

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Навчально-науковий інститут філософії, культурології, політології

Кафедра теорії культури і філософії науки

До захисту допущено

Кафедрою теорії культури і філософії науки __протокол № 5 від __
10 грудня 2025 року

завідувач кафедри _____  _____ Дмитрій ПЕТРЕНКО _____
(ім'я, прізвище)

«10__» грудня 2025 р.

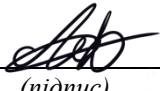
Кваліфікаційна робота
здобувача другого (магістерського) рівня вищої освіти
(першого (бакалаврського) / другого (магістерського))

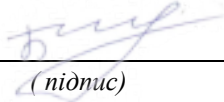
ФЕНОМЕН ІНТЕРАКТИВНОСТІ В СУЧАСНІЙ КУЛЬТУРІ
(назва роботи)

Спеціальність 034 (Культурологія)

(код та найменування спеціальності; спеціалізації спеціальності - за наявності)

Освітня програма _____ Культурологія _____
(назва освітньої програми)

Виконавець _____  _____ Анастасія ЛЕВЧУК _____
(підпис) (ім'я, прізвище)

Науковий керівник _____  _____ доц. Ігор БІЛЕЦЬКИЙ _____
(підпис) (ім'я, прізвище)

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ІНТЕРАКТИВНОСТІ.....	7
1.1. Дефініції та концептуальні рамки поняття «інтерактивність».....	7
1.2. Інтерактивність як культурологічна категорія	20
Висновки до розділу 1	29
РОЗДІЛ II РОЗВИТОК КОНЦЕПЦІЇ ІНТЕРАКТИВНОСТІ В КУЛЬТУРІ	31
2.1. Концептуальні витoki інтерактивності в доцифровій культурі.....	31
2.2. Інтерактивність в епохи Просвітництва та модернізму	44
2.3. Роль цифрової революції у реконцептуалізації інтерактивності	54
Висновки до розділу 2	64
РОЗДІЛ III СУЧАСНІ ФОРМИ ІНТЕРАКТИВНОСТІ В КУЛЬТУРІ	66
3.1. Інтерактивна трансформація художнього об'єкта в медіа-арті	66
3.2. Інтерактивна естетика в театрі та перформансі.....	74
3.3. Типологія інтерактивного сторітелінгу	82
3.4. Систематизація та порівняльний аналіз	92
Висновки до розділу 3	98
ВИСНОВКИ	100
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	102
ДОДАТКИ	117

ВСТУП

Актуальність дослідження. Сучасна цифрова революція, що охоплює останні два десятиліття, здійснила комплексну реорганізацію культурних взаємин, визначеною обов'язковим і мережевим запитом на людський внесок. Інтерактивність у цьому контексті є визначальним операційним принципом сучасних соціокультурних моделей. Вона трансформувала індивіда з пасивного споживача на активного та необхідного учасника, кардинально змінивши критичні рамки, що мали за основу протиставлення «автор—споживач».

Попри повсюдне поширення, поняття «інтерактивність» залишається найменш однозначно визначеним. Його широке використання створює методологічні виклики через змішування з суміжними, але відмінними поняттями, як-от «взаємодія», «реактивність» чи «занурення».

Хоча цифрові технології вивели поняття «інтерактивності» в масові культурні форми, інтерактивність також є наскрізним культурним явищем. Теоретичні та практичні витoki концепції інтерактивності можна простежити від архаїчної протоінтерактивності (ритуали, усні традиції), які вимагали активної участі для існування самої культурної практики. Феномен інтерактивності відображає архетиповий імпульс до активної залученості, який був тимчасово придушений у XX столітті. Ідеали модернізму, зокрема авангардистський бунт, прагнули відновити суб'єктність, вимагаючи інтелектуального, емоційного та фізичного залучення. Незважаючи на це, їхні естетичні рішення зіткнулися зі неможливістю подальшого розвитку, не маючи змоги масштабуватися та протистояти глобальній економічній та технологічній архітектурі мас-медіа, яка нав'язувала модель односпрямованого, пасивного споживання в глобальному масштабі. На цьому етапі цифрова революція постає як можливе рішення проблеми подолання пасивності, оскільки вперше вона забезпечила структурний та технічний механізм (двосторонній зворотний зв'язок). Попри те, що надані можливості могли відновити активну суб'єктність і виконати модерністські ідеали, приховані механізми контролю інструменталізували ці ідеали.

Актуальність дослідження полягає в необхідності критичного осмислення цього Інтерактивного повороту. Боротьба за відновлення суб'єктності та подолання структурної пасивності, нав'язаної культурною індустрією, є головним стимулом розвитку інтерактивних культурних практик. Проте, у цифровій архітектурі цей ідеал свободи та співтворення, успадкований від авангардних рухів, був перетворений на найбільш ефективний і поширюваний механізм контролю, де заявлена свобода використовується для інструменталізації та монетизації індивідуальної активності.

Мета та завдання дослідження. *Метою дослідження є виявлення механізмів інструменталізації та контролю інтерактивності в сучасних культурних практиках.*

Відповідно до поставленої мети було вирішено такі **завдання**:

- зібрати та систематизувати літературу з обраної теми, визначити спектр основних досліджуваних понять;
- проаналізувати генезу та становлення поняття «інтерактивність» від його витоків у кібернетиці до набуття ним ідеологічної функції як протидії пасивності Модернізму;
- сформулювати та обґрунтувати концепцію інтерактивності як наскрізного культурного феномену;
- простежити еволюцію інтерактивності, виявивши протоінтерактивні витoki та проаналізувавши фактори, що сприяли інституціоналізації пасивної аудиторії;
- визначити ключові фактори, що зумовили реконцептуалізацію інтерактивності в цифрову еру;
- з'ясувати особливості інтерактивних механізмів та інструменталізації активної участі у культурних практиках;
- здійснити систематизацію та порівняльний аналіз виявлених механізмів контролю.

Об'єктом дослідження є сучасні культурні практики.

Предметом дослідження є механізми реалізації та інструменталізації суб'єктності в сучасних інтерактивних культурних практиках.

Теоретико-методологічна основа дослідження. Теоретичні засади дослідження формуються на ключових концепціях таких зарубіжних дослідників: Норберт Вінер, Шейзаф Рафаелі, Саллі Дж. Макміллан та Александер Гелловей які визначали інтерактивність. Критичні рамки закладені Теодором Адорно та Максом Хоркгаймером (критика модернізму), та їх актуальне бачення — Шошаною Зубофф (капіталізм спостереження), Мауріціо Лаццарато (афективна праця) та Остіном Кемпбеллом (ілюзія вибору). Соціокультурний вимір обґрунтовується через Генрі Дженкінса (партисипативна культура) та Джорджа Герберта Міда (символічний інтеракціонізм). А також інші.

У вітчизняному просторі, окремі особливості сучасних інтерактивних практик досліджували: М. Бангрович, Р. Кучер, І. Палько, О. Губернатор, О.Красненко, Ю. Трач та інші, які працювали переважно в контексті українського культурного простору.

Для виконання поставлених завдань і досягнення мети застосовано комплекс взаємодоповнюючих методів: системний та структурний аналіз (для аналізу наукових публікацій та таксономій з метою методологічного розмежування суміжних понять та розробки класифікації інтерактивності за рівнем залучення); історико-генетичний аналіз (для простеження розвитку феномену від архаїчної протоінтерактивності до структурного синтезу цифрової революції); кейс-стаді (для аналізу культурних артефактів та виявленню їхніх інтерактивних та контролюючих механізмів); порівняльний та типологічний аналіз (для систематизації висновків отриманих з кейс-стаді у модель контролю); метод синтезу та узагальнення (для формулювання загальних висновків).

Наукова новизна і практичне значення. Наукова новизна дослідження полягає у:

- розробці класифікації інтерактивних механізмів за рівнем залучення (Взаємодія, Участь, Співпраця), яка дозволяє оцінювати глибину суб'єктності та контингентності в інтерактивних практиках.

- формулюванні моделі контролю (Кібернетичний/Фізіологічний, Органічний/Просторовий, Алгоритмічний/Наративний) як універсальний метод для критичного аналізу інструменталізації агентності.

- аналізу механізмів контролю у структурно різних медіа (медіамистецтво, театр/перформанс, наративні медіа).

- підтвердженні гіпотези, що технічна реалізація утопічного ідеалу свободи неочікувано перетворилася на найефективніший механізм монетизації та інструменталізації.

Практичне значення роботи полягає у можливості використання її результатів для подальших досліджень у сфері медіа-теорії, культурології та розробки етичних рамок для інтерактивних технологій.

Апробація проміжних результатів дослідження відбувалася шляхом їх оприлюднення

1. XX Харківські студентські філософські читання / міжнародна наукова конференція студентів та аспірантів, 17 травня 2025 року, Харків, ХНУ імені В.Н. Каразіна. *Доповідь на тему: «Кінопростір у добу інтерактивності».*

Структура роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (у кількості 115 позицій) та додатків.

РОЗДІЛ I

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ІНТЕРАКТИВНОСТІ

1.1. Дефініції та концептуальні рамки поняття «інтерактивність»

У сучасну цифрову епоху «інтерактивність» є одним із найбільш вживаних, але водночас найменш чітко сформульованих термінів. Використання цього поняття охоплює сфери від інформаційних технологій та дизайну до комунікаційних досліджень та соціальних медіа. Ця концептуальна широта, хоча й відображає його універсальність, створює значні методологічні виклики через наукову непослідовність та змішування з тісно пов'язаними поняттями, як-от «взаємодія», «реактивність» чи «занурення».

Термін *interactive* (інтерактивний), від якого походить *interactivity* (інтерактивність), з'явився в англійській мові у 19 столітті [58]. Перше зафіксоване використання терміну належить Генрі Воррену Вайту. Він використовував поняття «інтерактивність» для опису атомів, що взаємно впливають один на одного [86].

