

Омелянчук Владислав Олександрович,
аспірант кафедри режисури телебачення.
Київський національний університет
театру, кіно і телебачення імені
І. К. Карпенка-Карого, Київ, Україна

Vladyslav Omelianchuk,
Postgraduate student of the TV Directing
Department. I. K. Karpenko-Karyi Kyiv
National University of Theatre, Cinema
and Television, Kyiv, Ukraine

ІНТЕРАКТИВНІСТЬ У КІНОМИСТЕЦТВІ: СУЧАСНИЙ СТАН ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ

Анотація. У цифрову епоху розвиток кіномистецтва дедалі частіше відбувається на перетині технологій і глядацького досвіду. Інтерактивне кіно, як нова форма аудіовізуального мистецтва, набуває популярності, але все ще викликає суперечки щодо своєї ефективності. Поява нового типу «глядача-учасника» відкриває нові перспективи, але водночас потребує нових підходів до режисури, які поєднують традиційні форми з інноваційними технологіями. **Мета статті** полягає у висвітленні інтерактивних елементів як засобів посилення глядацького залучення в кіномистецтві, визначенні причин обмеженої ефективності інтерактивного кіно порівняно з традиційними формами, а також окресленні можливостей та обмежень застосування інтерактивних технологій, зокрема в освітньому медіасередовищі. Розглядається використання інтерактивності як режисерського інструменту, здатного впливати на глядацьке сприйняття. Особливу увагу приділено причині, чому інтерактивне кіно, попри технологічний потенціал, поступається традиційному за емоційною ефективністю. **Методологія дослідження.** У праці застосовано системно-аналітичний підхід до вивчення емоційного впливу інтерактивного нарративу, порівняльний аналіз для зіставлення традиційного й інтерактивного кіно, а також метод класифікації для структурування наявних досліджень у цій галузі. **Наукова новизна** дослідження. Стаття пропонує перший комплексний погляд на інтерактивне кіно крізь призму його емоційного впливу. Розкрито ключові фактори, що стримують розвиток жанру, зокрема у контексті художнього кінематографа. Окремо проаналізовано застосування інтерактивних елементів у сфері освітніх медіа, що демонструє як їхню ефективність, так і жанрові обмеження. **Висновки.** Інтерактивні фільми мають потенціал як інструмент глибшого емоційного залучення глядача, однак розвиток цього напрямку стикається з низкою викликів – від драматургічної цілісності до збереження естетичних якостей. Поява нового типу «глядача-учасника» відкриває нові перспективи, але водночас потребує нових підходів до режисури, які поєднують традиційні форми з інноваційними технологіями.

Ключові слова: інтерактивне кіно, інтерактивні елементи, режисерський інструментарій, медіатехнології.

Постановка проблеми та актуальність дослідження. Сучасний розвиток медіа характеризується прагненням до створення максимального достовірного аудіовізуального досвіду, що стимулює вдосконалення як технічних, так і творчих інструментів. Відчутний прогрес у фото- та відеотехнологіях, а також підвищення роздільної здатності екранів сприяють більшій деталізації зображення та створенню ефекту просторової глибини. Одночасно розвиток аудіотехнологій забезпечує високоякісний просторовий звук, який виходить за межі суто візуального сприйняття й посилює емоційний вплив медіапродукту. Проте, незважаючи на досягнутий рівень технологічної складності, одностороння природа взаємодії між медіаконтентом та аудиторією залишається ключовим обмеженням на шляху до формування ефекту повної присутності (Weiberg, 2002). В умовах, коли навіть високобюджетні голлівудські фільми не завжди здатні забезпечити глибокий емоційний зв'язок із глядачем, виникає необхідність переглянути підходи до створення медіаконтенту і визначити можливості інтеграції інтерактивних елементів як засобу підвищення реалістичності та емоційної залученості. Актуальність цього дослідження обумовлена необхідністю розвитку нових форм цифрових медіа, здатних задовольнити потреби сучасної аудиторії. Інтерактивні фільми, як поновлений формат, потребують глибокого теоретичного осмислення та розробки практичних рекомендацій для їх інтеграції в основний медійний контекст без втрати художньої цілісності. Вивчення шляхів забезпечення емоційної залученості глядачів через інтерактивні елементи вимагає детального аналізу, що стане основою для створення нового виду глядацького досвіду, який поєднує переваги інтерактивності та традиційної драматургії. Таким чином, успішне вирішення цієї проблеми сприятиме розширенню можливостей цифрових медіа, відкриваючи нові горизонти для взаємодії аудиторії з контентом.

