

УДК 791.43:004.9.031.42:001.891](045)
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/86-3-6>

Олександр ПОБЕРАЙЛО,
orcid.org/0009-0003-8259-4921
аспірант кафедри мистецтвознавства
Харківської державної академії культури
(Харків, Україна) poberailo@gmail.com

ІНТЕРАКТИВНЕ КІНО: МОДЕЛЬ АНАЛІЗУ У КОНТЕКСТІ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ФОРМАТУ

Мета статті – розробка моделі аналізу інтерактивного кіно, що враховує його специфіку як аудіовізуального твору. Результати дослідження. На основі аналізу існуючих підходів до інтерпретації інтерактивного нарративу (К. Строхекер, Х. Кьоніц, Н. Сзілас, А. Рамірес, К. Шванеке) розроблено концептуальну модель аналізу інтерактивного фільму, що включає три взаємопов'язані етапи: аналіз нарративної структури та інтерактивності, аналіз аудіовізуальної специфіки, синтез та інтерпретація. Кожен етап містить детальні критерії та інструменти аналізу, що дозволяють системно досліджувати інтерактивне кіно як гібридний аудіовізуальний твір, враховуючи його унікальні характеристики, зумовлені поєднанням кінематографічних традицій та інтерактивних можливостей. Наукова новизна полягає у створенні комплексної моделі аналізу інтерактивного кіно, що інтегрує нарративний та аудіовізуальний підходи, дозволяючи оцінити як структуру та інтерактивність, так і художньо-виражальні засоби цього виду мистецтва. Вперше запропоновано системне поєднання методів аналізу нарративних векторів Х. Кьоніца та концепції зв'язків Н. Сзіласа для глибшого розуміння як загальної структури, так і локальних взаємозв'язків у інтерактивному нарративі. Висновки. Розроблена модель аналізу інтерактивного кіно має значну практичну цінність для дослідників та практиків у галузі кіно, медіа та інтерактивних технологій. Вона забезпечує структурований методологічний підхід, що дозволяє проводити порівняльні дослідження різних творів, оцінювати ефективність інтерактивних рішень та глибше розуміти взаємозв'язок між нарративними структурами, механізмами інтерактивності та аудіовізуальною специфікою інтерактивного кіно. Застосування моделі сприятиме розвитку теорії, практики створення та аналізу інтерактивних фільмів.

***Ключові слова:** інтерактивне кіно, інтерактивний фільм, інтерактивне оповідання, інтерактивний нарратив, аудіовізуальне мистецтво, відеогра, нелінійність.*

Olexander POBERAILO,
orcid.org/0009-0003-8259-4921
PhD student at the Department of Art
Kharkiv State Academy of Culture
(Kharkiv, Ukraine) poberailo@gmail.com

INTERACTIVE CINEMA: THE ANALYSIS MODEL IN THE CONTEXT OF AUDIOVISUAL FORMAT

The aim of the article is to develop a model of analysis of interactive cinema, which takes into account its specificity as an audiovisual work. Results. Based on the analysis of existing approaches to the interpretation of interactive narrative (K. Strohecker, H. Könitz, N. Szilas, A. Ramirez, K. Schwaneke), a conceptual model for analyzing interactive film has been developed, which includes three interrelated stages: analysis of narrative structure and interactivity, analysis of audiovisual specificity, synthesis and interpretation. Each stage contains detailed criteria and analysis tools that allow for a systematic study of interactive cinema as a hybrid audiovisual work, taking into account its unique characteristics, determined by the combination of cinematic traditions and interactive capabilities. Scientific novelty lies in the creation of a comprehensive model for the analysis of interactive cinema, which integrates narrative and audiovisual approaches, allowing to assess both the structure and interactivity, as well as the artistic and expressive means of this art form. For the first time, a systematic combination of the methods of analysis of narrative vectors by H. Könitz and the concept of connections by N. Szilas is proposed for a deeper understanding of both the general structure and local relationships in the interactive narrative. Conclusions. The developed model for the analysis of interactive cinema has significant practical value for researchers and practitioners in the field of cinema, media and interactive technologies. It provides a structured methodological approach that allows to conduct comparative studies of different works, assess the effectiveness of interactive solutions and to understand more deeply the relationship between narrative structures, mechanisms of interactivity and audiovisual specifics of interactive cinema. The application of the model will contribute to the development of the theory and practice of creating and analyzing interactive films.

***Key words:** interactive cinema, interactive film, interactive narrative, interactive storytelling, audiovisual art, video game, non-linearity.*

Постановка проблеми. Інтерактивне кіно, з його розгалуженою структурою та механізмами взаємодії з глядачем, набуло значного розвитку в медіапросторі останніх двох десятиліть. Цей формат виступає одночасно як мистецьке явище та об'єкт наукових досліджень, привертаючи увагу завдяки здатності поглиблювати глядацьке занурення та формувати персоналізований досвід перегляду. Проте, незважаючи на зростаючу популярність, інтерактивне кіно залишається недостатньо вивченим – насамперед через відсутність чітких методологічних підходів до його аналізу. Це ускладнює об'єктивну оцінку таких творів та визначення їхньої художньої цінності, що підкреслює актуальність розробки ефективної моделі аналізу, яка враховувала б специфіку інтерактивного кіно як аудіовізуального твору.

Для розробки такої моделі необхідно дотримуватись трьох основних критеріїв: опора на існуючі підходи до аналізу інтерактивних наративів, що розкривають специфіку інтерактивного кіно; забезпечення комплексного дослідження як структури, так і виражальних засобів та особливостей взаємодії з глядачем; теоретична обґрунтованість щодо застосування до різноманітних зразків інтерактивних фільмів.

Аналіз досліджень. Інтерактивне кіно як новий формат аудіовізуального мистецтва є предметом багатьох наукових розвідок. К. Хейліс (Hales, 2015) визначає його, як форму аудіовізуального мистецтва та підкреслює гібридну природу цього феномену як синтезу технології, мистецтва та соціальної взаємодії. Водночас, звертає увагу на виклики, пов'язані з відсутністю єдиної термінології та швидкою зміною технологій, що ускладнює стандартизацію інтерактивних фільмів. На основі аналізу наукового дискурсу доцільно диференціювати три основні вектори дослідження інтерактивного кіно: технологічний, соціокультурний та мистецький.

Дослідження технологічного аспекту інтерактивного кіно які зосереджують увагу на технологіях створення цього виду аудіовізуального продукту та є найчисельнішими в науковому дискурсі. М. Восмер та Б. Шаутен (Vosmeer and Schouten, 2014) підкреслюють, що технології формують наративну структуру, відіграють важливу роль в художньо-виражальній складовій та безпосередньо впливають на ступінь залученості аудиторії. Таким чином використання віртуальної реальності та хмарних технологій дозволяє впроваджувати нові підходи до кіновиробництва (Priadko and Sirenko, 2021; Bezruchko and etc., 2022). Динамічний розвиток ігрових рушіїв розширив творчі

можливості розробників наративних відеоігор та надав творцям інтерактивних фільмів сучасний інструментарій для створення цифрового медіа-продукту (Печеранський, 2023).

