

## ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО КАК ЖАНР И КУЛЬТУРНОЕ ЯВЛЕНИЕ

Интерактивное кино – это уникальный видеоигровой жанр, характеризующийся нелинейностью и многообразием сюжетных линий. Он представляет из себя своего рода симбиоз кино- и видеоигровой индустрий.

История появления интерактивного кино связана с желанием кинорежиссёров разнообразить происходящее на экране. Они стали использовать приёмы, направленные на взаимодействие со зрителями (съёмка от первого лица; парящий по кинотеатру муляж скелета или вибрирующие сидения во время показа во время фильма ужасов и т.д.). Первое интерактивное кино появилось в 1967 году (чешский артхаус-комедия «Kinoautomat»). Лента шла 60 минут, однако 9 раз останавливалась, предлагая зрителям путём голосования выбрать один из двух вариантов развития событий. Концовка у фильма была всего одна, а данный эксперимент стал неудачным из-за специфики подобного рода кино – выбивающих из происходящего на экране пауз и необходимости к дополнительным размышлениям во время просмотра.

Жанр весьма удачно вернулся к жизни спустя 15 лет (видеоигра «Dragon's Liar»). Игра стала фурором, так как была направлена на более благосклонную к экспериментальным жанрам молодёжь. С того момента появилось большое количество игр, причисляющих себя к интерактивному кино (или к Full Motion Video (FMV), являющимся подвидом данного жанра). Более пятидесяти игр появилось в 21-м веке, большинство из которых стали финансовым успехом для разработчиков («Detroit: Become Human», «Life is Strange», «Until Dawn», «Late Shift»). Появились компании, сделавшие свою ставку конкретно на интерактивном кино и выпускающие свои игры преимущественно в этом жанре («Quantic Dream», «Telltale Games», «Supermassive Games»).

Жанр и механика выбора вариантов действий получили отголоски и в других культурных индустриях: литературе («To Be or Not To Be»), играх иных жанров («The Witcher», «Mass Effect»), маркетинге (рекламы мобильных видеоигр «Homescapes» и «Великий Султан»). Влияние особенностей игровых механик интерактивного кино подтверждают значимость жанра и его распространённость в обществе.

Успех интерактивного кино заключается в особенном симбиозе индустрий кино и видеоигр, а также в возможности использовать его как способ сбора статистики (на основе принимаемых игроками решений) для дальнейшего анализа моральных качеств игроков и оценки личности. Игры жанра создают возможности для актёров более широко вовлекаться в игровую индустрию, не застревая в обычном кино. Интерактивное кино даёт возможность как для творческого развития человека, так и для социально-культурного исследования особенностей его поведения.