Мета статті – визначити роль інтерактивних елементів як інструментів посилення емоційного залучення у кіномистецтві, висвітлити причини обмеженого успіху інтерактивного кіно порівняно з традиційним, а також виокремити можливості та обмеження застосування інтерактивних технологій, зокрема у контексті освітніх медіа.

Аналіз сучасних досліджень і публікацій. Сучасні дослідження у сфері інтерактивного кіно

дедалі більше звертають увагу на його вплив на аудиторію та нові можливості для кінематографістів. Кейлі Дейлі у своїй праці «Кіно 3.0: Інтерактивне зображення» досліджує трансформацію традиційних кінематографічних структур під впливом інтерактивних технологій, наголошуючи, що інтерактивне кіно змінює роль глядача з пасивного спостерігача на активного учасника, який впливає на розвиток сюжету. Авторка зазначає, що штучний інтелект і віртуальна реальність відкривають нові можливості для створення інноваційних форм взаємодії з аудиторією. Дейлі вказує, що інтерактивне кіно залишається експериментальним жанром, що потребує подальших досліджень і вдосконалення для повного розкриття його потенціалу. М. Восмер та Б. Шоутен також досліджують вплив інтерактивності на емоційне занурення глядача, акцентуючи увагу на тому, як залучення глядача до процесу прийняття рішень впливає на розвиток сюжету і створення унікальних емоційних переживань. Дж. Барросо та К. Паул наголошують, що інтерактивні форми викладу історії сприяють глибшому емоційному зв'язку між глядачем і сюжетом, що є ключовим для досягнення катарсису. Важливим інструментом тут виступають інтелектуальні агенти, які дають змогу глядачам взаємодіяти з персонажами та створювати емоційно насичені ситуації, як стверджує О. Рейнольдс. Отже, дослідники погоджуються, що інтерактивне кіно розширює горизонти творчості для режисерів і відкриває нові шляхи для залучення аудиторії до історії, сприяючи виникненню унікальних емоційних переживань, включаючи катарсис. Проте для його повного визнання і розвитку потрібні подальші технологічні й поведінкові дослідження.

Виклад основного матеріалу. Інтерактивний фільм як явище не є новим. Перший інтерактивний фільм з'явився в далекому 1967 році, ним стала чехословацька кінострічка «Kinoautomat». Як зазначає Ng (n.d.), фільм викликав світовий фурор, і люди щодня вишикувалися в черги на Експо, щоб побачити його. Попри успіх, популярність формату швидко знизилася, і впродовж тривалого часу широкій публіці не було представлено нічого подібного. Незважаючи на періодичні спроби створити інтерактивні фільми, цей жанр залишався маргінальним і не зміг захопити масову аудиторію, на відміну від відеоігор, які використали механізми інтерактивності з більшим успіхом. З економічних

причин концепція інтерактивного кіно здавалася непридатною, оскільки вона збільшувала сценарні витрати, знімальний період, кінцеву кількість затраченої плівки та вимагала спеціального оснащення для кінотеатрів. Однією з причин, чому інтерактивні фільми не досягли успіху, став брак необхідних технологій і механізмів, здатних інтегрувати інтерактивні елементи у сюжетну структуру без втрати художньої цілісності. З розвитком стримінгових платформ дистрибуція змістилася від кінопрокату до онлайн-форматів, інтерактивне кіно отримало другий шанс.

У 2017 році Netflix анонсували намір інтегрувати на платформу інтерактивні сюжетні лінії. Ця ініціатива викликала суперечливі реакції в медіа. Наприклад, Люсі Манган у своїй статті для *The Guardian* піддає критиці цю ідею, наголошуючи, що концепція інтерактивних сюжетів може суперечити традиційній ролі телебачення як засобу розслаблення. Вона зазначає: «ми хочемо насолоджуватися розкриттям сюжету, а не обирати його», що вказує на потенційний конфлікт між інтерактивністю та пасивним споживанням контенту (Mangan, 2017). На протипагу цьому, Лукас Шоу в статті для *Bloomberg* акцентує, що інтерактивні сюжетні лінії є частиною стратегічного розширення Netflix. Він зазначає, що поєднання елементів відеоігор з традиційним телевізійним контентом створює нові можливості для споживачів і може залучити нову аудиторію (Shaw, 2018).

