак достовірності кат сцен, нині же основною причиною є, розділення наративу та геймплею. Власне наратив у руках письменника – це один випадок, а в руках гравця – зовсім інший шлях. Сприйняття історії де більш серйозно відбувається дія, псується, тому що вона конфліктує з тим, що ми насправді відчуваємо.

Інший вид дисонансу – дисонанс ідентичності. Задля розуміння, використаємо концепції сталих видів мистецтв як то література і кінематограф. Більшість літературних творів є сторітелінгом від третьої особи: про події оповідає третя особа – автор – а рідер інтерпретує їх на власний розсуд. Фільми, з іншого боку, це сторітелінг від другої особи: глядач дивиться, як події розвертаються прямо перед його очима, і бачите їх такими, якими вони є. Коли як, відеоігри - це сторітелінг від першої особи: гравець і є той актор, який живе в цій історії і спрямована всередину нього.

У грі зі мізерним сторітелінгом, перебуває надсильний дисонанс ідентичності. Момент розриву, відбувається коли гравець втрачає контроль. Він ніби «вистрибує» зі свого тіла та спостерігає за тим, як герой, яким він тільки-

но був взаємодіє з іншими персонажами без його контролю. Ось це «перемикання» з першої особи на другу, вибиває з канви гравця до глядача. Першопричиною цього дисонансу є те, що основним змістом усіх видів комп'ютерних ігор є створення псевдореалістичної, ілюзорної, міфологізованої картини світу. Планомірна реплікація аспектів повсякденного життя, створення образу світу в людській уяві, і в подальшому його заповнення вигаданими персонажами, королівствами та країнами, а також новими епохами та цілими всесвітами. В соціумі, комп'ютерні ігри формують особливе ставлення до світу, який не сприймається об'єктивно і служить лише для розваги призводить до формування особливого виду свідомості, що створює світ ілюзій, відірваний від дійсності.

Варто зазначити і те що в умовах кризовості, війни, агресивності, напруженості сучасного суспільства все більше його членів прагне втечі від реальності, «життєвої суєти, проблем, стресів, втоми». Власне ігри першочергово несли таку роль, коли як кіно слугувало рефлексивним апаратом для відображення епохи. Сучасні розробки дають змогу для світу вигадки, мрій, де «увага індивіда повністю поглинається віртуальними переживаннями, що не залишають можливості одночасно думати про щось ще. У цьому сенсі комп'ютерні ігри виступають своєрідним виразом бажань, інстинктів, прагнень. Але подібне прагнення до розваги веде до того, що індивід як би переміщається у світ, запропонований йому авторами.[46]

Ігри мають стати послідовними. Такий підхід значно знижує важливість дій. Гра ніби не довіряє вам (як гравцеві) у ухваленні серйозних рішень. Геймдизайнерам варто орієнтуватись на один із базових принципів написання сценарію – це «показувати, а не розповідати». У книзі сценарної майстерності Блейка Снайдера, є чудовий приклад того, що кінематограф напруцював з роками як троп, а відеоігри мусять вносити до свого апарату. В книзі Блейк зазначає: *«Я називаю це «сценою порятунку котика». У сучасних фільмах її більше не використовують, хоча вона є основною. Це сцена, де ми зустрічаємося з головним героєм і він робить якийсь вчинок - наприклад, рятує*

кішку, - завдяки якому розкривається його характер, що змушує нас, глядачів, йому симпатизувати». [18 с.63] Себто потрібно не просто показувати, як персонаж ухиляється від падаючого валуна, а створити таку ситуацію, щоб гравець зробив це сам. Таким чином, гравець відчує вправним себе, а не лише свого аватара. Розвиток персонажа має стати розвитком самого гравця – це ключ до іммерсивного сторітелінгу в іграх.

Великою проблемою є концепція внутрішніх кат-сцен. Так, збільшення кінематографічності веде за собою збільшення і тривалість кат-сцен. Тобто кат-сцени як ведуть і до найвидовишнішого виду сторітелінгу так і до дисонансу – свого роду це дивне модальне зрушення, яке відбувається щоразу, коли гра намагається переключитися між наративним та ігровим режимами. Одну хвилину гравець грає у гру, другу хвилину дивиться кіно. Це руйнує занурення, постійно нагадуючи, що насправді відбувається споживання розважального продукту. В свою чергу – це нівелює будь-яку напругу та будь-які емоції, які з'явилися під час попереднього геймплею.

В механіці більшості відеоігор це виглядає так, наприклад геймер знаходиться у напруженій грі, де начебто боретесь за своє життя. Ситуація і справді напружена: кожну секунду він перебуває в повній бойовій готовності, спостерігає за кожним своїм кроком, стежить за тим, щоб не зробити жодної помилки. Насправді його переповнюють реальні стрес та напруга. Справжній, відчутний тиск, який виник не тільки тому, що його персонаж знаходиться в складній ситуації, де літають кулі та гризуться зомбі, але й тому, що це виклик для нього самого. Він намагається впоратися з ігровою ситуацією і вийти переможцем із непростой ситуації. Це і є хороший сторітелінг: емоції, які переживає гравець, відповідають ігровій ситуації. І ось під час геймплею, раптом камера від'їжджає назад і перед вами кат-сцена. Миттєво вся напруга випаровується. Більшість кладе контролер убік, відкидається назад і починає дивитися. І хоча персонажі на екрані можуть опинитися в ще серйознішій ситуації -реципієнта як гравця, це зовсім не турбує. Десь там, у глибині душі, гравцю здається, що це просто «кінорежим»: все це відбувається лише тому, що

мало статися. Це просто «частина історії». Усі помилки, скоєні ним раніше – під час ігрового режиму – мали значення, так як він переживав справжній стрес. Але тепер, коли герой не під контролем, всі помилки відбуваються в «кіно-режимі» і є «частиною плану». Гравець втратив імерсивність, перестав бути частиною гри. Коли гра переходить у цей режим - гравець розслаблюється. Та інколи це розслаблення відбувається під час кульмінації. Те, що мало стати найнапруженішою частиною гри, стає моментом, коли відбувається розслаблення м'язів і реципієнт з полегшенням зітхає. Варто вважати, що автор даремно витрачає емоційний багаж, накопичений геймером під час геймплею, в ім'я більшої «кінематографічності».

Тож, щоразу, коли гра перемикається з геймплейного режиму в кінорежим, емоційна прив'язка до персонажа падає майже до нуля.

Звертаючись до семантики, і історії кінематографа, віднайдемо точку в якій у глядача виникав схожий когнітивний зсув. В епоху «великого» німого кіно. Це були чудові фільми, з акторською грою, яка насправді зараз може здатись манірною але на той час захоплюючою. Можна навіть сказати, що вони добре справляються із подачею візуальної складової. Але вони мали інтертитри.

