

Ці відмінності в жанрових модифікаціях визначають головний спосіб взаємодії гравця з грою, основну механіку й підходи до створення сюжету та геймплею.

Отже, відеоігри впливають на сучасність на багатьох рівнях. Вони формують культуру спілкування, розвивають різні навички, роблять внесок у глобальну економіку та підвищують якість освіти. Однак важливо пам'ятати, що з великою силою приходить велика відповідальність. Спільні зусилля громади, розробників і дослідників необхідні для забезпечення того, щоб відеоігри приносили користь суспільству й не завдали шкоди нашому психологічному і фізичному здоров'ю.

Р. Донець

САЙ-ФАЙ ГОРОР У ВІДЕОІГРАХ

R. Donets

SCI-FI HORROR IN VIDEOGAMES

Жанрово-видова диференціація творів мистецтва є важливою складовою наукового дискурсу та практичної складової аудіовізуального мистецтва й виробництва. Аналіз жанрового різноманіття кінотворів має широке відображення у фахових джерелах, на відміну від жанрового аналізу відеоігор. Тим часом, сучасні відеоігри успішно конкурують з голлівудськими фільмами не лише за бюджетом та касовими зборами, а й за рівнем драматургії, режисури та ін. Разом з тим можна відзначити феномен жанрової дифузії між кінотворами та відеоіграми, що стосується зокрема і жанру сай-фай хоррор.

Класифікація жанрів відеоігор отримала чітке і детальне пояснення в посібнику Девіда Томаса, Кайла Орланда та Скотта Стейнберга “The videogame style guide and reference manual” 2007 року. Автори виділяють такі жанри, як: action, що має акцент на боротьбі, включає в себе проходження певних рівнів для досягнення битви з босами, survival horror — пригоди з обмеженими ресурсами, що викликають напруження і страх в гравців, та жанр adventure, в якому домінує оповідальна складова з головоломками, темпоритм якого є набагато повільнішим за попередні жанри, та ін. Означені жанри можуть реалізуватися в сеттингу сай-фай горору, що має широкий спектр можливостей зацікавити гравця в різних темпах гри та нарративних структурах. Серед таких ігор можна відзначити: “Dead Space”, “Alien Isolation” та “SOMA”.

Сай-фай горор традиційно об'єднує два протилежні жанри: наукову фантастику з високим темпоритмом і динамікою подій та горор, у якому екшен поступається таємничості й саспенсу. Сценаристи ігор сай-фай горорів запозичують традиційні елементи жанру з кіно, додаючи антураж космосу, майбутнього, фантастичних істот тощо. Водночас, на противагу глядачеві кінофільму, гравець комп'ютерної гри сам частково бере участь у розвитку сценарію, тому завданням сценариста та розробника є не лише занурення гравця до захоплюючого всесвіту гри за допомогою розробленого сеттингу, історії та персонажів, а й креація алгоритму проходження гри за допомогою підказок або власних навичок гравця та його інтуїції.

Успішним дотриманням «золотої середини» між науковою фантастикою та горором характеризується гра “Dead Space”, що представляє собою жанри survival horror від 3 особи та action в сеттингу сай-фай горор. За сюжетом, гравець потрапляє до далекого майбутнього, де разом з командою ремонтного космічного корабля

“U.S.G Келіон” прямують за сигналом допомоги до корабля “U.S.G Ішимура”. Водночас, опинившись на «Ішимурі», героям стає зрозуміло що екіпажу немає в живих, а космічний корабель наповнений монстрами — некроморфами. Перш ніж врятуватися з корабля, гравцеві потрібно розібратися з тим, чому люди на кораблі перетворюються на монстрів, хто їм у цьому допомагає, що собою представляє нова релігія — юнітологія та як можна їй протистояти, розгадати таємницю магічного артефакту тощо.

Окрім оригінального сеттингу, гра має багато сюжетних ходів та персонажів з продуманою мотивацією. Окремо варто відзначити драматургічний прийом «фальшивої перемоги», коли гравцеві декілька разів протягом гри надається ілюзія про вихід з кризової ситуації.

Окресливши провідні ознаки наукової фантастики відеоігри “Dead Space”, звернемося до елементів горору. Дорослий рейтинг гри дозволив деталізувати монстрів, зокрема розкривати їхнє різноманіття, окреслювати історію людини, якою монстр був за життя, висвітлювати тактику знищення монстрів та збереження припасів до наступних зустрічей із ними.

Таким чином, відеоігри в сеттингу сай-фай горор переносять гравців до майбутніх світів, де сучасні технології та наукові досягнення стикаються з неймовірними жахами. Відеоігри цього сеттингу не лише здатні генерувати страх і напруження, а й надавати можливості вивчати сучасні наукові концепції, технології та моральні дилеми в міжгалактичному контексті. Ці ігри спонукають гравців роздумувати над майбутніми можливостями та загрозами, а також допомагають відчути на собі атмосферу важкої ізоляції, самотності й виживання в безкрайньому космічному просторі, де навіть найсучасніші технології не завжди спроможні врятувати від некроморфів чи інших небезпек. Розвинений сеттинг, захоплююча драматургія та візуальна привабливість цих відеоігор, а головне — затребуваність серед гравців, актуалізують подальші дослідження відеоігор в сеттингу сай-фай горор.

М. Фаль

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ У КІНО

М. Fal

ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN CINEMA

У віковій технологічних інновацій штучний інтелект (ШІ) став не тільки приводом для змін у більшості сфер життя, а і значущим інструментом в сучасному кіно. Інтеграція ШІ в кінематографію відкриває нові можливості для створення вражаючих візуальних ефектів, анімацій та графічного дизайну. У цьому контексті детальне дослідження ролі та впливу ШІ в сучасному кіно стає актуальним завданням, яке варто розглянути детальніше.

ШІ вже вносить важливий внесок у кіноіндустрію, зокрема в написання сценаріїв та аналіз даних про фільми. Наприклад, короткометражний фільм «Бендер на долоні» (2014) був створений за допомогою інтелектуальних алгоритмів, які згенерували сценарій за три з половиною хвилини за допомогою “Shortly Read”, а також розташування камери на основі зразків і стилів інших фільмів. За аналіз були взяті відомі фільми «Втеча з Шоушенка», «Хрещений батько», «Темний лицар».