

https://doi.org/10.31516/2410-5325.090.10*
УДК 791.21.038.541:004.9.031.42:795.02/.08](045)

ЕВОЛЮЦІЯ КАТ-СЦЕН В ІНТЕРАКТИВНІЙ АУДІОВІЗУАЛЬНІЙ ОПОВІДІ: КЛАСИФІКАЦІЯ ФУНКЦІЙ ТА ХАРАКТЕРИСТИК

О. В. Безручко

Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ,
Україна
oleksandr_bezruchko@ukr.net

О. Bezruchko

Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0001-8360-9388>

О. А. Поберайло

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
poberrailo@gmail.com

О. Poberailo

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0009-0003-8259-4921>

О. В. Безручко, О. А. Поберайло. Еволюція кат-сцен в інтерактивній аудіовізуальній оповіді: класифікація функцій та характеристик

Виконано аналіз еволюції кат-сцен як інструменту інтерактивного аудіовізуальної оповіді. Дослідження має на меті виявити ключові закономірності розвитку кат-сцен шляхом створення класифікації, що інтегрує їхні технологічні характеристики та наративні функції в контексті зміни дизайнерських підходів. Виокремлено чотири основні етапи еволюції, від піксельних інтермедій до сучасних інтерактивних систем, та проаналізовано різні філософії дизайну. З'ясовано, що потреба в кат-сценах історично пов'язана зі зростанням популярності «ігор прогресії», які потребували інструментів для подання авторського сюжету. Розвиток кат-сцен безпосередньо зумовлений технологічним прогресом, що на кожному етапі визначав їхні візуальні та інтерактивні характеристики. Простежено основні вектори еволюції: від зовнішніх, ізольованих вставок до повної інтеграції з ігровим процесом, де авторська нарація межує із симуляцією. Паралельно досліджено трансформацію ролі гравця: від пасивного глядача до активного учасника з розширеною агентністю. Запропонована класифікація пропонує структурований інструментарій для подальшого вивчення механізмів інтерактивного оповідання.

Ключові слова: кат-сцена, інтерактивна оповідь, інтерактивне кіно, класифікація, відеогра, наратив, еволюція, функції кат-сцен, гейм-стадіз, агентність.

О. Bezruchko, О. Poberailo. The evolution of cut scenes in interactive audiovisual narrative: classification of functions and characteristics

The purpose of the article is to identify key patterns in the evolution of cut scenes through the development and application of a comprehensive classification that analyzes the relationship between their technological characteristics and narrative functions. The object of the

study is the cut scene as a tool for interactive audiovisual narrative. The subject of the study is the evolution of the functions and characteristics of cut scenes in the context of changing technological approaches and design solutions.

The relevance of the article lies in the need to fill the existing gap in the scientific discourse regarding a holistic, systematized understanding of the evolution of cut scenes. The lack of such systematization complicates a deep analysis of narrative mechanisms in interactive media. The development of an evolutionary classification will provide researchers with a structured toolkit for further study of interactive storytelling.

The methodology. The study is based on a comprehensive approach that combines general scientific and special methods. The method of scientific literature analysis was applied to process sources and form a conceptual framework; the historical method to consider the evolution of cut scenes in chronological sequence; methods of analysis and synthesis to decompose the phenomenon into key characteristics and functions; the case study method to analyze representative projects; the classification method to develop the final typology. The theoretical basis of the work is the works of R. Klevjer, J. Juul, S. Stang, as well as Ukrainian researchers who studied related topics.

The results. During the study, an evolutionary classification was developed that distinguishes four main stages of the development of cut scenes: the stage of emergence (1980s), the era of dominance of CD-ROM and FMV (1990s), the period of transition to 3D graphics in real time (late 1990s — 2010s) and the modern stage of interactivity (since 2010s). The analysis of these stages allowed us to identify a key vector of evolution — from external, isolated narrative inserts to full integration with the gameplay, where the author's narration borders on simulation. This process was accompanied by a transformation of the player's role: from a passive spectator, characteristic of the

* This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

early stages, to an active participant with expanded agency. For a clearer classification of integrated forms of cutscenes, it is proposed to distinguish between author's narration (e.g., "scripted events" in *Half-Life*) and system simulation (e.g., character behavior in *The Elder Scrolls*), which allows us to analyze them as different narrative phenomena. Based on this, two polar design philosophies were analyzed: an approach focused on full integration and immersion (*Half-Life*), and an approach that prioritizes cinematography and emotional impact (*Death Stranding*).

The scientific novelty of the study lies in the first attempt in Ukrainian scientific discourse to comprehensively systematize the functions and characteristics of cut scenes in the dynamics of their historical development. The proposed classification fills the existing theoretical gap and offers a structured toolkit for analysis.

The practical significance of the article lies in the fact that its results can be used for further scientific research into the mechanisms of interactive storytelling. The developed classification opens up prospects for a deeper study of individual cases, receptive studies, as well as innovative forms, in particular the use of generative AI to create cut scenes.

Keywords: *cut scene, interactive narrative, interactive cinema, classification, video game, narrative, evolution, cut scene functions, game stages, agency.*

Постановка проблеми. Кат-сцена стала одним із перших ключових інструментів, який розробники відеоігор запозичили з кінематографу, щоб упровадити наратив в інтерактивне середовище. Попри її широке поширення, у науковому дискурсі досі відчувається брак цілісного, систематизованого розуміння того, як саме характеристики та функції кат-сцени взаємопов'язані і як вони змінювалися із часом. Для чіткості аналізу ми базуємось на визначенні дослідника Р. Клев'єра, який трактує кат-сцену як «кінематографічну послідовність, що призупиняє звичайний ігровий процес з метою передачі сюжету, характеристики персонажів та створення видовища» (Klevjer, 2014, с. 301). Це визначення не лише чітко відокремлює кат-сцену від геймплею, але й окреслює її базові наративні функції, еволюція яких і досліджується в цій статті.

Ця прогалина в знаннях суттєво ускладнює подальші дослідження, зокрема перешкоджає глибокому аналізу впливу конкретних художньо-виражальних засобів. Тому розробка еволюційної класифікації має важливе теоретичне

значення: вона надасть дослідникам структурований інструментарій для вивчення наративних механізмів.

Аналіз актуальних досліджень і публікацій.

Огляд українського академічного дискурсу свідчить: еволюція кат-сцен рідко розглядається як самостійний об'єкт дослідження. Натомість її зазвичай аналізують у контексті ширших прикладних чи теоретичних завдань, де кат-сцени слугують або ілюстративним матеріалом, або частиною більшої системи.

Наприклад, у праці С. Шевчука (Шевчук, 2021, с. 18, 33) кат-сцени постають як об'єкт лінгвістичної адаптації, створюючи для перекладача виклики, пов'язані з транскреацією наративу та технічними аспектами дубляжу. М. Мизь (Мизь, 2024, с. 11) розглядає їх як один із конструктивних елементів віртуального світу поряд із графікою та звуком, що формують гру як соціокультурне явище. З інженерної перспективи О. Дуров (Дуров, 2023, с. 32) згадує їх як елемент ігрового контенту, що інтегрується на певному етапі виробничого циклу. Усі ці випадки демонструють, що кат-сцени залишаються не центральним фокусом, а лише побічною згадкою, що підкріплює основну тезу автора.

