

Человек и культура

Правильная ссылка на статью:

Фоменко Р.А. Иллюзия соавторства в интерактивном кино // Человек и культура. 2025. № 5. DOI:

10.25136/2409-8744.2025.5.76248 EDN: CCFDJP URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=76248

Иллюзия соавторства в интерактивном кино

Фоменко Роман Александрович

ORCID: 0000-0002-6525-9166

независимый исследователь

129626, Россия, г. Москва, Алексеевский р-н, ул. Бориса Галушкина, д. 7 к 905

✉ fomenko-roma@mail.ru



[Статья из рубрики "Экранная культура и экранные искусства"](#)

DOI:

10.25136/2409-8744.2025.5.76248

EDN:

CCFDJP

Дата направления статьи в редакцию:

14-10-2025

Аннотация: Мы посвятили статью теме интерактивного кино и иллюзии соавторства, которое так или иначе лежит в основе этого жанра. Данный элемент мы встречаем как на уровне авторском, при создании произведения, так и на уровне зрительском, при взаимодействии с этим произведением. Нами анализируются фильмы и видеоигры, где иллюзия соавторства ярко выражена. В качестве объектов исследования мы рассматриваем проекты в которых особый акцент делается на разветвленном повествовании где зрителям или игрокам даётся выбор с помощью которого они влияют на сюжет. Все такие элементы заранее прописываются авторами и нашей одной из основных целей является выявить как сценаристы умело скрывают отсутствие возможности выбирать и создают иллюзию, что такая возможность имеется. Для примера мы берём различные интерактивные медиа и особый акцент делается на различные видеоигры: «The Walking Dead: The Game», «The Dark Pictures Anthology», «Until Dawn», «The Quarry» а так же «Detroit: Become Human». В качестве основных методов исследования мы выбрали для себя теоретические аспекты такие как анализ научных текстов по теме и медиа материалов подходящих по теме. Так же одним из методов нашего исследования является индукция и дедукция. Новизна исследования заключается в том, что интерактивное кино с каждым годом становится всё более

популярным видом искусства в медиасфере. По этой причине оно же становится востребованной темой для исследования в мировом и отечественном научном сообществе. Развитие жанра является важной темой для понимания того, как формируются новые медиа. А наше исследование позволяет сделать первые шаги на выделение интерактивного кино как отдельного вида искусства наравне с кинематографом и видеоиграми. Несмотря на то, что интерактивное кино состоит из отдельных элементов кино и видеоигр, которые синтезировались в новом медиа, мы всё равно находим элементы, которые выделяют интерактивное кино как отдельное, и новое направление в искусстве. И данное исследование выделяет ключевую особенность в виде иллюзии соавторства в произведении как отдельный элемент, присущий только жанру интерактивного кино.

Ключевые слова:

Интерактивное кино, Кино, Кинематография, Видеоигры, Соавторство, Выборы, Сюжет, Сценарий, Иллюзия соавторства, Иллюзия

12-13 мая 2025 года во ВГИКе прошла научная конференция «Новые возможности цифрового искусства: от первых пикселей к виртуальной вечности». На этой конференции мы выступали с темой «Соавторство как основа интерактивного кино».

В своем докладе мы обозначили задачи, связанные с выявлением элементов соавторства в ходе создания медиапродукта и взаимодействия с этим продуктом зрителей. Однако во время конференции, благодаря принимавшему в ней участие научному коллективу и вопросам, ставшим предметом дальнейшей дискуссии, мы пришли к выводу, что в контексте интерактивного кино феномен соавторства не реализуется, а лишь создает его иллюзию. Этот вопрос будет подробно разобран в дальнейших разделах статьи.

Как правило, искусство не подразумевает соавторского тандема своего создателя и зрителя, на которого это творчество направлено. В большинстве случаев произведение функционирует в рамках модели «адресант – адресат». То есть, автор создаёт определённый артефакт, включая в него задуманные смыслы, а зритель, знакомясь с работой, не только наслаждается ею, но и стремится эти смыслы обнаружить и интерпретировать.

Данный тезис находит подтверждение в определении из Большой Российской энциклопедии: «Искусство — сфера человеческой деятельности, охватывающая творческую работу по созданию эстетически значимых объектов – художественных произведений, способы их хранения и доведения до публики путем включения в процесс общественной коммуникации» [\[2\]](#).