Саме ті написи на чорному тлі, які з'являються для того, щоб пояснити, що відбувається, або для того, щоб показати діалогові фрази. Під час цих вставок фільм регресує на один вимір – сенсорний – який відрізняє фільми від літератури. Воно повертає літературу на кіноекран. Протягом фільму візуальні враження перебувають на високому рівні. Щоразу, коли на екрані з'являються проміжні титри, сенсорні враження спадають до нуля. Те ж саме відбувається в ігрових кат-сценах. Коли з'являються кат-сцени, зникає цілий вимір – з інтерактивністю – який і вирізняє ігри від фільмів. На екран повертається кіно. Ігри з кат-сценами - це німі фільми ігрової індустрії. Але німе кіно можна виправдати технічними обмеженнями, тоді як для гейміндустрії таких виправдань немає. Найгірше те, що найважливіші сюжетні повороти відбуваються саме під час кат-сцен – розробники тримають вас на безпечній відстані від фактичної важливої участі у своїй грі. Історія гравця полягає в тому,

що ви дивитесь кат-сцену, і раптово гра каже, що вам потрібно натиснути на кнопку - найочевиднішим і дратівливим способом - і ви повинні на неї натиснути, а то ризикуєте спостерігати цю кат-сцену знову і знову. Експліцитна ж історія полягає в тому, що ваш персонаж, висить за мить від смерті і намагається втекти від неї, використовуючи свої навички та спритність. Тому йдемо до правила, того що експліцитна історія – це естетичний контекст для історії гравця. Це своєрідний спосіб обрамлення дій і мотивації. Спосіб для зміцнення зв'язності та посилення меседжу автора. Два типи наративу працюють спільно.

З іншого боку, якби в повністю геймплейній грі сцені не було історії гравця, якби він просто дивився по-справжньому кінематографічне відео, що зображує цю ситуацію, гравець теж нічого подібного не зазнав б. Проникливо відчував би естетичну насолоду, споглядаючи красиву картинку, або радів б за протагоніста, який вижив, але не пережив б почуття особистого досягнення чи ризику.

З важкою задачею об'єднання двох різних підходів справляються далеко не багато сучасних ігор, а радше ті, які мають лінійний, заскриптований, кінематографічний формат. Під цим форматом маються на увазі ігри з великим ухилом в історію, із заскриптованими подіями, купою персонажів та діалогів і, як правило, певною кінцівкою. Але цей формат має багато недоліків: ілюзія вибору, надмірний упор на діалоги (навіть і якщо у гравця немає над ними особливого контролю), а також жорсткий, лінійний сюжет. Якщо це буде фільм, то все чудово, але, будуючи з цим елементи гри, вони стають недоліками, т.к. погано стикуються з головним інструментом відеоігрового середовища – інтерактивністю.

Однією з таких ігор наприклад є «Portal» від студії Valve, але зі сторітелінгом у неї все гаразд. Втім, це швидше виняток з правил, т.к. гра унікальна у своєму вмінні користуватися своїми ж слабкостями. Відсутність вибору, односторонні діалоги, лінійне оповідання – все це має сенс у «камерно-тестовому» форматі Portal. Гравець змушений робити те, що кажуть, т.к. він

лише піддослідна морська свинка. Він може говорити у відповідь, т.к. інших персонажів в окрузі немає, тільки божевільний безтілесний комп'ютер. І він може рухатися лише в одному напрямку – від однієї тестової камери до іншої. Дуже зручний формат, який не тягне за собою ніякого дисонансу. Але перенести ці методи інші гри не можна. Єдиний спосіб - відштовхуватися від цих недоліків у побудові історії. Але це не варіант для більшості ігрових історій.

Можливо, лінійний формат просто не надто підходить для ігор. Деякі ігри, що працюють з цим форматом, роблять чудову роботу – принаймні в деяких аспектах – та є приводи сумніватись, що буде відчутно якийсь серйозний прогрес у цій наративній галузі в довгостроковій перспективі серед менших студій які не мають імені чи коштів. Цей стиль запозичений із фільмів, і його адаптація на ігровий сторітелінг виявилася найуспішнішою для прибутку. Але все ж таки він не вписується в середовище, де вже є інтерактивність, прийняття рішень та особисті враження. Тому, інтерактивне кіно мусить вигадати «золоту середину» щоб в подальшому бути популярним жанром. Існує кілька варіантів, і деякі з них експериментальні, але про один з них варто згадати - це наратив, що розвивається(в'ється).

Як ми вияснили, слабкість лінійного (заскриптованого, кінематографічного) формату полягає у відсутності контролю. І в той самий момент надання надмірного контролю гравцю. Та чи зникне проблема просто відмовитись від суворого контролю? Для ігор найзвичнішою річчю є те, що спочатку ми створюємо персонажа та світ. Обидва аспекти спираються на власний сценарій, після чого автор вибудовує геймплей, тримаючи цей сценарій в розумі. Чи варто спочатку створити історію гравця, а потім вибудувати, виходячи з неї експліцитну історію? Вірогідно це призведе до створення абстрактної гри, на кшталт прешутів чи розкадровок у кіно, а потім написати історію, яка буде мати сенс в рамках цього геймплея. Цей метод вартий уваги, але цей наратив про інше. Експліцитна історія - описує історію гравця. Щоб сюжет, кульмінація та персонажі залежали від його вражень.

Коротко, ця історія описуватиме те, що робить гравець, а не те, що йому потрібно зробити.

Цікавий представник цього типу наративу - «Journey», гра з дуже вільною експліцитною історією. На початку гравець знає лиш те, ким він є чи людиною, чи кимось (або чимось) ще, який стоїть посеред пустелі. На цьому власне все. Жодних явних цілей, мотивації, сюжету, конфлікту чи діалогів. Проте, всі ці речі природним чином виявляються через дизайн гри. На початку гравець бачить гарний промінь світла, що мерехтить на горі, що знаходиться відчутно далеко від нього. Свідомо чи ні, але геймплейно все таки він вирішує, що вам потрібно дістатися цієї гори, т.к. вона завжди знаходиться у полі зору геймера. На шляху він зустрічається з деякими персонажами. Це інші гравці, які переживають ті ж враження, що і він. Проте гравець не може спілкуватися словами, але можете спілкуватися один з одним за допомогою мови тіла та здатності співати. На цьому етапі кожен має свою власну історію. Деякі люди поєднуються з іншим цікавим гравцем, вирішують разом якісь загадки, вибудовують дружбу і досягають фіналу теж разом. В інших виникають конфлікти, після чого вони вирішують рухатися до кінцівки поодинці. Інші знаходять чудового друга, але поступово, вирішуючи свої власні ігрові проблеми, віддаляються від нього, а потім оплакують його втрату. Інші знаходять наставника, досвідченого гравця, який може навчити чогось та провести до фіналу. Усе це чудові історії, які стають для гравців глибоко значущими, т.к. це особисті враження, що вони створюють самі. Але й не лише особисті – як у випадку з Tetris'ом – а й емоційно складні, як майстерно вибудоване сценарне кіно. Але враження за рахунок інтерактивності набагато сильніші, ніж якби ми дивилися кіно, бо це відбувається з нами. Це відбувається не тому, що все це написано якимсь сценаристом, а тому, гравець зробив такі дії, і його новий друг теж. Гравець створив реальні відносини, переживав реальні емоції, реальний розпач та задоволення. Заскриптована версія цих вражень була б замісною, не справжньою. Це можна було б назвати

