

Культура и искусство

Правильная ссылка на статью:

Хотин Д.М. Проблема дефиниции интерактивного фильма: игра или кино // Культура и искусство. 2025. № 1.
DOI: 10.7256/2454-0625.2025.1.73018 EDN: CVJPZH URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=73018

Проблема дефиниции интерактивного фильма: игра или кино

Хотин Демид Максимович

ORCID: 0000-0002-3644-3079

аспирант; факультет искусствоведения; Институт Кино и Телевидения (ГИТР)
помощник режиссера; ООО "МЭДЖИК ФЭКТОРИ АНИМЕЙШН"

125284, Россия, Центральный федеративный округ, г. Москва, Хорошёвское шоссе, 32А

✉ demid.khotin@yandex.ru



[Статья из рубрики "Искусство и искусствознание"](#)

DOI:

10.7256/2454-0625.2025.1.73018

EDN:

CVJPZH

Дата направления статьи в редакцию:

14-01-2025

Аннотация: Статья посвящена исследованию проблемы определения и классификации интерактивного кино как особого медиаформата в современном цифровом пространстве. Актуальность исследования обусловлена стремительным развитием гибридных форм медиаконтента, которые размывают традиционные границы между кинематографом и видеоиграми. Это создаёт необходимость в чётком теоретическом осмыслении и классификации новых форматов. В качестве материала исследования использованы интерактивные проекты студии Quantic Dream – «Fahrenheit» и «Heavy Rain». Данные произведения представляют собой яркие примеры того, как элементы интерактивности могут быть интегрированы в кинематографический опыт. Также были рассмотрены примеры экспериментальных форматов в традиционном кинематографе. Проведенная аналитическая работа позволяет выявить общие тенденции и особенности развития интерактивного кино, а также определить его уникальные характеристики. Методология исследования основана на сравнительном анализе характеристик видеоигр и кинематографа с применением теоретических концепций М. Маклюэна о «горячих» и «холодных» медиа, людологического подхода и нарратологического анализа. Научная

новизна исследования состоит в предпринятой попытке выделения интерактивного кинематографа, в качестве отдельного вида медиаконтента; в предложении понятия «гибридные медиа», которое объединяет принципы визуального повествования кинематографа и интерактивности, что позволяет точнее классифицировать новые форматы и глубже понять их особенности и возможности. В результате исследования: выявлены существенные отличия интерактивного кино как от традиционных видеоигр (отсутствие классических игровых механик и систем прогрессии), так и от кинематографа (наличие активного пользовательского участия и вариативность развития сюжета); предложено и обосновано определение новой категории «гибридных медиа», характеризующейся сочетанием кинематографических принципов визуального повествования с элементами интерактивного взаимодействия; проанализирована специфическая позиция пользователя в интерактивном кино, которая отличается как от традиционной роли геймера, так и от пассивной роли кинозрителя. Результаты исследования вносят вклад в развитие теории современных цифровых медиа и могут быть использованы для дальнейшего изучения гибридных форм медиаконтента.

Ключевые слова:

интерактивное кино, гибридные медиа, видеоигры, кинематограф, цифровой нарратив, интерактивность, геймплей, фокализация, игра, иммерсивность

Введение. Актуальность исследования проблемы дефиниции интерактивного фильма обусловлена стремительным развитием цифровых технологий и появлением новых гибридных форм медиаконтента, размывающих традиционные границы между кинематографом и видеоиграми. В современном медиапространстве интерактивные фильмы занимают особое место, сочетая в себе элементы как кинематографического повествования, так и игрового взаимодействия, что создает определенные сложности в их классификации и теоретическом осмыслении. Растущая популярность игр студий «Quantic Dream», «Dontnod» и «Telltale Games» демонстрирует востребованность данного формата у аудитории и необходимость его детального научного изучения. Отсутствие четкого определения и критериев отнесения интерактивных фильмов к той или иной категории медиапродуктов затрудняет их анализ в рамках существующих теоретических подходов киноведения и «game studies». Кроме того, активное развитие технологий виртуальной и дополненной реальности открывает новые возможности для создания иммерсивного интерактивного контента, что делает вопрос определения сущности и специфики интерактивного фильма еще более актуальным. Исследование данной проблематики имеет важное значение не только для теоретического осмысления современных форм цифрового искусства, но и для практической деятельности создателей подобного контента, а также для развития методов его критического анализа и оценки.

Научная проблема: противоречие между существующими теоретическими подходами к классификации медиаформатов и гибридной природой интерактивного кино, которое не может быть однозначно отнесено ни к видеоиграм, ни к кинематографическим произведениям, что создает необходимость теоретического переосмысления его места в системе современных цифровых медиа.

Цель исследования: определить специфическую природу интерактивного кино как особого медиаформата и обосновать необходимость его выделения в отдельную категорию «гибридных медиа».

Задачи исследования: проанализировать существующие теоретические подходы к определению видеоигр и выявить ключевые характеристики данного медиаформата; исследовать эволюцию интерактивных элементов в кинематографе и определить границы их применения в традиционном кинопроизведении; на основе анализа игр «Fahrenheit» и «Heavy Rain» выявить специфические особенности интерактивного кино, отличающие его как от видеоигр, так и от кинематографа; определить и теоретически обосновать позицию человека при ознакомлении с интерактивным кино через сравнительный анализ ролей «геймера», «плеера» и «зрителя»; разработать и обосновать определение категории «гибридных медиа» как самостоятельного формата цифрового повествования.

Теоретическое обоснование данного исследования опирается на междисциплинарный подход, сочетающий культурологические, философские и «game studies» перспективы анализа. Фундаментальной теоретической базой выступают работы Роджера Кайуа, предложившего системный анализ игровой деятельности через дихотомию «*paida-ludus*» и выделившего ключевые характеристики игры как культурного феномена. Важную роль в теоретическом осмыслении интерактивного кино играет концепция Маршалла Маклюэна о «горячих» и «холодных» медиа, позволяющая проанализировать степень вовлеченности аудитории в медиапроизведение. В области game studies существенное значение имеют работы Николаса Эспозито, предложившего базовое определение видеоигры как интерактивного процесса с аудиовизуальной составляющей, а также исследования Эрика Циммермана, развившего понимание игры как добровольной интерактивной активности с измеримым результатом. Особую ценность представляют теоретические разработки Мартина Пикарда, подчеркивающего фундаментальную роль геймплея как дифференцирующего фактора между видеоиграми и традиционными формами искусства. В контексте анализа нарративных структур важное значение имеют работы Бернара Перрона, исследовавшего специфику FMV-игр и роль пользователя в интерактивных медиа, а также исследования Эббота Портера. Междисциплинарный характер исследования также подкрепляется обращением к современным исследованиям в области цифровых медиа, представленным в работах Кинга и Кшивински, рассматривающих видеоигры в широком культурном контексте. Такой комплексный теоретический фундамент позволяет рассматривать интерактивное кино как сложный культурный феномен, находящийся на пересечении различных медиаформатов и требующий многоаспектного анализа для понимания его специфической природы и места в современной цифровой культуре.

