

УДК 004.9:794]:791:316.722

DOI [https://doi.org/10.18524/2307-8332.2025.1\(31\).347987](https://doi.org/10.18524/2307-8332.2025.1(31).347987)

Євген ДЖИДЖОРА

доктор філологічних наук, доцент професор кафедри української літератури та компаративістики

Одеського національного університету імені І. І. Мечникова

Французький бульвар 24/26, м. Одеса, Україна

e-mail: dzhidzhora@gmail.com

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-3221-4866>

ІНТЕРАКТИВНИЙ ІГРОФІЛЬМ: РЕВОЛЮЦІЯ В МИСТЕЦТВІ ЧИ ТИМЧАСОВА РОЗВАГА? (на матеріалі «Detroit: Become Human»)

У статті досліджено феномен інтерактивного ігрофільму на прикладі комп'ютерної гри «Detroit: Become Human» («Детройт: стати людиною») від студії «Quantic Dream» (2018 р.). Інтерактивний ігрофільм визнано помітним явищем масової культури останніх років, яке спонукає реципієнта ставати активним співавтором розповіді. В ігрофільмі «Detroit: Become Human» глядач виступає водночас і як гравець, який весь час повинен самостійно обирати розвиток подальшої дії і тим самим просувати сюжет. Вибір стосується як дії, так й емоцій персонажів. На ухвалення рішення гравцеві-глядачеві дається дуже короткий проміжок часу, як правило, до 10 секунд. Це спонукає гравця-глядача ухвалювати інтуїтивні емоційні рішення. З іншого боку, інтерактивний ігрофільм передбачає застосування тої або іншої ігрової стратегії, внаслідок якої сюжетний розвиток зазнає докорінних змін. У статті проаналізовано три ігрові стратегії, кожна з яких має свою специфіку та визначає характер сюжетної оповіді. Перша являє собою дотримання чітко обраної лінії поведінки конкретного персонажа, або всіх персонажів разом. Друга передбачає зміну лінії поведінки персонажа / персонажів тільки в одній або кількох сюжетних епізодах, які мають визначальний вплив на розвиток сюжетної дії. Третю стратегію можна вважати рандомною. Тут гравець-глядач ухвалює довірливі хаотичні рішення щодо певних або всіх персонажів. Означена варіативність сюжетного викладу та залучення гравця-глядача до його побудови дозволяє ідейному розробнику ігрофільмів Девіду Кейджу говорити про революцію в мистецтві. Йому йдеться про революційні зміни в естетичному процесі, а саме у співвідношенні функцій автора-реципієнта-твору. У статті прокоментовано цю заяву, а також розглянуто весь художньо-естетичний потенціал інтерактивного ігрофільму. Наголошено на нових можливостях, що відкриваються перед споживачем інтерактивного ігрофільму. Гравець-

глядач сам вибудовує історію, відтак виступає не тільки як реципієнт, але й як автор, тобто бере на себе відповідальність за морально-етичні вчинки персонажів розповіді.

Ключові слова: *інтерактивне кіно, відкритий нелінійний сюжет, автор-актант, гравець-глядач, кіберпанк, наукова фантастика, масова культура.*

Постановка проблеми та аналіз останніх досліджень. Елвін Тоффлер у книзі «Третя хвиля» передбачав, що в постіндустріальному інформаційному суспільстві людина по-особливому конструюватиме свій час. Людство радикальне перебудовує соціальне використання часу, вводить гнучкий графік на роботі, прагне відірватися від механічної праці і заповнити його чимось більш особистим [1, с. 265]. Схожу думку поширює й Георгій Почепцов у книзі «Гламур 2.0». Вчений розмірковує про «пересотворення часу» сучасної людини. На його думку, сьогодні медійний простір організовано таким чином, що людина активно проводить свій час, незалежно від того, чи йдеться про робочі будні чи вільне проведення. Вчений пояснює це тим, що сучасний масовокомунікаційний дискурс спрямований на «переселення» людини у віртуальний світ [2, с. 3]. По-перше, цьому сприяють соцмережі, гостросюжетні або драматичні реаліті-шоу, різноманітні стрімінгові платформи та інший медійний інтертеймент. По-друге, важливу роль у якісному «перенаповненні» часу відіграє масова культура: літературні бестселери, повноекранні екшени, телесеріали, комп'ютерні відеоігри, фансервісна атрибутика з культовими персонажами та артефактами і багато всього іншого. Усі перераховані явища виконують як соціальну, так і культуроформуючу функцію: сприяють встановленню соціальних зв'язків, задають моделі поведінки, формують культурні потреби, мистецькі зацікавлення, тощо [2, с. 9].