буквальним нарративом, т.к. все важливе відбувається у реальному житті, якщо не вважати, що сеттингом є містична пустеля.

Не можна сказати, що розробники не створили жодної експліцитної історії. Вони швидше не намагалися створити конкретні сюжетні лінії, персонажів, діалоги та події. Вони вирішили створити контекст, у якому ці елементи з'являться самі собою. Коли ви зустрічаєте іншого гравця, з'являються візуальні підказки, що акцентують вашу увагу на впровадження нового персонажа. Коли гравець спілкується з ним за допомогою співу та мови тіла, у його мозку формується безліч різноманітних образів про особистість цього гравця (ось тут і арка персонажа). Все це елементи відмінної історії, створені розробниками експліцитно. Але вони не пхають це геймеру насильно в горло - все відбувається природним чином.

Отже, спираючись на низку когнітивних дисонансів, стає зрозуміло що відеоігри мають пройти ще певну еволюцію і сталість і своєму дизайні, абсорбуючи методи та інструментарій кінематографу у своїй користі. Згодом їх досвід може перерости у тривалий потік відеоігор для «геймерів», ігор для поціновувачів історії та інші.

3.2 Екранізацій відеоігор: проблеми адаптації, участь в індустрії.

Доволі довгий сегмент часу існування відеоігор, адаптування їх для великого екрану вважалось чимось низьким, бурлескним маргінальним. Продюсери не цікавилися надто сильно в їх художній цінності для індустрії, і максимум що робили так це вганяли в рамку категорії Б, які звісно являлись не цікаві глядачеві. Хоча варто зазначити що у рік виходу «Рас-Ман», його прибуток вже в рази обійшов бокс-офіс найкасовішого фільму 1980-го року - Супермена 2 Річарда Донни.[27] Ситуація стрімко видозмінилась в останні роки, коли вже неможливо було принижувати факт того як відеоігри стали важливим фактором у світовому медіа, та культурним феноменом. Ігрова індустрія стала приваблива для продюсерів, адже вона має таку ж велику кагорту відданих фанатів як то і комікси, а також популярні образи які стають знайомим навіть тим хто не грає у відеоігри. Але, повторюючи екранізації відеоігор як і колись

коміксів, спочатку не справляли враження, саме тому створили передупередження для нових екранізацій.

Як було досліджено у попередньому розділі, наратив в іграх, хоч і подекуди поступається геймплейним особливостям, але тим не менш, ігри від початку свого зародження користувались базовими принципами кіно.[30] Йдеться не тільки про кат-сцени, але і про базові принципи управління увагою глядача. Наприклад ті ж самі направляючі лінії, композиційні доміанти чи особливості освітлення. Часто навіть великі автори кінемаографу паралельно розвиваються у ніші геймдизайну. Наприклад відомий фільм Стівена Спілберга - «Врятувати рядового Раяна», вплинув на масу ігор-шутерів в тематиці Другої світової війни. У 1990-ті дійсно, серйозних і масштабних історичних шутерів ще ніхто не робив, і Спілберг бачив у цьому певний потенціал, та порожню нішу для бізнесу. При цьому він не хотів, щоб гра була надмірно жорстокою. Незважаючи на те, що в його ж «Врятувати рядового Райана» є дуже жорсткі сцени, відеогру Спілберг хотів зробити для максимально широкої підліткової аудиторії, щоб нове покоління американців змогло ознайомитися з історією через цікавий для них відеоігровий формат. Так, у грі потрібно було б стріляти в нацистів, але без будь-якої крові, розчленування і т.д. Загалом, Спілберг зібрав хлопців із надалю створеної, DreamWorks Interactive та описав їм свої ідеї[]. При цьому не сказати, щоб задуми режисера всіх надмірно вразили. В шутерах того часу, успішних шутерах, були маси великих пістолетів, шаблонно круті герої і карикатурні антагоністи, яких потрібно було винищувати різними витонченими способами. Звичайно, всі хотіли повторити успіх саме цих ігор, а не намагались зробити патріотичний, історично достовірний шутер. Та й було незрозуміло, чи потрібні аудиторії такі ігри взагалі?

Але Спілберг наполягав на своєму баченні і зрештою зміг переконати розробників у доцільності запуску такого проекту. Так почалося створення гри Medal of Honor (Медаль Пошани), названої на честь найвищої військової нагороди США.[34] Гра вийшла в 1999 році ексклюзивно на першій Playstation.

Видавцем виступила EA, яка добре попрацювала над просуванням проекту. Усі побоювання з приводу створення історичного шутера розвіялися в перші ж дні, коли продажі стали бити рекорди, а критики і гравці сипали захопленими відгуками. Гра виявилася настільки успішною, що в розробку відразу ж запустили сиквел, який вийшов уже за рік. У підсумку, Medal of Honor перетворилася на цілу відеоігрову франшизу, на рахунок якої 16 ігор, і продалася накладом загалом близько 40 мільйонів копій. І все це було закладено першою, вкрай успішною грою, ініціатором якої був Стівен Спілберг. В свою чергу режисер Дон Майкл Пол, у 2013 році зняв картину «Загін героїв», що базується на цій відеогрі. Така тенденція звісно, свого роду відображає факт твердження що висунув Жан Бодріяр - симулякр. У надзвичайно плідному цифровому світі досить важко віднайти першоджерело натхнення, як і зазначає філософ: *«Справжня революція XIX століття, революція модерну, полягає в докорінному руйнуванні очевидного, у звільненні світу від чарів і його зануренні в насильство інтерпретації та історії. Я констатую, я приймаю, я примиряюся, я аналізую другу революцію, революцію XX століття, революцію постмодерну, яка є тотальним процесом руйнації смислу, що дорівнює попередній руйнації очевидного.»*[2 с.46]

Але повертаючись до, екранізацій автори вимушені експериментувати з подачею історії, та звертатись до кінематографічних конвенцій, адже те що для голлівудського фільму виглядає вартісним атракціоном, для ігор це дещо буденна механіка. Лиш в окремих випадках як то ремейк «Шаленого Макса», ефект враження схожий на гейдизайн.