Винятком є розвідка Б. Супруна (Супрун, 2024), де кат-сцена перетворюється з контекстуальної згадки на центральну інженерну проблему. Автор не лише детально визначає поняття «сінематика» та окреслює його функції, але й ставить за мету розробку інтелектуальної системи для автоматизації та підвищення якості створення динамічних кат-сцен. Однак це дослідження залишається вузькоспрямованим, орієнтованим на вирішення прикладних завдань виробництва, а не на теоретичне осмислення еволюції самого феномену.

Водночас в українському науковому полі з'являються праці із ширшим теоретичним поглядом на процеси, що безпосередньо впливають на еволюцію інтерактивної оповіді. Особливої уваги заслуговує дослідження І. Печеранського (Печеранський, 2025), присвячене аналізу «гіперімерсивного повороту» в сучасному аудіовізуальному ландшафті. Відповідно до концепції Г. С. Фрейєрмута, дослідник розглядає гіперімерсію як новий етап медіарозвитку. Він

характеризується «новим досвідом злиття зі світами даних», коли «занурення та інтерактивна діяльність настільки підсилюють один одного та конвергуються, що основне естетичне задоволення детермінується внутрішніми властивостями цифрового комп'ютерно-ігрового середовища, яке для просьюмерів виявляється набагато цікавішим за реальний світ» (с. 167).

Цей феномен, як зазначає Печеранський, безпосередньо пов'язаний із глобальною гейміфікацією, в умовах якої глядачі «перестали позиціонуватися як пасивні реципієнти» і почали прагнути впливати на історію, стаючи «гравцями». Такий здвиг, на думку дослідника, актуалізує «посткінематографічні засоби» — фрагментарні та нелінійні наративи, що виникають на перетині інтерактивної оповіді та ігрових елементів (Печеранський, 2025, с. 166). Міжнародний науковий дискурс, на якому ґрунтуються українські дослідники, хоча й пропонує ширше поле для аналізу, також має свої обмеження в контексті нашого дослідження. Праці Р. Клев'єра (Klevjer, 2002, 2014) були ключовими для легітимізації кат-сцен як об'єкта дослідження, але їхня першочергова мета — захист та дефініція поняття, а не створення детальної еволюційної класифікації. Дослідження С. Стенг (Stang, 2019) глибоко аналізують вплив кат-сцен на гравецьку активність, проте його фокус зосереджений на психології гравця, а не на формальних властивостях кат-сцен як об'єкта, що еволюціонує. Праці, присвячені технологіям, як-от дослідження І. Евіна та співавторів (Evin et al., 2022), розглядають сучасні методи створення кат-сцен, не ставлячи за мету створення цілісної історичної перспективи.

Таким чином, попри значну кількість праць, присвячених кат-сценам, досі не існує комплексної класифікації, що систематизувала б їхні функції та характеристики в динаміці історичного розвитку. Саме заповнення цієї прогалини є ключовим завданням статті.

Мета статті — виявлення ключових закономірностей в еволюції кат-сцен шляхом розробки та застосування комплексної класифікації, що аналізує взаємозв'язок їхніх технологічних характеристик та наративних функцій. Для досягнення поставленої мети визначено такі

завдання: проаналізувати еволюцію ключових технологічних та візуальних характеристик кат-сцен; ідентифікувати та систематизувати їхні домінуючі наративні функції на різних історичних етапах; на основі виконаного аналізу розробити узагальнену еволюційну класифікацію, що відображає зв'язок між характеристиками та функціями кат-сцен.

Методологія дослідження. Методологічну основу дослідження становить комплексний підхід, що поєднує загальнонаукові та спеціальні методи, вибір яких зумовлений специфікою об'єкта й поставленими завданнями. Зокрема, для критичного опрацювання наукових джерел та формування поняттєвого апарату було застосовано метод аналізу наукової літератури. Історичний метод, у свою чергу, уможливив розгляд еволюції кат-сцен у хронологічній послідовності та в контексті технологічного розвитку. Для декомпозиції феномену на ключові характеристики та функції були використані методи аналізу та синтезу, тоді як системний підхід дозволив розглядати їх як елементи цілісної, взаємопов'язаної структури. Крім того, для поглибленого аналізу репрезентативних проєктів та ілюстрації ключових дизайн-рішень було залучено метод кейс-стаді. Нарешті, метод класифікації став інструментальною основою для розробки фінальної типології, що є ключовим результатом дослідження.

Виклад основного матеріалу дослідження. Аналіз еволюції кат-сцен як інструменту інтерактивної оповіді потребує застосування історичного підходу. Проте для розуміння причин цієї еволюції слід звернутися до фундаментальних структур відеоігор, описаних дослідником Єспером Юлем. Він розрізняє «ігри емерджентності» (наприклад, шахи чи Counter-Strike), де складний ігровий процес виникає з простих правил, та «ігри прогресії» (переважно пригодницькі ігри), де гравець проходить заздалегідь створену розробниками послідовність подій та випробувань (Juul, 2005, р. 67–73).

Саме зростання популярності «ігор прогресії» породило гостру потребу в інструментах для подання лінійного, авторського сюжету. Кат-сцена стала одним із перших і найважливіших таких інструментів, запозичених з кінематографу. Як зазначає Юль, «оскільки дизайнер контролює

послідовність подій, ігри прогресії — це також те місце, де ми знаходимо більшість ігор з наративними амбіціями» (Juul, 2005, р. 73). Отже, еволюція кат-сцен нерозривно пов'язана з прагненням розробників розповісти конкретну, зрежисовану історію. Їхні ключові характеристики тісно переплетені з технологічним розвитком медіа.

Р. Клев'єр у своїй праці підкреслює, що кожен технологічний стрибок фундаментально трансформував потенціал цього наративного формату (Klevjer, 2002). Згідно із цим принципом, для подальшого аналізу ми виокремлюємо чотири умовні етапи, що відображають ключові зміни в характеристиках та функціях кат-сцен: етап зародження, епоху домінування CD-ROM та FMV, період переходу до 3D-графіки в реальному часі та сучасний етап інтерактивності.

На етапі зародження (1980-ті рр.) кат-сцени виникли як функціональна необхідність, що дозволяла вирішувати наративні завдання, не реалізовані засобами тогочасного геймплею. У період «золотого віку» аркадних ігор, як його описує С. Кент (Kent, 2001, р. 154–158), розробники активно шукали способи підвищити привабливість своїх продуктів. Згідно з його дослідженням, саме «Pac-Man» (Namco, 1980) стала першою грою, що містила кат-сцени (Іл. 1). Ці короткі анімовані інтермедії, що з'являлися між рівнями, були виконані в тій самій піксельній стилістиці, що й основна гра, і представляли собою лаконічні театралізовані сценки.

Наприклад, в одній із них Пак-Мен та привид Блінкі гналися один за одним, допоки з-за краю екрана не з'являвся значно більший Пак-Мен, що змушував привида панічно тікати у зворотному напрямку. Ця проста, але виразна сценка виконувала подвійну функцію: гумористично інвертувала звичну ігрову ситуацію, де маленький герой зазвичай тікає від ворогів, та слугувала структурним елементом, а саме винагородою гравця за успішне проходження рівня, маркером прогресу та джерелом емоційної розрядки.

Якісний стрибок у функціональному навантаженні кат-сцен стався в грі «Donkey Kong» (Nintendo, 1981). Тут подібні вставки набули чіткої наративної функції. На початковій сцені гравець бачив, як гігантська мавпа піднімається

будівельними балками, тягнучи викрадену дівчину, а потім стає на вершину, насмішувато тупаючи ногами (Іл. 2). Ця проста, але візуально зрозуміла послідовність миттєво встановлювала зав'язку конфлікту («інцидент-спонукання»), візуалізувала мету (вершину конструкції) та надавала діям гравця чітку мотивацію — порятунок.