Однако с течением времени, в современных условиях, ситуация претерпевает изменения: получают развитие новые художественные формы, умело манипулирующие сознанием зрителя и создающие у него ощущение соавторства в истории. Зритель ощущает себя частью большого творческого процесса, который, по его мнению, делает соавторство ключевым элементом творчества. В связи с этим цель настоящего исследования заключается в анализе примеров видов искусства, основанных на «совместном творчестве» автора и зрителя. Особое внимание уделяется жанру

интерактивного кино, популярному как в видеоигровой индустрии, так и в кинематографе и сериальном производстве.

Этим же обусловлена и актуальность работы, поскольку интерактивное кино с каждым годом становится всё более востребованной формой искусства, выходящей за рамки привычного понимания жанра и превращающейся в самостоятельное направление.

Современное интерактивное кино объединяет традиционные жанровые границы кинематографа и видеоигр, формируя автономную художественную систему. Интегрируя наиболее актуальные элементы двух этих видов искусства, данный феномен генерирует уникальное направление в художественной практике. В рамках исследования предстоит выявить уровень того, в какой мере автор закладывает в свой творческий продукт иллюзию соавторства и насколько сильно эта иллюзия воспринимается зрителем.

Как отмечалось ранее во вступительной части, классическая модель искусства преимущественно функционирует в парадигме «адресант – адресат». Данная коммуникационная схема повсеместно встречается в таких формах, как живописные полотна в музеях, кино и телевизионные сериалы, театральные постановки и произведения плакатной графики. В рамках этой модели автор, используя средства художественной выразительности, подразумевает в произведение определенное сообщение и стремится транслировать его реципиенту.

Тем не менее, даже в рамках традиционных практик встречаются случаи, демонстрирующие элементы интерактивного сотворчества. Ярким примером является наскальная живопись Минусинской котловины, где первоначальная композиция, созданная одним автором, впоследствии дополнялась рисунками других членов общины. Как отмечают исследователи: «Таким образом, "соавторство" во всем его многообразии было характерным явлением в наскальном творчестве на протяжении столетий. Мы рассмотрели только некоторые из вариантов "подновлений" старых композиций новым поколением художников, придававших им понятный смысл в глазах современников» [\[4\]](#).

Этот пример иллюстрирует формирование художественного произведения посредством коллективного творчества, осуществляющегося в разные временные промежутки. Однако в данном случае мы имеем дело скорее с любопытным прецедентом совместной работы нескольких мастеров над единой композицией. Принципиально важно, что такого рода «соавтор» изначально являлся зрителем.

Согласно анализируемой статье, именно наблюдатели, руководствуясь современными им представлениями о реализме, выявляли смысловые или изобразительные несоответствия в древних рисунках и вносили в них необходимые исправления.

Значимым примером сотворчества автора и зрителя выступают экспериментальные практики в области театрального искусства. Иммерсивный театр представляет собой особый художественный феномен: «Этот термин начал использоваться в 1970-х годах для описания альтернативных театральных пространств, таких как небольшие студии, пристроенные к существующим театрам, и запрограммированные экспериментальные работы, которые не показывались на основных сценах» [\[1\]](#). В российском культурном контексте он существует в различных формах, сохраняя интерактивность в качестве фундаментального принципа.

Зритель вовлекается в действие через различные механизмы: от определения развития сюжета посредством голосования до непосредственного участия в драматургическом действии наравне с профессиональными актёрами. Как отмечается в источнике:

«Граница между внешним миром и игровым пространством сохраняется, и, переступив ее, зритель погружается в другую реальность, где его захватывает продуманная атмосфера, время движется циклично, и невозможно предугадать, что ждет за поворотом» [\[1\]](#).

Но кинематограф рассматривал интерактивность с сюжетом немного в другом ключе, нежели, например, театры. В сфере кинематографа практики интерактивного вовлечения зрителя в нарратив существовали уже в 1960-х годах. Пионерский опыт был представлен на международной выставке в Квебеке – чехословацкий интерактивный фильм «Киноавтомат: один человек и его дом». Чёрная комедия начинается с флешбэка, показывающего горящую квартиру Петра Новака (Мирослав Горничек), после чего повествование возвращается к событиям, предшествующим пожару.