Опираючись на жанрове різноманіття, ігри про бійки чи перегони вдало працюють при гравцю як герою, але виглядали б перегружено у форматі кіно постійної дії. Найважливіша проблема адаптації відеогри - створення достовірної історії. Те що кінокомікс міг собі дозволити з першоджерела, інколи фактично майже достовірно вибудовуючи кадр за кадром як то робив Зак Снайдер у «Хранителях». В адаптації гри, потрібно вигадувати нові шляхи та концепції. В протилежному випадку вийдуть невдалі екранізації із 90-х, які по

суті своїй по інерції за популярності гри експлуатували персонажів. При перенесені відеоігрового світу на екран, можуть відкритись неправдиві чи недостовірні деталі які були мізерними при геймплею.

Сценарна проблема одна з найвагоміших у створенні адаптацій. Сценаристи вимушені скорочувати та спрощувати іноді складні сюжетні історії, задля людей які вперше знайомляться із сетингом вигаданого світу. З цією проблемою зіткнулись автори у заплутаному лорі світу Warcraft 2016 року, однією з перших великобюджетних кіноадаптацій гри. Це звісно призвело до розчарування у глядачів, проте фільм все ще залишався проривом у царині екранізацій [37].

Проте, цікавим є той факт що візуальну схожість з відеоіграми переймають фільми що ніяк не пов'язані з ними. Наприклад у квалдрології «Джон Вік» від Чада Стахелкі, вже з 2 фільму помітне тяжіння до ігрової структури “платформового” вирішення композиції фабули, коли на героя противники натрапляються за ступенем тяжкості та наближення до фіналу. В 4 частині це підкреслено суто візуальними, позасетинговими інтертирами які ніби натякають на інтефейс із підказками для гравця що є частиною наративу. Конвертація геймплею в ігрову режисуру це складне випробування для творчої команди фільму. Перед ними стоїть питання збереження вражень оригінальної гри, не використовуючи інтерактив. Звісно із практики відомо що екранізувати можливо все - шутер («Дум», «Хітмен»), хорор («Оселя зла»), моб-гру як то Dota чи «LoL», («Дота:Кров дракона», «Аркейн»), перегони («Need for Speed»), і навіть мобільні ігри вже з'явилися на широких екранах («Angry Birds в кіно»). Всі ці проекти різної ступені успішності. Та існує закономірність яка полягає в тому, що успішність екранізації це перш за все цілісність характерів та ідеї розвитку персонажів, та їх історії. Як то наприклад в екранізації Uncharted, автори вміло сконцентрувалися не на перепетях в пошуках скарбів, а дружньо-батьківських відносинах Натана Дрейка та Саллі (Том Холланд та Марк Уолберг в екранізації). Коли як автори серіальної адаптації саги Анджея Сапковського «Відьмак», не скористались успішною ігровою адаптацією, а

лишилися вільними у лорі оригіналу, за що власне і поплачували провальними рейтингами.

Яскравий приклад сучасної адаптації, все таки надає анімаційний сегмент. І в цьому найліпше висвітлює мультсеріал «Аркейн». Для адаптації зовсім не кінематографічної гри під екрани, студія Riot, плідно розробляла локації, вдихаючи в них життя, коли як в оригіналі цьому не надавалось уваги. Драматургічно серіал побудовано чітко і так, що глядач швидко усвідомлює розташування сил та героїв. Творці усвідомили що нема сенсу конкурувати з оригінальною відеогрою за сетинг, а варто розробити свій власний стиль. Цей стиль є частиною загальної тенденції у анімації від передових студій і відповідає новому диханню в ньому. Стиль що задав Альберто Мієлго у перших концептах для «Людина-Павук: Крізь всесвіти». Саме тому екшен сцени у серіалі демонстративно відрізняються від геймплею оригіналу. Але при цьому, серіал залишає за собою драматичну історію двох сестер на роздоріжжі різних ворогуючих світів.

Аналізуючи тільки бокс-офіс останніх років, можемо спостерігати за бурним зростанням кількості екранізацій ігор, які вже становлять пряму конкуренцію за виторгами. Останнім часом вийшли такі адаптації як: «Анчартед»(2022), «Лара Крофт»(2018), «Сонік 2 в кіно» (2022), «П'ять ночей з Фредді» (2023), «Бордерлендс» (2024), «Останні з нас» (2023), «Фоллаут» (2024), «Гран Туризмо» (2024), та інші. Таку тенденцію легко пояснити і тим що економічна успішність цих екранізацій гарантована величезною фан базою відеогри що адаптують. Хоч в деяких проектах спостерігається «конвеєрність», але інші виокремлюються чудовою історієюю та структурою, наприклад над фільмом Гран Туризмо 2024 року працював талановитий режисер Ніл Бломпкам, який став відомий завдяки сай-фай соціальній драмі «Район 9». Цікаво те що Бломпкам, зміг перенести властиву йому тематику боротьби героя проти соціальних стандартів на більш людський вимір, скидаючи на головного героя ксенофобію, зневіру та соціальний тиск. Хоч він і використовує доволі стандартні тропи для спортивних драм.

Зважаючи на все, можемо стверджувати що адаптації відеоігор, займуть схожу нішу як себто зайняли адаптації коміксів в індустрії. Проте можливий і розвиток авторської думки при належному підході, як це продемонстрували автори «Останні з нас»[64] та «Фоллаут». Відеоігри мають величезний потенціал для екранізацій, а в середині самих них можуть існувати також елементи повноцінних кінематографічних доробок. Як то фільм «Колетт». Це 24-хвилинний короткометражний документальний фільм режисера Ентоні Джаккіно та продюсерів Еліс Доярд і Енні Смолл, що входить до циклу у VR гри Medal of Honor: Above and Beyond. [34] Фільм розповідає про колишню учасницю французького опору Колетт Марін-Катрін, яка вперше за 74 роки подорожує до Німеччини. Її візит надихає молодий студент-історик, який входить у її життя і переконує відвідати концентраційний табір Міттельбау-Дора, де від рук нацистів загинув її брат. Стрічка отримала нагороду за найкращий короткометражний фільм на фестивалі «Велике небо», що дало їй право бути представленою на розгляд Американської академії кіномистецтв і наук на здобуття нагороди. Згодом фільм «Колетт» була номінована на премію «Оскар» за найкращий документальний короткометражний фільм на 93-й церемонії вручення премії «Оскар», ставши першим фільмом, виробленою (спродюсованою) студією відеоігор, який був номінований на «Оскар», і згодом виграв цю нагороду.

