

Культура и искусство

Правильная ссылка на статью:

Хотин Д.М. FMV-игры как новая форма гибридного медиа // Культура и искусство. 2025. № 5. DOI:

10.7256/2454-0625.2025.5.73709 EDN: ILFUHR URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=73709

FMV-игры как новая форма гибридного медиа

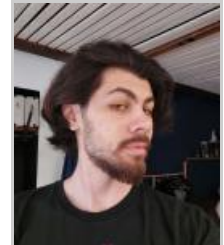
Хотин Демид Максимович

ORCID: 0000-0002-3644-3079

аспирант; факультет искусствования; 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 "Экранная культура и экранные искусства"](#)

DOI:

10.7256/2454-0625.2025.5.73709

EDN:

ILFUHR

Дата направления статьи в редакцию:

16-03-2025

Дата публикации:

10-05-2025

Аннотация: Настоящее исследование посвящено проблеме выделения FMV-игры как особого цифрового медиаформата. В ходе работы выявляются уникальные особенности FMV-игр, которые отличают их от кино и классических видеоигр. В статье FMV-игры рассматриваются как противоречивый и дискуссионный феномен. Сделана попытка ответить на вопросы, действительно ли данная форма представляет собой уникальное явление и возможно ли ее отнести к отдельной форме медиа. Актуальность темы обусловлена тем, что FMV-игры – яркое явление в индустрии интерактивных развлечений, которое имеет свою аудиторию, специфику и способы взаимодействия с пользователем. Это создаёт необходимость в ее четком теоретическом осмыслении и выделении ее в качестве новой формы гибридного медиа. В процессе написания статьи были использованы методы сравнительного, исторического и структурного анализа FMV-игр, что позволило выявить их особенности и специфику их эволюции. Научная новизна исследования заключается в историческом анализе и типологизации FMV-игр по

принципу влияния FMV элементов на структуру произведений; в структурном анализе FMV-игры и попытке определить FMV-игру в качестве отдельной формы гибридного медиа, которая отличается от кинематографа и традиционных видеоигр. Автором было проведено аналогичное исследование в рамках анализа природы интерактивного фильма. Настоящее исследование также затрагивает структурные отличия FMV-игр от интерактивного кинематографа. По итогам исследования удалось достигнуть следующих целей: обнаружить значительные различия между FMV-игрой, кино (в том числе с его интерактивным ответвлением) и традиционными видеоиграми; предложить классификацию FMV-игры в качестве «гибридного медиа»; проанализировать роль пользователя при взаимодействии с современной FMV-игрой, которая отличается как от привычных ролей геймера, кинозрителя, так и от специфической роли фокализатора (в интерактивном кино).

Ключевые слова:

гибрид, видеоигры, FMV-игры, full motion video, роль пользователя, геймер, плеер, экранные медиа, агентность, интерактивность

Введение. Целью настоящей статьи является наиболее полно рассмотреть, что из себя представляет феномен FMV-игры. В качестве задач исследования выступают: исторический анализ развития FMV-игр; выявление специфических особенностей FMV-игр, которые отличают их от кино (в том числе его интерактивных форм) и традиционных видеоигр. Данное исследование представляет ценность для исследователей кино, видеоигр и гибридных видов искусства, а также практикам, которые ставят перед собой цель создания данного контента.

Проблема, изучаемая в рамках научного исследования, заключается в том, что FMV-игры занимают промежуточное положение между кино и видеоиграми, но не могут быть полностью отнесены ни к одному из этих медиаформатов. Существующие теоретические подходы к классификации медиаформатов не учитывают гибридную природу FMV-игр, что требует разработки новых подходов для их анализа и определения места FMV-игр в системе экранных медиа.

Важную роль в исследовании играют работы Инге ван де Вен, в которых анализируется природа FMV-игр. Особое значение имеют работы Бернара Перрона, исследовавшего роль пользователя в интерактивных медиа. Также особую ценность представляют исследования Льва Мановича на закрытой интерактивности. В исследовании применяются концепции Маршалла Маклюэна о «горячих» и «холодных» медиа, а также рассматривается нарратологическая концепция «фокализации».