Как отмечается в источниках: «По мере того, как зрители голосовали, результат каждого выбора отображался по периметру экрана: пронумерованная панель, соответствующая каждому месту, становилась красной или зелёной в зависимости от нажатой кнопки» [\[6\]](#). И в примере кинематографическом мы уже видим первые признаки того, что Данный эксперимент создавал у зрителя иллюзию влияния на сюжет, что являлось ключевой режиссерской задачей – фильм задумывался как сатира на демократические институты, поскольку катастрофический пожар в финале оказывался неизбежным, несмотря на иллюзию выбора.

Формат интерактивного кино не сыскал большую славу в кинотеатральном прокате, но обрел популярность в сериальной плоскости. Знаковым примером реализации принципов интерактивности и соавторства в современном кинематографе стал эпизод «Брандашмыг» из популярного сериала «Чёрное зеркало» (Netflix). Нарратив выстроен вокруг истории Стефана Батлера (Финн Уайтхед), увлечённого фэнтези-романом «Брандашмыг» псевдоавтора Джерома Ф. Дэйвиса. Данное литературное произведение, выполненное в формате интерактивных книг 1980-х годов, предоставляет читателю возможность выбора сюжетного развития.

Стремясь адаптировать любимое произведение, главный герой создаёт компьютерную игру по его мотивам, инициируя цепь событий, и предлагает зрителям стать соавторами серии сериала, чтобы они выбирали дальнейшее развитие сюжета в эпизоде. Примечательно, что, несмотря на успех данного проекта, Netflix фактически прекратил развитие интерактивного направления. Согласно источнику: «Представитель Netflix подтвердил, что канал отказывается не только от уже вышедших интерактивных шоу, но и от дальнейшей разработки проектов этого рода: Технология выполнила свою задачу, но теперь она ограничивает наши возможности, поскольку мы сосредоточились на технологических усилиях в других областях» [\[5\]](#).

Таким образом, даже успешные эксперименты в области интерактивного кино сталкиваются с технологическими и производственными барьерами, ограничивающими их интеграцию в мейнстримную индустрию. Хотя сами зрители остаются довольными тем, какой опыт им такого рода произведения предоставляют.

Интерактивное кино обрело широкое распространение преимущественно в контексте видеоигровой индустрии. Опыт, накопленный в ходе экспериментальных кинематографических показов, был успешно транслирован в иную среду и адаптирован в её рамках. Игровой формат оказался оптимальной платформой для развития интерактивного кино, синтезирующего характерные для кинематографа художественные приёмы и механизмы интерактивных развлечений. Как отмечается в источниках,

«Интерактивное кино – это формат, в котором повествование предлагает зрителю стать не просто сторонним наблюдателем, а полноценным участником истории и, возможно, ее соавтором» [\[3\]](#).

Данное определение представляется одним из наиболее релевантных, поскольку оно не только раскрывает сущность жанра, но и акцентирует его ключевые аспекты – интерактивность и соавторство. Указанный тезис находит своё подтверждение в анализе всех значимых проектов, реализованных в рамках данного направления. Но нами выводится гипотеза, что соавторство в таких произведениях – это только иллюзия, что уже подтверждалось примерами выше, но для полноты мы приведем в пример еще несколько медиапроектов в таком жанре.

Одним из знаковых примеров реализации концепции интерактивного кино в игровой индустрии стала видеоигра «The Walking Dead: The Game». Разворачиваясь в хоррор-вселенной одноименного сериала и повествуя о выживании Ли Эверетта в условиях зомби-апокалипсиса, проект продемонстрировал высокую эффективность иллюзии игрового соавторства. Широкая аудитория игроков воспринимала свои решения как действительный инструмент влияния на нарратив, полагая что они могут предотвратить гибель персонажей или изменить ход событий.