Вочевидь у Netflix зважили потенційні ризики та переваги від впровадження формату, який до цього не мав комерційного успіху. Дослідження зацікавленості серед цільової аудиторії відіграли ключову роль у визначенні здійсненності та потенційної привабливості інтерактивних фільмів. Оскільки Netflix є найбільшим стримінговим сервісом та має серед своїх підписників здебільшого молодь, цей крок з їх боку демонструє необхідність адаптуватись до змін у вподобаннях аудиторії в умовах цифрової ери.

Інтерактивний кінематограф існує на межі традиційного кіно та відеоігор, але водночас не є ні тим, ні іншим. Структура традиційного фільму видається простою лінією з певною кількістю точок – перипетій. Популярне уявлення про те, яким має бути інтерактивний фільм, полягає в перетворенні цих точок на вузли так, що пряма лінія перетворюється на дерево з розгалуженими шляхами (Weiberg, 2002). Водночас специфічний

підхід до побудови сюжету в таких фільмах породжує низку обмежень і викликів. Як зазначається, сюжет інтерактивного фільму переважно має дендричну, або мережеву, структуру, що може обмежувати використання інтерактивного жанру, інакше кажучи, не всі фільми підходять для виробництва в інтерактивному форматі (Hang & Azahari, 2023, p. 10), зокрема це стосується документальних стрічок та авторського кіно, де режисер має чітке бачення й хоче донести до глядача власний меседж.

Змішування інтерактивності та сюжету є як основною особливістю, так і проблемою для інтерактивних цифрових медіа. Як вказує Dahdal (2020), «у випадку інтерактивних цифрових медіа, між інтерактивністю та сюжетом завжди є перетягування канату». Традиційні фільми та ігри представляють крайнощі цього спектра: фільми забезпечують глибоке занурення в історію, тоді як ігри пропонують повну інтерактивність, але мало сюжету. Чим інтерактивніший фільм, тим примітивніша драматургічна структура в ньому, що спричиняє ситуацію, коли такі фільми можуть втратити свої кінематографічні якості або сприйматимуться як ігри. Аналіз рецензій на фільм «Late Shift» (Wales Interactive, 2016) показав суттєві розбіжності в оцінках глядачів. «Ті, хто розглядав його як гру, критикували за відсутність складного ігрового процесу, тоді як рецензенти, що сприймали його як інтерактивний фільм, позитивно оцінили за якісне виконання та акторську гру» (p. 17). Тоді як відеоігри активно використовують механіки, які подекуди можуть нагадувати інтерактивне кіно, ці два формати залишаються відмінними за своєю суттю. Термін «інтерактивний фільм» відноситься до творів, розроблених як фільми з інтерактивними секціями, тоді як відеоігри, що мають кінематографічні сцени, не підпадають під цю категорію, оскільки живі відеосцени у FMV-іграх зазвичай виконують лише роль допоміжного фону, не створюючи повноцінної сюжетної структури. Це розмежування дає змогу уникнути проблеми класифікації та зберегти характерні риси традиційного кінематографа, залишаючи глядачам можливість впливати на розвиток сюжету, не порушуючи цілісності фільмового досвіду (Hang & Azahari, 2023, p. 6).

Чіткий баланс у поєднанні інтерактивності відеоігор і драматургії кінематографа створює новий формат аудіовізуального контенту, який є унікальним

по своїй суті. Інтерактивність відіграє вирішальну роль у створенні персоналізованого досвіду, надаючи глядачам можливість через вплив на розвиток сюжету формувати власне сприйняття фільму. Активне залучення у ключові сюжетні рішення значно підвищує співпереживання з персонажами, оскільки вибори глядачів визначають емоційну глибину взаємодії (Vorderer, Schramm, & Knobloch, 2001, p. 361). Моральні дилеми, з якими зіштовхуються глядачі, спонукають до саморефлексії, змушуючи оцінювати власні переконання та випробовувати цінності, що створює простір для внутрішнього аналізу та посилює емоційний резонанс.