Дослідження Х. Кьоніца відіграють визначальну роль у формуванні теоретичного підґрунтя для аналізу інтерактивного кіно. Його концепція інтерактивного цифрового наративу (ІЦН) та модель мультимедійного аналізу (ММА), розроблена спільно з М. Еладарі, надають дослідникам системний підхід до вивчення взаємозв'язків між технологією, наративом і досвідом користувача в інтерактивних медіа (Koenitz, 2015; Eladhari and Koenitz, 2020; Koenitz and Eladhari, 2023). Попри універсальність теоретичного інструментарію, його імплементація в аналіз інтерактивного кіно вимагає методологічної адаптації з фокусуванням на художньо-виражальних засобах – кінематографічних техніках, естетичних рішеннях та наративній драматургії, що суттєво розширює аналітичну перспективу за межі суто технологічних аспектів та алгоритмічних компонентів.

Можна сказати, що для аналізу інтерактивного кіно як аудіовізуального твору, зосередження виключно на технічних характеристиках є недостатнім. Технологічний аспект формує загальну рамку для виробництва інтерактивного контенту та впливає на його художні особливості, проте, власне інтерпретація такого кіно потребує врахування також мистецьких та соціокультурних чинників. Тому інтеграція досліджень цього аспекту в ширшу модель дозволить перейти від простого опису технологій та їх функцій до комплексного розуміння інтерактивного кіно.

Соціокультурний аналіз інтерактивного кіно фокусується на вивченні впливу інтерактивних компонентів на сприйняття, емоційну відповідь та залученість глядача, а також на реалізації діалогу з автором. Дослідження О. Безручка і О. Анікіної (Bezruchko and Anikina, 2021) підтверджують, що інтерактивні технології перетворюють роль глядача з пасивного споживача в активного учасника творчого процесу, змінюючи характер взаємодії митця і аудиторії. О. Красненко (2023) увів типологію інтерактивного документального кіно, яка може бути адаптована для аналізу художніх інтерактивних фільмів, використовуючи інтерактивні культурні практики як основи.

У статті «Interactive Narrative» М.-Л. Раян (Ryan, 2014) визначила три ключові параметри інтерактивних систем: агентність користувача у наративному просторі, причинно-наслідкові зв'язки дій користувача і сюжетних подій, та емергентність наративних структур. Ці параметри

дозволяють систематизувати аналіз взаємодії глядача з фільмом, включаючи ступінь його впливу, природу наслідків його дій та адаптивні можливості наративу. Н. Сзілас (Szilas, 2004) запропонував фокусуватися на аналізі зв'язків між діями в інтерактивному оповіданні замість станів, що дозволяє оцінювати структуру наративу та механізми сприйняття.

Діалог автора та аудиторії є ключовою теоретичною складовою аналізу інтерактивного фільму, оскільки він дозволяє оцінити вплив інтерактивних засобів (візуальних, звукових, наративних) на сприйняття та залученість, а також адаптацію художніх рішень автора від активної участі аудиторії. Це змінює структуру та зміст фільму, відображаючи нелінійність та адаптивні можливості формату.

Стосовно мистецького аспекту вивчення інтерактивного кіно варто зупинитися на розвідці Н. Шаролапової, В. Данилюка та О. Красненка (Sharolapova and ect., 2021), де аналізуються художні особливості феномену «екранного життя» (screenlife), що використовувався при створенні інтерактивного фільму «Who Pressed Mute on Uncle Marcus» (2022). Витоки аналізу інтерактивного кіно як формату аудіовізуального мистецтва представлено в дисертаційній роботі дослідниці К. Строхекер (Strohecker, 1986), яка є однією з перших робіт, що системно вивчає інтерактивні аудіовізуальні твори. Строхекер аналізує вплив інтерактивних елементів на сприйняття глядача, відокремлюючи взаємодію традиційних кінематографічних прийомів з новими технологіями, і запропонувала метод створення інтерактивних фільмів, який поєднує лінійну основну сюжетну лінію з опціональними «додатковими сценами».

М.-Л. Раян (Ryan, 2001) визначає інтерактивні наративи як системи, де користувач впливає на розвиток історії через взаємодію, що здійснюється, наприклад, в фільмі «The Isle Tide Hotel» (2023), де глядач стає співавтором. Для забезпечення наративної когерентності вона запропонувала графові моделі, які структурують зв'язки між сюжетними елементами (Ryan, 2014, с. 212–215). За її думкою, простір в цифрових медіа є динамічним наративним елементом, адаптуваним до користувацьких дій, що в кіно втілюється через семіотичні простори з символічним значенням (Ryan, 2011). Трансфікціональність описує зв'язки наративних світів у різних медіа, позиціонуючи інтерактивні фільми як частину трансмедійних всесвітів, де кожен медіум доповнює загальну історію (Ryan, 2008). Дослідження також аналізує «інтерактивний парадокс» – напругу між авторським контр-

оєм та автономією користувача, що відображає виклики для творців (Ryan, 2014, с. 252–256), а її класифікація сюжетів, адаптованих до інтерактивності, є фундаментом для розробки наративних структур (Ryan, 2014, с. 389–392).

Її акцент на інтерактивності, як ключовій характеристиці цифрових медіа, доповнює технологічний і мистецький аспекти, надаючи глибше розуміння інтерактивного кіно як гібридного медіа. Хоча М.-Л. Раян торкається наративних та інтерактивних аспектів, недостатньо уваги приділено специфіці режисерських і монтажних рішень, які є унікальними для інтерактивного кіно як аудіовізуального мистецтва.

Аналіз актуальних досліджень показує, що інтерактивне кіно, як новий формат аудіовізуального мистецтва, активно вивчається в технологічному, соціокультурному та мистецькому вимірах. Можна виділити основні аспекти, що формують основу аналізу інтерактивного кіно: інструменти й технології, які визначають структуру та виражальні можливості твору; вплив інтерактивності на сприйняття й залученість глядача, а також діалог між автором і аудиторією; художні рішення, що формують естетичну цінність і трансформують традиційні наративні моделі. Проте варто зазначити, що існуючі підходи мають суттєві прогалини, щодо урахування аудіовізуальної природи інтерактивного кіно. Недостатньо уваги приділено адаптації до інтерактивного формату режисерських і монтажних технік, та впливу її на естетику твору. Мало досліджено, як інтерактивність змінює традиційні засоби (камеру, монтаж, звук, освітлення), що є ключовими для аудіовізуального мистецтва. Відсутній аналіз того, як аудіовізуальні елементи формують унікальний художній досвід глядача з урахуванням його дій.