Данное убеждение стимулировало активность в медиaprостранстве – платформа YouTube была насыщена различными видеороликами о том, какие действия нужно совершать в процессе игры, чтобы прийти к определенным последствиям. Личный игровой опыт, включавший попытки сохранения персонажа Карли в третьем эпизоде, подтверждает эффективность применяемых механизмов. Постоянные напоминания в виде всплывающих надписей о последствиях решений и системе запоминания диалогов формировали у пользователя устойчивую мотивацию к поиску альтернативных сюжетных путей. Этот психологический эффект достигается за счёт синтеза иллюзорного соавторства и интерактивности, где игрок, эмоционально идентифицируясь с персонажами, начинает воспринимать себя как субъекта повествования, несмотря на его предопределенную структуру.

Превосходной иллюстрацией механизмов иллюзорного соавторства в видеоиграх выступают проекты студии «Supermassive Games» – серия «The Dark Pictures Anthology», а также игры «Until Dawn» и «The Quarry». Несмотря на разнообразие хоррор-тематик (психологический ужас, слешер, боди-хоррор) и сюжетных линий – от классических тропов о студентах в летнем лагере до сложных нарративов о маньяках – все эти произведения объединяет ключевой структурный элемент: фигура рассказчика. В «Until Dawn» эту функцию выполняет доктор Хилл, в «The Dark Pictures Anthology» – персонаж Хранителя, а в «The Quarry» – гадалка Элиза Ворес. Несмотря на различия в характерах, их объединяет способность создавать у игрока устойчивую иллюзию соавторства.

Механизм реализуется через рамочную композицию: перед началом основного действия игрок помещается в нейтральное пространство (например, поместье Хранителя), где нарратор предлагает погрузиться в историю, материализуя её через символический объект – книгу. Данная нарративная стратегия формирует у пользователя восприятие себя как соавтора, находящегося на одном уровне с рассказчиком. Игрок осознаёт себя одновременно наблюдателем и участником, получая кажущуюся свободу управления персонажами в рамках предустановленного сюжетного каркаса, что усиливает эффект погружения и эмоциональной вовлеченности.

Еще одним значимым инструментом формирования иллюзии соавторства выступает система статистики, интегрированная в интерактивные проекты. По завершении эпизода или всей сюжетной линии игроку демонстрируются агрегированные данные о выборах, сделанных другими участниками в ключевых точках нарратива. Хотя данный механизм присутствует в упомянутой «The Walking Dead», наиболее репрезентативным его воплощением является игра «Detroit: Become Human». Её структура отличается детализированным ветвлением, где каждый эпизод содержит множество сюжетных развилок, а игрок получает возможность анализировать не только собственный путь, но и альтернативные нереализованные сценарии, а также статистические предпочтения глобальной аудитории.

Данный подход выполняет двойную функцию: с одной стороны, он способствует формированию коммуникативной общности игроков, а с другой – усиливает эффект соавторства, расширяя его восприятие от индивидуального взаимодействия с создателями до коллективного творчества с миллионами других участников. Таким образом, статистика трансформируется из простого элемента аналитики в мощный психологический механизм, укрепляющий иллюзию совместного нарративного творчества.

На основании проведённого анализа можно констатировать: подлинного соавторства в интерактивном кино не существует. Все сюжетные линии и ключевые нарративные повороты прописаны на этапе разработки сценария. Если авторами предусмотрена гибель персонажа в определенном эпизоде, она неизбежно произойдет независимо от действий пользователя. Однако квалифицированный сценарист, используя профессиональные нарративные техники, способен создать убедительную иллюзию интерактивности.

Посредством тщательно выверенных отвлекающих элементов и кажущихся альтернатив формируется эффект соавторства, при котором игрок воспринимает себя активным творцом повествования. Примечательно, что даже при отсутствии объективных критериев интерактивности, у пользователя сохраняется полное ощущение включенности в творческий процесс и влияния на развитие сюжета.

Литература

- Асриева, С. В. Иммерсивный театр: глубокий погружающий опыт для зрителей / С. В. Асриева // Современная культура: проблемы истории и технологии развития : материалы III Всероссийской конференции в рамках фестиваля науки «NAUKA 0+», Смоленск, 13 октября 2023 года. – Курск: ЗАО «Университетская книга», 2024. – С. 5-8. – EDN GGIXSY.
- Ромашко С.А. Большая российская энциклопедия 2004 – 2017 / С.А. Ромашко// Термин «Искусство». – URL: <https://old.bigenc.ru/philosophy/text/2022615> (дата обращения: 06.05.2025)
- Ефимова, О. В. Интерактивное кино и «кинематографические игры» в контексте современной художественной культуры / О. В. Ефимова, И. И. Ефимов // Современное искусство в контексте глобализации: наука, образование, художественный рынок : Материалы XII Всероссийской научно-практической конференции, Санкт-Петербург, 11 февраля 2022 года. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский гуманитарный университет

профсоюзов, 2022. – С. 49-52.