В связи с тем, что FMV-игры — достаточно широко трактуемый термин, затрагивающий как видеоигры, так и интерактивное кино, которое автором определяется как гибридное медиа, отдельно стоящее от кинематографа и видеоигр, — в рамках данного исследования будет также использоваться более нейтральный термин «FMV-произведение», включающий в себя как видеоигры с использованием FMV, так и интерактивные фильмы, которые используют данную технологию.

Исторический анализ развития FMV-произведений. FMV (Full Motion Video) произведение – это форма интерактивного развлечения, которая в качестве визуального решения использует заранее снятые видеоматериалы с живыми актерами. В отдельных случаях (раннее интерактивное кино) произведение может быть построено на

взаимодействии с роликами, выполненными средствами 2D анимации. Чтобы понять современное состояние FMV-индустрии, необходимо обратиться к истории и понять, какой путь прошли FMV-произведения.

Первой FMV-игрой был игровой автомат «Auto Test» 1954 г., который представлял из себя автосимулятор. В игре использовались заранее снятые видеоролики с дорожными ситуациями. От игрока требовалось в отведенный момент выбрать правильное действие: повернуть руль, нажать на тормоз или выполнить другие схожие действия. Более активное развитие FMV-игры получили 1980-1990-х гг. В то время они существовали в форме игровых аркадных автоматов. Одним из самых громких представителей FMV-произведений оказался интерактивный мультфильм «Dragon's Lair» 1983 г., в котором использовались ролики с 2D анимацией. Интерактивность в «Dragon's Lair» осуществлялась средствами QTE. Сиюминутных событий, во время которых игрок должен быстро принять верное решение. В случае провала QTE игрок проигрывал. [\[1, стр. 51\]](#)

На стационарных компьютерах FMV-игры возникли только в 1990-х гг. До этого компьютерные игры отличались художественной примитивностью, а их возможности были ограничены уровнем технического развития того времени. На тот момент компьютеры еще не могли демонстрировать реалистичные изображения в движении, однако использование нового CD-ROM, обладающего памятью в 650 мегабайт, делало возможным применение графики более высокого разрешения и внедрение в повествование встроенных видеоклипов. Тогда гейм-дизайнеры обратились к кинематографу. Они начали использовать графические изображения или анимации (спрайты) с оцифрованными фотографиями актёров (пример: Mortal Kombat, 1992 г.), а также полноформатные видеоклипы с живой актёрской игрой в качестве кат-сцен, представляющих собой эпизоды, на которые игрок либо вообще не может влиять, либо способен оказывать очень незначительное воздействие (пример: The 7th Guest, 1993 г.) [\[2, p. 3\]](#).

В 1990-х годах использование Full Motion Video наблюдалось в самых разных видеоигровых жанрах: в point-and-click adventure (Phantasmagoria, 1995 год); в интерактивном типе (Mad Dog McCree, 1990 г.; Crime Patrol, 1993 г.; Rebel Assault, 1993 г.); в гоночных играх (MegaRace, 1994 г.); в спортивных играх (Slam City with Scottie Pippen, 1995 г.); в стратегиях в реальном времени (пример: Command & Conquer, 1995 г.); в файтингах (пример: Mortal Kombat, 1992 г.) и др.

Несмотря на обширное использование элементов FMV при работе с разными видеоигровыми жанрами, FMV-игры, за исключением интерактивного кино, которому посвящено отдельное исследование автора [\[3\]](#), не предоставляли своим пользователям до определенного момента уникального опыта, который мог бы позволить отнести FMV-игры к отдельному медиаформату. Ранние FMV-игры использовали видеоролики исключительно в качестве художественного визуального решения, продиктованного техническими ограничениями того времени.

С середины 1990-х годов популярность FMV-игр начала падать. Хотя уровень кинематографичности игр неимоверно вырос, так как видеовставки создавались в соответствии со всеми правилами кинематографического монтажа, многим игрокам и исследователям данный этап развития видеоигровой индустрии воспринимался в рамках декаданса. В первую очередь из-за преобладания в такого рода проектах низкокачественной актерской игры и плохого совмещения виртуального пространства и живого актера. Индустрия быстро охладела к использованию FMV в видеоиграх [\[1, стр.](#)

[511](#). Немаловажную роль сыграло также и то, что технические возможности консолей и компьютеров расширились: они стали отображать сложную 3D графику в реальном времени. После этого использование FMV при создании видеоигр перестало быть распространенной практикой, к ней практически не возвращались до второй половины 2010-х гг.