Аналіз цих прикладів дозволяє окреслити ключову наративну складову: кат-сцени надали розробникам інструмент для структурування ігрового досвіду та донесення елементарної історії. Водночас технічна складова жорстко визначала їхню форму. Ключовою характеристикою ранніх кат-сцен була технологічна простота, що проявлялася в піксельній графіці та обмеженій анімації. Ця особливість була зумовлена не стилістичним вибором, а прямими апаратними обмеженнями. Саме цей фактор суттєво обмежував функціональний потенціал кат-сцен, зводячи його до виконання фундаментальних завдань: подання базової експозиції, структурування ігрового процесу та створення простої наративної рамки.

Проте цей період не був однорідним. Радикальне переосмислення ролі кат-сцен відбулося в 1983 р. з виходом аркадної гри «Dragon's Lair» (Cinematronics, 1983). Як зазначає М. Вульф, використання технології лазерних дисків стало знаковою подією для розвитку інтерактивного кіно (Wolf, 2008, р. 99). На відміну від піксельних інтермедій, «Dragon's Lair» фактично складалася з високоякісних анімаційних кат-сцен, а геймплей був докорінно трансформований. Саме ця гра започаткувала механіку, що згодом дістала назву Quick Time Event (QTE): у ключові моменти анімаційної послідовності гра призупинялася, і гравець мав миттєво натиснути правильну кнопку (наприклад, напрямок руху або удар мечем), щоб герой уникнув небезпеки чи переміг ворога. Правильна дія запускала наступний фрагмент мультфільму, а помилка призводила до короткої анімації програшу.

Таким чином, відбулася фундаментальна трансформація функції кат-сцени: з допоміжного наративного елемента вона перетворилася на саму суть ігрового досвіду. Головною принадою для гравців ставала саме видовищна анімаційна складова.

Водночас на домашніх консолях, зокрема 8-бітній Nintendo Entertainment System (NES), спостерігався інший вектор розвитку. Через жорсткі апаратні обмеження розробники почали застосовувати художню майстерність для створення кінематографічного ефекту. Аналіз гри “Ninja Gaiden” (Tecmo, 1988) свідчить, що її кат-сцени стали значущим кроком для свого часу (Іл. 3). На відміну від статичних зображень, гравцю демонстрували динамічні, зрежисовані послідовності: камера подавала великий план очей головного героя, різко змінювала ракурс на його супротивника, створюючи драматизм; використовувався паралельний монтаж для показу одночасних дій у різних локаціях. Ці прийоми, запозичені безпосередньо з кіно, дозволяли навіть в умовах піксельної графіки створювати складну, напружену історію та викликати в гравця сильний емоційний відгук. Це свідчить про ранню реалізацію наративно-емоційної функції кат-сцен.

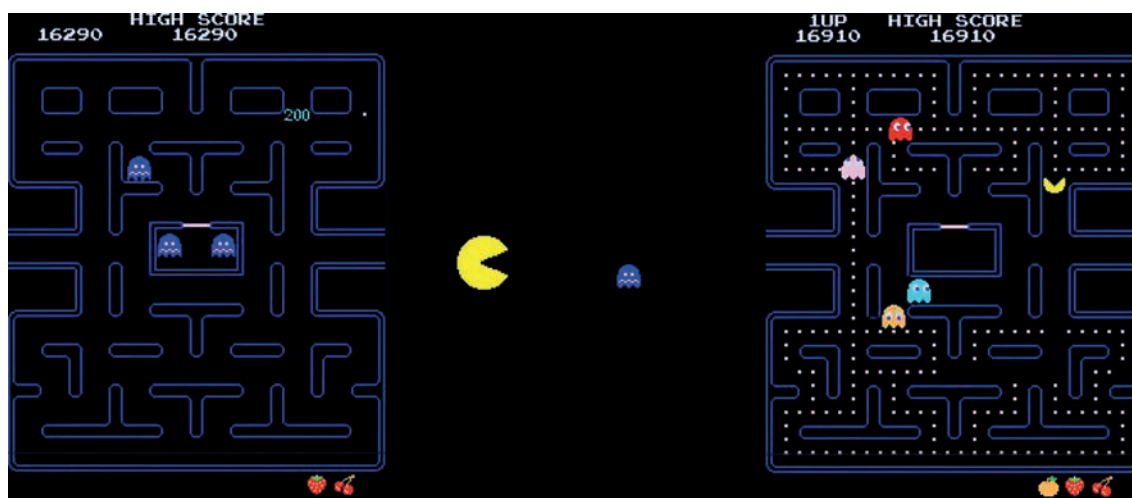
Цей підхід розвинувся на 16-бітних платформах, де проекти, зокрема “Phantasy Star II” (Sega, 1989), використовували розгорнуті кат-сцени в аніме-стилістиці для подання складних сюжетів. Отже, для створення захопливого наративного досвіду розробники покладалися не лише на технологічну потужність, а й на художню винахідливість у застосуванні мистецьких засобів. Таким чином, етап зародження постає як період різноспрямованих експериментів: від рудиментарних, технологічно детермінованих вставок до «інтерактивних фільмів», де кат-сцена була самоціллю. Саме цей етап заклав основи кінематографічної оповіді на домашніх консолях, де дизайнерська винахідливість відігравала роль не менш важливу, ніж технології.

Наступним етапом, що кардинально змінив характеристики та функції кат-сцен, стала епоха домінування технології CD-ROM та FMV-відео (1990-ті рр.). Значне розширення обсягу пам'яті, як зазначає К. Террієн, дозволило інтегрувати у твори високоякісне відео, що зумовило масове використання кінематографічних вставок у провідних жанрах — від JRPG до стратегій (Therrien, 2008, pp. 121–123). Результатом стало не стільки виникнення нових функцій, скільки суттєве посилення та зміна пріоритетів уже

наявних. Якщо на попередньому етапі створення «напруженої історії» в “Ninja Gaiden” було результатом художньої винахідливості в подоланні обмежень, то тепер, завдяки FMV та CGI, наративно-емоційна функція перетворилася з допоміжною на ту, що домінує. Розробники отримали можливість створювати складні, кінематографічні сюжети з глибокою атмосферою та емоційним впливом, що стало однією з ключових переваг епохи.

Кульмінацією цього періоду, як зазначає М. Вульф (Wolf, 2008, p. 101), стала поява ігор, побудованих переважно на FMV з живими акторами. Ця технологія, що мігрувала з аркадних автоматів “American Laser Games” на домашні консолі (3DO, Sega CD), породила цілий напрям «інтерактивного кіно», яскравим прикладом якого є “Mad Dog McCree” (American Laser Games, 1990). У грі, що імітувала естетику класичного вестерну, гравцю демонстрували відеофрагменти із живими акторами. Раптово всередині цих фрагментів з'являлися вороги (наприклад, бандити, що вистрибували з-за рогу), і завданням гравця було вчасно вистрілити в них світловим пістолетом (Іл. 4). Перехід від пасивного споглядання до дії відбувався миттєво й безшовно, створюючи ілюзію прямої взаємодії з кінофільмом. Дослідники того часу, зокрема Б. Перрон, аналізуючи цей феномен, відзначали, що привабливість таких ігор полягала не стільки в інноваційному геймплеї, скільки в їхній «ексгібіціоністській природі» — демонстрації самої можливості використання «живого» відео в грі (Perron, 2008, p. 127).