Це складене слово, похідне від латинського префікса *inter* (що означає «серед» або «між») та *actus* (дієприкметник минулого часу від *agere*, що означає «приводити в рух», «керувати» або «виконувати»). Частина *interact* (взаємодіяти) означає «діяти один на одного» або «діяти взаємно» [57] формує початкове, найширше визначення інтерактивності як опису активних відносин між щонайменше двома сутностями, будь то люди чи об'єкти. Однак, специфічний суфікс *-ity* є критично важливим, оскільки він утворює іменники, що позначають якість або стан. Ця лінгвістична структура надає перше ключове концептуальне розділення: інтерактивність — це не просто сама дія (*interaction*), а умова, здатність або потенціал для цієї взаємної дії, що відбувається в межах даної моделі.

Така теоретична суворість, необхідна для сучасного академічного аналізу, досягається не лише через етимологію, а й через формальні інтелектуальні витоки терміна, знайдені в післявоєнних системних науках. Інтелектуальне джерело

формалізованого, технічного визначення інтерактивності беззастережно лежить у сфері кібернетики, науки про комунікацію та контроль [88]. Норберт Вінер (1894–1964), американський математик та філософ, вважається ключовою фігурою, засновником кібернетики зі своєю основоположною працею 1948 року, *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine* [88].

Робота Вінера забезпечила основу не лише для інженерних проблем, але й для розуміння біологічних та неврологічних функцій. Норберт Вінер сформулював поєднання комунікації та контролю, встановивши інтерактивність не як просту функцію, а як системну властивість, критично необхідну для розуміння саморегульованих моделей [88]. Центральним принципом цієї нової дисципліни була універсалізація петлі зворотного зв'язку [88]. У межах петлі зворотного зв'язку, наслідки дій системи (її виходи) повертаються як входи, корінним чином впливаючи на подальшу дію. Цей циркулярний процес створює саморегульовану або адаптивну модель, що дозволяє їй підтримувати стаціонарний стан або коригувати свою поведінку залежно від минулих результатів [88].

Кібернетика визначається як трансдисциплінарне дослідження циркулярних причинних процесів, таких як зворотний зв'язок та рекурсія. Ця теоретична спадщина встановила кількісну та аналітичну основу, необхідну для виходу за рамки простого взаємного впливу до суворого наукового виміру системної саморегуляції. Основна мета кібернетичної системи — «керувати курсом до мети», постійно відчувачи, аналізуючи та коригуючи свої дії на основі наслідків попередніх дій. Введення петлі зворотного зв'язку як механізму контрольованої комунікації забезпечило інтелектуальну основу для розуміння того, як система може адаптувати свою поведінку у відповідь на своє середовище, тим самим досягаючи стану «динамічної рівноваги». Ця концептуальне надбання забезпечує фундаментальну «фізику» для інтерактивних систем, встановлюючи, що всі форми інтерактивності, будь то між людиною та машиною чи в соціальній структурі, підтримуються круговою причинністю петель зворотного зв'язку [88].

Шейзаф Рафаелі запропонував основоположне, хоча й технічне, визначення, яке далі розробляє накопичувальний характер інтерактивності. За його визначенням,

інтерактивність — це вираження того, наскільки в даній серії комунікаційних обмінів будь-яка третя (або пізніша) передача (або повідомлення) пов'язана з тим, наскільки попередні обміни посилялися на ще раніші передачі [96]. На практиці це вимагає, щоб інтерактивна модель володіла системною пам'яттю. Ця пам'ять дозволяє інтерактивній моделі співвідносити свій поточний вихідний сигнал із низкою історичних дій, кількісно визначаючи ступінь, до якого комунікація «реагує на минуле». Рафаелі спочатку зазначив, що термін був «інтуїтивно привабливим, але недостатньо визначеним», що повторювали інші вчені, які характеризували його як «часто використовуваний, але рідко зрозумілий» та «дуже розрекламований, але недостатньо теоретизований» [96].

Якщо комунікаційна теорія Рафаелі пропонує математичну модель структури інтерактивності, то соціологічні основи допомагають зрозуміти її функцію та наслідки. Визначальне значення інтерактивності для людського досвіду досліджує символічний інтеракціонізм, теоретична перспектива, задумана Джорджем Гербертом Мідом і формалізована його учнем Гербертом Блумером [33]. У цій теорії стверджується, що індивіди формують своє відчуття себе та соціальної реальності через взаємодію з іншими. Основний принцип теорії полягає в тому, що значення не є невід'ємним від об'єктів чи дій, а створюється через соціальний обмін та інтерпретацію спільних символів і мови [33]. Ця соціологічна теорія радикально зміщує фокус з пасивного об'єкта на цілеспрямований і творчий суб'єкт, наголошуючи, що самосвідомість і розум виникають виключно через соціальну взаємодію. На відміну від більш ранніх соціологічних теорій, які розглядали індивідів як пасивних одержувачів соціальних сил, символічний інтеракціонізм розглядає людину як активну та свідому частину соціально-контекстної системи [33]. Ця перспектива переносить фокус з пасивного об'єкта на цілеспрямований і творчий суб'єкт.

Коли концепція перейшла в медіадослідження та теорію комунікації, термін «інтерактивність» почав стосуватися двох різних явищ: «інтерактивність-як-процес» та «інтерактивність-як-продукт» [107].

Інтерактивність-як-продукт (технічна): фокусується на взаємодії користувача з технологією. Це стосується структурних особливостей артефакту, таких як його інтерфейс та його здатність обробляти вхідні дані.

Інтерактивність-як-процес (соціальна): фокусується на взаємодії між людьми, що відбувається через технологію. Це опис діалогу або розмови, де комунікація є взаємною та контингентною.

Хоча деякі дослідники вважали імітацію спілкування віч-на-віч кінцевою метою інтерактивності, інші стверджували, що цінність полягає в іншому типі інтерактивності, який використовує унікальні атрибути медіуму [107].

Значною проблемою в дослідженнях інтерактивності є наукова непослідовність, що виникає через нездатність встановити надійні межі між інтерактивністю та тісно пов'язаними термінами. Найбільш принциповим концептуальним розділенням, яке вимагається, є розрізнення між «взаємодією» (*interaction*) та «інтерактивністю» (*interactivity*). Взаємодія визначається як ширший, універсальний процес взаємного впливу, що відбувається щоразу, коли дві або більше сутності впливають одна на одну [86]. Це опис процесу (наприклад, комунікація між людьми).

На противагу цьому, значний обсяг досліджень наполягає на визначенні «інтерактивності» як якості або умови взаємодії [86]. Це розрізнення є критичним, оскільки, хоча взаємодія може бути присутня практично в будь-якому середовищі, якість або ступінь цієї взаємодії різко варіюється. Обмежуючи інтерактивність до кількісно вимірюваної умови, що надається опосередкованою, зазвичай технічною, системою, концепція зберігає специфіку, необхідну для вимірювання та аналізу.

Крім того, інтерактивність, як якість, емпірично визначається завершенням повного циклу поведінки «вхід-вихід». Якість інтерактивності концептуально відокремлена від простих функцій артефакту, тобто, того, що він здатний робити, та його інтерфейсу, його структурних або видимих компонентів [72]. Користувач повинен фізично або когнітивно маніпулювати артефактом, щоб відчути та оцінити якість його системної реактивності. Отже, взаємодія — це описовий процес, тоді як

інтерактивність — це системна метрика, застосована до якості технічно опосередкованих процесів.

Важливо звернути увагу на розрізнення «інтерактивності» з «реактивністю» у моделі зворотного зв'язку. Реактивність описує повідомлення або системну відповідь, що стосується лише одного безпосередньо попереднього повідомлення [86]. Це базова, одноциклова відповідь. Наприклад, проста дія «перемикач-відповідь».

З іншого боку, інтерактивність вимагає вищого рівня складності, зокрема, вимагаючи «залежності третього порядку» [86]. З комунікаційних теорій, інтерактивність кількісно визначає ступінь, до якого комунікація відображається на собі та «реагує на минуле», співвідносячи поточний вихід із низкою попередніх повідомлень [96].

Якщо інтерактивність залежить від реагування на історичний контекст (залежність третього порядку), то основна відмінність між реактивною моделлю та інтерактивною полягає у вимозі алгоритмічної складності та системної стійкості. Таким чином, практично встановлюючи, що справжня інтерактивність вимагає системної пам'яті та обчислення умовності на основі історичних даних. Тим часом, реактивність розуміється як необхідна, але недостатня умова для справжньої, складної інтерактивності.

Такі концепції, як діалог та участь, часто змішуються з високою інтерактивністю, але вони представляють поведінкові або ідеологічні результати, а не внутрішній механізм. Діалог та участь, як правило, розуміються як соціальні, ідеологічні або поведінкові результати, що відображають взаємну соціальну взаємодію або динамічне залучення до спільної діяльності [25].

Інтерактивність забезпечує технічний механізм — системну можливість для дво- або багатосторонньої комунікації, що робить діалог та участь можливими. Незважаючи на це, участь є, зрештою, поведінковим проявом, що ґрунтується на виборі користувача та соціальному контексті, а не структурною властивістю самої технології.

Джанет Мюррей наводить переконливий аргумент щодо заміни або доповнення мети інтерактивності метою суб'єктності або агентності (*Agency*), яку вона вважає більш корисною та специфічною проєктною метою [90]. Вона стосується суб'єктивного, когнітивного досвіду користувача, який володіє «задовільною силою» [90] для здійснення дій, що призводять до значущих і спостережуваних змін у загальній траєкторії, тематичному фокусі чи кінцевому результаті. Агентність вважається бажаним емпіричним результатом успішного інтерактивного дизайну, функціонуючи як якість, що відрізняє справжнє залучення від простої можливості взаємодії.