- Советова, О. С. Проблема "соавторства" в наскальном искусстве(на примере памятников Минусинской котловины) / О. С. Советова, О. О. Шишкина // Проблемы истории, филологии, культуры. – 2021. – № 2(72). – С. 292-307. – DOI 10.18503/1992-0431-2021-2-72-292-307. – EDN HEPLLQ.
- Пи Елена Netflix отказывается от интерактивных проектов и удаляет их с канала/ Елена Пи // URL: <https://www.igromania.ru/news/144114/netflix-otkazyivaetsya-ot-interaktivnyih-proektov-i-udalyaet-ih-s-kanala/> (дата обращения: 06.05.2025)
- Jeffrey Stanton Experimental Multi-Screen Cinema/ Jeffrey Stanton 1997 // URL: <https://www.westland.net/expo67/map-docs/cinema.htm> (дата обращения: 06.05.2025)

Фильмография

«Киноавтомат: один человек и его дом» (1967), реж. Павел Юрачек

«Чёрное зеркало: Брандашмыг» (2018), реж. Дэвид Слэйд

«The Walking Dead: The Game» (2012), рук. Шон Ванаман

«Until Dawn» (2015), рук. Уилл Байлс, Ник Боуэн

«The Dark Pictures Anthology: Man of Medan» (2019), рук. Том Хитон

«The Dark Pictures Anthology: Little Hope» (2020), рук. Ник Боуэн

«The Dark Pictures Anthology: House of Ashes» (2021), рук. Уилл Дойл

«The Dark Pictures Anthology: The Devil in Me» (2022), рук. Том Хитон, Дом Айрленд, Уилл Дойл

«The Quarry» (2022), рук. Уилл Байлз

«Detroit: Become Human» (2018), рук. Дэвид Кейдж

Библиография

1. Ромашко С.А. Большая российская энциклопедия 2004–2017 / С.А. Ромашко // Термин "Искусство". – URL: <https://old.bigenc.ru/philosophy/text/2022615> (дата обращения: 06.05.2025).
2. Советова О. С., Шишкина О. О. Проблема "соавторства" в наскальном искусстве (на примере памятников Минусинской котловины) // Проблемы истории, филологии, культуры. – 2021. – № 2(72). – С. 292-307. – DOI 10.18503/1992-0431-2021-2-72-292-307. – EDN HEPLLQ.
3. Асриева С. В. Иммерсивный театр: глубокий погружающий опыт для зрителей //

Современная культура: проблемы истории и технологии развития: материалы III Всероссийской конференции в рамках фестиваля науки "NAUKA 0+", Смоленск, 13 октября 2023 года. – Курск: ЗАО "Университетская книга", 2024. – С. 5-8. – EDN GGIXSY.

4. Stanton J. Experimental Multi-Screen Cinema // URL: <https://www.westland.net/expo67/map-docs/cinema.htm> (дата обращения: 06.05.2025).

5. Пи Е. Netflix отказывается от интерактивных проектов и удаляет их с канала // URL: <https://www.igromania.ru/news/144114/netflix-otkazyivaetsya-ot-interaktivnyih-proektov-i-udalyaet-ih-s-kanala/> (дата обращения: 06.05.2025).

6. Ефимова О. В., Ефимов И. И. Интерактивное кино и "кинематографичные игры" в контексте современной художественной культуры // Современное искусство в контексте глобализации: наука, образование, художественный рынок: материалы XII Всероссийской научно-практической конференции, Санкт-Петербург, 11 февраля 2022 года. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов, 2022. – С. 49-52. – EDN YCGHJY.

Результаты процедуры рецензирования статьи

Рецензия выполнена специалистами [Национального Института Научного Рецензирования](#) по заказу ООО "НБ-Медиа".