Аналіз таких проектів, як космічний симулятор “Wing Commander IV: The Price of Freedom” (Origin Systems, 1996), демонструє, що розробники використовували величезні бюджети та залучали професійних акторів для створення годинних кат-сцен, перетворюючи гру на інтерактивний фільм. Водночас в інших жанрах — зокрема, стратегії в реальному часі “Command & Conquer” (Westwood Studios, 1995) чи японських рольових іграх “Final Fantasy VII” (Square, 1997) — попередньо відрендерені ролики слугували не основою геймплею, а ефективним інструментом для подання епічного наративу та створення видовищності.



КАДР 1

КАДР 2

КАДР 3

Ил. 1. Послідовність ігрових екранів "Pac-Man" (Namco, 1980).

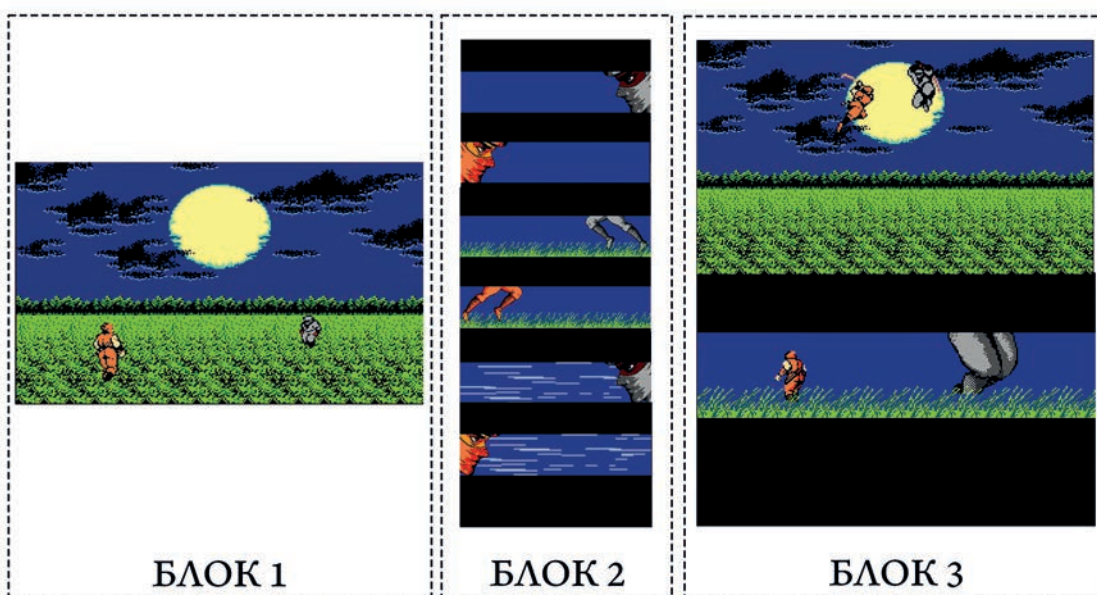


КАДР 1

КАДР 2

КАДР 3

Ил. 2. Послідовність ігрових екранів "Donkey Kong" (Nintendo, 1981).



БЛОК 1

БЛОК 2

БЛОК 3

Ил. 3. Відкриваюча кат-сцена "Ninja Gaiden" (Tecmo, 1988).

Розглянемо ці підходи детальніше. У “Wing Commander IV” кат-сцени становили повноцінний фільм із живими акторами (зокрема, Марком Геміллом), знятий у спеціально збудованих декораціях, що створювало відчуття участі у високобюджетному голлівудському блокбастері. Однак під час переходу до інтерактивної частини, космічних боїв, гравця зустрічала відносно проста полігональна графіка, що створювало відчутний контраст із кінематографічною якістю відеовставок (Іл. 5). Ще яскравіше ця відмінність проявилася у “Final Fantasy VII”. Її попередньо візуалізовані CGI-ролики вражали кінематографічним розмахом, динамічною камерою та реалістичними моделями персонажів, що дозволяло передавати складні драматичні емоції. Проте в інтерактивній частині ті самі персонажі були представлені спрощеними, стилізованими 3D-моделями з умовними пропорціями, що пересувалися статичними, заздалегідь відмальшованими фонами (Іл. 6).

Цей ефект можна точно описати за допомогою термінології Ф. Шрьотера та Я. Н. Тона. Вони розрізняють представлення персонажа як «вигаданої істоти» (його історія, характер), що розкривається через нарацію, та як «ігрової фігури» (його навички, здоров'я), з якою гравець взаємодіє через симуляцію та геймплей (Schröter & Thon, 2014, р. 48). Отже, візуальна відмінність у “Final Fantasy VII” була, по суті, розривом між представленням персонажа як вигаданої істоти в деталізованій кат-сцені та як ігрової фігури в схематичному геймплеї. Прагнення подолати цю невідповідність і злити два виміри персонажа в єдине ціле стало одним із ключових рушіїв переходу до in-engine кат-сцен у наступну епоху.

Таким чином, основною метою розробників було створення кінематографічного досвіду, візуальна якість та режисура якого були недосяжними для ігрових рушіїв того часу, що працювали в реальному часі. Відтак, функція кат-сцени зазнала чергової трансформації: з наративного інструменту вона подекуди перетворювалася на саму суть ігрового досвіду, де інтерактивність зводилася до мінімуму. Такий підхід привів до помітної візуальної та стилістичної відмінності між двома складовими гри: якість кінематографічних вставок суттєво перевершувала графіку інтерактивної частини.

Хоча інтерактивне кіно на базі FMV, як зазначає Б. Перрон (Perron, 2008, р. 127), виявилось комерційно недовговічним у зв'язку з обмеженою інтерактивністю та якістю акторської гри, цей етап відіграв ключову роль. Саме він загострив іманентне напруження між пасивним кінематографічним спогляданням та активною партиципаторною участю гравця. Цей досвід продемонстрував як потенціал, так і обмеження буквального копіювання кіно в інтерактивне середовище, що підготувало ґрунт для пошуку більш органічних способів поєднання наративу та геймплею в наступну епоху.

Наступний період, що розпочався наприкінці 1990-х рр., був зумовлений прагненням подолати естетичну та візуальну неоднорідність, створену технологіями FMV-епохи, особливо в іграх, що поєднували полігональну графіку з CGI-роліками. Розвиток 3D-графіки вможливив створення кат-сцен безпосередньо ігровим рушієм (in-engine), що стало їхньою новою ключовою характеристикою. Це дозволило досягти візуальної безшовності з геймплеєм та динамічної адаптації до ігрового світу, як у “The Legend of Zelda: Ocarina of Time” (Nintendo EAD, 1998). Поява технології захоплення руху (motion capture), використаної, зокрема, у “Grand Theft Auto III” (Rockstar North, 2001), ще більше посилила кінематографічність, але вже в межах ігрового рушія, а не зовнішнього відеофайлу (Іл. 7).

Основною метою розробників стало збереження наративних функцій, досягнутих у FMV-епосі, але з їхньою більш органічною інтеграцією в ігровий процес. Саме на цьому етапі сформувалися два полярні підходи до вирішення цього завдання.

Перший підхід, яскравим прикладом якого є “Half-Life” (Valve, 1998), запропонував радикальну відмову від традиційних кат-сцен. Цей крок став частиною широкої дискусії, яку описує Р. Клев'єр (Klevjer, 2014, р. 302), щодо протиставлення «внутрішньоігрового» та «кінематографічного» способів оповіді, де “Half-Life” виступає ключовим прикладом. Однак цей феномен варто розглядати не як відмову від функції кат-сцени, а як її радикальну трансформацію.