Сегодня мы можем наблюдать возникновение новой волны FMV-игр. Исследовательница Инге ван де Вен связывает это с тем, что гейм-дизайнеры начали использовать FMV элементы в качестве доминанты произведения, вокруг которой выстраивается сюжет и модель взаимодействия с пользователем [\[2, p. 4\]](#).

Структурный анализ FMV-игры. В настоящее время мы можем типологизировать FMV-произведения на два типа: классические и современные. К классическим относятся видеоигровые работы первых десятилетий. В них FMV применяется в качестве художественного визуального решения и вспомогательного элемента, целью которого является прояснение сюжета (Dragon's Lair, Space Ace, Night Trap, Phantasmagoria, The 7th Guest).

В классических FMV-произведениях видеоролики не являются элементом, который влияет на структуру произведения. На структуру влияет технологический аспект, а также принадлежность к тому или иному видеоигровому жанру. Например, «Dragon's Lair» на техническом уровне представлял из себя игру для аркадного автомата, это оказывало влияние на структуру, геймплей и на модель восприятия произведения. Аркадные автоматы предполагали для ознакомления использование жетонов, либо денег. Это отражалось на том, что сложность игры и длительность ее прохождения искусственно увеличивались гейм-дизайнерами, чтобы побудить игрока использовать больше жетонов. В «Dragon's Lair» это выражалось в повторяющихся раз за разом секциях, которые минимально отличались друг от друга, и сокращением времени, которое отводилось на то, чтобы игрок вовремя нажал нужную кнопку. На уровне пользовательского восприятия, аркадные автоматы являлись публичным развлечением. Игроки могли занимать очередь для игры в автомат и во время ожидания болеть за победу или проигрыш играющего. Коллективность в процессе игры в аркадный автомат в итоге стало одним из культурных образов для изображения американских 1980-х гг., что мы можем наблюдать на примере таких кинопроизведений как: «Очень странные дела» 2016 г. , «Оно 2» 2019 г., «Ральф» 2012 г. и др. При переходе FMV-игр на стационарные компьютеры процесс игры перестал быть публичным, однако структуру и геймплей игры все еще определял жанр и технические возможности времени.

Лишь в современных вариантах FMV-игр специально отснятый материал начал служить доминантой произведения, вокруг которой выстраивается сюжет. Для того, чтобы наиболее ясно и четко представить гибридную сущность современных FMV-игр, рассмотрим конкретные примеры игр: Telling Lies, Her Story, The Shapeshifting Detective.

В Telling Lies игрок принимает участие в разгадывании своеобразного ребуса. Он просматривает базу данных АНБ, в которой содержатся записи личных разговоров четырех человек, не подозревающих о том, что из них выудили ценную информацию и незаметно записали ее. Вся тайна и способы ее разгадки скрыты в произнесенных словах этих четырех героев.

Данное произведение построено на поиске ключевых слов. На экране появляются субтитры реплик, выступающие подсказками. Игрок видит и слышит лишь одну сторону видеоразговора. Вторую он должен найти самостоятельно. Как только пользователь

собирает достаточно данных, он разоблачает ложь и стремится разгадать правду. Герои произведения представлены в реальном мире: они ведут обычную жизнь, ходят на работу, встречаются с друзьями, проводят время с семьей. Применение кинематографических элементов, включение в видеоролик реальных актеров позволяет полностью погрузиться в произведение.

В Her Story пользователь участвует в детективном расследовании. Он изучает базу данных, содержащую интервью с женщиной по имени Ханна Смит, которая является супругой пропавшего при загадочных обстоятельствах мужчины.

В ходе расследования открываются все новые подробности и увлекательные детали, демонстрирующие, что данное дело – очень запутанное и сложное, исполненное множества тайн. Включение в художественное решение имитации записей VHS добавляют игре ощущение реальности происходящего.

The Shapeshifting Detective представляет собой интерактивную головоломку в жанре нуар с полноформатным видео, сверхъестественными мотивами и загадочным убийством. В центре сюжета – неожиданная смерть молодой виолончелистки Дороты Шау. Главный герой по имени Сэм допрашивает свидетелей, стремясь вывести на чистую воду хитроумного убийцу. По ходу расследования становится ясно, что погибшая девушка не отличалась той положительностью качеств, которую ей приписывали все окружающие.