Згідно цього, інтерактивність — це дозволеність (*affordance*), здатність, вбудована у структуру системи. Натомість, агентність та участь є емпіричними результатами, коли ця дозволеність ефективно використовується для надання користувачеві справжнього контролю.

Важливо відокремити функціональний аспект інтерактивності від її психологічних результатів, таких як відчуття занурення. Занурення визначається як психологічний стан глибокої залученості, часто описуваний у теорії медіа як відчуття «прозорості безпосередності» — безшовного, неочевидного руху через наратив або середовище [80].

Відносини між інтерактивністю та зануренням часто є суперечливими у теорії дизайну. Дослідники в галузі медіа, такі як Бренда Лорел та Джанет Мюррей, стверджують, що в успішному цифровому середовищі всі інтерактивні пристрої та опції повинні слугувати для посилення занурення [80]. Важливо, що якщо читач або користувач повинен мати справу з інтерактивністю свідомо психологічний «заклинання занурення порушується» [80].

Ця структурна вимога демонструє, що інтерактивність має розумітися як основний архітектурний шар — функція, а не як результуюче психологічне відчуття. Хоча добре розроблена інтерактивність посилює занурення, надаючи можливість значущої агентності, погано реалізована або надмірно складна інтерактивність порушує відчуття прозорості безпосередності. Відтак, занурення — це афективний результат, що залежить від якості виконання цієї функції.

Для переходу інтерактивності від абстрактного системного принципу до операбельної концепції, придатної для соціальних та культурологічних досліджень, було розроблено всебічні структури. Ці моделі визнають, що через дисциплінарну широту концепції одного, унітарного визначення недостатньо, натомість інтерактивність має аналізуватися в кількох пов'язаних вимірах.

Роз'яснення концепції Спіро Кіусіса у 2002 році забезпечило життєво важливий методологічний міст, обґрунтовуючи інклюзивне, тристороннє розуміння інтерактивності, яке охоплює технологію, комунікаційний контекст та сприйняття користувача [112]. Ця модель ефективно узгоджує давні академічні розбіжності між тими, хто визначає інтерактивність на основі властивих машинних функцій, і тими, хто зосереджується на суб'єктивному досвіді користувача.

1. Інтерактивність як формальна властивість. З цієї точки зору, інтерактивність є вимірюваною характеристикою, притаманною медіа, яка кількісно визначає його потенційну здатність дозволяти користувачеві впливати на зміст та/або форму опосередкованої комунікації [112]. Ця перспектива зосереджується на відчутних «системних функціях» та можливостях, що забезпечують залучення користувачів.

2. Інтерактивність як тип комунікації. Ця перспектива переносить фокус з технології на процес обміну інформацією. Вона визначає інтерактивність як циклічний процес, в якому два суб'єкти, якими можуть бути люди або машини, по черзі слухають, думають і говорять [112]. Це процесно-орієнтований погляд, який розглядає видимий діалог між сутностями.

3. Інтерактивність як когнітивний процес. Цей вимір виходить за рамки об'єктивних системних функцій до суб'єктивного, когнітивного та афективного досвіду користувача. Дослідження тут зосереджуються на тому, чи сприймає користувач комунікаційний обмін як взаємний, чуйний та швидкий. Підходи, орієнтовані на користувача, припускають, що люди в основному розуміють інтерактивність у соціальних та особистих термінах, приділяючи менше уваги лише технологічним функціям [112]. Цей підхід вивчає, як розум користувача обробляє

інформацію та реагує на інтерактивне середовище. З цієї точки зору користувачі усвідомлюють рівень інтерактивності, коли вони виконують дії щодо системи.

Ці три перспективи не суперечать одна одній, а описують різні рівні аналізу в межах єдиної, складної моделі. Формальні властивості системи, інакше технічні особливості, забезпечують потенціал для інтерактивності. Когнітивний процес користувача, тобто сприйняття та ментальне моделювання, визначає, чи буде цей потенціал реалізований і суб'єктивно пережитий. А комунікаційний процес, що виникає, є видимим результатом цієї реалізації.

Незважаючи на різні фокуси, ці визначення мають спільні риси: поняття двостороннього потоку інформації, взаємного впливу, чуйності та певного ступеня агентивності або контролю користувача. Однак значні суперечності зберігаються. Ранні спроби визначити і разом з цим дати певну оцінку інтерактивності часто зосереджувалися на технічних аспектах системи. Однак незабаром стало зрозуміло, що простого зворотного зв'язку недостатньо. Шейзаф Рафаелі (1988) припустив, що інтерактивність — це не властивість медіуму, а процес — змінна, яку можна виміряти. Рафаелі визначив інтерактивність як вираження того, наскільки комунікаційне середовище дозволяє взаємну комунікацію [96]. Він представив континуум інтерактивності, що варіюється від низького рівня до високого.

1. Низький рівень інтерактивності (неінтерактивна) — сюди може належати одностороння комунікація, наприклад, традиційне радіомовлення, де немає можливості відповіді. Або навіть двостороння комунікація, але де друге повідомлення не пов'язане зі змістом першого. Тобто, наявна реакція, але відсутній реальний зв'язок чи відповідність між обмінами.

2. Середній рівень інтерактивності (реактивна або квазі-інтерактивна) — цей рівень охоплює комунікацію, де є зворотний зв'язок або реакція на попереднє повідомлення. Наприклад, коли одна людина щось говорить, а інша відповідає, але ця відповідь є простою реакцією, а не повноцінною і змістовною відповіддю, яка б розвивала розмову, враховуючи попередній зміст. Це часто трапляється в нових медіа, які лише технічно дозволяють двосторонній обмін.

3. Високий рівень інтерактивності (повністю інтерактивна) — це вищий ступінь, де подальше повідомлення (або пізніше) не лише пов'язане з попередніми обмінами, але й враховує спосіб, у який були висловлені попередні реакції. Це схоже на справжню розмову, де учасники активно слухають, враховують контекст, і їхні відповіді свідомо формують соціальну реальність обміну.

Таким чином, для Рафаелі інтерактивність — це якість комунікаційного процесу, яка виходить за межі простої реакції, наближаючись до діалогу. Він стверджує, що медіум лише дозволяє інтерактивність, але не гарантує її [96]. Навіть спілкування «віч-на-віч» може бути неінтерактивним, наприклад, якщо співрозмовники ігнорують зміст сказаного, і, навпаки, комп'ютерно-опосередкована комунікація може бути високоінтерактивною.

Водночас, Бренда Лорел, піонер у сфері взаємодії людини та комп'ютера, привнесла театральний та людиноцентричний підхід до обговорення. У своїй роботі, зокрема в книзі «Комп'ютери як театр» (1991), вона стверджує, що ефективний інтерактивний дизайн має спиратися на принципи драматургії [70]. Вона підкреслює важливість суб'єктності, коли користувач відчуває, що може осмислено впливати на події, що розгортаються. Інтерактивність — це не просто технічна реакція; це створення захопливого та цікавого досвіду, який дозволяє користувачеві виступати в ролі головного героя, підкреслюючи емоційні та психологічні аспекти. Бренда Лорел, вказуючи на інтерактивність як на властивість медіа, запропонувала тривимірну концептуальну модель для її оцінки, в якій вона виділила три основні критерії [70]:

1. Частота (*Frequency*) – наскільки часто користувач взаємодіє з системою.
2. Діапазон або вибір (*Range/Choice*) – кількість виборів або варіантів, які система пропонує користувачеві.
3. Значущість (*Significance/Importance*) – наскільки дії користувача впливають на результат або кінцевий продукт.

Щоб додатково систематизувати концепцію, інтерактивність можна класифікувати на основі сутностей, залучених до обміну. Спираючись на попередні

ідеї, Макміллан [83] доповнила дискусію, запропонувавши три основні типи інтерактивності:

1. Взаємодія «користувач-користувач» – фокусується на соціальному аспекті технологій. Він стосується комунікації та взаємодії між двома або більше людьми, опосередкованої технологічною платформою. Ця взаємодія є суттю соціальних медіа, онлайн-спільнот та інструментів для співпраці. Приклади цієї взаємодії включають приватні повідомлення, коментарі та вподобання.

2. Взаємодія «користувач-система» – описує взаємодію людини з самим технічним інтерфейсом або системою. Це двосторонній обмін, де система реагує на введення користувача, а користувач, у свою чергу, змінює свій досвід на основі цієї реакції. Взаємодія не відбувається з іншою людиною, а з алгоритмами, програмним забезпеченням або інтерфейсом. Приклади: гра в одиночну гру, навігація по вебсайту або використання калькулятора.

3. Взаємодія «користувач-контент» – стосується того, як користувач залучається до контенту, який часто може бути попередньо створеним або статичним. Це часто пов'язано з рівнем залучення користувача та його здатністю формувати свій досвід через зворотний зв'язок та взаємодію. Наприклад, вибір напрямку сюжету в інтерактивній історії, голосування за кращий варіант у вікторині або фільтрування контенту на сайті, впливаючи на те, який контент отримується та як він сприймається.

Хоча ці категорії забезпечують чітку таксономію, на практиці єдиний інтерактивний досвід може включати всі три. Наприклад, користувач, який грає в масово-багатокористувацьку онлайн-гру, одночасно бере участь у взаємодії «користувач-система» — керуючи своїм ігровим персонажем і взаємодіючи з ігровою механікою; «користувач-контент» — досліджуючи наратив та середовище гри; «користувач-користувач» — спілкуючись з іншими гравцями.