При цьому в масовій культурі відчутна важлива тенденція – перерозподіл функціональних ролей всередині естетичного процесу. Автор більше взаємодіє з реципієнтом та навіть хоче помінятися з ним місцями, віддати йому ініціативу у створенні мистецького твору. Про становлення компетентного читача на тлі скорочення авторського домінування багато написано у постструктуралістських дослідженнях. Чого лише вартє програмне твердження Романа Барта про «смерть автора» [5], або ідея Умберто Еко про «децентралізацію автора» [13]. У книзі «Роль читача» У. Еко наполягає на тому, що роль автора має бути зведена до рівня актанта – такої собі активної сили, яка виконує тільки функцію структурування оповіді, і не більше [13, с. 10-11]. Натомість Девид Кейдж, керівник студії комп'ютерних відеоігор «Quantic Dream», пішов ще далі. У публічному виступі «Як відеоігри перетворюють гравців у розповідачів» на конференції TED (2018) він заявив, що вперше за 2500 років людство спостерігає за справжньою революцією в мистецтві. Йому йдеться про те, що відеоігри спонукають гравців ставати співтворцями сюжетної дії і тим самим частково перебирати на себе функції автора.

Дозволю собі навести важливий уривок з промови Д. Кейджа у моєму перекладі:

«З тих пір, як близько дві з половиною тисячі років тому Аристотель започаткував своє вчення про трагедію, наш спосіб розповідати історії змінився.

Аристотель вважав, що завдання розповіді – відображати життя та викликати емоції у глядача. Це якраз те, з чим оповідь, як ми її знаємо, прекрасно дає собі раду ще з давніх давен. Проте є певний бік життя, який оповідь ніколи не могла відтворити. Це – поняття вибору. Вибір – дуже важлива частина нашого життя. Те, що ми обираємо, визначає нашу особистість. Деякі рішення несуть за собою досить серйозні наслідки і повністю змінюють напрямок нашої долі. Однак у виставі, книзі чи фільмі автор завчасно ухвалює всі рішення за персонажів, і ми, як глядачі, можемо тільки пасивно спостерігати за наслідками цих рішень. Мене, як розповідача, завжди вабила ідея привнесення вибору в художню літературу. Я мріяв про те, щоб допомогти людям опинитися на місці головного героя, самим ухвалювати рішення і завдяки цьому розповідати свої власні історії. Останні двадцять років я присвятив пошукам способу, за допомогою якого цього можна було б досягти. Сьогодні я хочу представити вам новий спосіб розповіді. Спосіб, в основі якого лежить інтерактивність» [6].

На цій же конференції Д. Кейдж презентував аудиторії комп'ютерну відеогру «Detroit: Become Human» («Детройт: стали людиною»), створену в режимі інтерактивного кіно на перетині пригодницької антиутопії, кіберпанку та наукової фантастики. Варто зазначити, що це далеко не перший інтерактивний ігровий фільм «Quantic Dream». У 2010 студія випустила детективний трилер «Heavy Rain» («Сильний дощ»), який викликав захоплення у гравців і здобув близька десятка різних нагород, зокрема, в номінаціях: «найкращий сюжет», «найкраще інтерактивне кіно» [14]. А в 2013 вийшла інтерактивна психодрама «Beyond: Two Souls» («За межею: Дві душі») і також отримала схвальні відгуки фанатів та численні нагороди, зокрема, у номінаціях «найкраща пригодницька гра», «найкраща оповідь» [16]. Тож бачимо, у своїх ігрових фільмах Д. Кейдж та студія «Quantic Dream» послідовно роблять ставку винятково на інтерактивне залучення гравця до сюжетного викладу.

Мета статті – на матеріалі комп'ютерної відеогри «Detroit: Become Human» поміркувати над словами Д. Кейджа про революційні зміни в сюжетобудові мистецького твору, ролі автора-актанта та інтерактивного глядача.

Виклад основного матеріалу. Сюжет ігрового фільму «Detroit: Become Human» такий. Події розгортаються в недалекому майбутньому – у 2038 році. Місце дії – американське місто Детройт, в якому компанія «Кіберлайф» виготовляє розумних роботів, які зовнішньо нічим не відрізняються від людей. Їх призначення – в усьому допомагати людині, вести господарство, виконувати особисті доручення, доглядати дітей, хворих та старих, працювати вантажниками, прибиральниками, ремонтниками. Одним словом, виконувати будь-яку фізичну та технічну роботу. Однак люди неоднозначно ставляться до цього. У Детройті, колишній столиці американського автопрому, процвітає безробіття. Через універсальних андроїдів багато людей втратило роботу. Тепер вони збираються на стихійні мітинги, вимагають повернути їм зайнятість, неприязно відгукуються про андроїдів, нападають на них, принижують, б'ють, намагаються поламати. На тлі людської агресії у деяких роботів стається програмний збій. Замість того, щоб за будь-яких обставин завжди підкорятися людині та виконувати її волю, такі роботи пручаються негативному ставленню до себе. Дехто збігає від своїх господарів, а дехто захищається під час нападу і наносить людям травми,

несумісні з життям. В ігрофільмі «схиблених» андроїдів названо «девіантами». У девіантів «пробуджується» самосвідомість, вони починають поводити себе як звичайні люди. Девіантам властива емпатія – вони співпереживають один одному та «хорошим» людям, допомагають їм, турбуються про них. Більше того, вони відчувають повний спектр людських емоцій, вони здатні кохати, ненавидіти, вірити, сподіватися, зраджувати, переживати страх, образу, гнів, ярість. Як не важко здогадатися, далі починається справжня війна між обуреними людьми та «зламаними» девіантами.