3.3 Проблеми сприйняття відеоігор, та майбутнє взаємовпливу з кінематографом.

Кожне медіа, так чи інакше зіткється із супротивом для сприйняття суспільством. Такі речі відбувались повсякчас, пов'язанні вони були із радикальною думкою соціуму щодо впливу на характер та дії глядачів/гравців, посилені висловами певних експертів, політиків, психологів та інших. Звісно це не оминуло відеоігри, як і кінематограф. Зазначимо, хоч відеоігри не мали власного «Кодексу Хейса», та вони мають ті ж самі методи протидії елементам поганого впливу, як то пропаганда куріння, алкоголю, фрагментів сексуального вмісту у вигляді вікового рейтингу. Проте відеоіграм, як і кінематографу, а саме

авторам варто працювати над своєрідною схемою дозволених прийомів, навіть у рамках «вільного мистецтва». Це перш за все пов'язане з кількістю зростаючих «геймерів» у світі, Нині подекуди ще міцні стереотипи щодо аудиторії відеоігор, до якої відносять переважно дітей та молодих чоловіків. Попри те, щорічні звіти й статистика, яку подають асоціації, об'єднання та компанії з дослідження відеоігрової індустрії, свідчать, що така думка є хибною та архаїчною. Так, за цьогогорічними даними європейської незалежної федерації Interactive Software Federation of Europe (ISFE), що представляє інтереси індустрії відеоігор в Європі для різних інституцій, організацій, науковців, розробників ігор та широкої публіки, жінки становлять 47% загальної кількості європейських геймерів [35]. Статистика щодо вікової категорії гравців ще цікавіша. Серед 100% опитаних у кожній віковій групі у відеоігри грають: 68% дітей віком від 6 до 10 років; 79% — віком від 11 до 14 років; 72% — віком від 15 до 24 років; 60% — віком від 25 до 34 років; 43% — віком від 35 до 44 років і 31% — віком від 45 до 64 років. Середній вік гравців у Європі — 31 рік . Згідно з даними Entertainment Software Association (ESA), американської асоціації, що спеціалізується на обслуговуванні бізнесу та суспільних потреб компаній, які випускають комп'ютерні й консольні відеоігри, ігри для портативних пристроїв, 2020 р. понад 214,4 млн американців грали у відеоігри; 59% цієї кількості складають чоловіки і, відповідно, 41% — жінки. Подано також статистику щодо вікових категорій: 21% припадає на користувачів до 18 років; 38% — від 18 до 34 років; 26% — від 35 до 54 років; 9% — від 55 до 64 років та 6% — старші за 65 років. Середній вік гравців становить 35—44 роки.

Звісно негативний вплив має місце серед відеоігор. «Розлад інтернет-ігор» — саме цей термін, введений для опису структурних і функціональних змін у системі горманальних винагород мозку. На нейронному рівні ці зміни такі ж, як і при інших залежностях, і розлад було визнано та класифіковано Всесвітньою організацією охорони здоров'я (ВООЗ). Ознаки розладу інтернет-ігор включають проблеми в школі та вдома, потребу грати, щоб почуватися добре, і втрату інтересу до речей, які дитина колись любила робити.

Відеоігри також можуть негативно вплинути на емоційний розвиток дітей із поведінковими проблемами або агресивними особистостями. Ігри вивільняють гормони, зокрема дофамін, і «відмова» від них може спричинити додаткові проблеми з поведінкою вдома та в школі. Проте, коли справа доходить до дослідження, можна переконатися, що відеоігри впливають на структуру та форму мозку. Та, як відбуваються ці зміни?

Дослідники у Китаї спостерігали за мозком студентів-геймерів, які грали в середньому десять годин на день. Одним із результатів їхньої МРТ (магнітно-резонансної томографії) було те, що ці студенти мали менше сірої речовини, ніж їхні більш помірковані ровесники (2 години на день). Саме сіра речовина нашого мозку дозволяє нам контролювати рухи, спогади та емоції. Вважається, що це буде в розробці аж до наших двадцятих років. [28]

Та чи не все так негативно. Дослідження також показали, що регулярні відеоігри позитивно впливають на ділянки мозку, які контролюють увагу та навички зорово-просторового сприйняття. При помірному використанні відеоігри можуть покращити здатність мозку міркувати та вирішувати проблеми. Можна розвинути кращу координацію рук і очей і навички сприйняття, а також здатність швидко обробляти інформацію, приймати рішення і виконувати багато завдань одночасно. В деяких випадках спеціально розроблені відеоігри застосовуються для навчання у школах та вузах. Хоча й інші відеоігри як то *Assassin's Creed*, наштовхуються гравців дізнаватись історичні матеріали, та реальних історичних діячів. Як це відбувається - у спеціальному режимі відеотуру, вирізали бої, квести і сюжет (щоб нічого не відволікало), а натомість залишили величезний світ, повністю відкритий для дослідження і споглядання, а також прикрутили гігантську кількість справжнісіньких турів. У кожному з таких у форматі екскурсії детально розкажуть і покажуть, чим жив Стародавній Єгипет періоду приходу римлян - починаючи від влаштування пірамід і закінчуючи звичайним повсякденним життям кожної з верств суспільства. При тому, зроблять це доволі стисло, без зайвої інформативності, зате з якою-ніякою візуалізацією. Відкритий світ *Assassin's*

Creed Origins великий і пророблений. І коли є можливість в інтерактивному форматі зазирнути в кожен його куточок, роздивитися кожному з кімнат у піраміді, поспостерігати за повсякденням і розкладом кожного його мешканця і піднятися буквально куди завгодно - сприйняття і занурення в епоху відчувається незрівнянно краще, ніж у класі за підручником або презентацією. Розроблявся цей тур насамперед для школярів і людей загалом далеких від відеоігор, а тестувався на справжніх монреальських учнях.[7]

Тож чи є майбутнє для відеоігор як нового медіа та мистецтва за допомогою кіно? Перш за все, іграм повинні дати можливість позбавитись закоренілого статусу «дитячих розваг», адже дослідження показують розширення вікового сегменту гравців. А також самого розуміння мистецтва як такого. Чи є гра мистецтвом, доцільно сказано у праці «Комп'ютерна гра як мистецька форма» Катерини Станіславської : *«Перш за все, будь-яка гра, як і мистецтво, є вільною діяльністю; гра за наказом – не гра, у кращому випадку це буде лише імітацією гри. Людина, вільно входячи у гру, так само вільно може з неї вийти. Звісно, гра базується на певних правилах і законах щодо участі у ній, проте у загальному сенсі гра завжди може бути припинена за бажанням гравців. Мистецькою діяльністю (як на стадії творення, так і на стадії сприймання) також не займаються з примусу. Справжній митець "пише, бо не може не писати", "співає, бо не може не співати" тощо – мистецтво є сенсом його життя. Так само і справжній шанувальник вбачає у сприйманні мистецьких творів найцінніші хвилини свого буття, які він віддає улюбленій справі з великою радістю і задоволенням.»* [24 с.95]