Для аналізу цього феномену доцільно використати термін «скриптова подія» (scripted event), який пропонує Р. Данські (Dansky, 2021,



Іл. 4. "Mad Dog McCree" (American Laser Games, 1990).



Іл. 5. "Wing Commander IV: The Price of Freedom" (Origin Systems, 1996).



Іл. 6. "Final Fantasy VII" (Square, 1997).



Іл. 7. "Grand Theft Auto III" (Rockstar North, 2001).

р. 144). Він пояснює, що під час такої події гравець може зберігати контроль над аватаром, але, як підкреслює той самий автор, часто втрачає агентність — можливість впливати на сюжет (с. 146). Наприклад, під час аварії в тестовій камері в "Half-Life" гравець може вільно роздивлятися навколо, але не може втрутитися в хід катастрофи, залишаючись її вимушеним свідком. Цю думку підтримує і Р. Клев'єр (Klevjer, 2014, р. 312), який описує такі моменти, як «суто навігаційні драматичні сцени, що не мають особливої геймплейної функції», підкреслюючи, що їхня головна мета — не ігровий виклик, а подання наративу.

Отже, сцени в "Half-Life" є еволюційною, інтегрованою формою кат-сцени. Її функція ніби розчиняється в геймплеї, перетворюючи гравця з пасивного глядача на активного свідка, що кардинально посилює ефект занурення (імерсії).

Водночас важливо провести межу між цим підходом та іншими наративними явищами, як-от симуляція персонажів у серіях "The Elder Scrolls" (Bethesda Game Studios, 1994) чи "Gothic" (Piranha Bytes, 2001). Для цього доцільно звернутися до теоретичної рамки Ф. Шрьотера та Я. Н. Тона, які розрізняють нарацію (розповідь) та симуляцію як два різні способи представлення подій у грі (Schröter & Thon, 2014, с. 46). Ключова відмінність полягає в авторському задумі, режисурі та способі подання інформації. Події

в "Half-Life" є результатом жорсткого лінійного скриптингу. Це те, що Шрьотер і Тон називають нарацією (narration) — представленням заздалегідь визначених, зрежисованих подій (Schröter & Thon, 2014, р. 46).

На противагу цьому, симуляція персонажів (simulation), у їхній термінології, — це представлення подій, що визначаються під час гри через взаємодію з ігровими системами (Schröter & Thon, 2014, р. 46). Наприклад, у "The Elder Scrolls IV: Oblivion" завдяки системі Radiant AI коваль вдень працює в кузні, ввечері йде до таверни, а вночі спить. Цей циклічний розклад слугує для створення імерсивного фону, а не для просування конкретного сюжету.

Цю різницю також можна описати за допомогою концепції Гордона Каллехи (Calleja, 2009). Він розрізняє «сценарний наратив», що подається розробником, та «альтербіографію» — унікальну історію, що виникає з дій гравця. У цьому сенсі, "Half-Life" використовує мінімальну геймплейну складову (альтербіографію) для зв'язування потужних епізодів сценарного наративу. Натомість "The Elder Scrolls" робить сценарний наратив (основний квест) лише однією з багатьох опцій, ставлячи в центр саме створення гравцем власної альтербіографії.

Ще далі йде емергентність, яку дослідник Є. Юль визначає як первинну ігрову структуру, де «гра визначається невеликою кількістю

правил, які комбінуються й породжують велику кількість ігрових варіацій» (Juul, 2005, р. 73). Класичним прикладом є “Minecraft” (Mojang Studios, 2011), де взаємодія простих правил може створювати унікальні, незаплановані розробниками ситуації.

Таким чином, щоб вважатися еволюційною формою кат-сцени, послідовність повинна зберігати свою первинну функцію — бути свідомо зрежисованим інструментом для авторського подання нарративу (нарацією). Ця функція відсутня як у системних симуляціях, так і в емергентних явищах.

Другий підхід, поки розвивав кінематографічність, прагнув поєднати пасивну рецептивну модель з активною партиципаторною участю. Дослідження С. Кента відзначає кінематографічні амбіції творця “Metal Gear Solid” (Konami, 1998) Хідео Кодзіми, що виявилися в тривалих детально зрежисованих кат-сценах, які використовували ігровий рушій для створення кінематографічного ефекту (Kent, 2001, р. 364). Розуміючи необхідність активнішої взаємодії та реагуючи на критику пасивності гравця (що стала предметом аналізу в багатьох дослідженнях, зокрема Klevjer, 2002; Stang, 2019), розробники почали активно впроваджувати елементи інтерактивності. Йшлося, зокрема, про відродження механіки Quick Time Events (QTE) та надання нового кінематографічного виміру діалоговим системам.

Кульмінацією підходу до інтерактивної кінематографічності можна вважати “Fahrenheit” (Quantic Dream, 2005). Цей проєкт став своєрідним переосмисленням концепції «інтерактивного кіно» на новому технологічному рівні. Замість FMV гра використовувала 3D-графіку в реальному часі, проте її ядром залишалася кінематографічна розповідь. Аналіз цього проєкту свідчить, що він запропонував гравцеві постійну інтерактивність: QTE використовувалися не лише для напружених екшн-сцен, але й для побутових дій, що посилювало імерсію, а численні діалогові вибори безпосередньо впливали на розвиток історії (Іл. 8).

Подальшого розвитку ця ідея набула в серії “Mass Effect” (BioWare, 2007). Тут важливо розрізняти: сам інтерфейс вибору реплік, «колесо

діалогів», є елементом геймплею, а не кат-сценою. Однак інновація полягала в тому, що цей вибір запускав повноцінну кінематографічну мікросцену, де герой, залежно від рішення гравця, міг проявити співчуття або жорстокість, що супроводжувалося відповідною анімацією та реакцією співрозмовників. Таким чином кат-сцени почали виконувати нову обмежену агентну функцію — надання гравцю відчуття впливу на події.

Отже, зміна технологій дозволила трансформувати форму інтерактивного кіно: від пасивного перегляду відео до постійного залучення гравця в кінематографічну дію. Цей період продемонстрував значне різноманіття підходів до інтеграції нарративу, де кат-сцени еволюціонували від відокремлених роликів до органічної частини геймплею або складних інтерактивних систем.

Сучасний етап еволюції кат-сцен характеризується прагненням до глибокої інтеграції нарративу й інтерактивності, що стало можливим завдяки розвитку ключових технологій. Ключовою метою розробників дедалі частіше стає не просто розповідь історії, а створення умов для посилення ефекту імерсії та присутності.

Визначальною характеристикою цього періоду є широке застосування технології захоплення перформансу (performance capture), що є еволюцією motion capture. Вона дозволяє одночасно фіксувати рухи тіла, міміку обличчя та голос актора, що надає змогу створювати надзвичайно реалістичних та емоційно переконливих персонажів. Хоча впливового емоційного ефекту досягали й раніше, як-от у “Silent Hill 2” (2001) завдяки майстерній режисурі, performance capture надав розробникам новий інструментарій для передавання нюансованої акторської гри.

Аналіз таких проєктів, як серія “The Last of Us” (Naughty Dog, 2013), демонструє використання цієї технології для досягнення найвищого рівня драматизму. Наприклад, у сцені сварки в будинку на ранчо саме вона дозволяє передати найтонші нюанси емоцій героїв через ледь помітні зміни у виразі обличчя та інтонаціях голосу. Цей підхід реалізує ідею «безшовної інтеграції геймплею та нарративу», яку відзначають Ф. Шрьотер та Я. Н. Тон (Schröter & Thon, 2014,

с. 41), що є однією з ключових характеристик сучасного етапу.