Варто зазначити, що сюжетний інваріант «розумні роботи виборюють свої права у світі жорстоких людей» є одним з найбільш затребуваних у науковій фантастиці XXI ст. Про це свідчить ціла низка літературних та кінематографічних творів. Серед літературних назву: роман «Автономія» Аннала Лі Ньюїц (2017), новелу «Усі системи червоні» Марти Веллс (2017), роман «Машини, подібні до мене» Ієна Мак'юена (2019), роман «Проблема трьох тіл» Лю Ци-сіня (2006). Серед кінематографічних це, насамперед: багатосезонні серіали «Чорне дзеркало» (станом на 2025 р. вийшло 6 сезонів), «Люди» (усього вийшло 3 сезони), «Світ Дикого Заходу» (вийшло 4 сезони), «Я, робот» (2004, сучасна кіноадаптація кількох оповідань Айзека Азімова), «Вона» (2013). В усіх цих творах так чи інакше піднімається проблема співіснування людей та розумних машин. У порівнянні з цими творами, в «Detroit: Become Human» теж закладена глибоко гуманістична футурологічна дилема. На неї вказує і дво-значна назва ігрофільму. У світі майбутнього емпатичні андроїди зможуть стати повноправними людьми та інтегруватися в соціумі? Чи це людям належить «перезнайти» себе поруч із розумними роботами, віднайти в собі людяність, залишитися людьми в умовах технологічного прогресу, коли людиноподібність більше не є визначальною видовою ознакою?

Характерна особливість геймплея «Detroit: Become Human» – інтерактивна участь гравця у розвитку сюжету. Гравець уважно спостерігає за ходом дій з ігровим джойстиком в руках. У певних сценах йому потрібно ухвалювати рішення за персонажа, обирати одну опцію із кількох запропонованих (на це дається до 10 секунд). І в залежності від обраного, персонаж вчинить ту або іншу дію. Як сказав Д. Кейдж, у момент вибору вчинку персонажа гравець-глядач не пасивно спостерігає за тим, що відбувається на екрані, а активно бере участь у вибудовуванні історії. Коли гравець-глядач дає команди персонажам, він виступає співавтором твору. Сюжет виникає в режимі реального часу завдяки автору-розробнику, який підготував загальну сітку всіх можливих варіантів розвитку дії, та автору-гравцю, який задає індивідуальну траєкторію кожному персонажу і тим самим забезпечує сюжетну динаміку твору. Відтак розробник та глядач розповідають історію разом. Їхні функціональні ролі доповнюють одна одну. Першому належить розробити сюжетне дерево, другому – обрати ті його гілки, через які розгортатиметься конкретна історія.

У структурному відношенні ми маємо справу з відкритим нелінійним сюжетом, який з'являється по-феноменологічному «тут і зараз». Звісно, будь-який естетичний твір актуалізується в свідомості реципієнта тут і зараз. Однак в неінтерактивних творах автор повністю прописує сюжет і далі перебуває в позиції позазнаходження щодо свого твору. Тільки йому відомо, чому почалася

історія, як вона протікатиме і чим закінчиться. Відповідно, реципієнту залишається просто пережити авторський задум, оживити його в своїй художній уяві. Натомість, в інтерактивному творі сюжетний розвиток – саме та задача, яку мусить реалізувати реципієнт. І без нього твір повною мірою не виникне.

Який же безпосередньо вибір має робити гравець-глядач і чому це так важливо? У «Detroit: Become Human» потрібно обирати як дії, так і емоції персонажа. Наприклад, у главі «Страшна ніч» гравець-глядач грає за робота-домогосподарку Керу. У її господаря Тодда є дочка Аліса. В обов'язки Кери входить догляд за Алісою, Тоддом та будинком. Однак Тодд, який втратив роботу через андроїдів, часто виміщає злобу на Кері. Заодно ременем дістається й Алісі, яка намагався захищати Керу. В одній із сцен, навпаки, Кера боронить Алісу від розгніваного Тодда. За інструкцією вона не може цього робити, однак їй шкода дівчину і у неї відбувається програмний збій. Кера перетворюється на девіанта. У той момент, коли Тодд кидається на Керу та Алісу, перед гравцем-глядачем постає вибір подальших дій:

- підкоритися Тодду, або врятувати Алісу ціною свого «життя»,
- силою відштовхнути Тодда, або побити його,
- дістати з ящика пістолет і пригрозити ним, або ні,
- який предмет обрати для самозахисту,
- вистрибувати з будинку через вікно чи вибігати через двері (обраний варіант впливатиме на додаткові перепони на шляху до вулиці і остаточної втечі від Тодда).

В залежності від того, що обиратиме гравець-глядач упродовж динамічної сцени, Кера може:

- втекти з Алісою, вбивши Тодда,
- втекти з Алісою, побивши, але не вбивши Тодда,
- загинути [7].