Привабливість інтерактивного кіно полягає в тому, що технологічні інновації розмивають межі між пасивним та активним споживанням контенту, надаючи глядачам можливість створювати унікальний досвід через емоційне та просторове занурення (Vosmeer & Schouten, 2014). Можливість обирати перебіг подій і завершення фактично перетворює глядача на режисера монтажу в реальному часі (Antonio, Silva, & Rodrigues, 2015). Цей підхід дає змогу глядачеві стати співавтором фільму у межах, окреслених автором, відкриваючи нові горизонти участі у кінематографічному процесі. Таким чином, інтерактивне кіно принципово відрізняється від традиційного через перерозподіл контролю між автором і глядачем. У класичному форматі режисер повністю визначає хід подій і проектує емоційний вплив на глядача, тоді як в інтерактивному кіно існує ілюзія передачі частини цього контролю глядачеві, що зумовлює ефект спільного творення та змінює характер сприйняття контенту. Проте, якщо обман розкривається, невинуваті очікування щодо свободи вибору відштовхнуть глядача, а не посилять його залученість. Інтерактивний фільм «Black mirror: Bandersnatch» яскраво демонструє цей парадокс, коли відчуття контролю глядача насправді приховує глибше підпорядкування алгоритмам Netflix. Хоча глядачі мали можливість приймати рішення, їхній контроль над сюжетом часто був ілюзорним, що наголошує ключову тему серіалу: питання вибору та детермінізму. Bandersnatch став прикладом використання інтерактивності для створення більш складної та метафізичної розповіді. Використавши інтерактивність для глибшого дослідження взаємодії між глядачем та автором, фільм викликає роздуми про те, наскільки справжнім є цей вибір. Як зазначає D'Aloia (2020), «Стефан

все більше усвідомлює, що хтось ним керує, але водночас, завдяки метарефлексивній побудові сюжету, я теж, як глядач, дедалі більше усвідомлюю, що хтось контролює мене» (р. 24), що акцентує складну природу сучасного медіаспоживання, де свобода вибору є ілюзорною, а контроль залишається за автором і технологією, що остаточно розвінчує ідею активного глядача в умовах інтерактивного кіно.

Чи може інтерактивне кіно бути майбутнім медіа? Сьогодні це лише одне з багатьох рішень для задоволення постійно мінливих інтересів глядачів і технологічного розвитку. Характерно, що з 2018 року, коли Netflix випустив «Black Mirror: Bandersnatch», минуло майже шість років, але ми так і не побачили ані нових масштабних релізів, ані широкого впровадження інтерактивних елементів. Цей фільм, мабуть, залишається найвпізнаванішим представником формату. Його створення потребувало тісної співпраці кожного департаменту. Авторам вдалося інтегрувати точки ухвалення рішень таким чином, що вони органічно вписуються в історію, досягти збереження сюжетної послідовності та забезпечити безперервність відео й відсутність збоїв при переході між сегментами (Gupta, 2016). В результаті глядач отримав вищий рівень залучення до процесу перегляду, завдяки природному і ненав'язливому вибору, логічності та послідовності кожної сюжетної гілки і велику кількість можливих розгалужень. Програмований успіх фільму зіткнувся з реакцією глядачів, зворотний зв'язок виявив низку проблем: тривожність за конфіденційність власних даних, неможливість розслабитись через постійну взаємодію з пристроєм (пультом, мишкою, екраном і тд.), обмежений час на вибір і приховане спрямування до «правильного» рішення (постійні перемотки в часі через «неправильні» вибори). Ці недоліки показали, що інтерактивне кіно все ще перебуває на етапі становлення і потребує подальшого вдосконалення, щоб інтерактивні елементи стали більш звичними для пересічного користувача та привабливими для широкої аудиторії. Показовою є також трансформація платформи «Еко». Ця платформа була презентована на Нью-Йоркському кінофестивалі у 2017 році, де представила два інтерактивні фільми власного виробництва: «Possibilia» і «We Need to Talk». Компанія позиціонувала себе як надавача послуг з інтеграції інтерактивних елементів у медіакон-

тент, орієнтуючись на професіоналів у сфері медіа та комерційних брендів. Автори могли використувати платформу для створення багатоканальних аудіовізуальних потоків із залученням технологій AR та VR, де глядачі мали можливість керувати траєкторією розвитку подій через вебінтерфейс. За словами операційного директора компанії, «зараз настав час щоб інтерактивне телебачення стало масовим явищем» (Shaw, 2002). Проте через вісім років після створення компанія відмовилася від виробництва медіаконтенту, натомість переорієнтувавшись на створення інтернет-реклами комерційних товарів. Це ще раз артикулює той факт, що інтерактивне кіно залишилось нішевим, експериментальним форматом з обмеженим успіхом.