У спробі операціоналізувати ідеал відновлення суб'єктності та виміряти його ефективність, в контексті цього дослідження була розроблена класифікація інтерактивності за рівнем залучення. Ця модель є синтезом провідних таксономій інтерактивності (Лорел, Кіоусіс, Нова) та критичного аналізу глибини

контингентності, що дозволяє структурувати інтерактивність за рівнем впливу та очікуваним результатом:

1. Взаємодія (*Interaction*) — низький рівень залучення. На цьому рівні суб'єктність учасника є реактивною та індивідуальною. Взаємодія передбачає мінімальну глибину контингентності, оскільки дія пов'язана лише з одним безпосередньо попереднім стимулом. Практики на цьому рівні, такі як навігація гіпертекстовою прозою (де натискання просто веде до наступного, попередньо визначеного абзацу), активація кінетичного мистецтва (фізичне натискання кнопки для запуску механізму), або взаємодія з інтерактивними дисплеями в музеях (для розкриття вмісту), є лише першим кроком у відмові від пасивності, але не вимагають творчого внеску.

2. Участь (*Participation*) — середній рівень залучення. На цьому рівні суб'єктність стає посередницькою та обмеженою, а глибина контингентності переходить в інтерактивну фазу. Система починає враховувати низку попередніх повідомлень, а функція зміщується до досягнення спільного розуміння та зміцнення колективної ідентичності [92]. Приклади цих практик включають створення користувацького контенту у фан-спільнотах, колективне коментування та ремікси медіа-контенту, великомасштабні публічні інсталяції (в яких дії учасників впливає на спільний візуальний результат), або участь у голосуваннях чи опитуваннях для обмеженого впливу на остаточний наратив (наприклад, інтерактивне кіно). Суб'єкт стає свідомим учасником спільного простору.

3. Співпраця (*Co-Creation*) — високий рівень залучення. Це найвищий рівень залучення, де суб'єктність стає трансформаційною та колективною [92]. Глибина контингентності є максимальною і спільно-творчою. Співпраця уможливорює взаємну упорядковану трансформацію та спільне створення цінності. Приклади цих практик включають культури моддінгу в ігрових середовищах [92], мистецтво біологічного зворотного зв'язку, та імерсивні перформанси (з високим ступенем адаптації до дій аудиторії).

Таким чином, поняття «інтерактивність» не є простим синонімом взаємодії чи технологічною реакцією, а є точно визначеною системною якістю. Її наукове

визначення ґрунтується на кібернетичній вимозі до петлі зворотного зв'язку та на залежності третього порядку, що передбачає системну пам'ять та врахування минулих дій. Багатовимірна модель, що поєднує формальні властивості, комунікаційний процес і когнітивне сприйняття, забезпечує комплексну методологічну основу для її операціоналізації. Проте, концептуалізація інтерактивності як суто технічної або комунікаційної метрики є недостатньою для розуміння її суспільної ролі. Якщо інтерактивність є умовою, що надає користувачеві владу змінювати своє оточення, вона неминуче впливає на ідеї контролю, влади та участі у сучасному світі.

1.2. Інтерактивність як культурологічна категорія

Технічний аналіз терміну «інтерактивність», що ґрунтується на формальній логіці та природничих науках, є глибоко недостатнім для оцінки повсюдної ролі явища в сучасній культурі. Коли аналіз зміщується від об'єктивних даних щодо ефективності інтерфейсу до суб'єктивного досвіду сенсу та афективної реакції, дослідження переходить у сферу ідеології та культурної критики. Інтерактивність, у цьому сенсі, є не просто особливістю технології; це глибоке соціокультурне явище, яке є відповіддю на історичну кризу суб'єктності та ініціативності. Цей необхідний перехід визначає ключову відмінність: технічна інтерактивність описує механізм, тоді як культурна інтерактивність описує систему ідеологічного виконання.

Культура найкраще розуміється не як статичне сховище традицій, а як цілісна модель взаємодій та комунікацій між індивідуальними та колективними соціальними акторами, а також як динамічне поле культурних подій, яке безперервно відтворює та виробляє соціальну та культурну реальність як у приватній, так і в публічній сферах. Філософське розуміння культури, що лежить в основі аналізу інтерактивності, ґрунтується на кількох впливових теоретичних школах.

Традиція символічного інтеракціонізму (Джордж Герберт Мід [85], Герберт Блумер [24] та інші) розглядає суспільство як продукт спільних символів, таких як мова. У цій парадигмі, індивідуальне «Я» виникає та підтримується через використання цих символів у конкретному культурному контексті, а культурні практики формуються значеннями, які індивіди надають соціальним взаємодіям.

Інтерпретативна теорія культури Кліффорда Гірца [48], зі свого боку, стверджувала, що культура є не набором об'єктивно спостережуваних дій, а системою успадкованих концепцій, виражених у символічних формах, за допомогою яких люди спілкуються, зберігають і розвивають свої знання про життя. Для Гірца культура не є абстрактною чи віддаленою, а є активним, прожитим досвідом, який стає відчутним через символи. Роль дослідника, відповідно до цього, полягає в інтерпретації цих символів за допомогою методу «густого опису» [48], підкреслюючи, що культурні практики зрозумілі лише в їхньому контексті.

Нарешті, культурний матеріалізм Реймонда Вільямса, ключової фігури британської культурології, визначав культуру як значення та цінності, неявні та явні у певному способі життя [110], розглядаючи її як соціальну практику та процес, що ґрунтується на матеріальних і соціальних відносинах. Цей підхід, який розвивав критичні теорії, такі як теорія гегемонії Антоніо Грамші, зосереджувався на матеріальності культурних продуктів і процесів.

Культурні практики являють собою динамічну реалізацію культури, охоплюючи усі види діяльності, наділені культурним змістом, від буденних повсякденних рутин до складних церемоніальних подій. Вирішально, культурна теорія, особливо енактична парадигма, постулює, що культурні практики є не безтілесними моделями знання, а повністю втіленими навичками, які організовують ситуативну дію [98]. Таким чином, значення не пасивно отримується, а активно створюється суб'єктом у його взаємодії з навколишнім середовищем. Інтерактивність у цих рамках є тією специфічною логікою, яка трансформує ці практики. Вона являє собою зміну очікувань, перехід від сприйняття до участі. Сучасні культурні практики відкрито націлені на інтерактивність, інклюзивність та набуття нових сенсорних досвідів [38].

Поняття «інтерактивність» увійшло в культурне поле як ідеологічна необхідність. Його поширення збіглося з історичним моментом, що характеризується гострою філософською тривогою щодо природи сучасного суб'єкта. Ця ідеологічна невідкладність була прямою відповіддю на відчужене сприйняття та структурну пасивність, які домінували в середині ХХ століття. Цей історичний зсув також пояснює, чому слово «інтерактивність» стало необхідним не як опис чогось нового, а як термін для відновлення втраченого стану. Як зазначив Дуглас Адамс (1999), цей неологізм знадобився лише тому, що ХХ століття стало першою епохою, де домінували неінтерактивні форми розваг (кіно, радіо, телебачення), що перетворило раніше природну активну участь на аномалію [13]. Основним фактором ідеологічної мобілізації стала гостра критика, спрямована проти культури пасивного споживацтва. Традиційні мас-медіа, прикладом яких є радіо- і телемовлення, були визнані символами масового отупіння та конформізму, закріплюючи образ аудиторії

як неактивних отримувачів виготовленого контенту. Ідеал відкритої взаємодії та інтерактивності був введений відкрито для подолання цього сприйнятого недугу, борючись із «пасивним культурним споживацтвом» шляхом пропонування радикально нової моделі участі. Ця початкова концептуалізація позиціонувала інтерактивність не як технологічне оновлення, а як соціо-політичний протидія масовому відчуженню.

Однак, інтерактивність як прагнення до активної участі є не інноваційною рисою, а рекурсивним імпульсом — архетиповою вимогою, інтегрованою в основу спільної людської практики.

Концепція архетипу описує визначальні символи та внутрішні патерни, приховані в індивідуальній та колективній свідомості, які постійно виражаються та втілюються через культурні ритуали, міфи та практики. Постійне людське бажання до активного внеску та залучення, а не до відстороненого спостереження, відображає цей основний архетиповий патерн. Що також, підтверджується критикою Адамса, який стверджував, що до появи мас-медіа усі розваги мали інтерактивну основу [13]. Воля до участі, таким чином, розуміється як першочергова вимога для інтеграції, формування спільної ідентичності та самовизначення. Культурні моделі протягом історії або застосовували цю вимогу, або упорядковано пригнічували її. Стійкість цього імпульсу виправдовує твердження, що інтерактивність є не технологічним винаходом, а перекодуванням важливої людської потреби у спільній та втіленій залученості.

До піднесення формалізованих, відсторонених медіа, історичні докази свідчать про те, що поняття суто пасивного глядача було значною мірою невідомим. Теоретична основа доцифрової або протоінтерактивності корениться в наукових концепціях, які встановлюють взаємодію як умову для автентичного людського існування та соціальної реальності. Культурні форми вимагали, за самою їхньою природою, активної, фізичної та когнітивної залученості [60].

В архаїчних ритуалах, таких як шаманізм, участь була не факультативною, а обов'язковою та спільною, забезпечуючи повну відсутність пасивного спостерігача. Ці практики ґрунтувалися на втіленні архетипів, які вимагали прямої, тілесної

залученості та посилювали ідею того, що культурний зміст генерується колективно [60].

Подібним чином, в античному театрі та середньовічних містеріях аудиторія була далекою від пасивної. Середньовічна драма, яка прагнула інтерпретувати та виробляти реальність, а не просто відображати її, вимагала просторової та неієрархічної залученості [35]. Аудиторія таких заходів позиціонувалася як свідок та співучасник священної події, вірячи, що вони активно залучаються до історій, які вважалися як а-історичними, так і а-темпоральними. Ритуальний елемент забезпечував, що історія була щороку перероблена або оновлена для добробуту кожного та всієї спільноти, вимагаючи від аудиторії залучатися в дусі активного поклоніння, а також розваги [60].

