

Кравченко Анастасія Ігорівна,
*доктор мистецтвознавства, доцент,
заступник завідувача відділу теорії та історії культури
Інституту проблем сучасного мистецтва
Національної академії мистецтв України,
доцент кафедри музичного мистецтва
Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв
orcid.org/0000-0001-6706-7937
Scopus-Author ID 59244004800
kravchenko@mari.kyiv.ua; akravchenko@dakkkim.edu.ua*

ТЕАТР І КІНО В ЕПОХУ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ: ІНТЕРАКТИВНІ МОДЕЛІ ГЕЙМІФІКАЦІЇ

У статті представлено дослідження процесів гейміфікації сценічних та екранних мистецтв з окресленням ролі штучного інтелекту у формуванні нових інтерактивних моделей віртуальної комунікації на прикладах кінофільмів та театральних вистав. Спостережено розширення культурних і креативних практик, що спрямовуються творчо-інтелектуальною активністю митців до віртуальних форм комунікативної взаємодії, що характеризуються високим рівнем технологічної залежності від цифрових інструментів, у т.ч. штучного інтелекту. Дослідження театральних вистав та кінофільмів виявляє вагому роль технологій штучного інтелекту та віртуальної реальності, що активно застосовуються для формування нових інтерактивних моделей комунікації з елементами гейміфікації. Проаналізовано прийоми гейміфікації, що ґрунтуються на використанні ігрових елементів у неігрових та ігрових соціокультурних практиках і контекстах, висвітлено їх проникнення у різноманітні сфери елітарної та масової культури, що підвищує рівень комунікативності, партисипативності, мотивації аудиторії, має перформативні та гедоністичні функції та носить розважальний характер. Розглянуто експериментальні театральні вистави та інтерактивне кіно, де творення альтернативної реальності за принципом «людина в процесі» та «обирай сам», відбувається за активної участі глядачів через вибудовування нелінійних наративів, які нагадують відеогру. Гейміфікація театральних та кінопросторів культури сприяє залученню аудиторії через конструювання механізмів віртуальної комунікації з можливістю креативного самовираження індивіда, його соціалізації та ідентифікації, що інтерпретується глядачем як самопроявлення у ілюзорній, альтернативній реальності, яку він обирає і творить сам.

Ключові слова: гейміфікація, інтерактивність, штучний інтелект, віртуальна комунікація, перформативність, театр, сценічний простір, кіно, інтерактивне кіно, відеогра.

Kravchenko Anastasiia,
*Doctor of Study of Arts, Associate Professor,
Deputy Head of the Department of Theory and History of Culture Modern Art Research Institute
of the National Academy of Arts of Ukraine,
Associate Professor at the Department of Musical Art
National Academy of Culture and Arts Management
orcid.org/0000-0001-6706-7937
Scopus-Author ID 59244004800
kravchenko@mari.kyiv.ua; akravchenko@dakkkim.edu.ua*

THEATRE AND CINEMA IN THE ERA OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE: INTERACTIVE MODELS OF GAMIFICATION

The article presents a study of the processes of gamification of the stage and screen arts, outlining the role of artificial intelligence in the formation of new interactive models of virtual communication on the examples of films and theatrical performances. The author observes the expansion of cultural and creative practices, which are directed

by the creative and intellectual activity of artists towards virtual forms of communicative interaction, characterised by a high level of technological dependence on digital tools, including artificial intelligence. The study of theatrical performances and films reveals the significant role of artificial intelligence and virtual reality technologies, which are actively used to create new interactive models of communication with elements of gamification. The article analyses the methods of gamification based on the use of game elements in non-game and game socio-cultural practices and contexts, highlights their penetration into various spheres of elite and mass culture, which increases the level of communicativeness, participativeness, audience motivation, has performative and hedonistic functions and is entertainment. Experimental theatrical performances and interactive cinema are considered, where the creation of an alternative reality based on the principle of 'person in the process' and 'choose for yourself' takes place with the active participation of the audience through the construction of non-linear narratives, that resemble a video game. The gamification of theatrical and cinematic cultural spaces promotes audience engagement through the construction of virtual communication mechanisms with the possibility of creative self-expression, socialisation and identification, which is interpreted by the viewer as self-manifestation in an illusory, alternative reality that he or she chooses and creates.