Сущность понятия «видеоигра». В своих исследованиях видеоигр как феномена Н. Эспозито формулирует базовое понимание видеоигры как интерактивного процесса, реализуемого через аудиовизуальные технологии, с возможным наличием сюжетной составляющей [1]. Фундаментальным аспектом является то, что видеоигра, прежде всего, остается игрой, несмотря на приобретение ею дополнительных функций в качестве культурного, художественного, образовательного или нарративного инструмента.

Рассматривая феномен игры в историческом контексте, важно отметить теоретические разработки Роджера Кайуа, который, развивая идеи Йохана Хёйзинги, выделил ключевые характеристики игры: её условность, непредсказуемость, отсутствие прямой продуктивности, наличие регламентирующих правил и ограничений во времени и пространстве, а также добровольный характер участия [2, с. 30-32]. Кайуа также предложил дихотомию «*paida-ludus*», где первое означает свободное творчество, а второе - структурированные ограничения.

Современное понимание игры обогащается определением Эрика Циммермана, который

характеризует её как добровольную интерактивную активность с участием одного или нескольких игроков, действующих в рамках установленных правил, создающих искусственный конфликт с измеримым результатом [3]. Это определение, перекликающееся с работами Аведона и Саттон-Смита, предлагает четкую и структурированную концепцию игры как явления, и именно на него мы станем опираться в рамках настоящей работы. Так, в рамках этого определения нас интересует термин «интерактивная активность», являющийся по своей сути синонимом феномена «геймплей». Акцентируем на этом более подробное внимание.

В контексте игровых исследований понятие геймплея трактуется двояко: в широком смысле оно охватывает всю совокупность игрового процесса, тогда как в специализированном научном дискурсе этот термин описывает систему интерактивных механик, определяющих характер взаимодействия между игроком и виртуальным миром [4, p. 111-113]. Данная система включает как спектр доступных игроку действий, так и алгоритмы ответной реакции игровой среды. Некоторые исследователи, в частности, рассматривают геймплей как специфическую форму вызова, предлагаемого разработчиками игроку.

Мартин Пикард подчеркивает фундаментальную роль геймплея как дифференцирующего фактора между видеоиграми и традиционными формами искусства, такими как кинематограф или театр [5, p. 201-202]. При этом эстетическое измерение видеоигр не ограничивается аудиовизуальными характеристиками, но существенно зависит от качества игрового взаимодействия.

Геймплей демонстрирует значительную вариативность в своей сложности и глубине. На одном конце спектра находятся ролевые игры (RPG) с их многоуровневыми системами создания персонажей и разветвленными сюжетными линиями, где действия игрока могут существенно влиять на развитие событий и состояние игрового мира [6, p. 162]. На противоположном полюсе располагаются так называемые «симуляторы ходьбы» (например «Dear Esther» от студии «The Chinese Room»), чей статус как полноценных видеоигр остается предметом академических дискуссий, причем некоторые исследователи предпочитают классифицировать их как особую форму визуальных новелл или нарративных пространств.

Несмотря на разнообразие форм и степеней сложности геймплея, его присутствие, даже в минимальном объеме, обеспечивает пользователю возможность активного участия в происходящем на экране, что является определяющей характеристикой видеоигрового медиума. Таким образом, в контексте классификации видеоигр интерактивность выступает определяющим критерием. Однако приблизительно в начале 2000-х гг. игровая индустрия начинает значительно меняться, причиной чего следует считать появление нового жанра видеоигр и подвида «интерактивного фильма».

«Fahrenheit» и другие работы студии «Quantic Dream». В 2005 г. студия «Quantic Dream» под руководством Дэвида Кейджа выпустила революционную игру «Fahrenheit» (в Северной Америке известную как «Indigo Prophecy»), которая стала родоначальником жанра интерактивного кино в видеоиграх. Игра представила принципиально новый подход к геймплею и взаимодействию игрока с игровым миром, существенно отличающийся от традиционных механик того времени.

Основное новаторство заключалось в том, что игровой процесс был построен вокруг кинематографического повествования, где действия игрока напрямую влияли на развитие сюжета через систему разветвленных диалогов и событий с множественными

последствиями. «Fahrenheit» также усовершенствовала систему «Quick Time Events» (QTE), которая впервые появилась еще в 1975 г. в игре The Driver и достигла популярности в Dragon's Lair (1983). В «Fahrenheit» в секциях QTE игроку необходимо было вовремя нажимать появляющиеся на экране кнопки для выполнения различных действий, что создавало эффект активного участия в кинематографических сценах. Важным нововведением стала многоракурсная система камер, имитирующая операторскую работу в кино, что позволило создать более кинематографичное восприятие происходящего. Игра также представила инновационную систему эмоционального состояния персонажа, влияющую на развитие сюжета и доступные варианты действий.

В отличие от предшествующих игр, где геймплей обычно фокусировался на экшн-составляющей или решении головоломок, «Fahrenheit» сделала акцент на повествовательной составляющей и эмоциональной вовлеченности игрока. Разработчики внедрили систему параллельного повествования, позволяющую игроку управлять несколькими персонажами и видеть историю с разных точек зрения. Игра также отличалась наличием множества интерактивных элементов окружения, которые не всегда были связаны с основным сюжетом, но помогали создать более глубокое погружение в игровой мир. Особенностью «Fahrenheit» стала система принятия решений в реальном времени, где игроку приходилось быстро выбирать варианты действий, что создавало напряжение и чувство неотложности. В отличие от классических приключенческих игр, где игрок мог неограниченное время обдумывать свои действия, здесь решения нужно было принимать быстро, что влияло на дальнейшее развитие сюжета. Кроме того, игра представила инновационную систему разделенного экрана, позволяющую одновременно наблюдать за несколькими сюжетными линиями, что было уникальным для того времени.