Критичне дослідження зсуву в ролях глядачів показує, що пасивність не є типовим людським станом, а історично нав'язаною структурною патологією [77]. Якщо, як припускає енактична парадигма, значення досягається через дію і активно створюється, а не пасивно отримується, то будь-яка культурна модель, яка нав'язує сприйняття, принципово порушує стосунки суб'єкт-світ [98]. Історичні записи підтверджують це комплексне нав'язування. Перехід до ролі пасивного глядача не був спонтанним, а вимагав навчання.

Важливою подією у формуванні пасивної аудиторії, що пізніше сприяло «пасивності» двадцятого століття, було «одомашнення» аудиторії театральних вистав, поступовий процес, що відбувався в кілька етапів [77]. Це включало вигнання аудиторії зі сцени, усуваючи пряму фізичну взаємодію; розсаджування членів партеру, зменшуючи можливість вільного пересування; занурення залу в темряву, зміщуючи фокус виключно на сцену; та зведення аудиторії до тиші [77]. До кінця XIX століття цей процес «одомашнення» створив культурну норму: ідеал пасивного, дисциплінованого спостерігача мистецтва.

Ідеологічна цінність сучасної інтерактивності, таким чином, походить від її обіцянки демонтувати цю навчену поведінку та відновити суб'єкта до його первісної, архетипової ролі співтворця культурної реальності. Суб'єктна позиція пройшла еволюцію від активного учасника в архаїчних та середньовічних формах, який був

суттєвим компонентом виробництва реальності, до пасивного споживача та об'єкта маніпуляції в масовій культурі XX століття, і, нарешті, до активного користувача в постмодерному цифровому ідеалі.

Історичне обґрунтування інтерактивності як визвольного ідеалу значною мірою ґрунтується на основоположній критиці масової культури, розробленій Франкфуртською школою. Макс Хоркгаймер і Теодор Адорно розробили основну концепцію «індустрії культури», характеризуючи модель культурного виробництва за капіталізму як таку, що визначається індустріалізацією та комерціалізацією [39]. За їх висловлюваннями, культурні артефакти, будучи масово-продукованими товарами, демонстрували стандартизацію, комерціалізацію та масифікацію, з основною функцією надання ідеологічної легітимації споживчому капіталізму та інтеграції індивідів у його конформістський спосіб життя. Це призвело до того, що вони назвали «кінцем індивіда», де індивідуальна дія була витіснена переважною владою гігантських організацій та інституцій [39].

При цьому, як зазначав Адамс, саме «нормальні» мас-медіа XX століття з їхньою нестачею інтерактивності, ймовірно, будуть розглядатися історією як «аберація» у загальному ході людської культури, де пасивне сидіння і спостерігання не було нормою [13]. Юрген Габермас, ґрунтуючись на цьому аналізі, історизував трансформацію публічної сфери. Він зазначив, що ліберальна публічна сфера — місце раціональних дебатів, що виникло в епоху Просвітництва — була замінена сферою, де домінують медіа, за капіталізму держави добробуту [52]. Громадяни були принципово зведені до глядачів, які пасивно поглинають інформацію та розваги, їхня нібито громадська думка формується, а не створюється раціонально [52]. Ця критика встановила структурну пасивність як визначальну політичну та психологічну патологію середини XX століття, створивши історичний вакуум, який була покликана заповнити обіцянка інтерактивності.

Як прямий опір структурному домінуванню індустрії культури, різні художні та теоретичні рухи виступали за відновлення суб'єктності, тим самим розробляючи концептуальні рамки для сучасної інтерактивності. Наприклад, авангардний бунт прагнув зруйнувати відчуження, нав'язане моделлю «один-до-багатьох». Основною

стратегією було комплексне зусилля зруйнувати «четверту стіну», виступаючи проти відстороненій ролі глядача. Експериментальні форми, такі як ті, що натхненні Флюксусом і Геппенінгом, мали на меті замінити закінчений, автономний твір прямою запрошенням аудиторії до самовизначення свого досвіду. Цей естетичний ідеал артикульований у понятті «відкритого твору мистецтва» Умберто Еко [42], де значення твору залежить від залученості отримувача.

Важливо, що ця естетична програма була невіддільна від політичного ідеалу. Призупинення різниці між культурним виробництвом і сприйняттям перегукувалося з вимогами політичних активістів повернути засоби виробництва в руки суб'єкта. Цей інтелектуальний опір охоплював ідеал «дискурсу, вільного від домінування» Юргена Габермаса [42]. Теоретики, як-от Ганс Магнус Енценсбергер, передбачали невід'ємний потенціал електронних медіа для емансипації через неієрархічну комунікацію, бачачи медіа як інструменти соціальних змін, якщо вони будуть звільнені від капіталістичних агентів [42].

Це ідеологічне прагнення до відновлення суб'єктності, викуване у напрузі Модернізму, отримало своє концептуальне ім'я у вигляді партисипативної культури (*participatory culture*). Партисипативна культура — це не просто збірка інтерактивних актів, а соціокультурний ідеал, що передбачає повну інтеграцію індивіда у процеси створення, модифікації та розповсюдження контенту [59]. Вона є протидією до ієрархічної культури «зверху-вниз», що була критично описана Франкфуртською школою. Партисипативна культура, за визначенням Дженкінса, характеризується низьким бар'єром для художнього самовираження та громадянської активності, сильною підтримкою створення та обміну творами з іншими, а також вірою в те, що внесок має значення [59]. Ця концепція зміщує фокус з індивідуального споживання медіа на колективне культурне виробництво та співпрацю. Це пряма відповідь на епоху мас-медіа, де існувала чітка відмінність між творцями контенту та переважно пасивною аудиторією. Відтак, інтерактивність функціонує як базовий механізм, що уможливлює технічну чуйність, тоді як партисипативна культура — це ціннісна категорія та кінцева соціальна мета, яку ця інтерактивність обіцяє досягти.

Інтерактивність таким чином набула своєї сучасної ідеологічної цінності як пропонуване рішення модерністського конфлікту. Вона синтезувала естетичний бунт (руйнування стіни) з політичною критикою (домінування-вільний дискурс), обіцяючи відновити суб'єктність та участь, втрачені через індустрію культури [42]. Основний ідеологічний синтез зосереджувався на гарантії того, що історично об'єктивований суб'єкт може відновити роль мотора культурного виробництва. Обіцянка полягала в політичній утопії контролю, де суб'єкт отримає локалізовану владу та інтелектуальну свободу, які раніше пригнічувалися моделлю мовлення [39]. Приймаючи інтерактивність, суб'єкт теоретично виходив за межі просто «пасивного впливу інформації про продукт» до активного «проходження інформації», стверджуючи співвизначення над культурним змістом і значенням [42]. Ідеал інтерактивності став нерозривно пов'язаний з культурною цінністю та моральним імперативом подолання пасивності.

Незважаючи на потужну утопічну обіцянку емансипації, практична реалізація інтерактивності демонструє істотну ідеологічну невдачу, де форми участі зберігаються, тоді як зміст критичної суб'єктності розчиняється. Риторика активності була кооптована, функціонуючи як «привілейований режим споживацтва» [55]. Ідеологічна необхідність боротьби з пасивним споживанням негайно підринається комерційним імперативом, який прагне «монетизувати участь своїх користувачів». Цей перехід призвів до інструменталізації ідеалів свободи та участі, перетворивши їх на елементи алгоритмічного контролю. Алгоритмічне управління становить серйозну загрозу для вільно обираючого суб'єкта, оскільки воно систематично деградує здатність індивіда розумно передбачити наслідки свого вибору.

У цій архітектурі, ідеал участі обмежується, оскільки алгоритми часто пропонують гіперперсоналізовані послуги, тим самим обмежуючи базове право на незалежне прийняття рішень через неекспозицію до всіх доступних пропозицій. Вимога до участі може перетворюватися на примус, де суб'єкт, прагнучи активності, фактично погоджується на контроль і монетизацію своїх дій. У критичному підсумку, інтерактивність ризикує стати одним із центральних механізмів, через які

працює влада [55], оскільки суб'єктність реїфікується у стандартизовані, товарні дії, а справжня критична свідомість розчиняється в обов'язковій відповідності апарату.

Отже, інтерактивність, визначена поза її технічними функціями, виступає як критична культурна категорія, що вміщує глибоку історичну траєкторію: рух від обов'язкової спільної залученості до нав'язаного структурного відчуження, і, нарешті, до утопічного ідеалу відновленої суб'єктної суб'єктності. Інтерактивність функціонує як потужний ідеологічна функція, метою якої є повернути владу, автономію та голос відчуженому суб'єкту. З іншого боку, вимога участі ризикує трансформуватися в обов'язковий режим споживання, де дії суб'єкта монетизуються, а справжня суб'єктність реїфікується у поступливі, товарні жести.

Висновки до розділу 1

Інтерактивність є однією з найбільш актуальних і водночас найменш однозначно визначених категорій сучасної цифрової ери. Її концептуальна широта охоплює сфери від інформаційних технологій до соціальних медіа, але саме ця універсальність створює значні методологічні виклики.

Інтерактивність є базовою системною властивістю, що корениться в кібернетиці та визначається механізмом зворотного зв'язку. Проте, для справжньої інтерактивності необхідна «залежність третього порядку» та можливість впливу на структуру інтерактивної моделі. Тобто інтерактивна система повинна реагувати не лише на безпосередній вхідний сигнал, але й враховувати історію попередніх обмінів, наділяючи себе пам'яттю та умовністю. А також, забезпечити глибину взаємодії, де рішення користувача мають відчутний вплив на розвиток подій та кінцевий результат. Це дозволило операціоналізувати концепцію за допомогою багатовимірних моделей та встановити класифікацію інтерактивності за рівнем залученості: від простої Взаємодії (низький рівень, реактивність) через Участь (середній рівень, колективність) до найвищої Співпраці (трансформаційне співтворення).