У “Red Dead Redemption 2” (Rockstar Games, 2018) ця технологія слугує для створення відчуття живого світу через тисячі реалістичних анімацій. Навіть у діалого-орієнтованих іграх, як-от “Baldur’s Gate 3” (Larian Studios, 2023), performance capture робить розмови більш живими та кінематографічними. Водночас проекти на кшталт “Detroit: Become Human” (Quantic Dream, 2018) демонструють, як технологія поєднується зі складною інтерактивністю. Новизна тут полягає не в самій наявності вибору, а в масштабі та складності розгалуження: кат-сцени стають динамічними структурами, де рішення гравця можуть кардинально змінювати не лише наступний епізод, а й цілі сюжетні лінії. Разом з тим, аналіз проєкту “Cyberpunk 2077” (CD Projekt Red, 2020) демонструє подальший розвиток ідеї імерсивних, інтегрованих кат-сцен: більшість діалогів та сюжетних сцен відбувається з перспективи від першої особи, не перериваючи відчуття присутності гравця в тілі персонажа.

Іншим важливим, хоча поки що переважно експериментальним вектором розвитку, є застосування штучного інтелекту (ШІ). Тут варто уточнити: йдеться не про реактивний ШІ персонажів, а про використання генеративного ШІ для створення самого кінематографічного контенту. Цей підхід відповідає загальним тенденціям у медіавиробництві, де, як зазначають О. Безручко та співавтори, «створення 3D-моделей, анімації, спецефектів може бути значно прискорене завдяки використанню алгоритмів, які автоматично генерують об’єкти або рухи на основі заданих параметрів» (Bezruchko et al., 2022, р. 169). Дослідження в цій галузі, зокрема праця І. Евіна та співавторів (Evin et al., 2022) про інструментарій Cine-AI, демонструють потенційну можливість процедурної генерації кінематографії. Це свідчить про потенційну зміну в майбутньому процесі створення: від повністю ручної режисури до курування та налаштування AI-згенерованого контенту.

Водночас варто зазначити, що не в усіх жанрах функції кат-сцен зазнали таких кардинальних змін. Аналіз свідчить, що в багатьох лінійних шутерах та іграх-бойовиках вони продовжують виконувати традиційну, чітко окреслену роль.

Так, у серії “Call of Duty” (Infinity Ward, 2003) кат-сцени виконують переважно структурну та інформативну функції: слугують для брифінгу перед місією, введення гравця в контекст та зв’язування розрізнених рівнів у єдину сюжетну кампанію. У таких випадках розробники свідомо не прагнуть розмивати межу між геймплеєм та наративною вставкою, використовуючи кат-сцени як ефективну «пунктуацію» в ігровому процесі, що дозволяє гравцеві перепочити та віднайти мотивацію для подальших дій.

Виконаний аналіз демонструє, що ключові функції кат-сцен поглиблюються та переосмислюються. Наративна та емоційна функції поєднуються в єдину імерсивну функцію, метою якої є максимальне занурення гравця у світ та історію. Водночас у проєктах зі складною варіативністю ключовою стає розширена агентна функція: кат-сцена перестає бути лінійною і стає динамічною структурою, що реагує на вибір гравця, перетворюючи його на співавтора унікальної розповіді.

Відповідно до динамічного процесу розвитку кат-сцен, для створення класифікації вважається доцільним базуватися на кількох ключових принципах:

1. Застосовано принцип історизму. Оскільки дослідження демонструють пряму залежність еволюції кат-сцен від технологічного прогресу, періодизація за ключовими технологічними етапами є логічною основою для структуризації.
2. Використовується принцип двовимірного аналізу, що розмежовує характеристики (формально-технічні властивості) та функції (призначення в наративі). Такий поділ дозволяє чітко розмежувати форму та зміст.
3. Ключовим є принцип встановлення причинно-наслідкових зв’язків. Класифікація має на меті не просто описати, а продемонструвати, як певні характеристики вможлилювали виконання конкретних функцій, і як критика певних із них стимулювала подальший розвиток.

Застосування цих принципів дозволяє побудувати комплексну класифікацію, що відображає еволюцію кат-сцен як цілісної системи (Іл. 9).



Іл. 8. Fahrenheit (Indigo Prophecy, 2005).



Іл. 9. Класифікація характеристик та функцій кат-сцен.

Запропонована еволюційна класифікація є спробою систематизувати динамічний процес розвитку кат-сцен, продемонструвавши взаємозв'язок між технологіями, технічними характеристиками та функціями. Водночас слід визнати, що будь-яке узагальнення та встановлення умовних меж між періодами, як у цій класифікації, неминуче може призводити до певних спрощень. Історичний розвиток не завжди лінійний, а елементи різних епох часто співіснують і поєднуються в гібридні форми. Як наслідок, деякі специфічні функції та характеристики, особливо в нішевих жанрах або експериментальних проектах, могли залишитися поза увагою в межах такого широкого аналізу.

Для подолання цих обмежень та поглиблення розуміння подальші дослідження варто спрямувати від макро- до мікрорівня. Перспективним напрямом є детальний аналіз окремих кейсів: конкретних ігор, серій або жанрів. Такий підхід дозволить дослідити, як саме вони використовують, поєднують або навіть руйнують «типові» для своєї епохи моделі кат-сцен. Це вможливить створення більш деталізованих та точних типологій у майбутньому, що й окреслює перспективи подальших наукових розвідок.

Застосування розробленої класифікації до аналізу конкретних проектів дозволяє наочно продемонструвати її аналітичний потенціал. Розглянемо два знакові кейси — “Half-Life” (Valve, 1998) та “Death Stranding” (Kojima Productions, 2019), що представляють різні філософії дизайну крізь призму запропонованої еволюційної структури.

Аналізуючи “Half-Life” в межах нашої класифікації, ми відносимо її до «Епохи 3D In-Engine». Гра пропонує радикальну інтерпретацію можливостей цього етапу, замінюючи традиційні кат-сцени повністю інтегрованими «скрипковими подіями». Ключовими характеристиками є безшовність та збереження перспективи від першої особи. Цей підхід найкраще ілюструє імерсивну функцію, означену в класифікації: гравець перетворюється з пасивного глядача на активного свідка подій. Отже, “Half-Life” використовує технологічні можливості свого етапу для повної інтеграції наративу в геймплей.

На противагу цьому, “Death Stranding” є яскравим представником «Сучасного етапу», що розвиває парадигму кінематографічності. Її домінуюча характеристика — використання технології *performance capture* для досягнення гіперреалістичності. Кат-сцени довгі, детально зрежисовані, з активним застосуванням кінематографічних прийомів, як-от монтаж. Як підкреслюють О. Ковш та О. Копачинський, такі прийоми дозволяють «викликати певні емоції» (Ковш & Копачинський, 2023, с. 106). Важливим є також залучення професійних голлівудських акторів. Ці характеристики реалізують поглиблену емоційну функцію: вони слугують для розкриття складного сюжету та створення сильного емоційного резонансу через нюансовану акторську гру, чого складно досягти іншими засобами. Таким чином, “Death Stranding” використовує сучасні технології для створення авторського кінематографічного висловлювання всередині гри.