Key words: gamification, interactivity, artificial intelligence, virtual communication, performativity, theatre, stage space, cinema, interactive cinema, video game.

Постановка проблеми. В сучасному просторі дигітальної культури «із збільшенням технологічних можливостей, виникненням нових технологічних проєктів облаштування у світі створюється новий образ можливого існування людини. Таким чином, навіть за відсутності вмотивування вплинути на людське життя, технічний світ підлаштовується під людину і створює можливості для самопроявлення (аналогічно проявленій пливці), дозволяє використати власну креативність і побудувати світ, залежний від себе, який відповідатиме на запити особистості як креативної персони» (Чміль, Корабльова, 2019, с. 236). З огляду на окреслені вище тенденції дослідницький інтерес викликають механізми моделювання альтернативної реальності у творах сценічних та екранних видів мистецтв, які включають елементи інтерактивності та гейміфікації, що передбачає активне залучення аудиторії та зворотній зв'язок у процесах віртуальної комунікації.

Аналіз досліджень. Розглядаючи нові горизонти гейміфікації творчості у сценічному та екранному видах мистецтв, що пов'язані з дигітальними процесами культуротворення, варто звернутися до аналізу низки робіт українських та зарубіжних вчених. Безпосередньо дотичними до розкриття питань віртуальної культури і відповідного типу комунікації виявляються праці, що спираються на філософські категорії вивчення сутності та структури віртуального простору як специфічної реальності. Серед таких праць – монографія І. Зубавіної, що в екранознавчому контексті простежує онтологію віртуального середовища культури через осмислення специфіки взаємодії користувачів

з екранними медіумами різних типів, що призводить до «експансії ігрової моделі буття» (Зубавіна, 2021, с. 318). Відтак сьогодні, коли у віртуальних просторах продукуються нові способи соціально-комунікативних взаємодій, дедалі більше актуалізуються дослідження їх впливу на формування ідентичності людини, її мислення, поведінки та культури повсякдення, в цілому (згадаємо, приміром, праці Корабльової Н., Міщенко М., Чміль Г., Чорного О. та ін.).

Зазначена проблематика також доволі широко представлена роботами зарубіжних вчених, що акцентують увагу на рецептивних особливостях мультимодальних медіа (Ellestrom, 2020), зокрема, й у контексті трансформаційного переходу від аналогової до дигітальної культури у їх традиційних та новітніх інтермедіальних проєкціях (Paech, Schröter, 2008). Досліджуються особливості цифрової комунікації, у т.ч. опосередкованої мобільними технологіями (Helles, 2013), що нині використовуються для створення додатків, ігор, інтерактивних мистецьких платформ, які включають AR та VR з метою ігрової взаємодії користувачів з віртуальними об'єктами або середовищами через мобільні пристрої та Інтернет-мережу (Mules, 2000).

Безсумнівно, що осмислення еволюції культурно-мистецьких практик у зв'язку з появою нових цифрових інструментів та медіальних каналів стрийняття дигітальних або дигіталізованих творів у віртуальному середовищі стимулює появу досліджень, де фокусується увага на аналізі видозмін у мовно-знаковій специфіці мистецтва, а також його перформативних функцій та інтерактивних взаємодій.

Особливості означених семіотичних трансформацій у контексті можливості існування на різних онтологічних рівнях фізичної (RR), змішаної (MR), доповненої (AR), віртуальної (VR) реальності на сьогодні також стають предметом досліджень українських та іноземних науковців. Розглядається еволюція артистичних практик у контексті розвитку технологій від Web 1.0 до Web 3.0 (Chibalashvili, Bezuhla, etc., 2024), зокрема проблем екранної та сценічної інтермедіальності, трансмедійності та конвергентності в епоху глобальних медіа-мереж (Mueller, 2015) з акцентом на ролі XR-технологій (Чепелик, 2018) та штучного інтелекту в креативних індустріях та сучасних мистецьких практиках. У т.ч. йдеться про студіювання театральних (Jensen, 2025) та кінематографічних практик (Murphy, 2022) у контексті вищезгаданих питань.