Важная особенность произведения, являющаяся его важной «фишкой» – возможность главного героя-следователя принимать внешний вид любого из подозреваемых, что позволяет сделать внезапные открытия и обнаружить новые зацепки для расследования. Задача пользователя состоит в том, чтобы проанализировать судьбы, мотивы, алиби, поведение героев и обнаружить преступника. Интерактивный процесс связан с получением информации по телефону. Пользователю предстоит отвечать на сообщения, разгадывая множество тайн.

Все приведенные выше произведения объединяет несколько критериев. В первую очередь эти произведения функционируют как гибрид. В культурологии гибрид определяется как «сочинение, составленное из разнородных и не сочетавшихся в классической традиции друг с другом элементов, являющих совместимость несовместимого». Гибрид характеризуется как «основа их дисгармоничной гармонии, асимметричной симметрии» [4, стр. 129]. А.В. Яшкевич утверждает, что «модель гибрида способна объединить различные части в единое целое при сохранении самодостаточности этих частей» [5, стр. 28]. В современных FMV-произведениях мы видим совмещение видеоигры с кинематографом, при том, что обе части произведения сохраняют самодостаточность. В связи с этим вопрос определения FMV-произведений как видеоигры или формы кинематографа становится дискуссионным.

Для того чтобы разобраться этот вопрос необходимо проанализировать позицию аудитории при ознакомлении с FMV-произведением, а также характер предлагаемой интерактивности. Л. Манович в своей монографии «Язык новых медиа» вводит термин «закрытой интерактивности», которая существует в интерактивных произведениях, где пользователь проявляет свою активную роль и свободу действий в рамках уже сгенерированных элементов [6, p. 59]. Данное определение подходит для описания опыта, который предлагают современные FMV-игры. Их пользователь сам выбирает не только порядок демонстрации видеоклипов, но и доступ к некоторым из них. По словам Мановича, данные произведения работают по принципу базы данных, где игрок актуализирует последовательность из неявной парадигмы. Из-за низкого уровня

агентности [\[7, p. 4-6\]](#) и закрытой интерактивности, опыт пользователя FMV-произведения напоминает чтение романа и просмотр фильма, при котором от читателя или зрителя требуется проявления внимания, аналитических и толковательных способностей. Данный опыт роднит FMV-произведения с сериалами жанра «конспирология». Как и данные сериалы FMV-произведения требуют от пользователя скрупулезного внимания к деталям и готовности заниматься внимательным чтением сцен и даже кадров, что может быть весьма трудоемким процессом [\[8, p. 87\]](#). Данный опыт отличается от взаимодействия пользователя как с традиционными видеоиграми, которые предлагают открытый тип интерактивности, так и с интерактивными фильмами, которые, как правило, предлагают нелинейное ознакомление с историй по принципу «выбери свое приключение».

Несмотря на то, что в современных FMV-произведениях уровень кинематографичности достиг высокого уровня, они не работают как кино и их нельзя отнести к форме кинематографа. В первую очередь из-за структуры FMV-произведений, которая заключается в том, что нарративные сегменты в данных произведениях раздроблены, пользователю FMV-произведений предлагается свобода в порядке ознакомления с ними. Также в рамках рассмотрения взаимоотношений кино и FMV-произведений остро встает вопрос о разнице в вовлеченности аудитории в процесс ознакомления. Для рассмотрения данной темы предлагается обратиться к концепции «горячих» и «холодных» медиа, предложенной Маршаллом Маклюэном [\[9\]](#). Согласно этой концепции, кинематограф относится к «горячим» медиа, так как кинопроизведения требуют от аудитории меньшей степени участия и интерпретации. Ознакомление же с FMV-произведением требует от пользователя не просто воспринимать предложенный контент, а вынуждает его постоянно взаимодействовать с ним, даже несмотря на то, что интерактивные возможности данных произведений весьма ограничены, что соответствует критериям «холодных» медиа. Данная концепция демонстрирует существенное различие между кинематографом и FMV-произведением.