Чи зможе колись відеогра споріднитись з кінематографом? Із досліджених джерел та статей, підходить висновок що - ні. Відеоігри мають свій власний інструментарій який в свою чергу спирається на тих же технологіях чи тими ж засобами відображення. Негативне ствердження до цього питання підкріплюється і самою сутністю кінематографа. Сучасне кіно є постгуманістичним не лише на рівні змісту (з його темами вимирання людства), але й на рівні форми та виробництва. Постгуманістичним є цифрове кіно, тією

мірою, якою вона (особливо у формі невидимих цифрових спецефектів), «представляє нам неможливе так, ніби воно можливе».

Більше того, це відчуття постгуманізму не передбачає втрату чогось унікально людського, але робить можливим переосмислення людства через подолання його обмежень за допомогою технологій.

Цю теорію висуває Вільям Браун у книзі «Film Theory and Contemporary Hollywood Movies».[5 с.137] Де він також використовує своє обговорення щоб розробити теорію «постгуманістичного реалізму» в сучасному кіно, теорію, яка пояснює ті моменти, коли «камера» (більше не фізичний об'єкт, а скоріше вже не фізичний об'єкт спроектована гіпотеза) виконує «неможливий» і безперервний кадр. Браун аналізує приклади з фільмів «Війна світів» (2005), «Кімната паніки» (2002) та «Бійцівський Клуб» (1999). В тій же книзі дослідниця Таня Кшивінська використовує поняття трансмедіальності, конвергенції та адаптації, щоб дослідити дедалі важливішу синергію, що розвинулася за останнє десятиліття між кіноіндустрією та індустрією цифрових ігор.[Автори стверджують, що «ігри та кіно мають як спільні, так і відмінні риси. Підвищене усвідомлення цих особливостей та їхніх наслідків стає очевидним, коли йдеться про адаптацію ігор до фільмів та фільмів до ігор».

Мається на увазі, що індустрія настільки пов'язана що іноді автори фільму навіть паралельно надають права і допомагають геймдизайнерам у розробці гри за фільмом. Та для них теж часто відбувались перепони. Як ми згадували Стівен Спілберг розробляв гру Medal of Honor. Коли гра була вже майже готова, і про неї вже почали писати великі розважальні ЗМІ, ветеран війни у В'єтнамі Пол Буча, нагороджений тією самою Медаллю Пошани, почав завзято протестувати проти випуску гри.

За словами ветерана, випускати якусь стрілялку і називати її на честь головної військової нагороди США - це, щонайменше, образа державного масштабу. Він активно виступав у ЗМІ та закликав не допускати гру до прилавків магазинів. Щоб врегулювати конфлікт, Спілбергу та розробникам довелося особисто зустрітися з ветераном. Останній дуже красномовно

висловився проти гри, не залишивши на ній буквально живого місця. Спілберг на цій зустрічі надто занпав, думаючи, що проєкт точно доведеться закрити, і вже рахував на збитки. Але основна проблема була в тому, що Пол Буча нічого толком не знав про гру, крім самого факту її існування. Ветерана просто ображав сам факт створення подібного проєкту.

Тоді слово взяв сценарист гри Пітер Гіршмен. Він детально розповів про концепцію Medal of Honor: історична достовірність, патріотизм, можливість відчувати себе справжнім героєм війни і залучення підлітків до історії країни. Сценарист розповів, з якою любов'ю і повагою розробники підходили до деталей: починаючи від уніформи і закінчуючи документальними фото і відео вставками. Зрештою, гравець адже брав на себе роль доблесного американського шпигуна, який виконував низку місій у тилу ворога і за підсумком отримував ту саму Медаль Пошани. Пітер Гіршмен навіть показав ветерану геймплей, щоб підкріпити свої слова візуальним рядом. Згодом це подіяло і Бут відізвав позови, і навіть похвалив розробників за надання важливості та піднесення патріотизму.

Себто, стає зрозумілим той факт що здебільшого обурення виникає через нерозуміння чи то ненавмисну необізнаність у розумінні нового медіа. Якщо розглянемо медіа під призмою пошуку естетичну форми звичайних матерій. Поезія є естетичною формою мови. Живопис – естетичне втілення площини та кольору. Те ж саме можна сказати про фотографію та час. Про кінематограф і час із простором. Про архітектуру та маси з порожнечами. Про телебачення та дозвілля з домашніми звичками. Зрозуміло, ці медіа можуть розповідати історії та успішно їх розповідають. Але сюжети завжди йдуть за фундаментом медіа. То навіщо потрібні ігри? Розробники та споживачі помилялися, сподіваючись одного разу розділити п'єдестал із книгами, кінематографом і телебаченням, не кажучи вже про те, щоб повалити їх. Здається, використовувати ігри для оповідання – прийнятна мета, але вона в деякому роді позбавлена амбіцій. Існує нова думка що, ігри аж ніяк не нове, інтерактивне середовище розповіді. Це естетична форма повсякденних об'єктів пересічного життя.[23] Наприклад якщо

взяти м'яч та поле – вийде футбол. Схрестіть майновий достаток із Великою депресією – буде «Монополія». Надайте кільком фігурам із чотирьох квадратів гравітацію – ось і «Тетріс». Використовуючи технологію рейтрейсинг для відстеження снарядів – вийде гра Doom. Ігри можуть показувати, нові до цього незнайомі засоби застосування звичайних матерії. Оскільки це єдина мас-медіа, що з'явилася після постмодернізму, не дивно, що ці матерії стають суттю багатьох ігор. Найчастіше ігри впираються в ігрові умовності та ігрові матерії - хоча б частково, але вони працюють над розвитком і подолання цього бар'єру. Як то автор Хідео Кодзіма, що анонсував нову “гру” яка має стати чимось новим у синергії кіно та ігор: *“У той же час я хотів зробити щось нове, не схоже на «Death Stranding», тому я об'єднався з Microsoft, щоб створити «O.D.».* Це гра, але це гра, не схожа на інші. Я не можу заглиблюватися в деталі, і це також важко пояснити, але це трохи ризикований і новий виклик для мене в ігровій сфері.” [55]. Гра має бути традиційним хорором із видом від першої особи, де гравці блукатимуть похмурими локаціями, зіштовхуватимуться з монстрами, взаємодіятимуть із персонажами, виконуватимуть різноманітні завдання та займатимуться іншими активностями, про які поки що невідомо. Проте друга складова O.D також має експериментальний характер - гравцям буде необхідно переглядати відеоролики, шукати інформацію на реально існуючих веб-сайтах, причому, як спеціально створених для гри, так і на звичайних сторінках. Крім того, користувачі отримуватимуть повідомлення на свої месенджери, перемикатимуть вигляд камери та впливатимуть на вчинки персонажа. Якимось чином Кодзіма планує об'єднати в OD гру, кіно, реальність і сенсорну систему людини та використати для цього всі відомі медіа-формати й доступні технології.