Все эти элементы в совокупности создали новый подход к интерактивному повествованию, где традиционные игровые механики были переосмыслены в пользу более кинематографичного и эмоционально насыщенного опыта, что впоследствии оказало значительное влияние на развитие жанра интерактивного кино в видеоиграх.

В 2010 г. студия «Quantic Dream» выпустила игру «Heavy Rain», которая стала следующим значительным шагом в развитии жанра интерактивного кино после «Fahrenheit» ^[7]. «Heavy Rain» представила еще более кинематографичный подход к игровому повествованию, существенно усовершенствовав механики взаимодействия игрока с виртуальным миром.

Игра отличалась беспрецедентным уровнем графической детализации и реалистичной анимацией персонажей, что позволило создать максимально правдоподобные сцены с эмоциональной актерской игрой. В отличие от традиционных видеоигр, «Heavy Rain» полностью отказалась от элементов классического геймплея, таких как набор очков, уровни здоровья или инвентарь, сфокусировавшись на повествовании и эмоциональной вовлеченности игрока. Система «Quick Time Events» была значительно усовершенствована и стала более контекстной – движения, которые должен был выполнять игрок, соответствовали реальным действиям персонажей на экране. Важной особенностью стала система необратимых последствий: любое решение игрока могло привести к смерти одного из главных персонажей, при этом история продолжалась без возможности переиграть момент, что создавало беспрецедентный уровень напряжения и ответственности за принимаемые решения.

Игра представила четырех игровых персонажей, чьи истории тесно переплетались между

собой, при этом действия, совершенные за одного персонажа, могли существенно повлиять на судьбу других. «Heavy Rain» также отличалась инновационным подходом к исследованию окружения – игрок мог свободно осматривать локации и взаимодействовать с множеством предметов, используя контекстные действия, что создавало эффект присутствия в реалистичном мире. Особенно стоит отметить систему мыслей персонажа, позволяющую игроку погрузиться во внутренний мир героя и лучше понять его мотивации. В игре была реализована уникальная система диалогов, где выбор реплик осуществлялся через эмоциональные состояния персонажа, а не через конкретные фразы, что делало общение более естественным и непредсказуемым. «Heavy Rain» также выделялась наличием множества интимных и эмоционально напряженных сцен, требующих от игрока деликатного управления движениями персонажей через систему контекстных действий. Важным нововведением стала возможность одновременного выполнения нескольких действий с использованием разных кнопок контроллера, что создавало дополнительную сложность и реалистичность в ключевых сценах. Все эти элементы в совокупности создали уникальный игровой опыт, где традиционные механики были полностью переосмыслены в пользу создания интерактивной драмы, в которой акцент делался на эмоциональной вовлеченности игрока и последствиях его решений.

Детальный анализ контента «Fahrenheit» и «Heavy Rain» позволяет сделать вывод о существенном смещении акцента с традиционной игровой интерактивности в сторону нарративной составляющей, что ставит под вопрос корректность их классификации как видеоигр в традиционном понимании. В данных проектах наблюдается значительное сокращение классических элементов геймплея: отсутствуют типичные для видеоигр системы прогрессии, набора очков, улучшения характеристик персонажей, традиционные боевые системы или механики решения головоломок. Вместо этого интерактивность сведена к минимальным формам взаимодействия через систему QTE и контекстных действий, которые служат скорее инструментом для продвижения повествования, нежели полноценными игровыми механиками. Преобладающую роль в обеих работах играет именно нарративная составляющая: сюжетное повествование, развитие персонажей, драматургия и кинематографическая подача материала. Игрок выступает скорее в роли активного зрителя, чем полноценного участника игрового процесса, так как его действия в большей степени направлены на выбор вариантов развития сюжета, а не на преодоление игровых вызовов или решение геймплейных задач. Значительную часть времени пользователь проводит в пассивном наблюдении за развитием истории через кинематографические сцены, где его участие ограничивается редкими вставками интерактивных элементов. Более того, сама структура этих проектов построена по принципам кинематографического повествования: с четкой драматургической композицией, режиссурой сцен, многокамерной съемкой и акцентом на актерской игре.

Таким образом, несмотря на наличие элементов интерактивности, эти работы представляют собой скорее новую форму интерактивного повествования, находящуюся на стыке кинематографа и видеоигр, но тяготеющую больше к первому. Это позволяет утверждать, что применение термина «видеоигра» к данным произведениям является не вполне точным и требует пересмотра их категоризации в рамках более широкого понимания интерактивных цифровых медиа. При этом наличие у таких игр схожих черт с кинематографическими произведениями требует задать следующий вопрос в рамках настоящей работы: возможно ли рассматривать игры в жанре интерактивного кино и кинематограф как понятия, обладающие родовидовыми отношениями? Иными словами, являются ли эти работы частью кинематографа?

Интерактивное кино и кинематограф. Эволюция кинематографа демонстрирует устойчивую тенденцию к повышению интерактивности. От традиционных кинотеатров до современных стриминговых платформ наблюдается последовательное развитие форм взаимодействия со зрителем. Это явление можно рассматривать как естественное продолжение концепции «кинематографа аттракционов», где основной акцент делается на непосредственном воздействии на аудиторию через впечатляющие визуальные эффекты и необычные события, способные захватить внимание зрителя [\[8\]](#).

Если принять во внимание способность кино вовлекать зрителя в происходящее на экране, можно утверждать о существовании определенной формы интерактивности с момента появления кинематографа. Развитие этой тенденции привело к появлению экспериментальных форматов взаимодействия с аудиторией. Показательным примером служит фильм «Мистер Сардоникус» (1961), где зрителям предоставлялась возможность голосования за развитие сюжета, хотя финал оставался неизменным.

Особого внимания заслуживает инновационная технология «Odorama», использованная в фильме «Полиэстер» Джона Уотерса (1981). Зрители получали специальные карточки со скретч-покрытием, содержащие различные ароматы, которые следовало активировать в определенные моменты просмотра. Это нововведение, хотя и оказалось недолговечным, стало значимым экспериментом в разрушении «четвертой стены» и расширении границ зрительского опыта, что можно рассматривать как прямое наследие традиций кинематографа аттракционов.