Було встановлено культурну та ідеологічну цінність інтерактивності, спираючись на критичну теорію (Адорно, Хоркгаймер), символічний інтеракціонізм (Дж. Г. Мід) та концепцію партисипативної культури (Генрі Дженкінс). Дослідження підтверджує, що сучасний акцент на інтерактивних практиках функціонує як ідеологічний контракт та утопічний ідеал. Цей ідеал не є новим, а являє собою рекурсивний, архетиповий імпульс — крос-культурне бажання до активного внеску та співтворення. Сучасна артикуляція цього імпульсу є прямою, історичною відповіддю на структурну пасивність та глибоке відчуття відчуження, нав'язане моделлю мас-медіа та «індустрією культури» модернізму. Таким чином, інтерактивність цінується насамперед як анти-патологія — обіцянка відновити суб'єкта до його ролі співтворця культурної реальності.

Однак, критичний аналіз ідеологічної функції інтерактивності виявив її головну напругу: ідеали свободи та участі були інструменталізовані та перетворені на елементи алгоритмічного контролю. Це означає, що реалізований ідеал часто зраджує свою визвольну обіцянку, перетворюючи активну боротьбу за суб'єктність на контрольований, фіксований режим споживання.

РОЗДІЛ II

РОЗВИТОК КОНЦЕПЦІЇ ІНТЕРАКТИВНОСТІ В КУЛЬТУРІ

2.1. Концептуальні витоки інтерактивності в доцифровій культурі

Інтерактивність, попри її сучасну асоціацію з цифровими технологіями, за її ідеологічною природою, є не технологічним оновленням, а наскрізним культурним феноменом. Вона відображає основоположне, рекурсивне прагнення до активного внеску, яке було лише тимчасово придушене у XX столітті культурою мас-медіа.

Доцифрова культурна реальність, що протистояла нав'язаній пасивності, функціонувала завдяки двом ключовим базовим компонентам: діалогу та участі. Якщо діалог слугував механізмом спільного творення смислів та вимагав готовності до взаємного коригування власних поглядів [25], то участь була механізмом суб'єктності, що гарантувала індивіду право бути активним співтворцем і впливати на еволюцію культурної моделі [101]. Історичні форми, від архаїчних ритуалів до вуличних вистав, структурно вимагали цієї активної позиції, підтверджуючи, що ідеал залученого, а не споглядального, глядача є архетиповим культурним станом.

Діалог та участь слугують універсальними культурними механізмами, які сприяли складній інтерактивній взаємодії задовго до появи масових цифрових технологій. Ці обміни представляють інтерактивні механізми найвищого рівня, доступні в доцифрову еру, де результат — колективне творення значення та інновації — досягається за допомогою комплексних, взаємних комунікативних актів.

Архаїчні культури, часто характеризуються усними традиціями, що охоплюють історії, прислів'я, заклинання та пісні, які відігравали вирішальну роль у передачі знань, етичних та моральних норм, а також прикладів належної поведінки від одного покоління до наступного [36].

Відмінною рисою цих ранніх інтерактивних форм є їхня втілена природа. Усні традиції значною мірою покладалися на пам'ять, повторення та виконання для збереження. Оповідачі використовували повний спектр вокальних технік, жестів та

рухів для передачі значення та залучення аудиторії. Знання в примітивних культурах не споживалися абстрактно, а переживалися та втілювалися через інтерактивне виконання [36]. «Вербальний досвід» у цих контекстах був за своєю суттю мультисенсорним та високо занурюючим. Плинність та адаптивність усних традицій до безпосередньої аудиторії та контексту ще більше підкреслюють цей динамічний, втілений обмін, де сама розповідь могла змінюватися залежно від інтерактивного середовища. Ця безпосередність сприяла високому ступеню соціальної присутності та взаємного впливу, встановлюючи базовий зразок для подальших, більш опосередкованих форм взаємодії.

Наративна структура, розвиток персонажів та середовище — усе це працювало разом, щоб створити вражаючий досвід оповідання [36]. Оповідачі активно заохочували слухання через пряме звернення та риторичні питання, і, що важливо, вони адаптували свій темп та зміст на основі реакції аудиторії, іноді включаючи техніки «виклик-відповідь», поширені в певних культурних традиціях. Окрім вокальної подачі, невербальна комунікація, включаючи вирази обличчя, жести рук та рухи всього тіла, значно покращувала розповідь, динамічно зображуючи персонажів та сцени [36].

Ритуали та церемонії відігравали іншу центральну роль у примітивних інтерактивних практиках. Події, такі як обряди народження, статевого дозрівання, шлюбу та смерті — були незамінно важливими для підтримки соціального порядку та мінімізації сприйнятих соціальних небезпек [81]. Ці церемонії були не просто соціальними подіями, а цілісними, інтерактивними виставами, призначеними для зміцнення соціального порядку та сприяння адаптації індивідів один до одного в контрольованих емоційних умовах.

Ритуальний процес є за своєю суттю досвідним, наголошуючи на навчанні через безпосередню участь, а не пасивне сприйняття. Це глибоке залучення досягається через «процес накладання», де символічні повідомлення поєднуються з індивідуальними емоціями та вірою, що призводить до реорганізації когнітивних структур у учасників [101]. Ранні форми інтерактивності були менш про інтелектуальне розуміння і більше про безпосередній, відчутний досвід та втілену

інтерналізацію культурних норм та духовних зв'язків. Високий рівень участі був навмисною та ефективною стратегією для навчання, посилення доктрини та зміцнення громадських зв'язків через глибоко імерсивну, емоційно резонансну та колективно пережиту реальність.

Примітивні ритуали є прикладом форми «обов'язкової інтерактивності», де тілесне залучення та колективна участь були структурною вимогою. У ритуалі не існувало пасивного спостерігача: кожен член спільноти, незалежно від ролі, повинен був фізично та когнітивно брати участь, оскільки цей спільний інтерактивний акт був необхідний для досягнення бажаного матеріального чи психологічного результату (успіху, зцілення, консолідації) [81]. Ця обов'язковість участі формувала почуття соціальної відповідальності перед групою, оскільки індивідуальна активність безпосередньо впливала на добробут та безпеку всієї спільноти, забезпечуючи її суб'єктність у взаємодії з навколишнім світом. «Аудиторія» в цих контекстах є невід'ємно «виконавцем». Ритуал не може функціонувати належним чином без активної участі; кожен є співтворцем та співпереживачем.

Із зростанням суспільної складності та появою міст-держав, які замінили невеликі, локалізовані племінні спільноти, архетиповий імпульс до колективної участі мусив знайти нові, більш структуровані канали вираження. Функція культурної практики змістилася від первинної магічно-прагматичної необхідності (забезпечення врожаю чи полювання) [101] до політико-громадянської (інтеграція ідентичності та управління емоціями великої, різномірної аудиторії). Цей еволюційний перехід трансформував інтерактивність з її комунального обов'язку на громадянський привілей, що знайшло своє перше масштабне втілення в античному театрі.

Давньогрецький театр, що процвітав у 5 столітті до нашої ери, був набагато більше, ніж просто розвагою; це була центральна культурна установа та спільний досвід, що функціонував як публічний форум, де розгорталися соціальні, політичні та релігійні дискусії [49]. Глядачі вважалися активними учасниками, які безпосередньо взаємодіяли з виконавцями, перетворюючи амфітеатр на жвавий, колективний простір. Участь аудиторії була вирішальним інтерактивним елементом,

причому реакції та зворотний зв'язок глядачів суттєво формували вистави. Основною метою грецької драми було досягнення освітнього ефекту на аудиторію, що завершувалося «катарсисом» [49]. Театр, у цьому контексті, розглядався як «педагогічно повна школа», де аудиторія регулярно відвідувала та активно брала участь у виставах.

Грецькі драматурги використовували низку драматичних прийомів, включаючи драматичну іронію, пафос та комедійне розвантаження, щоб створити «динамічний та інтерактивний досвід», який залучав аудиторію до світу вистави та маніпулював їхніми емоційними реакціями [49]. Реакції та відгуки аудиторії не просто спостерігалися, а були вирішальними у формуванні вистав, причому драматурги та актори, коригували свою подачу на основі підказок аудиторії. Актори іноді використовували пряме звернення до аудиторії [49], явно визнаючи присутність глядачів і на мить руйнуючи театральну ілюзію, що ще більше спонукало до безпосередньої взаємодії.

Поряд з цією прямою формою участі, функціонував грецький хор, який виконував роль організованого посередника між сценою та публікою. Грецький хор був однорідною групою виконавців, які колективно коментували дію, надаючи необхідну довідкову інформацію, підсумовуючи події та контекстуалізуючи наратив [61]. Часто вважаючись «ідеальними глядачами» або «лідерами горя», хор направляв емоційні та моральні реакції аудиторії. Хор представляв загальне населення і міг служити посередником для моральної оцінки. Аристотель радив ставитися до хору «як до одного з акторів», підкреслюючи його внесок у сюжет та драматичне посилення [61].

Еволюція античної інтерактивності не була лінійною. Якщо грецький театр зберігав діалогічний зв'язок із публікою, заохочуючи критичне, громадянське обговорення соціальних та політичних питань, то культурна практика в Римі продемонструвала якісний зсув. Римська культура була глибоко «культурою видовища» [82], де публічні події були центральними для політики та розуміння римлянами своєї спільнотної ідентичності. Фокус змістився з комунікації між громадянами на повідомлення, що трансливалося політичною елітою. Це

перетворило публічну сферу з простору обговорення, як у Греції, на простір бачити та бути побаченим — ритуал утвердження імперської ідентичності [82].