Інтерактивність досі має значні можливості стати потужним інструментом у режисерському арсеналі, здатним доповнити та розширити традиційні методи створення кіно. Потрібно продовжувати дослідження сегментів, в яких інтерактивні елементи зможуть реалізувати свій потенціал. Одним із перспективних напрямів застосування інтерактивності є освітній медіа-сегмент. У цьому контексті проблеми, зумовлені інтерактивністю, часто або нівелюються, або перетворюються на переваги. Зокрема, можливість збору даних під час взаємодії учнів з контентом не лише сприяє засвоєнню матеріалу, а й дає змогу одночасно проводити тестування. Подальший аналіз цих даних допомагає підвищити ефективність навчального процесу, забезпечуючи більш точні результати для індивідуального визначення інтересів учнів і зосередження на проблемних аспектах. Активна взаємодія з пристроєм стимулює учнів залишатися зосередженими впродовж навчання. Відсутність потреби в обмеженні часу на прийняття рішення зменшує тиск на учнів, а приховане спрямування до «правильного» рішення надає їм можливість краще засвоїти навчальний матеріал. Доцільно впроваджувати різноманітні методи, прийоми та аудіовізуальні засоби, що сприятимуть розвитку самостійності учнів, на відміну від тих, які обмежують їх навчання рамками підручника і вказівками вчителя. Інтерактивне кіно як інструмент навчання відкриває нові можливості для створення персоналізованого навчального досвіду.

Під час пандемії COVID-19 переведення всього навчального процесу на дистанційну форму показало, що хоча це рішення дало змогу зберегти навчальний процес у складних умовах, воно також

виявило численні проблеми. Серед них технічні труднощі, недостатня підготовка викладачів і студентів, зниження мотивації, труднощі з концентрацією, соціальна ізоляція, питання оцінювання та нерівний доступ до ресурсів. Це наголошує на необхідності комплексного підходу до покращення дистанційного навчання, який включає вдосконалення технічної інфраструктури, підвищення кваліфікації користувачів і підтримку ефективної взаємодії в онлайн-середовищі.

Інтерактивні фільми, як інструмент навчання, можуть стати частиною такого комплексного підходу. Хоча інтерактивне кіно є відносно новим інструментом у сфері освіти, його потенціал для підвищення ефективності навчання не можна недооцінити. Як зазначає Канівець (2015), «поєднання іншого важливого принципу кіно – варіативності з інтерактивністю – дає змогу суттєво розширити сферу використання навчального кіно» (Канівець, 2015, с. 51). Гречаник (2021) також наголошує, що «аудіовізуальні засоби освітнього процесу є найбільш активним джерелом інтелектуального, психологічного й естетичного впливу на здобувачів освіти в процесі навчання» (Гречаник, 2021, с. 26).

Однак інтерактивні фільми потребують подальшого вивчення для визначення їхнього реального впливу на навчальний процес. Через брак досліджень, що безпосередньо оцінюють результати використання інтерактивних фільмів, доцільно звернутися до результатів досліджень, які порівнюють переваги навчальних фільмів із класичною структурою над традиційними методами навчання. Хоча формати відрізняються, обидва типи фільмів мають на меті покращення навчальних результатів. Це дає змогу використовувати дані з досліджень класичних навчальних фільмів як опосередковане підтвердження ефективності інтерактивних освітніх фільмів.