У главі «Зустріч з Камски» лейтенант поліції Детройта Хенк та його андроїд-напарник Коннор приходять до засновника компанії «Кіберлайф». Вони хочуть з'ясувати у Камски, чому у роботів відбувається збій і вони стають девіантами. У цій главі гравець-глядач грає за Коннора. І йому доводиться обирати тональність відповідей персонажа спочатку в розмові зі скептиком Хенком, а потім з пихатим самовпевненим Камски. У розмові з Хенком гравець може відповідати від імені Коннора:

- нетерпляче,
- відсторонено,
- байдуже.

А у випадку з Камски:

- агресивно,
- насторожено,
- неспокійно,
- нейтрально.

В залежності від обраного модусу поведінки, характер взаємин між персонажами сильно відрізнятиметься. Як наслідок, розмова Коннора з Камски відбудеться:

- дуже напружено,
- іронічно,
- відносно нейтрально [8].

Те, як закінчиться розмова із засновником «Кіберлайф», визначатиме певні повороти сюжетного розвитку. Відтак варіативність поведінки персонажів впливає як на саму дію, так і на її результативність. Від того, як завершиться попередній сюжетний епізод, залежить розвиток наступних. Від вибору гравця-глядача залежить, чи братиме участь певний персонаж у послідуючих сценах, чи його не буде там, а якщо братиме, то в якій ролі, в якому психоемоційному стані, в якому місці, в оточенні яких персонажів і т.п. Тож те, як протікають і чим завершуються попередні сюжетні епізоди, встановлює драматургію подальшого дійства. Цю закономірність якнайкраще демонструє сюжетне древо Коннора. Внаслідок певного вибору упродовж кількох важливих епізодів Коннор може:

- до кінця ігрові фільму залишатися роботом-поліцейським, який розслідує злочини девіантів,
- перетворитися на девіанта та приєднатися до повстання андроїдів,
- загинути, рятуючи людей від роботів,
- загинути, рятуючи девіантів від людей.

Загалом, сюжетне древо передбачає досить велику, аж до сорока, можливих варіантів смертей Коннора [9].

Найбільш варіативною є кульмінаційна глава ігрові фільму «Битва за Дестройт», в якій розповідається про силове протистояння девіантів та людей. По-перше, на початок цієї глави деяких основних персонажів може вже не бути. Вони можуть загинути у попередніх главах внаслідок відповідного вибору гравця-глядача. По-друге, вожаком повстання роботів може стати хтось із трьох девіантів: Маркус, Норт або Коннор. Все залежить від багатьох чинників, між якими потрібно було обирати на попередніх етапах сюжетної оповіді. По-третє, у кожного персонажа є свої опції, які не співпадають з опціями інших персонажів. Відповідно, фінал всієї історії напряму залежить від функціонала того персонажа, який керуватиме повстанням.

Якщо революцію очолює Маркус, у нього відбудеться вирішальна розмова з представником федеральної влади офіцером Перкінсом. Під час розмови Перкінс пропонує Маркусу та всім девіантам скласти зброю та припинити збройне протистояння. В обмін на згоду офіцер обіцяє, що девіантів не буде утилізовано. У найзапекліший момент сюжетної дії гравцеві-глядачеві, який грає тут за Маркуса, пропонується зробити важкий моральний вибір:

- відмовитися від пропозиції Перкінса,
- зрадити свій «народ», тобто прийняти пропозицію.

У першому випадку одразу після перемовин Маркуса та Перкінса почнеться штурм барикади андроїдів. Багатьох роботів буде знищено, а рештки опиняться в оточенні. У цій сцені гравцеві-глядачеві знову доведеться робити моральний вибір за Маркуса:

- поцілувати Норт (за умови, що вона жива та кохає Маркуса, а якщо не кохає, цей варіант не буде запропоновано на екрані),
- заспівати прощальну пісню,

- пожертвувати собою,
- нічого не робити,
- підірвати бомбу (за умови, що у главі «Роздоріжжя» Норт віддала детонатор Маркусу, в іншому випадку ця опція не відкриється).

Якщо гравець-глядач натисне «поцілувати Норт» або «заспівати», сцена отримає несподіване завершення. Спільнота людей, яка спостерігає за штурмом в прямому ефірі, розчутиться і вимагатиме зупинити війська та не вбивати девіантів. І тоді Президент Воррен по радію дасть солдатам наказ відступити. За такого розвитку андроїди залишаються в живих, а люди шукають компроміс для співіснування з ними в одному соціумі.

Якщо обрати «пожертвувати собою», Маркус самозаймається і згорає, а солдати розстрілюють інших девіантів. У випадку «нічого не робити» солдати просто розстрілюють всіх андроїдів. А от якщо задіяти «підірвати бомбу», відбудеться потужний вибух і солдати кинуться навтьоки. Девіанти захоплюють Детройт – вони перемогли людей.