Развитие технологий кинопоказа, включая внедрение 3D и 4D форматов, существенно трансформирует традиционное взаимоотношение между зрителем и фильмом, что актуализирует дискуссию о границе между пассивным наблюдателем и активным участником. Традиционно кинозритель воспринимается как пассивный реципиент нарратива, временно отстраняющийся от собственной картины мира ради погружения в представленную историю. Несмотря на длительную традицию сохранения этой пассивной роли зрителя, влияние «кинематографа аттракционов» демонстрирует значимость интерактивного элемента в зрительском восприятии.

В эпоху стриминговых сервисов концепция интерактивного кино получила новое развитие. Ярким примером служит проект «Bandersnatch», представляющий беспрецедентный уровень зрительского участия через систему бинарного выбора, напоминающую популярные в 1980-е гг. книги-игры серии «Выбери свое приключение» [\[9\]](#). При этом принципиально важно отметить, что интерактивность не является эксклюзивной характеристикой видеоигр или кинематографа - она присутствует в обоих медиаформатах, но реализуется принципиально по-разному.

Ключевое различие заключается в позиции аудитории: в видеоиграх пользователь выступает активным участником, непосредственно влияющим на развитие событий, тогда как в кино, даже с элементами 4D, зритель остается преимущественно реципиентом воздействия. Даже при наличии специальных эффектов, таких как запахи или движение воздуха, зритель не контролирует их появление и не влияет на их реализацию – они остаются запрограммированными элементами повествования, воздействующими на аудиторию в определенные моменты независимо от её реакции. В видеоиграх игрок обладает значительной степенью контроля над игровой средой, где достижение целей может осуществляться различными способами в зависимости от индивидуальных решений пользователя. Это фундаментально отличается от кинематографического опыта, где каждый кадр является результатом тщательно продуманных режиссерских решений, направленных на передачу конкретного художественного замысла.

Ход нашего рассуждения положительно коррелирует с мнением Маршалла Маклюэна. Концепция «горячих» и «холодных» медиа, предложенная им, прекрасно иллюстрирует фундаментальное различие между традиционным кинематографом и интерактивными произведениями, такими как «Fahrenheit» и «Heavy Rain».

Согласно теории Маклюэна, «горячие» медиа характеризуются высокой степенью определенности и насыщенности информацией, требуя минимального участия аудитории в процессе восприятия, и именно к такому типу относится традиционное кино, где зритель получает полностью сформированный аудиовизуальный опыт [\[10, p. 154-158\]](#). В противоположность этому, рассматриваемые интерактивные произведения являются «холодными» медиа, так как они намеренно оставляют информационные пробелы, которые должны быть заполнены активным участием пользователя. Эта «холодность» проявляется в том, что игрок не просто воспринимает предложенный контент, но вынужден постоянно взаимодействовать с ним через систему выборов, действий и решений.

В таких играх как «Fahrenheit» и «Heavy Rain» пользователь должен постоянно находиться в состоянии активного вовлечения: принимать решения, которые влияют на развитие сюжета, участвовать в интерактивных сценах через систему QTE, исследовать окружение и взаимодействовать с объектами, вести диалоги с выбором реплик. Более того, игрок должен постоянно анализировать последствия своих действий, так как они могут иметь долгосрочное влияние на развитие истории. Эта необходимость активного участия создает более глубокий уровень вовлеченности по сравнению с пассивным просмотром фильма, где зритель является лишь получателем информации.

В интерактивных произведениях пользователь становится соавтором повествования, его действия и решения формируют уникальный опыт прохождения, что полностью соответствует концепции «холодного» медиа по Маклюэну. Даже в моменты, когда игрок наблюдает за кинематографическими вставками, он должен оставаться в состоянии готовности к взаимодействию, так как в любой момент может потребоваться его участие через систему QTE или принятие решений. Это создает особый тип восприятия, где пользователь никогда полностью не переходит в пассивный режим наблюдения, характерный для «горячих» медиа.

Таким образом, несмотря на свою кинематографичность и значительное количество неинтерактивных элементов, эти произведения сохраняют ключевую характеристику «холодных» медиа - необходимость активного участия пользователя в формировании конечного опыта, что существенно отличает их от традиционного кинематографа. Следовательно, эти игры и кинематограф невозможно рассматривать в качестве понятий, состоящих друг с другом в родовидовых отношениях.

Кроме того, в рамках настоящей работы интерес представляет вопрос о том, кем является пользователь при контакте с произведением.

Геймер, плеер или зритель? Рассматривать человека в роли зрителя при взаимодействии с интерактивным фильмом мы не можем. Роль зрителя предполагает пассивное наблюдение, тогда как интерактивный фильм подразумевает активное участие человека. Роль же геймера также представляется не вполне подходящей из-за ограниченных геймплейных возможностей, которые предлагают интерактивные фильмы. Другой ролью, которая представляет интерес в рамках рассматриваемого вопроса, является роль «плеера» (player), которую на русский язык можно также

интерпретировать как «проигрыватель» или «проигрывающий».

Разграничение между «плеерами» и «геймерами» внес Бернар Перрон, рассматривая разные примеры FMV-игр. Согласно его концепции, в подобных произведениях наблюдается четкое разделение между интерактивными элементами и повествованием, которые не могут сосуществовать одновременно [\[11, p. 243-250\]](#). При этом «плеер» занимает позицию внешнего наблюдателя по отношению к диегетическому миру, в отличие от «геймера» в традиционных видеоиграх с элементами живого действия (например, серия «Текс Мерфи»). Перрон подчеркивает, что классическая игровая механика построена на дихотомии победы/поражения, тогда как в FMV-играх пользователь скорее выступает в роли монтажера, собирающего воедино фрагменты повествовательной головоломки, что ставит под сомнение их принадлежность к категории игр в традиционном понимании.

Современное поколение FMV-игр демонстрирует примечательную тенденцию: намеренное ограничение интерактивности и агентности игрока трансформируется в особый тип герменевтического вызова. Отсутствие традиционных игровых действий компенсируется необходимостью развития иных навыков, ориентированных на понимание, анализ и интерпретацию происходящего. Таким образом, эти произведения смещают фокус с активного воздействия на игровой мир в сторону более глубокого осмысления представленного нарратива.