Мета статті – розробка моделі аналізу інтерактивного кіно, що враховує його специфіку як аудіовізуального твору.

Виклад основного матеріалу. Проблема сприйняття інтерактивного художнього кіно глядачами актуалізується в умовах сучасного суспільства, характерного активним використанням інформаційних технологій у аудіовізуальних мистецтвах та виробництві. Поточний науково-мистецький дискурс ускладнює його інтерпретацію, розглядаючи його в контексті відеоігор та акцентуючи на технологічних аспектах виробництва. Це обмежує уявлення про його сутність як мистецького твору, де інтерактивність є ключовим художнім елементом, що визначає унікальні естетичні та наративні характеристики, розриваючи з традиційними формами екранного мистецтва.

Еволюція інтерактивного кіно, за словами К. Дейлі (Daly, 2010), відображає перехід від класичних наративних структур до формату, де глядач стає співтворцем аудіовізуального результату, що підтверджує його статус самобутнього типу мистецтва. М. Гасапопулос (Hassapopoulos, 2024) зазначає, що саме поєднання кінематографічного, наративного та етичного аспектів з інтерактивністю, вирізняють інтерактивне кіно серед інших форм мистецтва. Існування взаємозв'язку між цими аспектами та взаємодією підтверджує результатами свого дослідження А. Кірке (Kirke et al., 2018), де реакція аудиторії, під впливом цих аспектів безпосередньо впливають на формування сюжету.

Інтерес до інтерактивного кіно зростає з середини 1980-х років через розвиток технологій у кіновиробництві. Експерименти митців з інтерактивністю стимулювали наукові дослідження, які зосереджувалися на впливі інтерактивних технологій на кінематографічну структуру та нові можливості художнього вираження. Перші публікації (Strohecker, 1986; Laurel, 1986; Hanson, 1990; Murray, 1998) аналізували експериментальні інтерактивні фільми й реакцію аудиторії, наголошуючи на адаптації традиційного наративу до інтерактивних форматів. Ці погляди є важливими для методичного аналізу інтерактивного кіно як аудіовізуального мистецтва.

На думку К. Стрехекер (Strohecker, 1986), інтерактивний фільм поєднує традиційні кінематографічні методи художнього втілення екранних образів з новачіями інтерактивними елементами. Дослідниця пропонує під час створення фільму використовувати лінійний сюжет, який є фундаментом розповіді, та доповнювати його «додатковими сценами», що розширюють історію фільму та дозволяють глядачеві глибше зануритися в його події. Взаємодія глядача з фільмом відбувається через так звані «ініціатори», тобто певні моменти в основній сюжетній лінії, які пропонують глядачеві зробити вибір та перейти до перегляду «додаткових сцен». Після цього глядач знову повертається до основної сюжетної лінії. Сучасні дослідження, зокрема Х. Рена (Ren et al., 2024), показують, що ілюзія свободи вибору в інтерактивних фільмах, про що насправді зазначає К. Стрехекер (Strohecker, 1986), підсилює залученість аудиторії, навіть якщо цей вибір обмежений заздалегідь заданим сценарієм.

Актуальним видається врахувати напрацювання А. Раміреса (Ramirez and Blat, 2002), який пропонує кінематографічний підхід до інтерпретації інтерактивного оповідання, що передбачає використання таких засобів створення аудіовізуального продукту,

як контроль камери, монтаж, контроль світла та звук. На думку іспанського дослідника, акцент саме на кінематографічному аспекті дозволить, збільшити залученість взгляда та активізувати його до дії, що допоможе глядачам отримати більше емоцій під час перегляду. Також А. Рамірес (Ramirez and Blat, 2002) зазначає, що грамотне застосування кінематографічних прийомів може допомогти впоратися з викликами нелінійного оповідання, таким як підтримка узгодженості сюжету, а також створити для глядача відчуття свободи вибору та контролю над історією, навіть якщо ця свобода обмежена дизайном твору.

Для більш повного аналізу інтерактивного фільму як твору аудіовізуального мистецтва важливо також враховувати напрацювання К. Шванекке (Schwanecke, 2022) щодо драматургічної складової інтерактивного продукту. Дослідниця стверджує, що для інтерпретації інтерактивних наративів використовуються ті ж підходи, що й для розгляду драматургічних творів. Це дозволяє більш глибоко зрозуміти структуру, художнє значення таких наративів та з'ясувати їх вплив на глядацьку аудиторію. Науковиця підкреслює, що драматургія інтерактивного наративу формується в процесі взаємодії з глядачем, який, завдяки активному включення в сюжет, конструює власний наративний досвід.

Для глибшого аналізу інтерактивних фільмів варто врахувати підхід Н. Сзіласа (Szilas, 2004), який акцентує на зв'язках між діями, виділяючи типи зв'язків дозволу, заборони, релевантності та пояснення для моделювання наративних ситуацій і створення реалістичних персонажів. Дослідник пропонує використовувати графічне представлення таких зв'язків між діями, що дозволяє авторам інтерактивного фільму більш чітко візуалізувати його наративну структуру та контролювати розвиток сюжету.

Спільність підходів Н. Сзіласа (Szilas, 2004) та Х. Кьоніца (Koenitz, 2015) полягає у фокусі на взаємозв'язках елементів наративу як інструментах управління сюжетом, але вони різняться: Х. Кьоніц зосереджується на загальних наративних векторах, що визначають напрямок сюжету, а Н. Сзілас – на локальних зв'язках між діями. Поєднання наративних векторів Х. Кьоніца та зв'язків Н. Сзіласа сприяє глибшому розумінню наративної структури та інтерактивності, дозволяючи визначити ключові сюжетні точки й детально проаналізувати взаємозв'язки між діями персонажів і глядача.

На підставі проведеного аналізу існуючих наукових досліджень, зокрема досліджень К. Стрехе-

кер (Strohecker, 1986), Х. Кьоніца (Koenitz, 2015), Н. Сзіласа (Szilas, 2004), А. Раміпеса (Ramirez and Blat, 2002) та К. Шванеке (Schwanecke, 2022), в даній роботі пропонується концептуальна модель аналізу інтерактивного фільму (рис. 1).

Вибір концептуальної моделі для дослідження інтерактивного кіно зумовлений її здатністю системно аналізувати складні явища через виокремлення ключових компонентів та їхніх взаємозв'язків (Olivé, 2007), що дозволяє інтегрувати різноманітні теоретичні підходи та сформулювати цілісне уявлення про наративну структуру, механізми інтерактивності й аудіовізуальну специфіку цього виду мистецтва.

Запропонована модель пропонує структурований підхід до аналізу інтерактивних фільмів, зосереджуючись на наративній структурі, інтерактивності та аудіовізуальних елементах. Вона складається з трьох взаємопов'язаних етапів: аналіз наративної структури та інтерактивності, аналіз аудіовізуальної специфіки та синтез і інтерпретація. Для практичного застосування потрібна безпосередня взаємодія з фільмом і поетапне виконання дій.