В связи с тем, что FMV-произведения предоставляют своему пользователю уникальный опыт, в рамках данного исследования интерес представляет также вопрос о том, кем является пользователь при контакте с FMV-произведением. В рамках нарратологии, изучающей повествовательные стратегии в искусстве и видеоиграх, существует концепция «фокализации» [\[10, p. 32-34\]](#). В ней выделяются два основных способа восприятия: внешний и внутренний (с позиции персонажа). При взаимодействии с видеоиграми, в которых сюжет и история имеет основополагающую роль, пользователь постоянно переключается между двумя типами фокализации. Во время внутренней фокализации игрок активно управляет персонажем, а во время внешней происходит наблюдение за кинематографическими сценами. Данная концепция хорошо отражает принцип взаимодействия пользователя с интерактивным фильмом, однако особенности взаимодействия с FMV-произведением она раскрывает недостаточно глубоко, что не позволяет безоговорочно поддерживать ее в рассматриваемом контексте.

Наиболее значимым в данном контексте представляется исследование Бернара Перрона. Перроном было предложена новая роль пользователя, которая исследователем была определена как «плеер» (player). Отличие ее от традиционной роли «геймера» заключается в следующем:

- Уникальной позиции пользователя, которая достигается за счет разделения интерактивных и нарративных сегментов, которые не могут пересекаться в FMV-произведениях;

- «Плеер» занимает позицию внешнего наблюдателя по отношению к миру внутри произведения;
- «Плееру» для достижения цели необходимо использовать навыки монтажера или «составителя» повествования, используя аналитические навыки для соединения фрагментов истории;
- Фокус «плеера» смещается с достижения игровых целей на решение повествовательных задач и интерпретацию происходящего;
- От «плеером» требуются специфические навыки понимания, анализа и интерпретации для того, чтобы преодолеть уникальный герменевтический вызов.

Данные аспекты, по мнению Перрона, ставят под вопрос принадлежность FMV-произведений к категории игр в традиционном смысле [\[11, p. 243-250\]](#).

В рамках настоящего анализа FMV-произведений концепция роли пользователя как «плеера» (player) поддерживается. В данном случае наблюдается значительное различие в характере взаимодействия с контентом, которое не похоже на взаимодействие «геймера», «зрителя» или «фокализатора». При ознакомлении с FMV-произведением пользователь находится в уникальной позиции, где интерактивность и повествование существуют отдельно и не могут происходить одновременно. При данном типе восприятия «плеер» остается вне диегетического мира произведения, что отличается от опыта геймера в традиционных видеоиграх. Пользователь при ознакомлении с FMV-произведением выступает скорее в роли «монтажера» или «составителя» повествования. Он использует свои аналитические навыки для соединения различных фрагментов истории в единое целое. В отличие от традиционных видеоигр, где успех определяется достижением конкретных игровых целей через победу или поражение, в FMV-произведениях пользователь занимается преимущественно решением повествовательных головоломок и принятием сюжетных решений. Такой пользователь больше сосредоточен на навыках интерпретации, понимания и анализа происходящего, чем на традиционных игровых навыках.

Проведенный анализ природы FMV-произведений позволяет сделать вывод о том, что современные их реализации, представленные такими работами, как *Telling Lies*, *Her Story*, *The Shapeshifting Detective* и др., занимают особое положение среди цифровых медиа и что их можно отнести к медиаформату, который классифицируется отдельно от кинематографа, его интерактивных форм и от традиционных видеоигр. В связи с этим предлагается выделить данные произведения в отдельную категорию «гибридных медиа».

Основу таких гибридных медиа составляет кинематограф и видеоигры. Помимо FMV-произведений к ним относится и интерактивный фильм, который также нельзя однозначно классифицировать в качестве кино или видеоигры. Однако, стоит отметить, что хотя интерактивный фильм и FMV-произведение являются гибридными медиа, между ними существуют различия на уровне способов взаимодействия с пользователем и предлагаемого опыта, что было описано выше.

В связи с этим предлагается обновленное авторское определение «гибридного медиа», которое впервые было предложено автором при анализе интерактивного фильма [\[3\]](#):

Гибридное медиа – экранное произведение, в котором используются интерактивные элементы, обеспечивающие иммерсивный эффект, а также кинематографические

принципы повествования. Роль пользователя при этом представляется уникальной и отличается от привычной роли «зрителя» или «геймера».