Видовища, включаючи тріумфальні процесії, гладіаторські ігри та театральні вистави, ставали все частішими та пишнішими, слугуючи ключовими засобами комунікації між усіма громадянами. Ці події посилювали римські способи мислення, спільні цінності, спільні цілі та політичні інститути, ефективно виражаючи цінності політичної еліти, одночасно сприяючи формуванню спільної римської ідентичності серед різноманітних груп населення [82].

У міру того, як суспільства ставали складнішими та урбанізованими, інтерактивність зміщувалася від інтимних, локалізованих обрядів до формалізованих, великомасштабних публічних видовищ. Ці видовища, хоча все ще були партисипативними через голосну аудиторію та підтвердження спільних цінностей, все більше інструменталізувалися політичними елітами для поширення цінностей, утвердження влади та підтримки соціального порядку [82]. «Публічна сфера», концепція, застосовна навіть у доцифрових контекстах, активно формувалася через ці протоінтерактивні практики.

Після занепаду античних публічних сфер, де домінували політичні видовища, центр тяжкості культурної інтерактивності змістився. Середньовічна культура, глибоко сформована християнською вірою, розвинула відмінні форми інтерактивності, зосереджені на духовному залученні, розумінні наративу та зануренні в сенсорні переживання.

Середньовічна релігійна драма, що охоплювала містерії та літургійну драму, була глибоко інтегрована з вірою та життям громади. Ці п'єси часто відбувалися на відкритих просторах, таких як міські площі, двори або перед церквами, що дозволяло вільно переміщатися між кількома локаціями та активно сприяло взаємодії та участі аудиторії [35]. Вистави часто подорожували до аудиторії на сценічних возах та ставилася на відкритих громадських просторах, таких як міські площі, подвір'я або перед церквами, що сприяло вільному переміщенню між кількома локаціями та невід'ємно заохочувало взаємодію та участь аудиторії [35].

У переважно неписьменному суспільстві інтерактивна вистава слугувала основним засобом масової освіти та духовного навчання. Використання народної мови та посилення на місцеві події та людей ще більше підвищувало доступність та релевантність п'єс, значно заохочуючи залучення аудиторії. Середньовічна драма мала чітку дидактичну мету, ефективно передаючи релігійні та моральні послання [32]. Від акторів очікувалося, що вони переконливо донесуть ці послання, і вони, як відомо, коригували свої виступи на основі реакції аудиторії, забезпечуючи ефективну передачу намічених уроків. Літургійна драма, що виникла в центральному середньовіччі, надавала візуальні уявлення та пояснення віри, роблячи біблійні події більш зрозумілими та зміцнюючи зв'язок простих людей з Богом [32]. Самі літургійні процесії функціонували як форма драми, формуючи громадянську ідентичність та включаючи такі елементи, як діалог, дія та імітація. Процесійний метод виконання також дозволяв мультисенсорні переживання, такі як «витік» звуку з однієї станції на іншу, створюючи багатошаровий звуковий ландшафт для аудиторії.

Унікальною характеристикою середньовічної інтерактивності була проникна межа між виставою та реальністю. Аудиторія цього періоду вірила, що те, що вони бачили, було в певному сенсі фактичним через їхню пряму участь [35].

Інтерактивні культурні практики у ранньомодерний період є вирішальним моментом в історії перформансу, змінюючи взаємовідносини між видовищем і глядачем. Хоча історичні попередники, такі як давньогрецький театр, що покладався на хорові відгуки та голосові реакції і середньовічні містерії, що заохочували залучення через пряме звернення в громадських місцях, встановили моделі активної участі, Відродження знаменує момент, коли ці старі партисипативні режими почали формалізуватися та співіснувати з новими професійними та ідеологічними розмежуваннями.

Формування інтерактивних практик протягом Відродження (бл. 1400–1600 рр.) було принципово сформовано гуманізмом. Ця філософія зосереджувалася на глибокому перевідкритті класичної спадщини, сприяючи новому інтелектуальному клімату, зумовленому досягненнями в науці та широким впливом друкарського

верстата. Цей інтелектуальний рух співпав із піднесенням багатої буржуазії, які все частіше брали на себе роль покровительства, раніше зарезервовану для знаті та духовенства [100]. Ця децентралізована, комерційно потужна модель заохочувала художні форми, які відображали людський потенціал та безпосередню реальність.

На тлі піднесення гуманізму та комерційного патронажу, Відродження породило діаметрально протилежні траєкторії для культурної інтерактивності. З одного боку, винахід друкарського верстата у середині XV століття став першим технологічним кроком до стандартизації контенту та його пасивного споживання, провіщаючи майбутнє односпрямованої культури [100]. Друк забезпечив формалізацію та масове тиражування ідей, що сприяло Гуманізму та Реформації, але водночас зробив інформацію менш відкритою для миттєвого громадського діалогу та модифікації [100]. Читання, на відміну від усної взаємодії чи театральної імпровізації, є переважно односпрямованим і відокремленим актом. Розвиток друкованої культури привчав суспільство до індивідуального, недіалогічного споживання контенту, формуючи нову культурну звичку.

З іншого боку, гуманістичний акцент на людині та фізичній присутності призвів до розквіту народного, тілесного перформансу, який активно протистояв відстороненості, закладеній у друкованому тексті. Відповідно, Відродження встановило дві паралельні, але ідеологічно розбіжні моделі взаємодії: популярну, вуличну модель, що підкреслює високу суб'єктність, і придворну модель, зосереджену на ритуалізованому спільному виконанні серед еліти. Ці моделі підкреслювали гуманістичне пріоритетне значення фізичної, відчутної присутності.

Традиція вуличного перформансу *Commedia dell'arte* є прикладом популярної інтерактивною культурною практикою з високою суб'єктністю епохи Відродження [37]. Оскільки ці вистави часто відбувалися на свіжому повітрі та на публічних площах, близькість була невід'ємною, і аудиторія була не лише фізично поруч із виконавцями, але й соціально пов'язана, впізнаючи типові персонажі, які представляли різні соціальні класи у перебільшеній, комедійній манері.

Інтерактивний механізм *Commedia* повністю покладався на імпровізацію [37]. Хоча актори працювали за попередньо запланованими сценаріями, їхня подача та

таймінг були слабо структуровані, що вимагало негайної адаптації на основі реакції аудиторії та взаємодії з іншими виконавцями. Цей внесок надавав аудиторії значний ступінь структурної суб'єктності щодо наративу та комедійного ритму. Стиль виконання характеризувався дією, яка була гучною, диною, гротескною та грубою [37], що явно живилося реакцією аудиторії. Безпосередність і фізичний характер цього обміну означали, що аудиторія функціонувала як співавтори; їхня відповідь була важливою для завершення перформансу.

Різким контрастом до стихійної та неконтрольованої інтерактивності народної *Commedia dell'arte* виступали елітні форми придворного мистецтва. В елітних колах Маска пропонувала контрольовану, проте однаково захоплюючу модель взаємодії. Маска, яка сприяла піднесенню барокового балету, підтримувала послідовну структуру, призначену для інтеграції шляхетної аудиторії у виставу [100]. Послідовність зазвичай включала вхід монарха, професійну анти-маску, процесію співаків та музикантів і, також, головну маску та гуляння.

Критичний момент взаємодії відбувався під час гулянь. Цей сегмент був ексклюзивним соціальним ритуалом, де придворні, які до цього моменту були глядачами, повинні були показати себе індивідуально у тому, що являло собою ренесансний танцювальний поєдинок [100]. Це вимагало від елітних членів аудиторії перейти від пасивних глядачів до активних учасників і виконавців. Маска стирала межу між виконавцем і глядачем, але конкретно серед соціальної еліти, функціонуючи не як канал для популярного зворотного зв'язку, як у *Commedia*, а як високоризиковий, ексклюзивний соціальний ритуал, де демонстрація культурного капіталу та статусу була першочерговою.

Інтерактивні практики Відродження були полем боротьби між вуличною суб'єктністю та елітарним контролем. Ці дві протилежні моделі, що існували паралельно, підкреслювали дві ренесансні цінності: тілесне залучення і соціальний статус. Однак, саме ця епоха, святкуючи пряме, тілесне залучення, парадоксально започаткувала початок кінця неієрархічної участі. Наростаюча професіоналізація театру, що супроводжувалася ідеологічною та архітектурною формалізацією, призвела до початкової кодифікації того, що пізніше назвуть «четвертою стіною»

[20. с.31] — невидимої, але чіткої лінії, що розділяла виконавців і глядачів, усуваючи безпосередню фізичну інтеракцію.

Період бароко (бл. 1600–1750 рр.) розвивав ці практики під істотно іншими ідеологічними обмеженнями, зокрема Католицькою контрреформацією та інтенсивною політичною нестабільністю після конфліктів [20. с.31]. В цей час було засвідчено відхід інтерактивних культурних практик від людської суб'єктності до технологічної витонченості та абсолютного контролю над глядачем.

Театр бароко став місцем для чудових постановок драми, балету та нового виду мистецтва — опери. Опера, з її поєднанням музики, поезії, живопису, освітлення та інженерії, часто вважається архетиповою формою мистецтва бароко, що втілює амбіції епохи щодо повного видовища [100]. Ця повна інтеграція була спрямована на максимальний емоційний та сенсорний вплив, ідеально узгоджуючись із бароковим акцентом на драмі та пафосі, а не на реалізмі, який цінувався Відродженням.

Якщо друкарський верстат стандартизував та зафіксував ідеологію на папері, то сценічна машинерія бароко у XVII столітті стандартизувала та зафіксувала емоційну реакцію. Механізація видовища стала першочерговою. Ілюзійні сценічні декорації, як-от ілюзійні декорації та контрольоване освітлення, були використані для заміни усного/фізичного діалогу на візуальне, інженерне приголомшення.