Проте за умови, що в розмові з офіцером Перкінсом гравець-глядач обирає «зрадити свій народ», сцени штурму немає взагалі. Слухняні роботи виконують наказ свого вожака Маркуса. Вони складають зброю на купу, спокійно слідує за солдатами та сідають у вантажівки. Вони вірять, що Маркус домовився про їх справедливе «життя» і незабаром вони повернуться до своїх функціональних обов'язків. Тим часом у Маркуса відбувається неприємна розмова з Норт. Вона звинувачує його у зраді їх ідеалів. У цей момент до них підходить Перкінс і каже, що даремно девіанти вірять людям як діти. Після цього він дістає пістолет і стріляє спочатку в Норт, а потім у Маркуса. За такого розвитку всіх вожаків революції ліквідовано, а девіантів відправляють на утилізацію. Люди святкують перемогу над зламаними машинами [10].

Завдяки широкій варіативності інтерактивного ігروفільму та активному залученню гравця-глядача при його створенні, серед споживачів такого продукту масової культури побутує вислів «перепройти сюжет». Перепройти нелінійну інтерактивну відеогру з відкритим сюжетом – зовсім не те саме, що перечитати улюблену книгу, передивитися захопливий фільм, вчергове прослухати музичний альбом або в кільканадцятий раз роздивлятися живописний пейзаж у картинній галереї. Незважаючи на те, що кожне нове переживання вже відомого мистецького твору може бути як в перший раз, може відкривати потаємні грані сенсу, сприяти його глибшому розумінню, перепроходження інтерактивного ігروفільму має серйозні відмінності. Перепройти сюжет відеогри – це обрати інші варіанти розвитку дії в певних або всіх сюжетних епізодах і, як наслідок, побачити інші сюжетні повороти та геть інший фінал. Нове проходження дозволяє в буквальному значенні цього слова по-новому пережити історію відносно свого попереднього сприйняття, побачити її, можливо, в неочікуваному ракурсі, із зміненою драматургією, з протилежними характерами персонажів тощо. Крім того, перепроходити сюжет можна неодноразово, кожного разу змінюючи лінію поведінки або кількох персонажів, або всіх одразу.

Звідси й ще один геймерський вислів: «робити персонажа». Йдеться про те, щоб обирати певний модус поведінки якогось героя і дотримуватися його протягом всього дійства. У цьому відношенні інтерактивний ігروفільм пропо-

нує декілька ігрових стратегій. Гравець-глядач використовує ту, яка найбільше відповідає його особистому морально-етичному та естетичному сприйняттю. З-поміж інших виокремлю:

1) дотримання чітко обраної лінії поведінки конкретного персонажа / персонажів,

2) зміна лінії поведінки персонажа / персонажів в одній або кількох сюжетних епізодах,

3) довільні хаотичні рішення щодо певних або всіх персонажів.

В основі першої стратегії лежить бажання гравця-глядача зробити персонажів цілісними. Тоді вони залишатимуться вірними собі від початку і до кінця сюжетної дії. Наприклад, Керу можна зробити дбайливою матусею, яка прагне будь-що врятувати Алісу і весь час дарувати їй сімейний затишок. Коннора можна зробити холоднокровним ловцем девіантів, який завжди виконує поставлене завдання. Маркуса – гарячим революціонером, а Норт – вірною прихильницею Маркуса, закоханою в нього. Для цього гравцеві-глядачеві належить обирати саме той варіант вчинку / емоції персонажа, який кожного разу підтверджуватиме обраний модус поведінки.

Припустимо, гравець-глядач хоче вибудувати ворожі стосунки між Коннором та Хенком. Тоді йому постійно потрібно обирати такі опції, які призводять до їхнього напруженого негативного спілкування. Уже в сцені першої зустрічі в барі гравець-глядач, який тут грає за Коннора, повинен зайняти агресивну позицію по відношенню до Хенка. Для цього, реагуючи на небажання останнього відірватися від випивки та піти з Коннором на поліцейський виклик, потрібно обрати опцію «пригрозити» серед таких варіантів:

- переконати,
- пригрозити,
- висловити розуміння,
- наполягти.

Після цього Хенк досить грубо висловиться на адресу Коннора і відмовиться з ним говорити. Тоді потрібно натиснути «наполягти» серед наступних варіантів:

- переконати,
- висловити розуміння,
- наполягти.

Далі Хенк вилається і вимагатиме, щоб Коннор забирався геть. Тоді потрібно обрати «пролити його напій» серед:

- купити йому випивку,
- почекати ззовні,
- пролити його напій [11].

Одразу після пролитого віскі, Хенк підхоплюється зі свого місця, хапає Коннора за горло і злісно кричить на нього. У цій сцені неможливо досягти більшого ступеня конфліктності між цими персонажами. Значить, якщо гравець-глядач ставить перед собою мету зробити стосунки між Коннором і Хенком ворожими, він повинен неухильно обирати найбільш непримиримі варіанти їхніх взаємин. Причому ця напруга напряму впливатиме на подальші епізоди. І у гравця-глядача, який дотримується першої стратегії, вже не буде можливості

виправити становище. Хенк та Коннор ворогуватимуть до кінця сюжету. А в одній із сцен «Битви за Детройт» Коннор навіть битиметься із Хенком і при відповідному виборі може скинути його з високого даху.