Етап 1: Аналіз наративної структури та інтерактивності.

Синтез етапу: Цей етап синтезовано на основі фундаментальних положень К. Строкер (Strohecker, 1986) щодо лінійної основи та розгалужень інтерактивного наративу. Мультимедійного аналізу Х. Кьоніца та М. Елдарі (Eladhari and Koenitz, 2020), для глибшого розуміння наративних механізмів інтерактивності. Для детального аналізу внутрішньої логіки та зв'язків між елементами наративу, інтегровано підхід Н. Сзіласа (Szilas, 2004) щодо графічного представлення та аналізу різних типів зв'язків між діями. Поєднання цих підходів дозволяє спочатку ідентифікувати базову структуру, потім дослідити механізми інтерактивності, проаналізувати глибинні наративні зв'язки, що формують інтерактивний досвід.

1. Визначення основної сюжетної лінії та додаткових сцен: ідентифікуйте основну лінійну сюжетну канву фільму; визначте всі наявні «додаткові сцени» та їхнє розташування відносно основної лінії; проаналізуйте, як «додаткові сцени» розширюють основну історію та поглиблюють

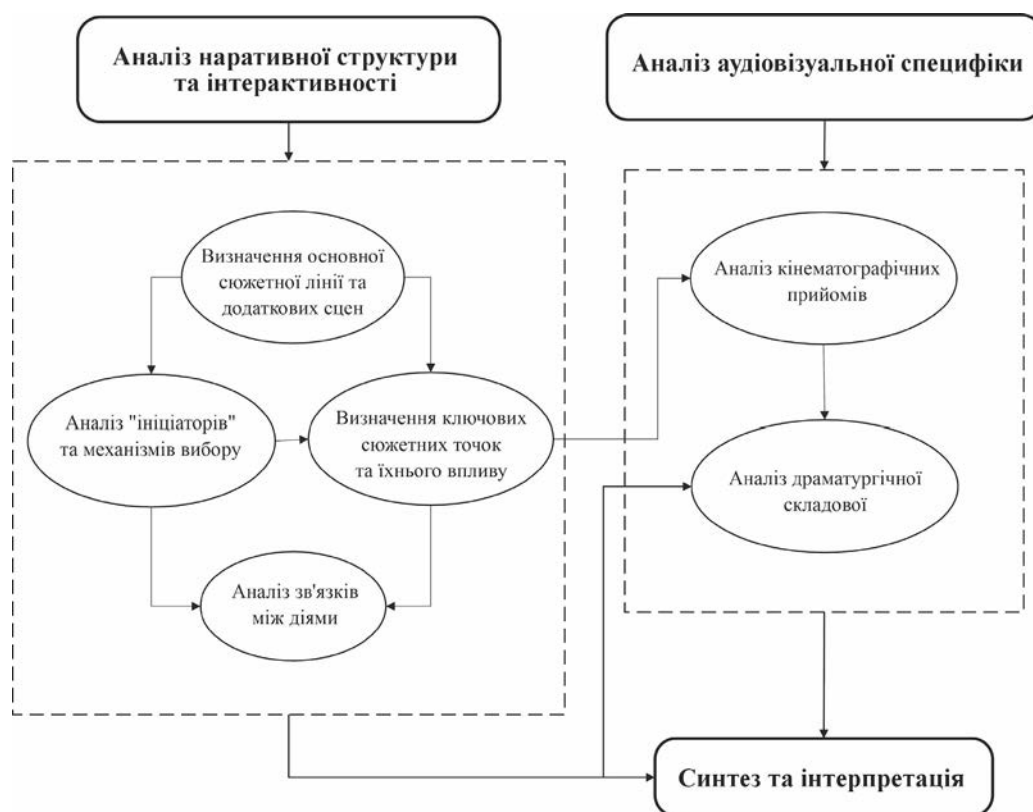


Рис. 1. Модель аналізу у контексті аудіовізуального формату Розроблено автором на основі (Strohecker, 1986; Koenitz, 2015; Eladhari and Koenitz, 2020; Szilas, 2004; Ramirez and Blat, 2002; Schwanecke, 2022)

розуміння персонажів чи подій; оцініть вплив «додаткових сцен» на загальну цілісність сюжету.

Вихідні дані: Опис основної лінійної сюжетної канви фільму, перелік та опис усіх наявних «додаткових сцен» та їх кореляція відносно основної лінії.

2. Аналіз «ініціаторів» та механізмів вибору: визначте всі точки в основній сюжетній лінії, де глядачеві пропонується зробити вибір («ініціатори»); опишіть механізми вибору (наприклад, натискання на певний елемент, вибір опції в меню); проаналізуйте, які «додаткові сцени» стають доступними після кожного вибору; оцініть рівень свободи вибору, наданий глядачеві, та його вплив на відчуття залученості.

Вихідні дані: Перелік усіх точок вибору («ініціаторів») в основній сюжетній лінії з описом механізмів здійснення вибору. Схема, що відображає, які «додаткові сцени» стають доступними після кожного вибору. Оцінка рівня свободи вибору та його потенційного впливу на залученість глядача.

3. Визначення ключових сюжетних точок та їхнього впливу: використання наративних векторів Х. Кьоніца (Koenitz, 2015) для визначення загального напрямку розвитку сюжету та ключових поворотних моментів.

Вихідні дані: Визначені ключові сюжетні точки на основі наративних векторів Х. Кьоніца.

4. Аналіз зв'язків між діями: використовуйте графічне представлення для візуалізації зв'язків між діями в інтерактивному фільмі; ідентифікуйте різні типи зв'язків:

Зв'язки дозволу: Які дії роблять можливими інші дії?

Зв'язки заборони: Які дії унеможливають інші дії?

Зв'язки релевантності: Які дії є важливими для розуміння інших дій?

Зв'язки пояснення: Які дії пояснюють причини або наслідки інших дій?

Вихідні дані: Графічне представлення зв'язків між діями в інтерактивному фільмі у вигляді діаграми. Перелік та опис ідентифікованих типів зв'язків для ключових епізодів. Детальний аналіз локальних взаємозв'язків між діями в ключових сюжетних.

Етап 2: Аналіз аудіовізуальної специфіки.

Синтез етапу: Цей етап синтезовано шляхом інтеграції кінематографічного підходу до інтерпретації інтерактивного оповідання, запропонованого А. Раміресом (Ramirez and Blat, 2002), з дослідженнями К. Шванеке (Schwanecke, 2022) щодо драматургічної складової інтерактивних продуктів. Зауважимо, що А. Рамірес спирається

на теоретичні дослідження в галузі кінематографії та використання художньо-виражальних засобів в аудіовізуальному мистецтві, а також враховує практичні напрацювання у сфері кінематографу стосовно цієї проблеми, при цьому він посиляється, зокрема, на «Граматiku кіномови» Д. Аріжона та «П'ять Сі кінематографії» Ж. Машеллі (Arijon, 1991; Mascelli, 1998).