Розглянемо конкретний випадок. У дослідженні взяли участь 44 учні, поділені на дві групи: експериментальна група навчалася з використанням навчальних фільмів, а контрольна група – за базовою програмою без фільмів. Якісні дані були зібрані за допомогою спеціально розроблених тестів і шкал, які були застосовані до обох груп до і після впровадження. Аналіз показав, що середні, модальні та медіанні значення результатів попередніх тестів для обох груп були майже однаковими. Такі близькі показники свідчать про те, що

статистичні дані мають нормальний розподіл, тобто більшість результатів концентруються навколо середнього значення, що робить розподіл симетричним і передбачуваним. Це також підтверджується показниками асиметрії та ексцесу, які вказують на відсутність значних відхилень у даних від нормального розподілу. Результати показали, що рівень успішності учнів зріс після завершального тестування порівняно з попереднім етапом, причому покращення в експериментальній групі було значно більшим, становлячи приблизно 80% у порівнянні з 30% у контрольній групі (Torat, M., Guven Y. E., & Onder, A. N., 2020, p. 139)

Освітній медіа-сегмент демонструє успішне застосування інтерактивного кіно завдяки його здатності підвищувати залучення учнів та ефективність навчання. Водночас потенціал інтерактивності не обмежується лише освітньою сферою. Для повноцінного розкриття цього інструменту необхідні подальші ґрунтовні емпіричні дослідження, які можуть виявити інші перспективні напрями використання та оптимальні способи їхньої інтеграції в різні практики.

Висновки. Чи може інтерактивне кіно бути майбутнім медіа? На сьогодні це лише одне з багатьох рішень для задоволення постійно мінливих інтересів глядачів і технологічного розвитку. Однак це не скасовує того факту, що розвиток технологій змінює наше життя включно зі зміщенням фокусу аудіовізуальних мистецтв у бік моделей, де глядач виступає центральною фігурою (Weiberg, 2002). Алгоритми аналізують інтереси і вподобання користувачів, щоб на основі цих даних формувати персоналізовані рекомендації: YouTube пропонує відео на основі історії переглядів, TikTok підбирає відео відповідно до вподобань, а інтернет-реклама адаптується до запитів у пошукових системах. Індивідуальність глядача дедалі більше сприймається як частина нової структури побудови сюжету; як зазначає D'Aloia (2010), культурний перехід від кіно до телебачення, а від телебачення до цифрових медіа, перетворив кіно не лише на цифровий продукт, а й на цифровізований досвід. Вочевидь, прикметник «цифровий» не обмежується лише позначенням виробництва й розповсюдження фільмів через цифрові методи та платформи. Великий якісний стрибок полягає у можливості для користувача взаємодіяти з зображеннями та історіями, маніпулювати ними, коментувати, ділитися ними та перетворювати перегляд на активні прак-

тики семантичного збагачення. Цей «глядач-учасник» (Daly, 2010) стає справжнім протагоністом кросмедійної та трансмедійної пригоди «Кіно 3.0» (Daly, 2008) (D'Aloia, 2020, p. 24). Зміна характеру спілкування між автором і глядачем знову визначається запитом аудиторії. Традиційна модель ідентифікації глядача з центральним персонажем перетворюється на єдність глядача і героя. Кожна нова технологія від самого початку передбачає необхідність перегляду старих моделей. Щоб стати загальноживаною, вона має поєднувати старі форми з новими. Це наголошує ключову проблему класифікації: обмежений геймплей ставить під сумнів його позиціонування як гри, тоді як кіноглядачі зазначають, що інтерактивні елементи відволікають від перегляду. Це, з одного боку, розширює можливості залучення глядачів, що засвідчує актуальність подальшого розвитку інтерактивності у кіномистецтві, а з іншого – вимагає вирішення нових завдань, таких як збереження цілісності сюжету, інтеграція вибору без втрати кінематографічної якості та забезпечення плавності розвитку історії.