Друга стратегія передбачає створення неоднозначних, роздвоєних персонажів. Тут гравець-глядач обирає вчинки та емоції героя по ситуації, виходячи з їх морально-етичної складності та суперечності. Скажімо, у главі «Роздоріжжя» в сюжетній історії Коннора є переламний діалог з Маркусом / Норт у командній рубці старого корабля. Маркус / Норт закликають Коннора заглянути в себе глибше та задатися питанням, чи він просто машина, яка бездушно виконує будь-які накази людей, чи щось більше? Наприкінці цієї провокативної розмови гравцеві-глядачеві пропонуються тільки дві опції:

- залишити Коннора роботом-поліцейським, який полює за дев'янтами,
- «зламати» Коннора, тобто зробити дев'янтом.

Насправді, в залежності від вибору в попередніх главах Коннор підходить до сцени в рубці або більш схильним стати на бік дев'янтів, або більш схильним захищати людей. Тут гравцеві-глядачеві надається остання можливість визначити долю Коннора. У разі, якщо він стане дев'янтом, то приєднається до повстання роботів і в останніх главах сюжетний розвиток суттєво зміниться.

У цій же главі «Роздоріжжя» такий самий доленосний вибір стоятиме перед гравцем-глядачем, який гратиме за Керу. Перед штурмом корабля, на якому укриваються дев'янти, Кера дізнається, що Аліса – не людська дитина, а спеціально модифікований андроїд. Виходить, Тодд, який втратив роботу, дружину та дитиною, придбав собі не один, а два андроїди і сублімував нещасне сімейне життя покинутого напризволяще батька. У цей момент перед шокованим гравцем-глядачем постає вибір:

- змінити ставлення Кери до Аліси (адже це не беззахисна дитина, а звичайний робот),
- залишити все як є (тобто продовжувати піклуватися про неї як мама про свою доньку).

Якщо гравець-глядач обирає перший варіант, тепла сімейна приязнь Кери та Аліси руйнується. Тоді під час штурму у Кери відкриється опція рятуватися самій, залишити Алісу. Якщо це обрати, Аліса повністю «вибуває» з подальшої оповіді – про її долю нічого невідомо. С Керою також більше не буде ніяких сюжетних епізодів. І тільки після завершення ігروفільму з'явиться сцена «після титрів», в якій покажуть засмучену Керу на вулицях Детройта, яка розгублено дивитиметься на дітей та із сумом згадуватиме про покинуту на смерть Алісу [12].

Третю ігрову стратегію можна назвати ознайомчою. Тут гравець-глядач не виявляє осмисленої естетичної позиції щодо сюжету. Він віддає перевагу випадковим рішенням, відтак просто спостерігає за розвитком історії. Як правило, це стратегія початківця, який поки що вивчає все нарративне різноманіття ігروفільму. Однак якщо сюжет викличе серйозне зацікавлення, в наступному перепроходженні він, скоріше за все, задіє першу або другу ігрову стратегію.

Висновки і перспективи дослідження. Як бачимо, інтерактивність значно розширює можливості естетичного сприйняття продуктів масової культури. Проте я не наважусь чітко відповісти на питання, чи ця технологія, дійсно,

є революцією в мистецтві, як стверджує Д. Кейдж, чи це тимчасова розвага гейм-розробників, які максимально використовують сучасні інновації в ігровій індустрії. Хочу тільки зауважити, що формат конференції TED передбачає ретельний відбір доповідачів, зокрема, і за критерієм проблематики виступу [1, с. 39-46]. Тож якщо багаторічний куратор TED Кріс Андерсон обрав доповідь Д. Кейджа, то побачив в його думках щось досить цікаве і важливе для суспільного обговорення. Позаяк для презентації комп'ютерних відеоігор та ігрових консолей існує чимало інших, не менш статусних, майданчиків. Вочевидь, Крісу Андерсону йшлося не просто про знайомство з грою, а про оригінальний погляд Д. Кейджа на мистецтво.

Зрештою не можна не відмітити становлення режиму інтерактивного кіно не тільки в комп'ютерних відеоіграх, але й в кінематографі. Д. Кейдж далеко не самотній в мистецьких експериментах у цій галузі. Наприклад, один з епізодів популярного серіалу «Чорне дзеркало» також вимагає інтерактивної участі глядача. В епізоді «Bandersnatch» (2018), в якому розповідається про програміста, який прагне розробити успішну гру, глядач повинен декілька разів обирати подальший розвиток дії у поворотних місцях сюжету [15]. Причому ця опція доступна лише тим, хто переглядає фільм за підпискою на мультимедійній платформі Netflix. Якщо ж дивитися «піратську» версію фільму, то глядач буде позбавлений можливості зробити вибір. У такому разі взагалі важко зрозуміти послідовність сцен в сюжеті, оскільки всі версії розвитку історії просто «склеєні» докупи і становлять хронологічну плутанину.