1. Аналіз кінематографічних прийомів:

Контроль камери: Аналіз типів планів, ракурси, рухи камери в основній сюжетній лінії та «додаткових сценах». Як вони впливають на сприйняття подій та емоційний стан глядача? Чи змінюються кінематографічні рішення залежно від вибору глядача?

Монтаж: Досліджуються принципи монтажу в різних частинах фільму. Як склеюються кадри в основній лінії та в «додаткових сценах»? Чи є відмінності в монтажі залежно від вибору глядача? Як монтаж впливає на темп та ритм оповіді

Контроль світла: Аналізується використання світла для створення атмосфери, виділення важливих елементів та передачі емоцій. Чи змінюється освітлення в залежності від вибору глядача?

Звук: Досліджується звуковий ряд фільму (діалоги, музика, звукові ефекти). Як звук використовується для підсилення емоцій, створення атмосфери та надання інформації? Чи змінюється звуковий супровід залежно від вибору глядача?

Вихідні дані: Детальний опис та аналіз використання кінематографічних прийомів (контроль камери, монтаж, світло, звук) в основній сюжетній лінії та «додаткових сценах». Виявлення можливих змін у кінематографічних рішеннях залежно від вибору глядача.

2. Аналіз драматургічної складової: застосовуються підходи до аналізу драматургічних творів для розуміння структури інтерактивного наративу; проаналізуйте, як взаємодія глядача з сюжетом формує його власний наративний досвід; оцініть, як аудіовізуальні елементи сприяють розвитку драматургії в контексті інтерактивності; визначте ключові конфлікти, кульмінаційні моменти та розв'язки в різних можливих сюжетних лініях.

Вихідні дані: Опис драматургічної структури інтерактивного наративу з виділенням основних елементів (експозиція, зав'язка, розвиток дії, кульмінація, розв'язка) в різних можливих сюжетних лініях. Аналіз того, як взаємодія глядача формує його наративний досвід. Оцінка ролі аудіовізуальних елементів у розвитку драматургії в контексті інтерактивності.

Етап 3: Синтез та інтерпретація.

Синтез етапу: Цей етап передбачає інтеграцію висновків, отриманих на попередніх етапах.

Він синтезує розуміння наративної структури та механізмів інтерактивності з особливостями аудіовізуальної реалізації. Основна мета цього етапу – виявити, яким чином поєднання наративних та аудіовізуальних елементів в контексті інтерактивності формує унікальний глядацький досвід, впливає на відчуття свободи вибору та рівень залученості. Цей етап спирається на розуміння взаємозв'язку між усіма розглянутими теоретичними підходами, дозволяючи сформувати цілісну та обґрунтовану інтерпретацію досліджуваного інтерактивного фільму.

1. Взаємозв'язок наративної структури та аудіовізуальної специфіки: проаналізуйте, як наративна структура (основна лінія, «додаткові сцени», «ініціатори») взаємодіє з аудіовізуальними елементами для створення унікального досвіду інтерактивного кіно.

Вихідні дані: Опис та аналіз взаємодії між наративною структурою (основна лінія, «додаткові сцени», «ініціатори») та аудіовізуальними елементами у створенні унікального досвіду інтерактивного кіно.

2. Вплив інтерактивності на аудіовізуальне сприйняття: оцініть, як можливість вибору впливає на те, як глядач сприймає та інтерпретує аудіовізуальні образи. Чи змінюється емоційний вплив певних сцен залежно від того, як глядач до них прийшов?

Вихідні дані: Оцінка того, як можливість вибору впливає на сприйняття та інтерпретацію аудіовізуальних образів глядачем. Виявлення можливих змін в емоційному впливі сцен залежно від шляху їхнього перегляду.

3. Відчуття свободи вибору та контролю: проаналізуйте, як кінематографічні прийоми та драматургічні рішення використовуються для створення у глядача відчуття свободи вибору та контролю над історією, навіть якщо ця свобода є обмеженою.

Вихідні дані: Аналіз того, як кінематографічні прийоми та драматургічні рішення використовуються для створення у глядача відчуття свободи вибору та контролю над історією.

4. Залученість глядача та емоційний вплив: оцініть, як поєднання наративних та аудіовізуальних елементів в контексті інтерактивності впливає на залученість глядача та його емоційний досвід.

Вихідні дані: Загальна оцінка впливу поєднання наративних та аудіовізуальних елементів в контексті інтерактивності на рівень залученості глядача та його емоційний досвід. Висновки щодо ефективності використання інтерактивних елементів для посилення емоційного впливу.

Висновки. У результаті проведеного дослідження розроблено та теоретично обґрунтовано модель аналізу інтерактивного кіно, що враховує його специфіку як аудіовізуального твору. Комплексний аналіз існуючих підходів до інтерпретації інтерактивного наративу дозволив інтегрувати концепції різних дослідників (К. Стрехер, Х. Кьоніц, Н. Сзілас, А. Рамірес, К. Шванеке) та створити трирівневу модель аналізу, що включає вивчення наративної структури та інтерактивності, аналіз аудіовізуальної специфіки, а також їх синтез та інтерпретацію. Перший етап забезпечує дослідження наративної структури та механізмів інтерактивності через визначення основної сюжетної лінії та додаткових сцен, аналіз «ініціаторів» та механізмів вибору, застосування концепції інтерактивного цифрового наративу та аналіз зв'язків між діями. Другий етап фокусується на аудіовізуальній специфіці через аналіз кінематографічних прийомів та драматургічної складової. Третій етап забезпечує інтеграцію результатів для визначення взаємозв'язку між наративною структурою та аудіовізуальною специфікою, впливу інтерактивності на аудіовізуальне сприйняття та загальної ефективності інтерактивних елементів.

Таким чином запропонована модель демонструє методологічну гнучкість та адаптивність до різних типологічних зразків інтерактивного кіно, забезпечуючи системний підхід до аналізу цього феномену. Структурований методологічний інструментарій уможливорює компаративні дослідження різноманітних творів із виявленням як універсальних закономірностей, так і специфічних характеристик даного медіаформату. Імплементация моделі сприяє експлікації взаємозв'язків між наративними структурами, механізмами інтерактивності та аудіовізуальною специфікою, розширюючи теоретичний базис дослідження інтерактивних наративів та їхньої рецепції. Отримані дані можуть бути екстрапольовані на розвиток методології аналізу інтерактивних медіа, включаючи формування нових аналітичних інструментів. У прикладному аспекті модель забезпечує інструментарій для розробників на етапах проектування та створення контенту, уможливорює оцінку ефективності існуючих проектів з ідентифікацією їхніх сильних і слабких сторін, а також сприяє розумінню особливостей сприйняття інтерактивних фільмів аудиторією.