На цій підоснові змінюються теоретичні уявлення про «Homo Ludens» як «людину граючу», здатну до творчого самовираження через культурно-мистецькі й дозвілєві практики (Й. Хейзінга), та висуваються нові гіпотези і концепти, зокрема, «Homo Digital». Останнє описує людину, яка адаптує своє існування до нових технологічних реальностей цифрового світу, що зі свого боку, пропонує відповідні форми споживання культурного продукту, формуючи нові навички комунікації людини з витворами мистецтва (Клековкін, 2019).

Вказане, відбувається у т.ч. завдяки розробці та інтеграції інтерактивних платформ та III-технологій в культурно-мистецькі практики, що актуалізує дослідження проблем гейміфікації в культурі, які нині представлені роботами E. Bonacini, Y.-L. Chao, S. Deterding, E. Bonacini, C. G. Marques, J. P. Pedro, S. Walz, C.-H. Wu та ін.

Мета статті полягає у дослідженні процесів гейміфікації у творчих практиках сценічних та екранних мистецтв з окресленням ролі штучного інтелекту у формуванні нових інтерактивних моделей віртуальної комунікації на прикладах кінофільмів та театральних вистав.

Виклад основного матеріалу. В сучасних процесах соціалізації та комунікації в культурному середовищі вагоме місце займають дигітальні форми креативного вираження, що ґрунтуються на інтерактивних технологіях. Впровадження останніх спостерігаємо в культурно-мистецьких практиках і креативних

індустріях. Інтерактивні вистави та медіа-перформанси, інтерактивне кіно, музейні експозиції з елементами інтерактивності, освітні інтерактивні програми, ігри альтернативної реальності (ARG) стають невід'ємною складовою життя пересічної людини.

Практичні прояви інтерактивності окреслюють, з одного боку, здатність аудиторії (або окремого глядача, користувача) впливати на розвиток подій у їх варіативності та мультимодальності (наприклад, визначати виконавські дії, сюжет, сценарій), а з іншого – здатність системи або середовища реагувати на дії глядачів, створюючи динамічну взаємодію, що підвищує рівень партисипативності учасників тієї чи іншої культурної події. Таким чином, «поступове зближення веб-технологій зі сферою мистецтва відбувається паралельно з посиленням інтерактивної складової в обох сферах» (Chibalashvili, Bezuhla, etc., 2024, p. 110). При цьому концептуальне упредметнення інтерактивності як технічного та мистецького явища у теоретичному аспекті осмислення його впливу в соціокультурному й комунікативному полі життєдіяльності людини вказує на домінування ігрового мислення у його цілеспрямованих або спонтанних проявах.

Зазначене безпосередньо апелює до концепцій ігрової природи культури, в цілому, та гейміфікації її окремих складових, у т.ч. застосування ігрових елементів як у перформативних культурно-мистецьких практиках (приміром, театр, кіно), так і в неігрових за своєю природою контекстах і соціальних сферах (охорона здоров'я, освіта, дизайн тощо).

В сучасних дослідженнях гейміфікація визначається як «процес покращення послуги за допомогою можливостей ігрового досвіду для підтримки створення загальної цінності для користувачів» (Wu, Chao, etc., 2023, p. 5). Однак, з точки зору культурології гейміфікація пропонує унікальну стратегію з «перетворення культурного контенту у форму матеріального продукту з гедоністичною цінністю, тобто гри, що може бути цінним для збереження культури» (там само). Відтак, у широкому розумінні гейміфікація розглядається як «інструмент більшого залучення до культурної спадщини <...> і може допомогти подолати часто критикований штучний поділ між громадськістю як спостерігачем за спадщиною та об'єктами спадщини як

священними об'єктами спостереження та рефлексії» (Marques, Pedro, etc., 2023, p. 6).

Розглядаючи процеси гейміфікації у сценічному й екранному видах мистецтва варто зазначити, що нині в театральних та кінопросторах культури стає дедалі розповсюдженішим застосування ігрових платформ задля розширення аудиторії, підвищення емоційної залученості та комунікативної взаємодії з глядачем, що реально або віртуально упередметнюється в різних інтермедіальних форматах. Гейміфікація тут, найчастіше, передбачає наявність певного ступеня інтерактивності через взаємодію учасників з контентом або один з одним, нерідко за допомоги тих чи інших гаджетів (наприклад, мобільних пристроїв). Однак треба відмітити, що попри зв'язок між явищами інтерактивності та гейміфікації, специфіка останньої передбачає використання нелінійних наративів, що нагадують відеогру і часто супроводжуються введенням певних правил (рівнів, балів, винагород тощо) у ході інтерактивної взаємодії.