Однако, несмотря на отдельные схожие элементы интерактивного фильма и FMV-игр, интерактивные фильмы имеют больше отличий. Если в произведении на манер «Bandersnatch» интерактивные элементы не могут существовать одновременно с повествованием, и за счет этого человек может частично выступать с позиции внешнего наблюдателя, то в произведениях студии «Quantic Dream» интерактивные и повествовательные секции могут пересекаться. К тому же в интерактивном фильме хоть и проявляется намеренное ограничение геймплейных возможностей в пользу кинематографичности, человек не выступает в роли монтажера: ему не предоставляется возможности как-либо менять последовательность нарративных отрывков, на чем строится весь интерактивный опыт в современных FMV-играх. В связи с этим роль «плеера» не представляется подходящей для обозначения человека, который взаимодействует с интерактивным фильмом.

Наиболее близкую роль мы можем обнаружить в концепции «фокализации», заимствованной из нарратологии, которая определяет призму восприятия повествовательных событий [\[12, p. 32-34\]](#). Теория фокализации выделяет два основных типа восприятия: внешний и внутренний (персонажный). В контексте нарративных видеоигр происходит постоянное чередование этих состояний: игрок переключается между активным управлением персонажем (внутренняя фокализация) и пассивным наблюдением за кинематографическими вставками (внешняя фокализация).

В связи с данной трактовкой возникает вопрос того насколько сильно и глубоко человек погружается в предлагаемый образ. Для ответа на этот вопрос мы можем обратиться к ludological исследованиям, сфокусированным на позиции игрока при контакте с видеоиграми. Искусствовед Антон Деникин подчеркивает сохранение критической дистанции между игроком и игровой реальностью - действия персонажа определяются не столько его установленным характером, сколько предпочтениями самого игрока в рамках доступных механик [\[13, с. 55-56\]](#). А исследователи кинематографа Кинг и Крживинска отмечают существенное различие между актерским перевоплощением и игровым опытом

[14, p. 77-80]. Они утверждают, что даже в жанрах с непосредственным управлением персонажем от первого лица (например, в шутерах) не происходит глубокого психологического «вживания» в роль - вместо этого игрок использует предложенную роль как инструмент для взаимодействия с игровой механикой. Таким образом, игровой опыт принципиально отличается от актерского метода проживания роли и имеет критическую дистанцию с произведением. Подобным образом и фокализатор сохраняет критическую дистанцию, поскольку его взаимодействие с интерактивным фильмом схоже с тем, как геймер взаимодействует с видеоигрой.

Нарратология и концепция фокализации вызывает споры в научном сообществе, в рамках обсуждения видеоигр. Однако в случае с интерактивным фильмом мы убеждены, что человек выступает именно в роли «фокализатора», а не «геймера», «зрителя» или «плеера». Именно в интерактивном фильме мы можем ярче всего наблюдать постоянную смену восприятия, колебание между внутренней и внешней фокализацией при смене геймплейных секций и кинематографических (нарративных). Но мы также отмечаем, что внутренняя фокализация происходит в рамках критической дистанции, без психологического «вживания» в роль на манер актерского.

«Гибридные медиа». Детальный анализ специфических характеристик видеоигр и кинематографических произведений позволяет сделать вывод о том, что интерактивное кино, представленное такими работами как «Fahrenheit» и «Heavy Rain», занимает особое положение, не позволяющее однозначно классифицировать его в рамках существующих медиаформатов.

С одной стороны, эти произведения нельзя полноценно отнести к видеоиграм, поскольку они существенно ограничивают традиционную игровую интерактивность, не предоставляют классических игровых механик, систем прогрессии и свободы действий, характерных для видеоигр. Игровой процесс в них сведен к минимальному набору действий, преимущественно направленных на продвижение повествования, а не на создание полноценного игрового опыта.

С другой стороны, эти работы нельзя считать и чисто кинематографическими произведениями, так как они требуют активного участия пользователя, предоставляют возможность влиять на развитие сюжета и не имеют единой, неизменной формы повествования, характерной для традиционного кинематографа. Наличие множества сюжетных развилки, вариативность развития истории и необходимость постоянного взаимодействия с контентом противоречат фундаментальным принципам кинематографа как «горячего» медиа.

В связи с этим представляется целесообразным выделить такие произведения в отдельную категорию «гибридных медиа», которая наиболее точно отражает их промежуточное положение между кинематографом и видеоиграми. Предлагаем следующее авторское определение данного формата:

Гибридное медиа (интерактивное кино) – это форма цифрового повествовательного произведения, сочетающая в себе кинематографические принципы визуального повествования с элементами интерактивного и иммерсивного взаимодействия, где пользователь выступает одновременно в роли зрителя и активного участника, влияющего на развитие сюжета через ограниченный набор предопределенных действий, при этом сохраняя приоритет нарративной составляющей над игровыми механиками. Данное определение подчеркивает уникальную природу этих произведений, их промежуточное положение между традиционными медиаформатами и особый характер

взаимодействия с аудиторией.

Развитие интерактивного фильма. В рамках данного исследования немаловажным будет также отметить, как интерактивное кино развилось за последнее десятилетие. Например, интерактивный хоррор фильм «Until Dawn» 2015 г. студии «Supermassive Games» существенно обогатил жанр, привнес в него несколько важных инноваций. Во-первых, фильм представил систему «эффекта бабочки», где каждое решение игрока имело последствия для развития сюжета, причем эти последствия могли проявиться как немедленно, так и спустя несколько часов игрового времени. Развитие данная система также получила через введение персонажа-психолога, с которым у пользователя время от времени проходил «сеанс». Через общение с ним фильм мог подстроиться под индивидуальные страхи пользователя. «Таким образом, впервые за историю интерактивных развлечений игровой продукт сам пытается подстроиться под зрителя, угодить его персональным вкусам» [15, стр. 79]. Во-вторых, игра развила механику, введенную в «Heavy Rain», которая заключалась в том, что любой из игровых персонажей мог погибнуть или выжить в зависимости от действий игрока. Однако, если «Heavy Rain» предлагал для управления трех персонажей, «Until Dawn» предлагал восемь, что создавало беспрецедентное количество возможных концовок. «Until Dawn» также поднял планку качества графики и анимации в жанре, используя передовые технологии захвата движений и лицевой анимации, что позволило достичь фотореалистичного качества визуального повествования. В «Until Dawn» успешно объединяются элементы классических слэшеров, хорроров и подростковых триллеров с интерактивным повествованием, что создает напряженную атмосферу, где каждое решение может стать для персонажей последним. Кроме того, «Until Dawn» представил инновационный подход к переигрыванию – система коллекционных предметов и тотемов давала подсказки о возможных последствиях решений, поощряя многократное прохождение для исследования всех возможных сюжетных веток.