Наукова новизна дослідження полягає в розробці комплексної моделі аналізу інтерактивного кіно, яка вирізняється своєю унікальністю та методологічною глибиною. На відміну від попередніх технологічно орієнтованих підходів, модель

вперше інтегрує аналіз наративних векторів і аудіовізуальних технік, що дозволяє розширити розуміння інтерактивного кіно не лише як технічного феномену, а й як повноцінного виду мистецтва. Цей підхід долає обмеження традиційних досліджень, зосереджених переважно на технологічних аспектах, і відкриває нові перспективи для системного аналізу цього гібридного формату. Модель вперше поєднує аналіз наративних векторів Х. Кьоніца (Koenitz, 2015) та концепцію зв'язків Н. Сзіласа (Szilas, 2004) для вивчення структурно-наративних особливостей інтерактивного кіно. Одночасно імплементуючи кінематографічний підхід А. Раміреса (Ramirez and Blat, 2002) та драматургічну методологію К. Шванеке (Schwanenke, 2022) для аналізу його аудіовізуальної специфіки. Удосконалено теоретичний інструментарій дослідження інтерактивних аудіовізуальних творів, що включає вивчення наративної структури та інтерактивності, аудіовізуальної специфіки, а також їх синтезу й інтерпретації. Запропонована модель розширює наукове розуміння інтерактивного кіно як феномену, що поєднує кінематографічні традиції з інтерактивними можливостями, та створює

підґрунтя для подальших компаративних досліджень різних зразків цього формату.

Перспективами подальших досліджень є апробація розробленої теоретичної моделі аналізу на інтерактивних фільмах різних жанрів, таких як «The Isle Tide Hotel» (2023) і «Who Pressed Mute on Uncle Marcus» (2022), що дасть можливість оцінити її аналітичний потенціал та удосконалити критерії та інструменти аналізу відповідно до реальних потреб дослідницької практики. Зокрема, може виникнути необхідність розробки додаткових аналітичних інструментів для окремих типів інтерактивних фільмів або доповнення моделі специфічними критеріями оцінки для різних жанрів.

Перспективним також є створення на основі апробованої моделі методичних рекомендацій для розробників інтерактивних фільмів, що сприятиме підвищенню якості цього формату аудіовізуального мистецтва та розширенню його мистецького потенціалу. Запропонована модель може стати базою для розробки конкретних проектних рішень під час створення інтерактивних фільмів, що матиме значну практичну цінність для кінематографістів, які працюють у цьому напрямку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Красенко О. Л. Інтерактивність як феномен сучасного культурного простору: особливості становлення і тенденції розвитку : дис. ... канд. мистецтвознав. : 26.00.01. Київ, 2023. 187 с. URL: https://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/diser/krasnenko/krasnenko_diser.pdf (дата звернення: 02.05.2025).
2. Печеранський І. П. Технічні особливості наративних екшн-ігор 1990–2010х рр. як чинник їхнього розвитку в контексті цифрового мистецтва. *Культура України*. 2023. Вип. 81. С. 13–21. DOI: 10.31516/2410-5325.081.02.
3. Arijon D. Grammar of Film Language. Silman-James Press, 1991. 623 p. URL: [https://www.craftfilmschool.com/userfiles/files/Grammar%20of%20the%20film%20language_UPLOAD\(1\).pdf](https://www.craftfilmschool.com/userfiles/files/Grammar%20of%20the%20film%20language_UPLOAD(1).pdf) (дата звернення: 02.05.2025).
4. Bezruchko O., Anikina O. Modern audiovisual art within the space of Internet network: new aspects of interaction. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Arts and Production*. 2021. Vol. 4(1). P. 43–51. DOI: 10.31866/2617-2674.4.1.2021.235076.
5. Bezruchko O., Shevchuk Y., Andriievskiy D. The role of the latest technologies in the media production development. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Arts and Productio**. 2022. Vol. 5(2). P. 166–172. DOI: 10.31866/2617-2674.5.2.2022.269505.
6. Daly K. Cinema 3.0: The Interactive-Image. *Cinema Journal*. 2010. Vol. 50(1). P. 81–98. URL: <https://muse.jhu.edu/article/405349/summary> (дата звернення: 02.05.2025).
7. Eladhari M., Koenitz H. MMAJams – Multi-Method Analysis of Games in Research and Education. *Digital Games Research Association DiGRA*. 2020. URL: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/1199/1199> (дата звернення: 02.05.2025).
8. Hanson L. Producing the Video for Interactive Video: Guidelines for Video Producers and Directors. *Journal of Educational Technology Systems*. 1990. Vol. 19(1). P. 33–40. DOI: 10.2190/4BBU-736D-RPKX-6GMW.
9. Hassapopoulos M. Interactive Cinema. University of Minnesota Press, 2024. 328 p. URL: <https://www.upress.umn.edu/9781517915223/interactive-cinema/> (дата звернення: 02.05.2025).
10. Hales C. Interactive cinema in the digital age. *Interactive digital narrative: History, theory and practice*. Routledge, 2015. P. 36–50. DOI: 10.4324/9781315769189.
11. Late Shift. CtrlMovie, 2017. веб-сайт. URL: https://store.steampowered.com/app/584980/Late_Shift/ (дата звернення: 02.05.2025).
12. Laurel B. K. Toward the design of a computer-based interactive fantasy system: PhD diss. Ohio State University, 1986. URL: http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=osu1240408469 (дата звернення: 02.05.2025).
13. Koenitz H. Towards a specific theory of interactive digital narrative. *Interactive digital narrative*. 2015. P. 91–102. DOI: 10.4324/9781315769189-8. URL: https://www.academia.edu/29944611/Towards_a_Specific_Theory_of_Interactive_Digital_Narrative (дата звернення: 02.05.2025).
14. Koenitz H., Eladhari M. Understanding interactive digital narrative. 2023. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=yA4r6pHGk3g> (дата звернення: 02.05.2025).