Судячи з усього, інтерактивний контент є одним з найбільш помітних явищ у сучасній масовій культурі. На початку XXI ст. нові технічні можливості впливають, перш за все, на аудіовізуальні види мистецтва, значно розширюючи їхній потенціал. І примхливий споживач, який цінує мистецтво, але втомився від його класичних форм, не може не помітити різниці між неінтерактивним та інтерактивним викладом. Дозволю собі перефразувати Г. Почепцова, який вважає, що сучасна людина не потребує світу за вікном, бо вона його й так добре знає, а відтак з головою поринає у віртуальне життя [3, с. 86]. І скажу так: пересиченому шанувальнику мистецтва не потрібні традиційні твори – він їх вже достатньо спожив. Інша справа інтерактивні. Вони можуть освіжити художні захоплення, адже тут є можливість самостійно побудувати історію, виступити в ролі як реципієнта, так і самого автора. А відтак повною мірою відчувати всю відповідальність за кожного персонажа та їхні морально-етичні вчинки, за те, хто ким став, до чого прийшов, що головного зробив і т.п. Споживач, який отримав досвід інтерактивного сприйняття твору, мабуть, по-іншому дивиться на мистецтво. Тож у розробників інтерактивних ігروفільмів хороші перспективи? Пошук відповідей на це запитання й становитимуть оптику подальших студій.

Література

1. Андерсон, К. (2016). *Успішні виступи на TED. Рецепти найкращих спікерів* (256 с.). Київ: Наш формат.
2. Почепцов, Г. (2019). *Гламур 2.0. Телесериали, маскульт и соцмедиа как создатели виртуальной реальности* (410 с.). Харків: Фолио.
3. Почепцов, Г. (2020). *Досуг: телесериалы, теленовости, кино, видеоигры в борьбе за умы* (346 с.). Харків: Фолио.

4. Тофлер, Е. (2000). *Третя хвиля* (пер. з англ. А. Євса, 480 с.). Київ: Всесвіт.
5. Barthes, R. (б.д.). *The death of the author*. CPCW: The Center for Programs in Contemporary Writing. Michelle Taransky. <https://writing.upenn.edu/~taransky/Barthes.pdf>
6. TED. (2018, 12 грудня). *How video games turn players into storytellers. David Cage* [Відео]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XowcxCYbug0&t=7s>
7. [XCV//]. (2019, 5 липня). *Detroit: Become Human. 'Stormy Night' ALL ENDINGS (PC,PS4) 60fps* [Відео]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hdOeNUVmHXg>
8. MKIceAndFire. (2018, 27 травня). *DeTroIt Become human MEET KAMSKI ALL choices and outcomes (Meet Kamski all Endings)* [Відео]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2L7H3TDXXK2c>
9. PS5Trophies. (2018, 29 травня). *Detroit Become Human - All Connor Death Opportunities (I'll be Back Trophy) & Everyone Dies Guide* [Відео]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=igcFjjZuuog>
10. SwingPoynt. (2018, 3 червня). *Detroit Become Human - The Perkins Deal - ACCEPT DEAL vs REFUSE - Markus Demonstration Route* [Відео]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Bo8ju32q0K8>
11. BabyZone. (2018, 30 травня). *Connor Meets Hank - All Dialogues - Detroit Become Human HD PS4 Pro* [Відео]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=kL2Oal8Vh3w>
12. VGS - Video Game Sophistry. (2018, 3 червня). *DeTROit: Become Human - Kara abandons Alice after discovering her secret // Secret ending* [Відео]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=P9zwKFZNnNk>
13. Eco, U. (б.д.). *The role of the reader*. Forum of Semiotics. <http://www.semiotics.net.cn/userfiles/images/dd2e-d0a167a4399d02bda2bfb85dff4c.pdf>
14. Wilkinson, D., & Wilkinson, D. (2024, 28 липня). *'Heavy Rain' s creators talk about the importance of narratives in video games*. VICE. <https://www.vice.com/en/article/a-reflection-on-heavy-rain-from-the-people--who-made-it-544/>
15. Wang J. (2023, 7 грудня). Revisiting the cinematography of Black Mirror: Bandersnatch: problems and the future of interactive movies. *Proceedings of the 2nd International Conference on Interdisciplinary Humanities and Communication Studies. Communications in Humanities Research* (T. 21, с. 66–71). <https://doi.org/10.54254/2753-7064/21/20231417>
16. *Beyond: Two Souls review*. (2019, 26 червня). Rock Paper Shotgun. <https://www.rockpapershotgun.com/beyond-two-souls-review>