Другим примером развития жанра может служить интерактивный фильм «Detroit: Become Human» 2018 г. студии «Quantic Dream». Произведение впервые в жанре предложило глубокое исследование социальных и философских тем, включая вопросы искусственного интеллекта, гражданских прав, дискриминации и человечности. Уникальной особенностью стала система взаимоотношений между персонажами, где действия пользователя влияли на уровень доверия и привязанности, что могло изменить развитие сюжета. Интерактивный фильм также выделяется масштабностью повествования, где решения игрока влияют не только на судьбы отдельных персонажей, но и на развитие целого общества, вплоть до возможности начала полномасштабной революции андроидов. Помимо этого, в фильме была развита система «блок-схем» для каждой сюжетной сцены, позволяющая игрокам видеть все возможные варианты развития событий и предоставляющая статистику о выборах других пользователей. До этого данная система в примитивном виде была введена в интерактивных сериалах от Telltale Games, например, «The Walking Dead», но в «Detroit», в силу большей сюжетной вариативности, «блок-схемы» стали сложнее и детальнее, что значительно стимулирует мотивацию к повторному ознакомлению с произведением.

Как утверждают Д.В. Чайковская и Т.Н. Ломтева, на сегодняшний день интерактивное кино занимает особую нишу в игровой индустрии, став зрелым и самостоятельным жанром, который успешно сочетает кинематографическое повествование с интерактивными элементами [16]. Этот жанр привлекает как традиционных геймеров, так и людей, ранее не интересовавшихся видеоиграми, благодаря своей доступности и акценту на сюжет. Значительный вклад в развитие жанра внесли технологические

достижения, включая фотореалистичную графику, продвинутые системы захвата движений и мимики, что позволило практически стереть грань между кино и игрой. Современное интерактивное кино активно использует технологии искусственного интеллекта для создания более естественных диалогов и реакций персонажей на действия игрока. Важным трендом стало расширение тематического разнообразия: помимо традиционных триллеров и драм, появляются проекты в жанрах научной фантастики, исторических драм и даже комедий [\[17\]](#). Крупные студии и издатели проявляют всё больший интерес к этому жанру, видя в нём потенциал для привлечения новой аудитории. Многие проекты интерактивного кино теперь создаются в сотрудничестве с известными режиссёрами и актёрами из традиционного кинематографа, что повышает их художественную ценность и привлекательность для массового зрителя. Стриминговые платформы также активно включают интерактивное кино в свои каталоги, размывая границы между традиционными медиа. Значительно усовершенствовались системы принятия решений и их последствий, предлагая игрокам более глубокое и комплексное влияние на развитие сюжета. Жанр также активно экспериментирует с форматами, включая эпизодические релизы и кроссплатформенное повествование. Благодаря развитию VR-технологий, появляются проекты, предлагающие более глубокое погружение в повествование. Интерактивное кино стало важной частью кино- и игровой индустрии, предлагая уникальный опыт на стыке кинематографа и видеоигр, и продолжает развиваться, осваивая новые технологии и повествовательные приёмы.

Заключение. Проведенное исследование позволяет сделать вывод, что интерактивное кино представляет собой уникальный медиаформат, который нельзя однозначно классифицировать ни как видеоигру, ни как кинематографическое произведение.

От видеоигр интерактивное кино отличается существенным ограничением традиционной игровой интерактивности, отсутствием классических игровых механик (систем прогрессии, набора очков, улучшения характеристик), а также минимизацией свободы действий пользователя. Взаимодействие сводится к базовым формам через QTE и контекстные действия, которые служат преимущественно для продвижения повествования, а не создания полноценного игрового опыта.

От кинематографа интерактивное кино отличается необходимостью активного участия пользователя, возможностью влиять на развитие сюжета и отсутствием единой, неизменной формы повествования. Наличие множества сюжетных развилок и необходимость постоянного взаимодействия противоречат фундаментальным принципам кинематографа как «горячего» медиа.

В связи с этим мы предлагаем следующее определение: гибридное медиа (интерактивное кино) – это форма цифрового повествовательного произведения, сочетающая в себе кинематографические принципы визуального повествования с элементами интерактивного взаимодействия, где пользователь выступает одновременно в роли зрителя и активного участника, влияющего на развитие сюжета через ограниченный набор predetermined действий, при этом сохраняя приоритет нарративной составляющей над игровыми механиками.

Мы поддерживаем нарратологическую концепцию «фокализации» по отношению к человеку, который взаимодействует с интерактивным фильмом, с тем уточнением, что у «фокализатора» присутствует критическая дистанция по отношению к произведению.

Таким образом, интерактивное кино представляет собой самостоятельный формат гибридного медиа, требующий особого подхода к теоретическому осмыслению и анализу,

а его пользователь занимает уникальную позицию «фокализатора», существенно отличающуюся как от позиции геймера, так и от позиции кинозрителя.