Аналіз цих кейсів крізь призму запропонованої структури демонструє: не існує єдиного «правильного» способу використання кат-сцен. Вибір між інтегрованим підходом “Half-Life” та кінематографічним “Death Stranding” залежить від мети розробників. Перший підхід ставить у пріоритет постійну присутність гравця у світі гри та його агентність. Другий тимчасово жертвує агентністю заради досягнення максимального емоційного впливу та передання складного, зрежисованого наративу. Обидва підходи є результативними й впливовими, що свідчить: вибір форми та функцій кат-сцен є не технологічною необхідністю, а передусім творчим рішенням, зумовленим наративними цілями розробників.

Висновки. Проведене дослідження дозволило створити еволюційну класифікацію кат-сцен, що стала інструментом для виявлення ключових закономірностей їх розвитку. Простежено еволюцію ключових візуальних та технологічних характеристик, що засвідчила їхній прямий зв'язок із технологічним прогресом — від піксельної графіки до сучасної технології *performance capture*. Паралельно ідентифіковано та систематизовано зміну домінуючих наративних функцій кат-сцен на кожному етапі: від суто

структурних й інформативних до складних емоційних, імерсивних та агентних.

Критичний аналіз, здійснений на основі розробленої класифікації, демонструє: еволюція кат-сцен є результатом як технологічного прогресу, так і постійного діалогу з попередніми дизайнерськими рішеннями. Виявлено стабільний вектор розвитку від ізольованих наративних вставок до їхньої глибокої інтеграції в геймплей. Простежується також трансформація ролі гравця: від пасивного споглядача до активного учасника, здатного впливати на хід подій.

Наукова новизна дослідження полягає в першій в українському науковому дискурсі спробі комплексної систематизації функцій та характеристик кат-сцен, розглянутих у динаміці їх історичного розвитку. Запропонований підхід, що розрізняє нарацію та симуляцію, дозволяє чітко

класифікувати такі складні явища, як інтегровані «скриптові події». Це заповнює наявну теоретичну прогалину та пропонує структурований інструментарій для аналізу кат-сцен.

Результати роботи відкривають значні перспективи для подальших наукових розвідок. Найактуальнішими напрямами є: дослідження сприйняття різних типів кат-сцен українськими гравцями (рецептивні студії); глибший культурологічний аналіз впливу українського контексту на створення та локалізацію кат-сцен; поглиблене вивчення інноваційних форм, зокрема перспектив використання генеративного ШІ; а також подальше дослідження межі між авторською нарацією та системною симуляцією в інтерактивних світах.

Список посилань

- Дуров, О. В. (2023). *Ігровий застосунок в жанрі roguelike на рушії Unity* [Bachelor's thesis, Чорноморський національний університет імені Петра Могили]. <https://surl.li/wvffmk>
- Ковш, О., & Копачинський, О. (2023). Особливості монтажу в сучасному аудіовізуальному виробництві: спецефекти та переходи. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 6(1), 105–117. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279255>
- Мизь, М. В. (2024). *Теоретичний аналіз відеоігор як форми інтерактивного медіатексту* [Кваліфікаційна робота бакалавра, Чорноморський національний університет імені Петра Могили]. <https://surl.li/cc/qybbmi>
- Печеранський, І. (2025). Гіперімерсивний поворот і Метавесвіт: гейміфікація аудіовізуального ландшафту. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 8(1), 165–173. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332437>
- Супрун, М. О. (2024). *Інтелектуальна система керування сценаріями та моделювання руху в Unity 3D* [Кваліфікаційна робота магістра, Чорноморський національний університет імені Петра Могили]. <https://surl.li/vblazm>
- Шевчук, С. М. (2021). *Специфіка українськомовної та російськомовної локалізації відео-ігр (на матеріалі продукції Quantic Dream)* [Кваліфікаційна робота бакалавра]. Херсонський державний університет. <https://ekhsuir.kspu.edu/items/ff33d033-c237-48fb-9545-fd4b99e6cc2b>
- Agency. *Game Studies*, 19(1). <https://gamestudies.org/1901/articles/stang>
- American Laser Games. (1900). *Mad Dog McCree* [Відеогра]. American Laser Games.
- Bethesda Game Studios. (1994). *The Elder Scrolls* [Відеогра]. Bethesda Softworks.
- Bezruchko, O., Shevchuk, Y., & Andriievskyi, D. (2022). The Role of the Latest Technologies in the Media Production Development. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, 5(2), 166–172. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269505>
- BioWare. (2007). *Mass Effect* [Відеогра]. Electronic Arts.
- Calleja, G. (2009). Experiential Narrative in Game Environments. In *Proceedings of DiGRA 2009 Conference* (pp. 1–8). CD Projekt Red. (2020). *Cyberpunk 2077* [Відеогра]. CD Projekt.
- Cinematronics. (1983). *Dragon's Lair* [Відеогра]. Cinematronics.
- Dansky, R. (2021). Cut scenes and scripted events. In C. Bateman (Ed.), *Game writing: Narrative skills for videogames* (2nd ed., pp. 143–166). Bloomsbury Academic.
- Evin, I., Kjaerr, M. H., Lystbæk, C. T., Løvlie, S. P., Ritschel, T., & Kjellson, E. (2022). Cine-AI: Generating video game cutscenes in the style of human directors. In *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6 (CHI PLAY) (pp. 1–23). <https://doi.org/10.48550/arXiv.2208.05701>

- Infinity Ward. (2003). *Call of Duty* [Відеогра]. Activision.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games: The story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Three Rivers Press.
- Klevjer, R. (2002). In Defense of Cutscenes. In F. Mäyrä (Ed.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (pp. 191–202). Tampere University Press. https://www.academia.edu/1431574/In_defense_of_cutscenes
- Klevjer, R. (2014). Cut-scenes. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 301–309). Routledge
- Kojima Productions. (2019). *Death Stranding* [Відеогра]. Sony Interactive Entertainment.
- Konami. (1998). *Metal Gear Solid* [Відеогра]. Konami.
- Larian Studios. (2023). *Baldur's Gate 3* [Відеогра]. Larian Studios.
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft* [Відеогра]. Mojang Studios.
- Namco. (1980). *Pac-Man* [Відеогра]. Namco.
- Naughty Dog. (2013). *The Last of Us* [Відеогра]. Sony Computer Entertainment.
- Nintendo EAD. (1998). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* [Відеогра]. Nintendo.
- Nintendo. (1981). *Donkey Kong* [Відеогра]. Nintendo.
- Origin Systems. (1996). *Wing Commander IV: The Price of Freedom* [Відеогра]. Electronic Arts.
- Perron, B. (2008). Genre profile: Interactive movies. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The video game explosion: A history from Pong to Playstation and beyond* (pp. 127–133). Greenwood Press.
- Piranha Bytes. (2001). *Gothic* [Відеогра]. THQ Nordic.
- Quantic Dream. (2005). *Fahrenheit (Indigo Prophecy)* [Відеогра]. Atari.
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Відеогра]. Sony Interactive Entertainment.
- Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Відеогра]. Rockstar Games.
- Rockstar North. (2001). *Grand Theft Auto III* [Відеогра]. Rockstar Games.
- Schröter, F., & Thon, J. N. (2014). Video Game Characters: Theory and Analysis. *Diegesis: Interdisciplinary E-Journal for Narrative Research*, 3(1), 40–77. https://www.researchgate.net/publication/301661878_Video_Game_Characters_Theory_and_Analysis
- Sega. (1989). *Phantasy Star II* [Відеогра]. Sega.
- Square. (1997). *Final Fantasy VII* [Відеогра]. Square.
- Stang, S. (2019). “This action will have consequences”: Interactivity and player agency. *Game Studies*, 19(1). <https://gamestudies.org/1901/articles/stang>
- Tecmo. (1988). *Ninja Gaiden* [Відеогра]. Tecmo.
- Therrien, C. (2007). CD-ROM games. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The video game explosion: A history from Pong to Playstation and beyond* (pp. 121–125). Greenwood Press. <https://doi.org/10.5040/9798216032106.ch-021>
- Valve. (1998). *Half-Life* [Відеогра]. Sierra Studios.
- Westwood Studios. (1995). *Command & Conquer* [Відеогра]. Electronic Arts.
- Wolf, M. J. P. (2008). Laserdisc games. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The video game explosion: A history from Pong to Playstation and beyond* (c. 99–102). Greenwood Press.