Так, прикладами гейміфікації театральних постановок слугують такі їх новітні інтерактивні версії, що додатково включають використання ігрових механізмів задля підвищення рівня мотивації та партисипативності глядацької аудиторії у процесах інтерпретації та реценсії. Йдеться, зокрема, про театральні вистави з елементами імерсивності та квесту, коли глядачі мають змогу взаємодіяти з акторами, розгадувати загадки, виконувати певні «ролі» або «місії», досліджувати сценічний простір (фізично або віртуально переміщатися між сценами), впливаючи таким чином на розвиток сюжету і варіативність заключних актів.

З огляду на використання елементів гейміфікації, найчастіше, подібні інтерактивні моделі театральних вистав з нелінійним сюжетом демонструють наближення до формату відеоігор, що також обумовлено виразною залежністю таких інноваційних постановок від цифрових інструментів, у т.ч. штучного інтелекту. Щодо останнього зазначимо, що багатоаспектність технічних, етичних, креативних, соціокультурних складових упередметнення ШІ-технологій в театральному мистецтві, зокрема, у їх зв'язку з явищами інтерактивності та гейміфікації потребує апеляцій до останніх теоретичних розробок та експериментальних сценічних практик.

Так, посилаючись на дослідження науковців Інституту людиноорієнтованого штучного інтелекту Стенфордського університету (Stanford's Institute for Human-Centered Artificial Intelligence / HAI) зазначимо, що досвід поєднання поєднання ШІ та людської креативності (як соціально-психологічної здатності творити культурно-мистецький продукт) окреслює перспективи розвитку сторітейлінгу та сценічної майстерності (Jensen, 2025). Зазначене, на нашу думку, надає нового виміру для сценарних експлікацій та сценічно-ігрових рішень, а відповідно торкається й проблем наукового досягнення явищ перформативності та інтерактивності з елементами гейміфікації у віртуальній комунікації людини і машини.

Так, приміром, згадаємо експерименти доцента Майкла Рау (Michael Rau) з інтеграції ШІ у живий виступ, коли ШІ синхронно акторам, що на сцені зображають бій на мечях, імітує та транслює їхні рухи на екран. Йдеться, про використання ШІ, який отримує відео акторської гри, а також промпти (підказки або запити), на основі яких відбувається генерація зображення, яке одразу проєктується на екран. При цьому, реальна сценічна дія хоча і дублюється на відео-проєкції, однак інтерпретується ШІ у зовсім іншій стилістиці (наприклад, анімаційного фільму). Такий прийом «транспонує» театральну виставу в інший семіотичний вимір – екранний, та моделює альтернативну історію для глядачів. Відтак, можна спостерігати творення ефекту двох сцен – реальної та віртуальної з новим шаром перформативності та візуального оформлення сценічної дії, що нагадує відеогру.

Крім того, застосування ШІ у театральній постановці моделює ефект інтерактивності та гейміфікації за допомоги розробки алгоритмів, що враховують пропозиції розвитку сюжету від аудиторії, яка он-лайн долучається до створення т.зв. «live-сценарію» (за допомоги мобільних гаджетів та Інтернет-мережі). ШІ інтелект отримує пропозиції глядачів, включає їх до тексту сценарію, а потім озвучує цей текст, відокремлюючи кожну роль. Надалі, ці аудіоряди транслюються персонально у навушники акторам, які використовують ці репліки під час гри, гнучко реагуючи на несподівані повороти сюжету, що на нашу думку є своєрідним виявом імповізаційності та відсилає до ідеї плейбек-театру.