Библиография

1. Esposito N. A short and simple definition of what a videogame is // in Proceedings of the DiGRA (Digital Games Research Association) Conference: Changing Views-Worlds in Play. 2005. 6 p.
2. Caillois R. Les jeux et les hommes. Gallimard. 2015. 384 p.
3. Zimmerman E. Narrative, Interactivity, Play, and Games. In Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (eds), First Person, MIT Press. 2004. pp. 154-164.
4. Rouse R. Game Design: Theory & Practice. Wordware Publishing. 2004. 584 p.
5. Picard M. Art and Aesthetics. The video game theory reader. 2009. № 2. 334 p.
6. van de Ven I. It's Not a Game! Rules of Notice and Hermeneutics of Suspicion in Contemporary FMV Games. Games and Culture. 2023. № 19. pp. 158-177.
7. Христич А.Д. Особенности локализации интерактивного фильма «Heavy rain» // В сборнике: Молодой исследователь: вызовы и перспективы. Сборник статей по материалам CCCVIII международной научно-практической конференции. Москва, 2023. С. 62-67.
8. Устюгова В.В. «Кинематограф аттракционов» и его распространение в русской провинции на рубеже XIX–XX веков // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2016. № 4. С. 91-100.
9. Rezk A.M., Haahr M. Beyond free will: Understanding approaches to agency and their suitability for Bandersnatch-like titles // Entertainment Computing. 2022. Vol. 43.
10. Marshall M. Understanding Media: The Extensions of Man, introduced by Lewis Lapham. Cambridge: The MIT Press. 2001. 336 p.
11. Wolf M.J.P., Perron B. The Video Game Theory Reader. Routledge, 2003. 343 p.
12. Porter A.H. The Cambridge Introduction to Narrative. – 2-е изд. – NY: Cambridge University Press, 2008. 233 p.
13. Деникин А. А. В защиту видеоигр. // Обсерватория культуры. 2014. № 3. С. 53-59.
14. King G., Krzywinska T. Tomb raiders and space invaders: Videogame forms and contexts. London: I.B. Tauris, 2006. 201 p.
15. Новиков В. Кинематограф XXI века. Влияние виртуальных новаций. Центр гуманитарных инициатив. 2020. 178 стр.
16. Чайковская Д.В. Интерактивное кино как поликодовый текст и как интерактивный виртуальный художественный дискурс // Актуальные проблемы лингвистики, лингводидактики и межкультурной коммуникации в современной исследовательской парадигме: Сборник материалов XI (68) научно-практической конференции Северо-Кавказского федерального университета. Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2024. С. 133-138.
17. Мазукабзова М.Х. Интерактивное кино как способ иммерсивной трансляции социально-культурных тем // Всероссийские научные чтения – 2024: сборник статей IV Всероссийской научно-практической конференции. Петрозаводск: Международный центр научного партнерства «Новая Наука», 2024. С. 70-75.

Результаты процедуры рецензирования статьи

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

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

Предметом исследования в представленной для публикации в журнале «Культура и

искусство» статье, как автор указал в заголовке («Проблема дефиниции интерактивного фильма: игра или кино»), является методическая проблема уточнения дефиниции понятия интерактивного фильма. Хотя автор конкретно не уточняет объект исследования, им, исходя из логики поставленной цели («определить специфическую природу интерактивного кино как особого медиаформата и обосновать необходимость его выделения в отдельную категорию "гибридных медиа"»), выступает специальный теоретический дискурс, в рамках которого, по мысли автора, и существует проблема дефиниции интерактивного фильма.

Учитывая разнообразие методических подходов к анализу игр и фильмов, автор прибегает к сравнению с отдельными категориями видеоигр разработок производителей видеоигр, приближающихся к интерактивным фильмам («Fahrenheit» и «Heavy Rain»), а также фильмов («Мистер Сардоникус» 1961 и «Bandersnatch» 2018), ориентированных на интерактивное участие зрителя в компоновке развития сюжета. По сравнению с видеоиграми, в которых базовым элементом привлекательности остается состязательность (в авторской интерпретации с «традиционными» играми), в интерактивных фильмах автор обращает внимание на смещение в сторону участия игрока-зрителя в конструировании повествования и его нарратива. Здесь, в качестве упущенной возможности, рецензент отмечает, что и состязательный сюжет «традиционных» игр может быть построен вокруг трансляции определенного нарратива, тем не менее соглашаясь с автором в том, что в интерактивных фильмах разыгрывается именно участие воли игрока-зрителя в выборе нарратива повествования. Правда и здесь, по мнению рецензента, в дальнейших исследованиях следует не забывать, что воля игрока-зрителя в конструировании повествования существенно ограничена сценарным планом и основным нарратором все же остается производитель, а не потребитель контента. Вполне резонно коснувшись также трансформации роли игрока-зрителя как потребителя интерактивных фильмов («Геймер, плеер или зритель?»), в силу усиления в таких продуктах потребления участия потребителя в конструировании нарратива автор предлагает новую функцию потребителя классифицировать как «фокализатора», т. е. субъекта, активного участвующего в повествовании и влияющего на развитие сюжета путем выбора способа фокализации (изнутри или снаружи) заданного производителем нарратива.

Автор приходит к выводу, что «интерактивное кино представляет собой самостоятельный формат гибридного медиа, требующий особого подхода к теоретическому осмыслению и анализу, а его пользователь занимает уникальную позицию "фокализатора", существенно отличающуюся как от позиции геймера, так и от позиции кинозрителя». Вывод в достаточной степени обоснован и содержит элементы научной новизны.

Таким образом, предмет исследования рассмотрен автором на достаточном теоретическом уровне, и статья заслуживает публикации в авторитетном научном журнале.

Методология исследования в достаточной мере фундирована теориями игры (Й. Хейзинга, Р. Кайуа), видеоигры (Н. Эспозито, Э. Циммерман), геймплея (М. Пикард), медиа (М. Маклюэн) и концепцией фокализации нарратива (А. Портер). Автор осуществил случайную тематическую выборку эмпирического материала с целью уточнения эвристического потенциала существующих теорий и сконструировал собственный (авторизованный) методический комплекс, релевантный поставленной цели и последовательно решаемым научно-познавательным задачам. Предложенное автором методическое решение отличается комплексностью и располагает определенным эвристическим потенциалом.

Актуальность выбранной темы автор поясняет «стремительным развитием цифровых технологий и появлением новых гибридных форм медиаконтента, размывающих

традиционные границы между кинематографом и видеоиграми». Тезис в целом в представленной статье подтвержден, и автор предложил собственный подход к типологизации и классификации новых гибридных форм медиаконтента.

Научная новизна исследования, заключающаяся в авторизации подходов к типологизации и классификации новых гибридных форм медиаконтента, в авторской типологии интерактивных фильмов и ведущей функции их потребителя, заслуживает теоретического внимания.

Стиль текста в целом автор выдержал научный, но есть и отдельные оплошности в оформлении и стилистике: 1) следует придерживаться рекомендованного редакцией стиля упоминания годов (см. https://nbpublish.com/camag/info_106.html); 2) не совсем ясна мысль автора в высказывании «Игра представила четырех играбельных [игровых?] персонажей...»); 3) лишняя точка в «... рассуждения положительно коррелирует с мнением. Маршалла Маклюэна», — текст нуждается в дополнительной литературной вычитке и корректуре.

Структура статьи в целом соответствует логике изложения результатов научного исследования.

Библиография в достаточной мере раскрывает проблемную область исследования, но оформление описаний нуждается в корректировке согласно ГОСТу (см. https://nbpublish.com/camag/info_106.html).

Апелляция к оппонентам корректна, хотя ярко и не выражена.