References

- Durov, O. V. (2023). *A roguelike game application on the Unity engine* [Bachelor's thesis, Petro Mohyla Black Sea National University]. <https://surl.li/wvffmk> [In Ukrainian].
- Kovsh, O., & Kopachynskyi, O. (2023). Features of editing in contemporary audiovisual production: special effects and transitions. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Serii: Audiovizualne mystetstvo i vyrobnytstvo*, 6(1), 105–117. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279255> [In Ukrainian].
- Myz, M. V. (2024). *Theoretical analysis of video games as a form of interactive media text* [Bachelor's thesis, Petro Mohyla Black Sea National University]. <https://surl.cc/qybbmi> [In Ukrainian].
- Pecheranskyi, I. (2025). The hyper-immersive turn and the Metaverse: gamification of the audiovisual landscape. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Serii: Audiovizualne mystetstvo i vyrobnytstvo*, 8(1), 165–173. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332437> [In Ukrainian].

- Suprun, M. O. (2024). *Intelligent system for scenario management and motion modeling in Unity 3D* [Master's thesis, Petro Mohyla Black Sea National University]. <https://surl.lu/vblazm> [In Ukrainian].
- Shevchuk, S. M. (2021). *Specifics of Ukrainian-language and Russian-language localization of video games (based on Quantic Dream products)* [Bachelor's thesis, Kherson State University]. <https://ekhsuir.kspu.edu/items/ff33d033-c237-48fb-9545-fd4b99e6cc2b> [In Ukrainian].
- Agency. *Game Studies*, 19(1). <https://gamestudies.org/1901/articles/stang>. [In English].
- American Laser Games (1900). *Mad Dog McCree* [Videogame]. American Laser Games. [In English].
- Bethesda Game Studios. (1994). *The Elder Scrolls* [Videogame]. Bethesda Softworks. [In English].
- Bezruchko, O., Shevchuk, Y., & Andriievskiy, D. (2022). The Role of the Latest Technologies in the Media Production Development. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, 5(2), 166–172. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269505>. [In English].
- BioWare. (2007). *Mass Effect* [Videogame]. Electronic Arts. [In English].
- Calleja, G. (2009). Experiential Narrative in Game Environments. In *Proceedings of DiGRA 2009 Conference* (pp. 1–8). [In English].
- CD Projekt Red. (2020). *Cyberpunk 2077* [Videogame]. CD Projekt. [In English].
- Cinematronics. (1983). *Dragon's Lair* [Videogame]. Cinematronics. [In English].
- Dansky, R. (2021). Cut scenes and scripted events. In C. Bateman (Ed.), *Game writing: Narrative skills for videogames* (2nd ed., pp. 143–166). Bloomsbury Academic.
- Evin, I., Kjaerr, M. H., Lystbæk, C. T., Løvlie, S. P., Ritschel, T., & Kjellson, E. (2022). Cine-AI: Generating video game cutscenes in the style of human directors. In *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6(CHI PLAY) (pp. 1–23). <https://doi.org/10.48550/arXiv.2208.05701>. [In English].
- Infinity Ward. (2003). *Call of Duty* [Videogame]. Activision. [In English].
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press. [In English].
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games: The story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Three Rivers Press. [In English].
- Klevjer, R. (2002). In Defense of Cutscenes. In F. Mäyrä (Ed.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (pp. 191–202). Tampere University Press. https://www.academia.edu/1431574/In_defense_of_cutscenes. [In English].
- Klevjer, R. (2014). Cut-scenes. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 301–309). Routledge. [In English].
- Kojima Productions. (2019). *Death Stranding* [Videogame]. Sony Interactive Entertainment. [In English].
- Konami. (1998). *Metal Gear Solid* [Videogame]. Konami. [In English].
- Larian Studios. (2023). *Baldur's Gate 3* [Videogame]. Larian Studios. [In English].
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft* [Videogame]. Mojang Studios. [In English].
- Namco. (1980). *Pac-Man* [Videogame]. Namco. [In English].
- Naughty Dog. (2013). *The Last of Us* [Videogame]. Sony Computer Entertainment. [In English].
- Nintendo EAD. (1998). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* [Videogame]. Nintendo. [In English].
- Nintendo. (1981). *Donkey Kong* [Videogame]. Nintendo. [In English].
- Origin Systems. (1996). *Wing Commander IV: The Price of Freedom* [Videogame]. Electronic Arts. [In English].
- Perron, B. (2008). Genre profile: Interactive movies. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The video game explosion: A history from Pong to PlayStation and beyond* (pp. 127–133). Greenwood Press. [In English].
- Piranha Bytes. (2001). *Gothic* [Videogame]. THQ Nordic. [In English].
- Quantic Dream. (2005). *Fahrenheit (Indigo Prophecy)* [Videogame]. Atari. [In English].
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Videogame]. Sony Interactive Entertainment. [In English].
- Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Videogame]. Rockstar Games. [In English].
- Rockstar North. (2001). *Grand Theft Auto III* [Videogame]. Rockstar Games. [In English].
- Schröter, F., & Thon, J. N. (2014). Video Game Characters: Theory and Analysis. *Diegesis: Interdisciplinary E-Journal for Narrative Research*, 3(1), 40–77. https://www.researchgate.net/publication/301661878_Video_Game_Characters_Theory_and_Analysis. [In English].
- Sega. (1989). *Phantasy Star II* [Videogame]. Sega. [In English].
- Square. (1997). *Final Fantasy VII* [Videogame]. Square. [In English].

- Stang, S. (2019). "This action will have consequences": Interactivity and player agency. *Game Studies*, 19(1). <https://gamestudies.org/1901/articles/stang>. [In English].
- Tecmo. (1988). *Ninja Gaiden* [Videogame]. Tecmo. [In English].
- Therrien, C. (2007). CD-ROM games. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The video game explosion: A history from Pong to PlayStation and beyond* (pp. 121–125). Greenwood Press. <https://doi.org/10.5040/9798216032106.ch-021>. [In English].
- Valve. (1998). *Half-Life* [Videogame]. Sierra Studios. [In English].
- Westwood Studios. (1995). *Command & Conquer* [Videogame]. Electronic Arts. [In English].
- Wolf, M. J. P. (2008). Laserdisc games. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The video game explosion: A history from Pong to PlayStation and beyond* (p. 99–102). Greenwood Press. [In English].

Надійшла до редколегії 08.05.2025

О. В. Безручко

доктор мистецтвознавства, професор, професор кафедри режисури кіно і телебачення, Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ, Україна

О. А. Поберайло

аспірант, кафедра мистецтвознавства, Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна

O. Bezruchko

Doctor of Art Criticism, Professor, Professor of the Department of Film and Television Directing at Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

O. Poberailo

postgraduate student, Department of Art Criticism, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