Підсумовуючи, власне, в цьому і полягає найбільший вплив кінематографу, на відеоігри. Розвиток їх синестизії полягає не у винесенні одне одного, а в утворенні вдалих та новітніх поєднань у сфері мистецьких пошуків людини. З урахуванням цих трендів, можна передбачити, що межі між

кіно та відеоіграми поступово хоч і стиратимуться, та будуть постійно помітними, створюючи нові гібридні форми розваг і медіа. Майбутнє цієї інтеграції буде визначатися технологічним прогресом, креативністю розробників і потребами сучасного споживача/реципієнта.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

1) Описано історичний контекст і розвиток у першому розділі. З'ясовано взаємовплив двох мистецтв в історичній тяглості та динаміці. Досліджено, як кінематограф вплинув на формування наративів у відеоіграх. Як технічні досягнення (наприклад, CGI у кіно) трансформували графіку та дизайн ігор. Досліджено також паралельний розвиток кінематографу та відеоігор від ранніх етапів встановлення і до сучасності. Виявлено вплив класичних кіножанрів (екшн, трилер, наукова фантастика) на жанрову структуру відеоігор. Співдосліджено структуру розробки відеоігри за допомогою базових принципів виготовлення фільму.

2) У другому розділі проаналізовано драматургічні методи та виконано порівняння наративних інструментів, а також вплив глядацької/гравцевої участі на емоційний ефект від ігор, у порівнянні з кіно. Визначено відмінності та особливості двох медіа.

Виявлено новітню естетику та візуальна мову на межі двох мистецтв. Визначено що відеоігри хоч і використовують інструментарій кінематографу, та є самостійним медіа, що розвивається.

3) Досліджено кінематографічні техніки (наприклад, ракурси камери, монтаж) що використовуються у відеоіграх. Візуальний стиль та дизайн: у прямих екранізаціях та адаптаціях

Виявлено соціально-культурний контекст, висвітлено у розділі 3. Як кінематограф і відеоігри відображають суспільні проблеми (гендер, політика, психологічний вплив). Досліджено вплив обох медіумів на культурні тренди та молодь. Виявлено новітні технології та імерсивність, опанування новітніх віртуальної реальності стирання меж між фільмами та іграми. Визначено курс подальшої тенденції та взаємодії між медіа.

Список використаних джерел:

Літературні (електронні):

1. Barthes, Ronald//Camera Lucida//Translated by Richard Howard -1998.
2. Baudrillard, Jean//Simulacres et simulation//Edition Gallile - Paris, 1991.
3. Bazin, Andre//What is cinema?//University California Press -1967.
4. Bolter Jay David, Grusin Richard// Remediation. Understanding New Media//First MIT Press paperback edition - 2000.
5. Buckland, Warren// Film theory and Contemporary Hollywood Movies//AFI Film Readers series -2009.
6. Delluc, Louis//Photogénie//M. de Brunoff, -1920.
7. Felicia P.// Games in schools:using educational games in the classroom a handbook for teachers.// Brussels: European Schoolnet. - 2020.
8. Goldman, Gary//Don Bluth's: The Art of Dragon's Lair//Don Bluth Films-2017.
9. Kent, Steven. I.// Ultimate History of Video Games// Prima Publishing, Roseville, California - 2001.
10. Kracauer, Siegfried//Theory of film//Princeton University Press -1960.
11. McCloud, Scott//Understating Comics:Invincible Art//First HarperPerennial - 1994.
12. McLuhan, Marshall//Understanding Media: The Extensions of Man//MIT press Ltd - 1994.
13. Melissinos C. & O'Rourke P. //. The art of video games : from pac-man to Mass Efect.// New York: Welcome Book -2012.
14. Nichols B.//Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary//Bloomington, IN- 1991.
15. Raftery, Brian//Best. Movie. Year. Ever. How 1999 Blew Up the Big Screen//Simon & Schuster Ltd - 2019.
16. Schell, Jesse//The Art of Game design//3-e -2019.
17. Scolnick, Evan//VideoGame Storyteling//Watson-Guptill Publication -2014.
18. Snyder, Blake// Save the Cat: The last book screenwriting You'll Ever Need//Michael Wiese Production-2005.
19. Tolkien, J.R.R //The Fellowship of the Ring//HarperColins e-book -2004.

20. Whalen, Zach, Laurie N. Taylor// Playing the Past History and Nostalgia of Videogames//Vanderbilt University Press • Nashville - 2008.
21. Zackariasson P, Young C. J., . & Wilson T. L.// The video game industry : formation, present state, and future. //New York:Routledge -2012.
22. Канівець Іван// РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЕКТІВ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ЯК РІЗНОВИДУ ВАРІАТИВНОГО ЕКРАННОГО ТВОРУ// Науковий вісник КНУіМ. Карпенка-Карого номер 22-2018.
23. Малюк Євген//Відеогра як феномен сучасної культури//Дисертація 2021.
24. Станіславська Катерина Ігорівна//КОМП'ЮТЕРНА ГРА ЯК МИСТЕЦЬКА ФОРМА// ВІСНИК ДЕРЖАВНОЇ АКАДЕМІЇ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ - 2010.
25. Юваль Ной Харарі//Sapiens:Людина розумна Коротка історія людства//Bookchef Київ - 2023.