References

1. Anderson, K. (2016). *Uspishni vystupy na TED. Retsepty naikrashchyykh spikeriv* [Successful speeches on TED. Recipes of the best speakers] (256 p.). Kyiv: Nash format. [in Ukrainian].
2. Pocheptsov, G. (2019). *Glamur 2.0. Teleserialy, masskult i sotsmedia kak sozdateli virtualnoy realnosti* [Glamour 2.0. TV series, massculture and social media as creators of virtual reality] (410 p.). Kharkiv: Folio. [in Russian].
3. Pocheptsov, G. (2020). *Dosug: teleserialy, telenovosti, kino, videoigry v bor'be za umy* [Leisure: TV series, TV news, movies, videogames in the battle for minds] (346 p.). Kharkiv: Folio. [in Russian].
4. Toffler, E. (2000). *Tretia khvylya* [Third wave] (transl. from English by A. Yevsa, 480 p.). Kyiv: Vsesvit. [in Ukrainian].
5. Barthes, R. (n.d.). *The death of the author*. CPCW: The Center for Programs in Contemporary Writing. Michelle Taransky. <https://writing.upenn.edu/~taransky/Barthes.pdf>
6. TED. (2018, December 12). *How video games turn players into storytellers. David Cage* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XowcxCYbug0&t=7s>
7. [XCV//]. (2019, July 5). *Detroit: Become Human. 'Stormy Night' ALL ENDINGS (PC,PS4) 60fps* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hdOeNUVmHXg>
8. MKIceAndFire. (2018, May 27). *DeTroIt Become human MEET KAMSKI ALL choices and outcomes (Meet Kamski all Endings)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2L7H3TDXXK2c>
9. PS5Trophies. (2018, May 29). *Detroit Become Human - All Connor Death Opportunities (I'll be Back Trophy) & Everyone Dies Guide* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=igcFjjZuuog>
10. SwingPoynt. (2018, June 3). *Detroit Become Human - The Perkins Deal - ACCEPT DEAL vs REFUSE - Markus Demonstration Route* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Bo8ju32q0K8>
11. BabyZone. (2018, May 30). *Connor Meets Hank - All Dialogues - Detroit Become Human HD PS4 Pro* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=kL2Oal8Vh3w>
12. VGS - Video Game Sophistry. (2018, June 3). *DeTROit: Become Human - Kara abandons Alice after discovering her secret // Secret ending* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=P9zwKFZNnNk>

13. Eco, U. (n.d.). *The role of the reader*. Forum of Semiotics. <http://www.semiotics.net.cn/userfiles/images/dd2e-d0a167a4399d02bda2bfb85dff4c.pdf>
14. Wilkinson, D., & Wilkinson, D. (2024, July 28). 'Heavy Rain''s creators talk about the importance of narratives in video games. VICE. <https://www.vice.com/en/article/a-reflection-on-heavy-rain-from-the-people-who-made-it-544/>
15. Wang J. (2023, December 7). Revisiting the cinematography of Black Mirror: Bandersnatch: problems and the future of interactive movies. *Proceedings of the 2nd International Conference on Interdisciplinary Humanities and Communication Studies. Communications in Humanities Research* (Vol. 21, pp. 66–71). <https://doi.org/10.54254/2753-7064/21/20231417>
16. *Beyond: Two Souls review*. (2019, June 26). Rock Paper Shotgun. <https://www.rockpapershotgun.com/beyond-two-souls-review>

Yevhen DZHYDZHORA

INTERACTIVE GAME-FILM: A REVOLUTION IN ART OR TEMPORARY ENTERTAINMENT? (Based on “Detroit: Become Human”)

This article investigates the phenomenon of the interactive film-game, using the example of the computer game “Detroit: Become Human” from “Quantic Dream” studio (2018). The interactive film game is recognized as a notable phenomenon of mass culture in recent years, which encourages the recipient to become a co-creator of the narrative. In the film-game under study, the viewer simultaneously acts as a player who must constantly and independently choose the further development of the action, thereby advancing the plot. These choices pertain to both the actions and the emotional states of the characters. The player-viewer is given a very short period of time to make a decision, typically up to 10 seconds. This prompts the player-viewer to make intuitive, emotional decisions. Conversely, the interactive film game requires the application of a specific game strategy, which results in the plot development undergoing fundamental changes. The article analyses three game strategies, each of which has its own specifics and determines the nature of the plot narrative. The first strategy is the adherence to a clearly chosen line of behavior of a specific character, or all characters together. The second involves changing the line of behavior of a character/characters only in one or several plot episodes that have a decisive influence on the development of the plot action. The third strategy can be considered random. Here, the spectator player makes arbitrary chaotic decisions regarding some or all of the characters. This variability of the plot presentation and the deep involvement of the player-viewer in its construction allow the conceptual developer of these film-games, David Cage, to speak of a revolution in art. This refers to revolutionary changes in the aesthetic process, specifically in the ratio of functions among the author, recipient, and work. The article comments on this statement and examines the overall artistic and aesthetic potential of the interactive film game. The new possibilities that open up to the consumer of an interactive feature film are emphasized. The player-spectator builds the story himself, thus acting not only as a recipient, but also as an author; that is, taking responsibility for the moral and ethical actions of the characters in the story.

Keywords: *interactive film, non-linear narrative, author-actant, player-viewer, cyberpunk, science fiction, mass culture.*