15. Koenitz H., Eladhari M. Multi-method analysis of interactive narrative. 2023. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=D7nrSXZzq6E> (дата звернення: 02.05.2025).
16. Kirke A. et al. Unconsciously interactive Films in a cinema environment—a demonstrative case study. *Digital Creativity*. 2018. Vol. 29(4). P. 124–138. DOI: 10.1080/14626268.2017.1407344.
17. Mascelli J.V. The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques. Silman-James Press, 1998. 251 p. URL: <https://cmc.marmot.org/Record/.b26023404> (дата звернення: 02.05.2025).
18. Murray J. H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. The MIT Press, 1998. 324 p. URL: <https://dl.acm.org/doi/10.5555/551862> (дата звернення: 02.05.2025).
19. Olivé A. Conceptual Modeling of Information Systems. Springer Berlin, Heidelberg, 2007. 493 p. URL: https://www.researchgate.net/publication/220691699_Conceptual_Modeling_of_Information_Systems (дата звернення: 02.05.2025).
20. Ramirez A.J., Blat J. A Cinematographic Approach in Interactive Storytelling. *Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment: Second International Conference, TIDSE 2004, Darmstadt, Germany, June 24-26, 2004. Proceedings*. Universitat Pompeu Fabra, 2002. P. 50–57. URL: <https://drive.google.com/file/d/1xt-xKZls6IFX-m4rbrrx-AIE3mwrUCr/view?usp=sharing> (дата звернення: 02.05.2025).
21. Ren H., Xu F., Lin G. Interactive Movies: Narrative and Immersive Experience. *Academic Journal of Humanities & Social Sciences*. 2024. Vol. 7(3). P. 132–136. DOI: 10.25236/AJHSS.2024.070320.
22. Ryan M.-L. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2001. 400 p. URL: https://www.researchgate.net/publication/240744891_Narrative_as_Virtual_Reality_Immersion_and_Interactivity_in_Literature_and_Electronic_Media_and_How_We_Became_Posthuman_Virtual_Bodies_in_Cybernetics_Literature_and_Informatics_review (дата звернення: 02.05.2025).
23. Ryan M.-L. Transfictionality across Media. *Theorizing Narrativity*. Berlin : Walter de Gruyter, 2008. P. 385–418. URL: <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2612120> (дата звернення: 02.05.2025).
24. Ryan M.-L. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*. 2009. Vol. 1(1). P. 43–59. URL: <https://www.marilaur.info/poetics.pdf> (дата звернення: 02.05.2025).
25. Ryan M.-L. Peeling the Interactive Onion: Levels of User Participation in the Narrative Text. *New Narratives: Theory and Practice*. Lincoln : University of Nebraska Press, 2011. P. 35–62. URL: <https://www.marilaur.info/onion.htm> (дата звернення: 02.05.2025).
26. Ryan M.-L. Immersion. *The Johns Hopkins guide to digital media*. Johns Hopkins University Press, 2014. URL: <https://www.marilaur.info/immersion.pdf> (дата звернення: 02.05.2025).
27. The Johns Hopkins Guide to Digital Media / M.-L. Ryan, L. Emerson, B. J. Robertson (eds.). Johns Hopkins University Press, 2014. 592 p. URL: https://textinart.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/09/emerson-lori_robertson-benjamin-j_-ryan-marie-laure-the-johns-hopkins-guide-to-digital-media-2014-johns-hopkins-university-press.pdf (дата звернення: 02.05.2025).
28. Priadko O., Sirenko M. Virtual production: a new approach to filmmaking. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Arts and Production*. 2021. Vol. 4(1). P. 52–58. DOI: 10.31866/2617-2674.4.1.2021.235079.
29. The Isle Tide Hotel. Interflix Media, Wales Interactive, 2023: веб-сайт. URL: https://store.steampowered.com/app/2000090/The_Isle_Tide_Hotel/ (дата звернення: 02.05.2025).
30. Schwanecke C. A Narratology of Drama: Dramatic Storytelling in Theory, History, and Culture from the Renaissance to the Twenty-First Century. De Gruyter Mouton, 2022. P. 22–25. URL: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110724110/html> (дата звернення: 02.05.2025).
31. Sharolapova N., Danyliuk V., Krasnenko O. Innovative Way of Cinema Development. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*. 2021. Vol. 4(2). P. 233–243. DOI: 10.31866/2617-2674.4.2.2021.248696.
32. Strohecker C. Electronic Collage: The Videodisc and Interactive Narrative: MS thesis. Massachusetts Institute of Technology, 1986. URL: https://www.academia.edu/67510369/Electronic_collage_the_videodisc_and_interactive_narrative (дата звернення: 02.05.2025).
33. Szilas N. Stepping into the Interactive Drama. *Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment: Second International Conference, TIDSE 2004, Darmstadt, Germany, June 24-26, 2004. Proceedings*. Springer, 2004. P. 14–26. URL: www.researchgate.net/publication/221274345_Stepping_into_the_Interactive_Drama (дата звернення: 02.05.2025).
34. Vosmeer M., Schouten B. Interactive Cinema: Engagement and Interaction. *Interactive Storytelling. ICIDS 2014. Lecture Notes in Computer Science*. Springer, Cham, 2014. Vol. 8832. P. 128–136. URL: https://www.researchgate.net/publication/290303470_Interactive_Cinema_Engagement_and_Interaction (дата звернення: 02.05.2025).
35. Who Pressed Mute on Uncle Marcus? Good Gate Media, Wales Interactive, 2022: веб-сайт. URL: https://store.steampowered.com/app/1628130/Who_Pressed_Mute_on_Uncle_Marcus/ (дата звернення: 02.05.2025).

REFERENCES

1. Arijon D. (1991). Grammar of Film Language. Silman-James Press. URL: [https://www.craftfilmschool.com/userfiles/files/Grammar%20of%20the%20film%20language_UPLOAD\(1\).pdf](https://www.craftfilmschool.com/userfiles/files/Grammar%20of%20the%20film%20language_UPLOAD(1).pdf) (date of access: 02.05.2025)
2. Bezruchko, O. and Anikina, O. (2021). Modern audiovisual art within the space of Internet network: new aspects of interaction. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Arts and Production*, 4(1), (pp.43-51). DOI:10.31866/2617-2674.4.1.2021.235076