Статья представляет интерес для читательской аудитории журнала «Культура и искусство» и после небольшой доработки может быть рекомендована к публикации.

Результаты процедуры повторного рецензирования статьи

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

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

Рецензируемая статья «Проблема дефиниции интерактивного фильма: игра или кино» является междисциплинарным исследованием, в центре которого актуальные тенденции развития визуальных медиа, а именно «появление новых гибридных форм медиаконтента, размывающих традиционные границы между кинематографом и видеоиграми». Автор справедливо указывает, что «исследование данной проблематики имеет важное значение не только для теоретического осмысления современных форм цифрового искусства, но и для практической деятельности создателей подобного контента, а также для развития методов его критического анализа и оценки». В данном исследовании автором предпринимается попытка определить специфическую природу интерактивного кино как особого медиаформата и обосновать необходимость его выделения в отдельную категорию «гибридных медиа». В работе отсутствует отдельный раздел с теоретическим обоснованием исследования, но на протяжении всего текста автор апеллирует к исследованиям культурологическо-философского характера, а также работам в направлении game studies т.е. исследованиям компьютерных игр. Автор в целом придерживается заявленной схемы исследования: «Проанализировать существующие теоретические подходы к определению видеоигр и выявить ключевые характеристики данного медиаформата; исследовать эволюцию интерактивных элементов в кинематографе и определить границы их применения в традиционном кинопроизведении; на основе анализа игр «Fahrenheit» и «Heavy Rain» выявить специфические особенности интерактивного кино, отличающие его как от видеоигр, так и от кинематографа; определить и теоретически обосновать позицию человека при ознакомлении с интерактивным кино через сравнительный анализ ролей «геймера»,

«плеера» и «зрителя»; разработать и обосновать определение категории «гибридных медиа» как самостоятельного формата цифрового повествования». Согласно вышеизложенной схеме текст разделен на пять разделов, в последнем из которых автор обосновывает выделение гибридных медиа в отдельный формат медиаконтента: «Детальный анализ специфических характеристик видеоигр и кинематографических произведений позволяет сделать вывод о том, что интерактивное кино, представленное такими работами как «Fahrenheit» и «Heavy Rain», занимает особое положение, не позволяющее однозначно классифицировать его в рамках существующих медиаформатов. ...Гибридное медиа (интерактивное кино) – это форма цифрового повествовательного произведения, сочетающая в себе кинематографические принципы визуального повествования с элементами интерактивного и иммерсивного взаимодействия, где пользователь выступает одновременно в роли зрителя и активного участника, влияющего на развитие сюжета через ограниченный набор предопределенных действий, при этом сохраняя приоритет нарративной составляющей над игровыми механиками. Данное определение подчеркивает уникальную природу этих произведений, их промежуточное положение между традиционными медиаформатами и особый характер взаимодействия с аудиторией». Работе присуща четкая структура и обоснованные выводы. К недочетам работы мы бы отнесли ограниченность анализируемого контента: в игровой части исследования речь идет о двух – важных, но всего двух – играх, к тому же обе они относятся к периоду 2005-2010 гг., автор не упоминает о развитии жанра в последующие десятилетия и о том месте какое интерактивное кино занимает в современной игровой индустрии. То же относится к литературе: в большинстве своем она относится к началу XXI в. и не рассматривает развитие индустрии после «Fahrenheit» и «Heavy Rain». Без актуализации данный текст выглядит запоздавшим в своем анализе медийных форматов на 15 лет. С исправлением этого недочета статья может быть рекомендована к публикации.

Результаты процедуры окончательного рецензирования статьи

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

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

Рецензия

на статью « Проблема дефиниции интерактивного фильма: игра или кино »

Предметом исследования данной статьи является противоречие между существующими теоретическими подходами к классификации медиаформатов и гибридной природой интерактивного кино, которое не может быть однозначно отнесено ни к видеоиграм, ни к кинематографическим произведениям. Это создает необходимость теоретического переосмысления его места в системе современных цифровых медиа. Для решения этой проблемы автор ставит целью определить специфическую природу интерактивного кино как особого медиаформата и обосновать необходимость его выделения в отдельную категорию «гибридных медиа».

Методология исследования включает такие общенаучные подходы, как дескриптивный метод, метод категоризации, метод анализа, наблюдения, синтеза.

Актуальность исследования проблемы дефиниции интерактивного фильма обусловлена стремительным развитием цифровых технологий и появлением новых гибридных форм медиаконтента, размывающих традиционные границы между кинематографом и видеоиграми. В современном медиапространстве интерактивные фильмы занимают особое место, сочетая в себе элементы как кинематографического повествования, так и игрового взаимодействия, что создает определенные сложности в их классификации и

теоретическом осмыслении.

Научная новизна статьи связана с исследованием такого малоизученного в отечественной науке явления как интерактивное кино. Автор определяет гибридное медиа (интерактивное кино) как форму цифрового повествовательного произведения, сочетающую в себе кинематографические принципы визуального повествования с элементами интерактивного и иммерсивного взаимодействия, где пользователь выступает одновременно в роли зрителя и активного участника, влияющего на развитие сюжета через ограниченный набор predetermined действий, при этом сохраняя приоритет нарративной составляющей над игровыми механиками. Данное определение подчеркивает уникальную природу этих произведений, их промежуточное положение между традиционными медиаформатами и особый характер взаимодействия с аудиторией.

Автор рассматривает жанр интерактивного кино, которое сегодня привлекает как традиционных геймеров, так и людей, ранее не интересовавшихся видеоиграми, благодаря своей доступности и акценту на сюжет. Значительный вклад в развитие жанра внесли технологические достижения, включая фотореалистичную графику, продвинутые системы захвата движений и мимики, что позволило практически стереть грань между кино и игрой. Современное интерактивное кино активно использует технологии искусственного интеллекта для создания более естественных диалогов и реакций персонажей на действия игрока.

Статья написана научным языком, претензий к стилю изложения нет. Структура соответствует требованиям, предъявляемым к научному тексту. Библиография работы, насчитывающая 17 источников, включает основные исследования, посвященной ее тематике. В библиографии представлены основные иностранные исследования. Выводы статьи логически вытекают из содержания, что позволяет рекомендовать ее к публикации. Проведенное исследование позволяет автору сделать вывод, что интерактивное кино представляет собой уникальный медиаформат, который нельзя однозначно классифицировать ни как видеоигру, ни как кинематографическое произведение.