У цій ігровій концепції, хоча і відсутній рівень отримання балів чи винагород за участь глядачів у моделюванні live-сценарію вистави, однак введення елементів гри, у даному випадку, викликає не лише інтерактивні переживання з підвищенням рівня емоційної залученості. Глядачі за допомоги гаджетів в режимі он-лайн створюють і керують сценарієм вистави, що відбувається на класичній сцені та, паралельно, у її віртуальній проекції в екранному середовищі, що за рівнем впливу глядачів на акторів вистави та розгортання дії нагадує участь у відеогрі.

До того ж, Майкл Рау в своїй роботі на стику творчості й технологій використовує інструменти аналітичного осмислення вже реалізованої та записаної вистави, що здійснюється також за допомоги ІІІ. Спеціальний алгоритм ІІІ (створений групою розробників з Центру міждисциплінарних цифрових досліджень Стенфордської бібліотеки) кадр за кадром фіксує зміну положення тіла акторів з передбачуваною метою – допомогти культурологам, театрознавцям, кінознавцям, семіотикам мистецтва та іншим вченим дослідити особливості невербальної комунікації, що притаманна спонтанним «live-сценаріям», які нагадують відкриті системи.

На нашу думку, такі дослідження допомогли б вивченню інтермедіальних проекцій сценічного та екранного дискурсів, зокрема, процесів медіатизації та гейміфікації театральних вистав. Оскільки такі творчі рішення знаходять дедалі ширшу реалізацію у мистецтві цифрової доби, що як зауважує О. Клековкін «своїми провокаціями підштовхує до примноження точок зору і запитань, а не прямих відповідей і закликів» (Клековкін, 2019, с. 78), а отже потребують комплексного осмислення.

Звертаючись до міркувань самого Майкла Рау щодо його експериментального театального проєкту, дозволимо собі кілька доволі розлогіх цитат, які ілюструють авторські мотивації щодо зацікавлення перетином сценічних, екранних практик та ІІІ, а також у деякому розумінні нівелюють побоювання скептиків щодо використання ІІІ-технологій в театральному мистецтві. «Я переконаний, що хороший театр відображає життя, яким ми живемо зараз. Наш досвід сьогодні значною мірою опосередкований технологіями, але ви рідко бачите цю

реальність на сцені, тому що спостерігати за тим, як хтось використовує технології, нецікаво. Я хотів створювати вистави по-іншому – з'ясувати, як люди використовують технології і як це можна ефективно зобразити на сцені. Я хочу знайти той перетин, де людина все ще творить мистецтво, а штучний інтелект або вдосконалює його, або додає новий цікавий аспект до вистави. <...> В усіх випадках в центрі уваги залишається людина <...>. Мені комфортно працювати зі штучним інтелектом, тому що я завжди включаю елемент “людини в процесі”» (Jensen, 2025).

Відтак, ми бачимо на цьому прикладі, як інноваційні творчі рішення з використанням ІІІ, що спираються на принципи «людина в процесі» та «вибирай сам», впливають на зближення театральних вистав та відеоігор завдяки введенню прийомів інтерактивності та гейміфікації, що окреслює також і перетин елітарної та масової культури у подібних практиках користування т.зв. «маскою віртуальної реальності» (Чепелик, 2018, с. 68).

Застосування зазначених стратегій простежуємо і в зразках сучасного кіномистецтва, оскільки поява інтерактивного кіно також моделює ефект своєрідного «кінематографічного геймінгу», що значно підвищує рівень партисипативності аудиторії завдяки яскраво вираженій гедоністичній функції такої розважальної діяльності.

Так, серед прикладів інтерактивного кіно загадаємо наукову фантастику «Комплекс» («The Complex», Wales Interactive, 2020). Сюжет цього трилеру розкриває історію двох вчених, які опиняються у закритій лабораторії після хімічної атаки і мають обмежений час щоби врятуватися. Інтерактивність цього фільму полягає у тому, що саме глядачі обирають як герої будуть діяти в критичних ситуаціях і як їхні стосунки вплинуть на фінал історії.

Розробники пропонують вісім варіантів кінцівки фільму, а також опції відстеження статусу стосунків та особистісних рис героїв (життєрадісність, відкритість, сумлінність, невротичність та ін.), що трансформуються на основі вибору аудиторії. Обчислення впливу рішень глядача на розвиток подій, стосунки героїв та їх характер здійснюється у режимі реального часу, а наприкінці фільму надається звіт з оцінкою

впливу вибору аудиторії на заключні сцени, що за бажанням дозволяє глядачу переграти сценарій фільму, обравши іншу стратегію.