Данное определение подчеркивает особенное положение FMV-произведений и не противоречит выделению интерактивного фильма в качестве гибридного медиа.

Заключение. Подводя итоги исследования, мы можем заключить, что FMV-произведения - значимое явление в игровой индустрии, обладающее уникальными характеристиками и оригинальными методами взаимодействия с пользователями. Исторический анализ FMV-произведений позволил типологизировать их по принципу влияния FMV элементов на структуру произведений. На данный момент выделяются два типа FMV-произведений:

- Классические FMV-произведения - это произведения, в которых FMV элементы используются в качестве художественного визуального решения и вспомогательного элемента. Структуру, сюжет и интерактивные возможности в данных произведениях трактуют технические ограничения и принадлежность к тому или иному видеоигровому жанру.
- Современные FMV-произведения - это произведения, в которых FMV элементы служат доминантой произведения, вокруг которой выстраивается структура, модель взаимодействия с пользователем и сюжет.

В процессе детального анализа современных FMV-произведений, существующих на стыке кино и видеоигр, удалось выявить их характеристики, которые не позволяют однозначно относить FMV-произведения к кинематографу или видеоиграм.

В отличие от кинематографа нарративная структура FMV-произведений раздроблена и пользователю предлагается самостоятельно выстроить причинно-следственные связи, для чего ему предоставляется свобода в выборе порядка ознакомления с нарративными сегментами. FMV-произведения требуют от пользователя активного участия и вынуждают его к постоянному взаимодействию, что соответствует критериям «холодных» медиа и противоречит принципам кинематографа, как «горячего» медиа.

От видеоигр FMV-произведения отличает закрытая форма интерактивности, низкий уровень агентности, а также уникальная роль пользователя при взаимодействии.

В рамках настоящего анализа FMV-произведений концепция роли пользователя как «плеера» (player) поддерживается по следующим причинам:

1. В FMV-произведениях существует четкое разделение между интерактивными секциями и нарративными, которые выполнены в виде заранее снятых видеороликах. При этом секции не могут происходить одновременно;
2. «Плеер» занимает позицию внешнего наблюдателя по отношению к миру внутри произведения;
3. «Плееру» для достижения цели необходимо использовать навыки монтажера или «составителя» повествования, используя аналитические навыки для соединения фрагментов истории;
4. Фокус смещается с достижения игровых целей на решение повествовательных задач и интерпретацию происходящего;
5. Требуются специфические навыки понимания, анализа и интерпретации, отличные от

традиционных игровых навыков.

В рамках настоящего исследования FMV-произведение выделяется в качестве уникальной формы «гибридного медиа» - экранного произведения, в котором используются интерактивные элементы, обеспечивающие иммерсивный эффект, а также кинематографические принципы повествования. Роль пользователя при этом представляется уникальной и отличается от привычной роли «зрителя» или «геймера».

Библиография

1. 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: XII Всероссийская научно-практическая конференция. Санкт-Петербург: СПбГУП, 2022. С. 49-52. EDN: YCGHJY.
2. 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 (2). С. 158-177.
3. Хотин Д.М. Проблема дефиниции интерактивного фильма: игра или кино // Культура и искусство. 2025. № 1. С. 50-66. DOI: 10.7256/2454-0625.2025.1.73018 EDN: CVJPNH URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=73018
4. Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / Под ред. В.В. Бычкова. М.: РОССПЭН, 2003.
5. Яшкевич А.В. К вопросу о связи построения архитектуры и города (архипелаг, анклав, коллаж, гибрид) // Journal of Technical and Natural Sciences. 2019. № 5 (14). С. 25-36. EDN: OXYTGT.
6. Manovich L. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001. 354 p.
7. Koenitz H. What game narrative are we talking about? an ontological mapping of the foundational canon of interactive narrative forms // Arts. 2018. № 7 (4). С. 51.
8. Brinker, F. Hidden agendas, endless investigations, and the dynamics of complexity: The conspiratorial mode of storytelling in contemporary American television series // aspeers. 2012. №5. pp. 87-109.
9. Marshall M. Understanding Media: The Extensions of Man, introduced by Lewis Lapham. Cambridge: The MIT Press, 2001. 336 p.
10. Porter A.H. The Cambridge Introduction to Narrative. 2-е изд. NY: Cambridge University Press, 2008. 233 p.
11. Wolf M.J.P., Perron B. The Video Game Theory Reader. Routledge, 2003. 343 p.