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов можно ознакомиться [здесь](#).

В журнал «Человек и культура» автор представил свою статью «Иллюзия соавторства в интерактивном кино», в которой проведен исследование реальной возможности тандема зрителя и создателя в современном кинематографе.

Автор исходит в изучении данного вопроса из того, что в современных условиях технологического прорыва получают развитие новые художественные формы, умело манипулирующие сознанием зрителя и создающие у него ощущение соавторства в истории. Зритель ощущает себя частью большого творческого процесса, который, по его мнению, делает соавторство ключевым элементом творчества. Автор проводит тезис, что в контексте интерактивного кино феномен соавторства не реализуется, а лишь создает его иллюзию. Все сюжетные линии и ключевые нарративные повороты прописаны на этапе разработки сценария.

Актуальность исследования обусловлена растущей популярностью и востребованностью интерактивного кино, которое выходит за рамки привычного понимания жанра и превращается в самостоятельное направление.

К сожалению, в статье отсутствует теоретическая составляющая и анализ научной обоснованности изучаемой проблематики, что делает затруднительным вывод о научной новизне исследования.

Цель настоящего исследования заключается в анализе примеров видов искусства, основанных на «совместном творчестве» автора и зрителя. Особое внимание уделяется жанру интерактивного кино, популярному как в видеоигровой индустрии, так и в кинематографе и сериальном производстве. Для достижения цели автор ставит задачу выявить уровень того, в какой мере автор закладывает в свой творческий продукт иллюзию соавторства и насколько сильно эта иллюзия воспринимается зрителем.

Методологической основой исследования служат общенаучные методы описания, анализа и синтеза. В качестве эмпирической базы автор применяет образцы современного искусства, содержащие элементы интерактивности.

В качестве примера создания иллюзии сопричастности к созданию произведения искусства автор приводит описание широкого спектра образцов классических и

современных произведений искусства, начиная от наскальной живописи Минусинской котловины.

Автором рассмотрены экспериментальные практики в области театрального искусства, применяемые в иммерсивных театрах, где зритель вовлекается в действие через различные механизмы: от определения развития сюжета посредством голосования до непосредственного участия в драматургическом действии наравне с профессиональными актёрами.

Особое внимание автора привлекают практики интерактивного вовлечения зрителя в нарратив в сфере кинематографа, а именно при создании сериалов. Однако автор статьи констатирует, что даже успешные эксперименты в области интерактивного кино сталкиваются с технологическими и производственными барьерами, ограничивающими их интеграцию в мейнстримную индустрию. Хотя сами зрители остаются довольными тем, какой опыт им такого рода произведения предоставляют.

Видеоигровая индустрия, по мнению автора, имеет наибольшие шансы в развитии интерактивности и иммерсивности. На примере современных видеоигр автор иллюстрирует, что игровой формат оказался оптимальной платформой для развития интерактивного кино, синтезирующего характерные для кинематографа художественные приёмы и механизмы интерактивных развлечений.

В заключении автором представлен вывод по проведенному исследованию, в котором приведены все ключевые положения изложенного материала.

Представляется, что автор в своем материале затронул актуальные и интересные для современного социогуманитарного знания вопросы, избрав для анализа тему, рассмотрение которой в научно-исследовательском дискурсе повлечет определенные изменения в сложившихся подходах и направлениях анализа проблемы, затрагиваемой в представленной статье.

Полученные результаты позволяют утверждать, что изучение потенциала инновационных форм представления произведения искусства представляет несомненный научный и практический культурологический интерес и заслуживает дальнейшего изучения.

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру, способствующую более полноценному усвоению материала. Этому способствует также адекватный выбор соответствующей методологической базы. Однако библиография исследования составила всего лишь 6 источников и не содержит фундаментальных научных трудов, что представляется явно недостаточным для обобщения и анализа научного дискурса по исследуемой проблематике. Кроме того, автору следует привести оформление статьи в соответствие с требованиями редакции.

Автор выполнил поставленную цель, получил определенные научные результаты, позволившие обобщить материал. Следует констатировать: статья может представлять интерес для читателей и заслуживает того, чтобы претендовать на опубликование в авторитетном научном издании после устранения указанных недостатков.