Саме така концепція, що не тільки передбачає варіативність сценарію, але й включає опції відстеження статусу й прогресу з можливістю перегравання сценарію на основі звіту, дозволяє констатувати залучення ігрових механізмів, коли кінофільм трансформується на відеогру. Відтак, спостерігаємо процеси гібридизації в екранних видах мистецтва завдяки гейміфікації, що впливає на розширення техніко-конструктивних та семантичних меж жанру кіно, насичуючи його новими функціями відеоігор.

Треба відмітити, що популярність інтерактивних фільмів, що нагадують захопливу гру, обумовила появу й серіалів та мультфільмів на основі цієї технології. Як приклад, наведемо інтерактивний серіал «Ти проти дикого» («You vs. Wild», Netflix, 2019) з ведучим Беаром Гріллсом у головній ролі. Активний вибір глядачів тут розповсюджується на те, які дії буде виконувати ведучий у складних ситуаціях на виживання в дикій природі. І хоча, як зазначає директор з інноваційних продуктів Netflix Карла Енгельбрехт, «Гріллс насправді не помре під час ваших пригод з ним, існують небезпечні ситуації, пов'язані з гірськими левами та отруйними зміями» (Griffin, 2019), адже цей інтерактивний серіал вийшов за межі закритих знімальних майданчиків у природне середовище. Тут рівень ризику у напружених знімальних епізодах значно підвищується і не може бути вповні контрольованим.

За тим самим принципом «вибирай сам» створюються й анімаційні фільми для дітей. Прикладом слугує інтерактивний мультфільм «Кіт у книзі: у пастці епічної історії» («Puss in Book: Trapped in an Epic Tale», Netflix, 2017), де Кіт у чоботях потрапляє у чарівну книгу, якою керує підступний Оповідач. За задумом, тільки глядачі можуть допомогти Коту у чоботях обрати між різними варіантами розвитку подій та знайти свій шлях у цій інтерактивній історії з елементами гри.

Відтак, на згаданих вище зразках очевидно як інтерактивні технології поступово розширюють можливості кіноіндустрії, впливаючи на розвиток усіх жанрів шляхом їх поступової гейміфікації, де глядачі стають безпосередніми співучасниками творення сюжету від імені певного героя, беручи активну участь у віртуальній комунікації зі зворотнім зв'язком.

Висновки. У підсумку, зазначене дозволяє констатувати, що на сучасному етапі спостерігаємо розширення культурних і креативних практик, які спрямовуються творчо-інтелектуальною активністю митців до віртуальних форм комунікативної взаємодії, що характеризуються високим рівнем технологічної залежності від цифрових інструментів, у т.ч. штучного інтелекту. Дослідження творчих практик сценічних та екранних видів мистецтв на прикладах театральних вистав та кінофільмів виявляє вагому роль технологій штучного інтелекту та віртуальної реальності, що активно застосовуються для формування нових інтерактивних моделей комунікації з елементами гейміфікації. Спостерігаємо проникнення прийомів гейміфікації, що ґрунтуються на використанні ігрових елементів у неігрових та ігрових соціокультурних практиках і контекстах, у різноманітні сфери елітарної та масової культури, що підвищує рівень комунікативності, партисипативності, мотивації аудиторії, має перформативні та гедоністичні функції та носить розважальний характер.

Вказане вище безпосередньо стосується експериментальних театральних вистав та інтерактивного кіно, де творення альтернативної реальності за принципом «людина в процесі» та «обирай сам», відбувається за активної участі глядачів через вибудовування нелінійних наративів, які нагадують відеогру. Гейміфікація театральних та кінопросторів культури сприяє залученню аудиторії через конструювання механізмів віртуальної комунікації з можливістю креативного самовираження індивіда, його соціалізації та ідентифікації, що інтерпретується глядачем як самопроявлення у ілюзорній, альтернативній реальності, яку він обирає і творить сам.