Електронні статті та газети:

26. BeforesandAfter//‘Everything is live at the same time’ [Режим доступу: <https://beforesandafters.com/2023/08/03/everything-is-live-at-the-same-time/>]
27. VoxOfficeMojo//Superman II [Режим доступу: <https://www.boxofficemojo.com/release/rl4084368897/weekend/>]
28. BrainAndLive//How Do Video Games Affect Brain Development in Children and Teens? [Режим доступу: <https://www.brainandlife.org/articles/how-do-video-games-affect-the-developing-brains-of-children/>]
29. Britanica//Adolph Zukor American motion-picture producer[Режим доступу: <https://www.britannica.com/art/history-of-the-motion-picture>]
30. Emily Short's Interactive Storytelling//Beyond Branching: Quality-Based, Salience-Based, and Waypoint Narrative Structures [Режим доступу: <https://emshort.blog/2016/04/12/beyond-branching-quality-based-and-salience-based-narrative-structures/>]
31. EuroGamer//Jordan Thomas about Bioshok 2 [Режим доступу :<https://www.eurogamer.net/bioshock-2s-jordan-thomas-interview>]
32. Frasca G. // Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative//Helsinki, [online] - 1999 [Режим доступу: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>]
33. GameRadar//Hideo Kojima confesses that Metal Gear Solid 2's motion capture was done using "trial and error" 25 years ago [Режим доступу: <https://www.gamesradar.com/games/metal-gear/hideo-kojima-confesses-that-metal-gear-solid-2s-motion-capture-was-done-using-trial-and-error-25-years-ago/>]
34. GamesRadar//Making of... Medal of Honor [Режим доступу <https://www.gamesradar.com/making-medal-honor/>]

35. Global games market report : the VR & metaverse edition// free version. Newzoo// - 2021.
36. HitBoxTeam//Designing game narrative 2013 [Режим доступа: <https://hitboxteam.com/designing-game-narrative>]
37. Hollywood Reporter//Warcraft: Film Review [Режим доступа: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-reviews/warcraft-film-review-896290/>]
38. Hosa//History of Video Games – 80’s, 90’s, & 00’s [Режим доступа: <https://hosatech.com/press-release/history-of-video-games/>]
39. Jethro Jongeneel//Environmental Storytelling in Games 2013 [Режим доступа: <https://www.jethrojongeneel.com/articles/T4.php>]
40. Mario Cerezo-Pizarro , Francisco-Ignacio Revuelta-Domínguez, Jorge Guerra-Antequera and Jairo Melo-Sánchez//The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature// MDPI - 2023.
41. Medium//How did Paul Walker appear in Fast 7 after his death? [Режим доступа: <https://faciaai.medium.com/how-did-paul-walker-appear-in-fast-7-after-his-death-fda6acfea096>]
42. Movieweb//Christopher Nolan Has Seen the Dark Future of AI Filmmaking, and He Didn't Like It [Режим доступа: <https://movieweb.com/christopher-nolan-ai-movies/>]
43. MUBI//KINOАUTOMAT Člověk jeho dum [Режим доступа: <https://mubi.com/en/ua/films/kinoautomat>]
44. National Geographic//Y2K bug [Режим доступа: <https://education.nationalgeographic.org/resource/Y2K-bug/>]
45. New York Times// Martin Scorsese: I Said Marvel Movies Aren’t Cinema. Let Me Explain - Nov. 4, 2019 [Режим доступа: <https://www.nytimes.com/2019/11/04/opinion/martin-scorsese-marvel.html>]
46. Péter Kristóf Makai//Video Games as Objects and Vehicles of Nostalgia//humanites - published 25 November 2018
47. Polygon//The painted world of Red Dead Redemption 2 by Arthur Gies [Режим доступа: <https://www.polygon.com/red-dead-redemption/2018/10/26/18024982/red-dead-redemption-2-art-inspiration-landscape-paintings>]
48. RollingStone//Pearl Harbor by Peter Travers//May 25, 2001 [Режим доступа: <https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-reviews/pearl-harbor-109641/>]
49. The Atlantic//Christopher Nolan on the Promise and Peril of Technology [Режим доступа: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2023/11/christopher-nolan-interview-technology-oppenheimer-interstellar/676044/>]
50. The Atlantic//Video Games Are Better Without Stories by Ian Bogost [Режим доступа: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>]
51. The Guggenheim New-York Museum//Rhythm 0 [Режим доступа: <https://www.guggenheim.org/artwork/5177>]
52. The Matrix//by Larry and Andy Wachowski//March 29 1998.
53. The Talks//Dennis Muren: “There’s a magic to it” [Режим доступа: <https://the-talks.com/interview/dennis-muren/>]

54. University of Pennsylvania// Roland Barthes// Death of artist [Режим доступу: <https://writing.upenn.edu/~taransky/Barthes.pdf>]

55. Variety// Video Game Legend Hideo Kojima Talks 'Death Stranding' Movie, Signing With WME for His Next Phase in Hollywood [Режим доступу: <https://variety.com/2024/gaming/news/hideo-kojima-death-stranding-movie-hollywood-wme-1236157008/>]

56. Vice//Heavy Rain's Creators Talk About the Importance of Narratives in Video Games [Режим доступу: <https://www.vice.com/en/article/a-reflection-on-heavy-rain-from-the-people-who-made-it-544/>]

57. Wired//How Christopher Nolan Learned to Stop Worrying and Love AI [Режим доступу: <https://www.wired.com/story/christopher-nolan-oppenheimer-ai-apocalypse/>]

Відеоматеріали:

58. Cinematic Games Are Dead! Long Live Cinematic Games!//(лекція про розвиток кат сцен в іграх) [Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=82z_sZRI93M&ab_channel=GDC2025]

59. Death to the Three Act Structure! Toward a Unique Structure for Game Narratives!//(лекція від сценаристів розробників Uncharted [Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=uz6hiw9eDQs&t=512s&ab_channel=TheGameOveranalyser]

60. God of War | Raising Kratos | "Making Of" Documentary// (документальний фільм про розробку God of War 2018) [Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=ra_R-K_IoUc&t=3945s&ab_channel=PlayStationEurope]

61. Grounded II: Making The Last of Us Part II// (документальний фільм про розробку The Last of Us 2) [Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=SC3C7GMMfDU&t=1931s&ab_channel=NaughtyDog]

62. IGN// Zack Snyder about Call of Duty [Режим доступу: <https://www.ign.com/videos/zack-snyder-loves-call-of-duty>]

63. IGN//Detroit: Become Human DEMO - Behind the Scenes With David Cage - IGN First [Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=7g9LMF3wzJA&ab_channel=IGN]

64. Making of The Last of Us | The Last of Us | Max//[Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=THZwZti2jvo&ab_channel=Max]

65. Narrative Mechanics - The Elements and Spaces of Interactive Storytelling// (лекція інтерактивний сторітелінг) [Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=_4o8_BBGL7o&ab_channel=DanielBurwen]

66. The Independent//Jon Favreau on how VR made The Lion King possible [Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=mt6FrkA5yn0&ab_channel=TheIndependent]

67. What Movies Influenced The Uncharted Trilogy?//[Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=oAC6FRWho0s&list=PLFnZ-YWZXyLizhI6TAwjcQmszzSpw2fIM&index=7&ab_channel=VideoGameFilmSchool]