Джерела та література

- Канівець, І. (2015). Варіативність та інтерактивність як художньо-інформаційні технології. *Сучасні проблеми художньої освіти в Україні*, № 10. С. 50-53.
- Гречаник, Є. О. (2021). Використання аудіовізуальних засобів у процесі дистанційного навчання. Див.: *Організація навчання в умовах використання дистанційних освітніх технологій* Т. М. Хлебнікова (Ред.). Харків. С. 26-28.
- António, R., Silva, B., & Rodrigues, J. M. F. (2015). Dialectical polyptych: An interactive movie. *International Journal of Advances in Computer Science & Its Applications (IJCSIA)*, Nr. 5(2). P. 187-189.
- D'Aloia, A. (2020). Against interactivity: Phenomenological notes on Black Mirror: Bandersnatch. *International Journal of TV Serial Narratives*, Nr. 6(2). P. 21-32. URL: <https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/11410>
- Dahdal, S. (2020). The illusive ludonarrativity and the problem with emergent interactive storytelling models in interactive movies. *Journal of Digital Media & Interaction*, Nr. 3(6). C. 17-33.
- Daly, K. (2008). Cinema 3.0: How digital and computer technologies are changing cinema. Ann Arbor, MI: ProQuest LLC.
- Daly, K. (2010). *Cinema 3.0: The interactive-image*. *Cinema Journal*, Nr. 50(1). P. 81-98.

- Gupta, S. (2023, December 23). Netflix interactive films: Pioneering a new entertainment format. *LinkedIn*. Retrieved from <https://www.linkedin.com/pulse/netflix-interactive-films-pioneering-new-format-sakshi-gupta-cspo-qxphe>
- Hang, S., & Azahari, M. H. (2023). Interactive movie in digital era: A systematic literature review. *City University eJournal of Academic Research (CUEJAR)*. P. 6-10. City University Press.
- Kanivets, I. (2015). Variatynnist ta interaktyvnist yak khudozhno-informatsiini tekhnolohii [Variability and interactivity as artistic and informational technologies]. *Suchasni problemy khudozhnoi osvity v Ukraini*, Nr. 10. P. 50-53.
- Mangan, L. (2017, March 7). Netflix's interactive storylines will destroy actors – and relationships. *The Guardian*. Retrieved from <http://www.theguardian.com/media/shortcuts/2017/mar/07/netflix-interactive-storylines-destroy-actors-relationships-tv>
- Ng, J. (n.d.). Fingers, futures, fates: Viewing interactive cinema in Kinoautomat and Sufferrosa. *Screening the Past*, (32). Retrieved June 27, 2024, from <http://www.screeningthepast.com/issue-32-screenattachment/fingers-futures-fates-viewing-interactive-cinema-in-kinoautomat-and-sufferros>
- Shaw, L. (2018, October 1). Netflix is planning a choose-your-own-adventure «Black Mirror». *Bloomberg*. Retrieved from <https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-10-01/netflix-is-said-to-plan-choose-your-own-adventure-black-mirror>
- Topal, M., Guven Yildirim, E., & Onder, A. N. (2020). Use of educational films in environmental education as a digital learning object. *Journal of Education in Science, Environment and Health*, Nr. 6(2). URL: <https://doi.org/10.21891/jeseh.703492>
- Vorderer, P., Schramm, H., & Knobloch, S. (2001). Does entertainment suffer from interactivity? The impact of watching an interactive TV movie on viewers' experience of entertainment. *Media Psychology*, Nr. 3(4). P. 343-363.
- Weiberg, B. (2002). Beyond interactive cinema. *Keyframe.org*. Retrieved August 23, 2024, from http://www.keyframe.org/beyond_interactive_cinema
- Vosmeer, M., & Schouten, B. (2014). Interactive cinema: Engagement and interaction. In *Springer International Publishing Switzerland*. P. 140-147.
- al Journal of TV Serial Narratives, Nr. 6(2). P. 21-32. URL: <https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/11410>
- Dahdal, S. (2020). The illusive ludonarrativity and the problem with emergent interactive storytelling models in interactive movies. *Journal of Digital Media & Interaction*, Nr. 3(6). C. 17-33.
- Daly, K. (2008). Cinema 3.0: How digital and computer technologies are changing cinema. Ann Arbor, MI: ProQuest LLC.
- Daly, K. (2010). *Cinema 3.0: The interactive-image*. *Cinema Journal*, Nr. 50(1). P. 81-98.
- Grechanyk, Ye. O. (2021). Vykorystannia audiovizualnykh zasobiv u protsesi dystantsiinoho navchannia [Use of audiovisual tools in distance learning]. In T. M. Khlebnikova (Ed.), *Orhanizatsiia navchannia v umovakh vykorystannia dystantsiinykh osvityvnykh tekhnolohii* [Organization of learning in the conditions of using distance educational technologies]. Kharkiv. P. 26-28.
- Gupta, S. (2023, December 23). Netflix interactive films: Pioneering a new entertainment format. *LinkedIn*. Retrieved from <https://www.linkedin.com/pulse/netflix-interactive-films-pioneering-new-format-sakshi-gupta-cspo-qxphe>
- Hang, S., & Azahari, M. H. (2023). Interactive movie in digital era: A systematic literature review. *City University eJournal of Academic Research (CUEJAR)*. P. 6-10. City University Press.
- Kanivets, I. (2015). Variatynnist ta interaktyvnist yak khudozhno-informatsiini tekhnolohii [Variability and interactivity as artistic and informational technologies]. *Suchasni problemy khudozhnoi osvity v Ukraini* [Modern problems of art education in Ukraine], Nr. 10. P. 50-53.
- Mangan, L. (2017, March 7). Netflix's interactive storylines will destroy actors – and relationships. *The Guardian*. Retrieved from <http://www.theguardian.com/media/shortcuts/2017/mar/07/netflix-interactive-storylines-destroy-actors-relationships-tv>
- Ng, J. (n.d.). Fingers, futures, fates: Viewing interactive cinema in Kinoautomat and Sufferrosa. *Screening the Past*, (32). Retrieved June 27, 2024, from <http://www.screeningthepast.com/issue-32-screenattachment/fingers-futures-fates-viewing-interactive-cinema-in-kinoautomat-and-sufferros>
- Shaw, L. (2018, October 1). Netflix is planning a choose-your-own-adventure «Black Mirror». *Bloomberg*. Retrieved from <https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-10-01/netflix-is-said-to-plan-choose-your-own-adventure-black-mirror>
- Topal, M., Guven Yildirim, E., & Onder, A. N. (2020). Use of educational films in environmental education as a digital learning object. *Journal of Education in Science, Environment and Health*, Nr. 6(2). URL: <https://doi.org/10.21891/jeseh.703492>
- Vorderer, P., Schramm, H., & Knobloch, S. (2001). Does entertainment suffer from interactivity? The impact of watching an interactive TV movie on viewers' experience of entertainment.