3. Bezruchko, O., Shevchuk, Y. and 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 Arts and Production*, 5(2), (pp.166-172). DOI: 10.31866/2617-2674.5.2.2022.269505
4. Daly, K. (2010). Cinema 3.0: The Interactive-Image. *Cinema Journal*, 50(1), (pp.81-98). URL: <https://muse.jhu.edu/article/405349/summary> (date of access: 02.05.2025)
5. Eladhari, M. and Koenitz, H. (2020). MMAJams – Multi-Method Analysis of Games in Research and Education. *Digital Games Research Association DiGRA*. URL: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/1199/1199> (date of access: 02.05.2025).
6. Hanson, L. (1990). Producing the Video for Interactive Video: Guidelines for Video Producers and Directors. *Journal of Educational Technology Systems*, 19(1), (pp. 33-40). <https://doi.org/10.2190/4BBU-736D-RPKX-6GMW>
7. Hassapopoulos, M. (2024). *Interactive Cinema*. University of Minnesota Press. URL: <https://www.upress.umn.edu/9781517915223/interactive-cinema/>
8. Hales, C. (2015). Interactive cinema in the digital age. *Interactive digital narrative: History, theory and practice* (pp. 36–50). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315769189>
9. Late Shift. (2017). CtrlMovie. [Online]. URL: https://store.steampowered.com/app/584980/Late_Shift/ (date of access: 02.05.2025).
10. Laurel, B. K. (1986). Toward the design of a computer-based interactive fantasy system [Doctoral dissertation, Ohio State University]. OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center. URL: http://rave.ohiolink.edu/etdc/viewacc_num=osu1240408469 (date of access: 02.05.2025).
11. Koenitz, H. (2015). Towards a specific theory of interactive digital narrative. In *Interactive digital narrative*, (pp. 91-102). DOI: 10.4324/9781315769189-8 URL: https://www.academia.edu/29944611/Towards_a_Specific_Theory_of_Interactive_Digital_Narrative
12. Koenitz, H. and Eladhari, M. (2023). *Understanding interactive digital narrative*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=yA4r6pHGk3g> (date of access: 02.05.2025).
13. Koenitz, H. and Eladhari, M. (2023). *Multi-method analysis of interactive narrative*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=D7nrSXZzq6E> (date of access: 02.05.2025).
14. Kirke, A., & etc. (2018). Unconsciously interactive Films in a cinema environment—a demonstrative case study. *Digital Creativity*, 29(4), (pp. 124-138). URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14626268.2017.1407344> (date of access: 02.05.2025).
15. Krasenko O. (2023). Interaktyvnist yak fenomen suchasnoho kulturnoho prostoru: osoblyvosti stanovlennia i tendentsii rozvytku [Interactivity as a phenomenon of modern cultural space: features of formation and trend of development]. *Dissertation: Kyiv National University of Culture and Arts*. URL: https://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/diser/krasnenko/krasnenko_diser.pdf (date of access: 02.05.2025). [Ukrainian]
16. Mascelli, J.V. (1998). *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*. Silman-James Press. URL: <https://cmc.marmot.org/Record/.b26023404>
17. Murray, J. H. (1998). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press. URL: <https://dl.acm.org/doi/10.5555/551862> (date of access: 02.05.2025).
18. Olivé, A. (2007). *Conceptual Modeling of Information Systems*. Springer Berlin, Heidelberg. https://www.researchgate.net/publication/220691699_Conceptual_Modeling_of_Information_Systems (date of access: 02.05.2025).
19. Ramirez, A.J., & Blat, J. (2002). A Cinematographic Approach in Interactive Storytelling. 2002. *A Cinematographic Approach in Interactive Storytelling*. Universitat Pompeu Fabra. (pp. 50-57). URL: <https://drive.google.com/file/d/1xt-xKZls6IFX-m4rbrrx-AIE3mwrUCr/view?usp=sharing> (date of access: 02.05.2025).
20. Ren H., Xu F., Lin G. Interactive Movies: Narrative and Immersive Experience. *Academic Journal of Humanities & Social Sciences* (2024) Vol. 7, Issue 3, (pp.132-136). <https://doi.org/10.25236/AJHSS.2024.070320>
21. Ryan, M.-L. 2001. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press. URL: https://www.researchgate.net/publication/240744891_Narrative_as_Virtual_Reality_Immersion_and_Interactivity_in_Literature_and_Electronic_Media_and_How_We_Became_Posthuman_Virtual_Bodies_in_Cybernetics_Literature_and_Informatics_review (date of access: 02.05.2025).
22. Ryan, M.-L. 2008. Transfictionality across Media. In *Theorizing Narrativity*, edited by John Pier and José Ángel García Landa. Berlin: Walter de Gruyter. (pp. 385–418). URL: <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2612120> (date of access: 02.05.2025).
23. Ryan, M.-L. 2009. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 1 (1). (pp 43–59). URL: <https://www.marilaur.info/poetics.pdf> (date of access: 02.05.2025).
24. Ryan, M.-L. 2011. Peeling the Interactive Onion: Levels of User Participation in the Narrative Text. In *New Narratives: Theory and Practice*. Lincoln: University of Nebraska Press., (pp. 35–62). <https://www.marilaur.info/onion.htm> (date of access: 02.05.2025).
25. Ryan, M.-L. (2014). Immersion. *The Johns Hopkins guide to digital media*. Johns Hopkins University Press. URL: <https://www.marilaur.info/immersion.pdf> (date of access: 02.05.2025).
26. Ryan, M.-L. (2014). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Johns Hopkins University Press. URL: https://textinart.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/09/emerson-lori_-robertson-benjamin-j_-ryan-marie-laure-the-johns-hopkins-guide-to-digital-media-2014-johns-hopkins-university-press.pdf (date of access: 02.05.2025).
27. Pecheranskyi, I. (2023). Tekhnichni osoblyvosti naratyvnykh ekshn-ihor 1990–2010kh rr. yak chynnyk yikhnoho rozvytku v konteksti tsyfrovoho mystetstva. [Technical features of 1990-2010th Narrative Action Games as a factor of their development in the context of digital art] *Culture of Ukraine*, 81, (pp.13-21). DOI: 10.31516/2410-5325.081.02 [Ukrainian]

28. Priadko, O. and Sirenko, M. (2021). Virtual production: a new approach to filmmaking. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Arts and Production*, 4(1), (pp.52-58). DOI:10.31866/2617-2674.4.1.2 021.235079
29. The Isle Tide Hotel. (2023). Interflix Media, Wales Interactive URL: https://store.steampowered.com/app/2000090/The_Isle_Tide_Hotel/ (date of access: 02.05.2025).
30. Schwanecke, C. (2022). A Narratology of Drama: Dramatic Storytelling in Theory, History, and Culture from the Renaissance to the Twenty-First Century. De Gruyter Mouton. (pp. 22-25). URL: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110724110/html> (date of access: 02.05.2025).
31. Sharolapova, N., Danyliuk, V. and Krasnenko, O. (2021). Innovative Way of Cinema Development. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, 4(2), (pp. 233-243). DOI:10.31866/2617-2674.4.2.2021.248696
32. Strohecker, C. (1986). Electronic Collage: The Videodisc and Interactive Narrative [Dissertation, Massachusetts Technology Institute]. MIT Libraries. URL: https://www.academia.edu/67510369/Electronic_collage_the_videodisc_and_interactive_narrative (date of access: 02.05.2025).
33. Szilas, N. (2004). Stepping into the Interactive Drama. *Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment, Second International Conference, TIDSE 2004*. Proceedings Springer, Germany, (pp. 14 – 26). URL: https://www.researchgate.net/publication/221274345_Stepping_into_the_Interactive_Drama (date of access: 02.05.2025).
34. Vosmeer, M., Schouten, B. (2014). Interactive Cinema: Engagement and Interaction. *Interactive Storytelling. ICIDS 2014*. Springer, Cham. URL: https://www.researchgate.net/publication/290303470_Interactive_Cinema_Engagement_and_Interaction (date of access: 02.05.2025).
35. Who Pressed Mute on Uncle Marcus. (2022). Good Gate Media, Wales Interactive URL: https://store.steampowered.com/app/1628130/Who_Pressed_Mute_on_Uncle_Marcus/ (date of access: 02.05.2025).