Список використаних джерел:

- Зубавіна, І. (2021). Онтологія віртуального простору: Екранознавчі зшитки / Інститут проблем сучасного мистецтва НАМ України. Одеса: Видавничий дім «Гельветика». 376 с.
- Клековкін, О. (2019). Homo Digital: Формула споживання (Малий органон). *Науковий журнал Художня культура*. Актуальні проблеми, 15(1), 69–77. [https://doi.org/10.31500/1992-5514.15\(1\).2019.169007](https://doi.org/10.31500/1992-5514.15(1).2019.169007)

- Чепелик, О. (2018). XR-технології в мистецтві України. Науковий журнал *Художня культура*. Актуальні проблеми, (14), 60–71. <https://doi.org/10.31500/1992-5514.14.2018.151063>
- Чміль, Г., Корабльова, Н. (2019). Онтологічна залежність від себе: технології симуляції особистості. Нарація «зображуване-глядач» у сучасному культурному просторі: монографія / Г. П. Чміль, І. Б. Зубавіна та ін. К.: Інститут культурології НАМ України, С. 227–238.
- Chibalashvili, A. ., Bezuhla, R. ., Kharchenko, P. ., SEVERYNOVA, M. ., & KORENYUK, Y. (2024). Artistic Practices in the Context of the Evolution from Web 1.0 to Web 3.0. *Studia Universitatis Babeş-Bolyai Musica*, 69 (Special Issue 2), 103–112. <https://doi.org/10.24193/subbmusica.2024.spiss2.08>
- Ellestrom, Lars (2020). *Beyond media borders.: (Intermedial relations among multimodal media)*. Palgrave Macmillan, 267 p. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-49679-1>
- Griffin, David (2019). How Netflix's You vs. Wild Is Different from Black Mirror: Bandersnatch. A choose your own adventure story featuring Bear Grylls... 04.05.2019. Retrieved from: <https://www.ign.com/articles/2019/04/04/how-netflixs-you-vs-wild-is-different-from-black-mirror-bandersnatch>
- Helles, R. (2013). Mobile communication and intermediality. *Mobile Media & Communication*, 1(1), 14–19. <https://doi.org/10.1177/2050157912459496>
- Jensen Beth (2025). AI Brings New Potential to the Art of Theater. Arts and Humanities. Stanford University, Institute for Human-Centered Artificial Intelligence (HAI). URL: <https://hai.stanford.edu/news/ai-brings-new-potential-art-theater>
- Marques, C. G., Pedro, J. P., & Araújo, I. (2023). A Systematic Literature Review of Gamification in/for Cultural Heritage: Leveling up, Going Beyond. *Heritage*, 6(8), 5935–5951. <https://doi.org/10.3390/heritage6080312>
- Mules, W. (2000). Virtual Culture, Time and Images: Beyond Representation. *M/C Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.5204/mcj.1839>
- Mueller, J. E. (2015). Intermediality in the age of global media networks – including eleven theses on its provocative power for the concepts of “Convergence,” “Transmedia storytelling” and “Actor network theory”. *Substance*, 44(3), 19–52. Retrieved from: <https://www.proquest.com/scholarly-journals/intermediality-age-global-media-networks/docview/2085803015/se-2>
- Murphy, Jill (2022). *Cinema and Intermediality: The Passion for the In-Between (Second, Enlarged Edition)*, by Ágnes Pethő. Alphaville, (22), University College Cork, p. 127–132 DOI: <https://doi.org/10.33178/alpha.22.14>
- Paech J., Schröter J. (2008). *Intermedialität Analog/Digital: Theorien – Methoden – Analysen*. Paderborn: Wilhelm Fink. 618 p. <https://doi.org/10.30965/9783846743744>
- Wu, C.-H., Chao, Y.-L., Xiong, J.-T., & Luh, D.-B. (2023). Gamification of Culture: A Strategy for Cultural Preservation and Local Sustainable Development. *Sustainability*, 15(1), 650. <https://doi.org/10.3390/su15010650>

References:

- Zubavina, I. (2021). Ontolohiia virtualnoho prostoru: Ekranoznavchi zshytky [Ontology of virtual space: Screen Studies]. Modern Art Research Institute of the National Academy of Arts of Ukraine. Odesa: Helvetica Publishing House. 376 p. [in Ukrainian].
- Klekovkin, O. (2019). Homo Digital: Formula spozhyvannia (Malyi orhanon). [Homo Digital: Formula of consumption (Small organon)]. *Scientific journal Artistic Culture*. Actual Problems, 15(1), 69–77. [https://doi.org/10.31500/1992-5514.15\(1\).2019.169007](https://doi.org/10.31500/1992-5514.15(1).2019.169007) [in Ukrainian].
- Chepeylyk, O. (2018). XR-tekhnologii v mystetstvi Ukrainy [XR-technologies in the art of Ukraine]. *Scientific journal Artistic Culture*. Actual problems, (14), 60–71. <https://doi.org/10.31500/1992-5514.14.2018.151063> [in Ukrainian].
- Chmil, G., Korablyova, N. (2019). Ontolohichna zalezhnist vid sebe: tekhnolohii symuliatsii osobystosti [Ontological dependence on oneself: technologies of personality simulation]. Naratsiia «zobrazhuvane-hliadach» u suchasnomu kulturnomu prostori [Narrative ‘depicted-viewer’ in the modern cultural space]: a monograph / H. Chmil, I. Zubavina, et al. Kyiv: Institute of Cultural Studies of the National Academy of Arts of Ukraine. pp. 227–238. [in Ukrainian].
- Chibalashvili, A. ., Bezuhla, R. ., Kharchenko, P. ., SEVERYNOVA, M. ., & KORENYUK, Y. (2024). Artistic Practices in the Context of the Evolution from Web 1.0 to Web 3.0. *Studia Universitatis Babeş-Bolyai Musica*, 69 (Special Issue 2), 103–112. <https://doi.org/10.24193/subbmusica.2024.spiss2.08>
- Ellestrom, Lars (2020). *Beyond media borders.: (Intermedial relations among multimodal media)*. Palgrave Macmillan, 267 p. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-49679-1>
- Griffin, David (2019). How Netflix's You vs. Wild Is Different from Black Mirror: Bandersnatch. A choose your own adventure story featuring Bear Grylls... 04.05.2019. Retrieved from: <https://www.ign.com/articles/2019/04/04/how-netflixs-you-vs-wild-is-different-from-black-mirror-bandersnatch>
- Helles, R. (2013). Mobile communication and intermediality. *Mobile Media & Communication*, 1(1), 14–19. <https://doi.org/10.1177/2050157912459496>

Jensen Beth (2025). AI Brings New Potential to the Art of Theater. Arts and Humanities. Stanford University, Institute for Human-Centered Artificial Intelligence (HAI). Retrieved from: <https://hai.stanford.edu/news/ai-brings-new-potential-art-theater>

Marques, C. G., Pedro, J. P., & Araújo, I. (2023). A Systematic Literature Review of Gamification in/for Cultural Heritage: Leveling up, Going Beyond. *Heritage*, 6(8), 5935–5951. <https://doi.org/10.3390/heritage6080312>

Mules, W. (2000). Virtual Culture, Time and Images: Beyond Representation. *M/C Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.5204/mcj.1839>

Mueller, J. E. (2015). Intermediality in the age of global media networks – including eleven theses on its provocative power for the concepts of “Convergence,” “Transmedia storytelling” and “Actor network theory”. *Substance*, 44(3), 19–52. Retrieved from: <https://www.proquest.com/scholarly-journals/intermediality-age-global-media-networks/docview/2085803015/se-2>

Murphy, Jill (2022). Cinema and Intermediality: The Passion for the In-Between (Second, Enlarged Edition), by Ágnes Pethő. Alphaville, 2022 (22), University College Cork, p. 127–132 DOI: <https://doi.org/10.33178/alpha.22.14>

Paech J., Schröter J. (2008). Intermedialität Analog/Digital: Theorien – Methoden – Analysen. Paderborn: Wilhelm Fink. 618 p. <https://doi.org/10.30965/9783846743744>

Wu, C.-H., Chao, Y.-L., Xiong, J.-T., & Luh, D.-B. (2023). Gamification of Culture: A Strategy for Cultural Preservation and Local Sustainable Development. *Sustainability*, 15(1), 650. <https://doi.org/10.3390/su15010650>