Результаты процедуры рецензирования статьи

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

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

В журнал «Культура и искусство» автор представил свою статью «FMV-игры как новая форма гибридного медиа», в которой проведено исследование сущности феномена произведений, в которых используется технология Full Motion Video. Данная статья является продолжением научных исследований автора проблемы интерактивных медиа. Автор исходит в изучении данного вопроса из того, что FMV-игры занимают промежуточное положение между кино и видеоиграми, но не могут быть полностью отнесены ни к одному из этих медиаформатов. Существующие теоретические подходы к классификации медиаформатов не учитывают гибридную природу FMV-игр, что требует разработки новых подходов для их анализа и определения места FMV-игр в системе экранных медиа.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью развитием и широким применением интерактивных медиа. Практическая значимость данного исследования состоит в возможности применения его результатов исследователями кино, видеоигр и гибридных видов искусства, а также практиками, которые ставят перед собой цель создания данного контента.

Цель исследования заключается в рассмотрении сущности феномена FMV-игры. Для достижения цели автором поставлены следующие задачи: исторический анализ развития FMV-игр; выявление специфических особенностей FMV-игр, которые отличают их от кино (в том числе его интерактивных форм) и традиционных видеоигр.

В ходе исследования были использованы общенаучные методы: анализ и синтез, описание, систематизация и классификация, а также сравнительный анализ. Теоретическим обоснованием послужили работы Инге ван де Вен, в которых анализируется природа FMV-игр. Особое значение имеют работы Бернара Перрона, исследовавшего роль пользователя в интерактивных медиа, исследования закрытой интерактивности Льва Манович, концепции Маршалла Маклюэна о «горячих» и «холодных» медиа, а также рассматривается нарратологическая концепция «фокализации». Эмпирическим материалом явились образцы FMV-игр (*Telling Lies*, *Her Story*, *The Shapeshifting Detective* и др.).

На основе анализа научной обоснованности проблематики автор приходит к заключению, что несмотря на достаточный объем исследований существующие теоретические подходы к классификации медиаформатов не учитывают гибридную природу FMV-игр, что требует разработки новых подходов для их анализа и определения места FMV-игр в системе экранных медиа.

Автор определяет FMV (Full Motion Video) произведение как форму интерактивного развлечения, которая в качестве визуального решения использует заранее отснятые видеоматериалы с живыми актерами. В отдельных случаях (раннее интерактивное кино) произведение может быть построено на взаимодействии с роликами, выполненными средствами 2D анимации.

Исторический анализ FMV-произведений позволил автору типологизировать их по принципу влияния FMV элементов на структуру произведений и выделить два типа FMV-произведений: классические FMV-произведения, в которых FMV элементы используются в качестве художественного визуального решения и вспомогательного элемента, и современные FMV-произведения - это произведения, в которых FMV элементы служат доминантой произведения, вокруг которой выстраивается структура, модель взаимодействия с пользователем и сюжет.

В процессе детального анализа современных FMV-произведений, существующих на стыке кино и видеоигр, автором выявлены их характеристики, которые не позволяют однозначно относить FMV-произведения к кинематографу или видеоиграм. Автор выделяет FMV-произведение в качестве уникальной формы «гибридного медиа» - экранного произведения, в котором используются интерактивные элементы, обеспечивающие иммерсивный эффект, а также кинематографические принципы повествования. Роль пользователя при этом представляется уникальной и отличается от привычной роли «зрителя» или «геймера».

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 современных технологий в сфере создания современных произведений представляет несомненный теоретический и практический культурологический интерес и может служить источником дальнейших исследований.

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру, способствующую более полноценному усвоению материала. Этому способствует также адекватный выбор соответствующей методологической базы. Библиография исследования состоит из 11 источников, в том числе и иностранных, что представляется достаточным для обобщения и анализа научного дискурса по исследуемой проблематике. Однако автору необходимо оформить библиографический список в соответствии с требованиями ГОСТа и редакции. Текст статьи выдержан в научном стиле.

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.