References

- rience of entertainment. *Media Psychology*, Nr. 3(4). P. 343-363.
- Weiberg, B. (2002). Beyond interactive cinema. *Keyframe.org*. Retrieved August 23, 2024, from http://www.keyframe.org/beyond_interactive_cinema
- Vosmeer, M., & Schouten, B. (2014). Interactive cinema: Engagement and interaction. In *Springer International Publishing Switzerland*. P. 140-147.

Vladyslav Omelianchuk

Interactivity in Cinema: Current State and Development Prospects

Abstract: The digital age, the development of cinematic art increasingly occurs at the intersection of technology and viewer experience. Interactive cinema, as a new form of audiovisual expression, is gaining popularity, yet its overall effectiveness remains a subject of debate. The emergence of a new «participant-viewer» model opens up innovative opportunities while simultaneously demanding new directorial approaches that combine traditional techniques with interactive technologies. **The purpose of this article** is to highlight interactive elements as tools for enhancing audience engagement in cinema, to determine the reasons behind the limited effectiveness of interactive films compared to traditional formats, and to outline the opportunities and limitations of implementing interactive technologies, particularly in educational media environments. The study examines the use of interactivity as a directorial instrument capable of influencing audience perception. Special attention is paid to the question of why, despite its technological potential, interactive cinema still falls short of traditional cinema in terms of narrative impact. **Research methodology.** The study employs a system-analytical approach to assess the impact of interactive narratives, a comparative method to contrast traditional and interactive films, and a classification method to structure existing research in the field. **Scientific novelty.** This article offers the first comprehensive perspective on interactive cinema through the lens of its emotional and narrative influence. It identifies key factors hindering the development of the genre, particularly within the framework of narrative filmmaking. Additionally, it analyzes the application of interactive elements in educational media, illustrating both their effectiveness and inherent genre-related constraints. **Conclusions.** Interactive films have the potential to foster deeper audience engagement. However, this emerging direction faces significant challenges—from maintaining dramaturgical coherence to preserving aesthetic value. The rise of the «participant-viewer» creates new perspectives, while also necessitating the development of directorial strategies that merge traditional storytelling with innovative technologies.

Keywords: interactive cinema, interactive elements, directorial tools, media technologies.