У цьому середовищі роль аудиторії зазнала глибокої трансформації. Вони перестали бути активними учасниками і стали поглиненими, пасивними глядачами, чия емоційна відповідь — благоговіння та подив [100] — була точно інженерно розроблена та необхідна для того, щоб перформанс виконав свою функцію утвердження централізованої влади. Застосування технологій та архітектури мало на меті придушити критичне, інтелектуальне залучення, яке цінував гуманізм. Шляхом розгортання швидких, приголомшливих сенсорних вхідних даних, вистава обходила раціональну критику і вимагала підпорядкування чудовій ілюзії [100]. Технологічні інновації у постановці були, таким чином, не просто естетичними покращеннями, а інструментами ідеологічного управління. Хвиля театрального будівництва по всій

Європі слугувала відчутним доказом придворної чи громадської влади, встановлюючи «пасивні» типи театрів, відомі сьогодні.

Якщо стратегія бароко полягала в технологічній інженерії емоцій глядача через монументальність, світло та спецефекти, що забезпечувало пасивну, але імерсивну рецепцію, то епоха класицизму (XVIII ст.) здійснила наступний, ще більш радикальний крок у придушенні суб'єктності. Фокус змістився від сенсорного приголомшення до раціонального підпорядкування. У театрі класицизму, з його диктатом трьох єдностей, та в інших мистецтвах, інтерактивність була пригнічена на користь авторського контролю та раціонального порядку [32]. Класицизм прагнув остаточно закріпити авторитет автора та порядку, перетворивши глядача з об'єкта емоційної маніпуляції на об'єкт інтелектуального підкорення. Культурний об'єкт прагнув бути завершеним і непорушним, а роль глядача зводилася до пасивного, раціонального спостерігача. Ця сувора формалізація посилила напругу між авторитарністю творця і прагненням до участі, створюючи культурне тло для подальших парадигмальних зсувів.

Класичний театр, глибоко зобов'язаний інтерпретаціям Аристотеля та французькій драматичній традиції, формалізував драму через суворий диктат правил, який докорінно придушував спонтанність і сприяв пасивності глядача [32].

Основним принципом цієї формалізації було абсолютне дотримання трьох єдностей:

1. Єдність дії: п'єса повинна мати єдиний, узгоджений сюжет без побічних ліній чи нерелевантних епізодів.
2. Єдність часу: дія в ідеалі мала відбуватися протягом одного оберту сонця.
3. Єдність місця: дія повинна відбуватися в одному місці

Класицизм культивував ідеального класичного глядача, який мав не емоційно чи фізично брати участь у дії, а виконувати роль раціонального спостерігача. Принциповою вимогою було, щоб витвір мистецтва — чи то вистава, картина чи скульптура — був зрозумілим і завершеним сам по собі [32]. Цілісність і логіка твору мали бути одразу помітними для раціонального розуму, що робило активне, образне «завершення» твору глядачем непотрібним і навіть небажаним. Це

прагнення до універсального, очевидного порядку зрештою посилювало авторитет автора [32]. Творець виступав як раціональний законодавець, диктуючи естетичну та моральну істину, закодовану в бездоганній структурі твору.

Відтак, епоха класицизму заклала історичну траєкторію одомашнення аудиторії. Своїм акцентом на непорушній формі та авторитарному контролі автора над змістом, класицизм став початковою точкою найвищого структурного придушення інтерактивності. Він кодифікував ідеал пасивного, відстороненого спостерігача, створюючи культурну норму, яка пізніше буде посилена і масовано розтиражована технологіями ХХ століття, що врешті-решт викликало ідеологічну реакцію у вигляді прагнення до цифрової інтерактивності.

Отже, аналіз витоків доцифрових культурних практик підтверджує, що інтерактивність є не винаходом, а архетиповим імпульсом, який є функціональною необхідністю для формування та виживання ранніх соціальних структур. У практиках протоінтерактивності тілесна і просторова участь була обов'язковою та неієрархічною, де аудиторія була співвиробником реальності. Однак, із переходом до складних, централізованих суспільств, ця архетипова вимога була комплексно пригнічена та інструменталізована. Культурні моделі еволюціонували від функціональної участі до контрольованого споглядання, досягнувши свого структурного апогею в класицизмі, який стандартизував ідеал пасивного, раціонального спостерігача.

2.2. Інтерактивність в епохи Просвітництва та модернізму

Епохи Просвітництва (XVIII століття) та модернізму (XX століття) втілюють найглибше структурне та ідеологічне протиріччя в історії інтерактивності. У цей період структурна пасивність активно культивувалася та інституціоналізувалася через впливові механізми, вкорінені спочатку у світському розумі, що формалізував відчуженого глядача, а пізніше – у масовому економічному та технологічному контролі, що породила медіа-індустрія. Основний парадокс полягає в одночасному історичному формуванні як потужного тиску до конформізму, так і інтенсивного прагнення до суб'єктності.

Просвітництво своїм акцентом на раціоналізмі, індивідуальній свідомості та критичному мисленні мало подвійний вплив. З одного боку, воно посилювало тенденцію до пасивізації споживача, виховуючи раціонального, відчуженого спостерігача мистецтва. З іншого боку, воно заклало основи для нової форми інтерактивності — інтелектуального діалогу ідей у публічній сфері.

Просвітництво ґрунтувалося на перевазі розуму та наукового методу. Цей епістемічний зсув вимагав від індивіда спостерігати світ, а отже, і мистецтво, з об'єктивною відстороненістю. Щоб критичне судження мало універсальну чинність, спостерігач мав бути відчуженим від емоційного, суб'єктивного впливу об'єкта, тим самим надаючи пріоритет раціональному судженню над безпосереднім, емоційним досвідом. Основна функція глядача була формалізована як функція раціонального спостерігача або критичного судді, а не фізичного чи емоційного учасника.

Ця новостворена естетична дистанція була закріплена й посилена через нові інститути критики та розвиток правової бази, що визначала авторство й інтелектуальну власність [89]. Мистецький об'єкт став самодостатньою сутністю, яку слід пасивно сприймати, аналізувати та оцінювати, що заклало інтелектуальну основу для буржуазної публічної сфери. Просвітництво внутрішньо визначило основну роль аудиторії як дисципліноване сприйняття та інтерпретацію завершеного продукту, а не як спільне чи гнучке творення.

Цей розвиток породив витончену пасивність: тіло залишалося інертним, фізично відокремленим від вистави чи об'єкта, тоді як розум мав бути критично активним. Ця відчуженість вважалася необхідною для об'єктивного, критичного судження, але водночас вона відділяла споживання мистецтва від безпосередніх, тілесних культурних практик. У цьому контексті контрольована, пасивна аудиторія стає передбачуваною групою споживачів, необхідною для функціонування масової культури. Це засадниче розділення — розрив між тілом та інтелектом — стало головною ідеологічною мішенню, яку радикальні практики авангарду пізніше спробували знищити. Прагнення до об'єктивної, універсальної істини через раціоналізм вимагало відчуженого глядача, встановлюючи прямий причинно-наслідковий зв'язок, де активна, емоційна залученість розглядалася як протилежність критичному, об'єктивному сприйняттю.

Парадоксально, але тоді як естетична роль глядача була формалізована до пасивності, Просвітництво одночасно інституціоналізувало нову форму суспільної участі через створення публічної сфери. Праця Юргена Габермаса про структурну трансформацію публічної сфери [51] розкриває контрнатив до естетичної ізоляції. Публічна сфера була концептуалізована як «дискурсивний простір» [51], де приватні особи могли збиратися для участі в раціональних дебатах, формулювати суспільні потреби та досягати консенсусу щодо загальних інтересів.

Ця форма участі становила нову, проте за своєю суттю безтілесну, інтерактивність. Взаємодія та зворотний зв'язок відбувалися через опосередковані канали, такі як друк, епістолярні романи, салони та кав'ярні [52]. Участь була суто інтелектуальною, покладаючись на обмін раціонально обґрунтованими аргументами — прихильність до логосу — а не на фізичну присутність, спільний ритуал чи тілесну залученість. Просвітництво успішно інституціоналізувало участь не в самому мистецькому досвіді, а навколо нього, у формі надійної критики та політичного коментаря [52]. Ця інтелектуалізована інтерактивність функціонувала паралельно до мовчазної, споглядальної естетичної ролі, але залишалася структурно відділеною від неї.

Окремої і детальнішої згадки вартий епістолярний роман — жанр, представлений через низку листувань, був особливо ефективним у вимаганні цієї ментальної інтерактивності. Формат пропонував пряме занурення у внутрішній світ персонажів і часто представляв фрагментовану розповідь, вимагаючи від читача активно синтезувати та спільно конструювати повний сенс із листів [45]. Ця структура тротистояла владі єдиного оповідача, наголошуючи на власному спостереженні та наративній ролі окремого читача, концептуально пов'язуючись з локківським емпіризмом [45]. Епістолярний роман успішно інституалізував інтелектуальну участь у масовому масштабі, функціонуючи як тиха, індивідуалізована протидія фізичній пасивності, якої вимагала просценічна сцена.

Однак, цей акцент на безтілесному, дискурсивному обміні мав важливий виняток, який вимагав не лише ментального спостереження, а й прямого фізичного залучення. Прагнення до активної участі вийшло за межі літературної уяви, перемістившись у публічний простір науки, де вимога до ментального спостереження трансформувалася у візуальне та фізичне видовище. Широке захоплення Просвітництва науковими відкриттями, особливо електрикою, проявилось в захоплюючих публічних демонстраціях, розроблених як ввічлива розвага, так і освітні видовища [21]. Подібні публічні виступи відбувалися в різноманітних місцях, включаючи кав'ярні, наукові товариства, зали для зборів та таверни, ефективно розширюючи свою аудиторію, включаючи чоловіків, жінок і дітей. Ці демонстрації були високоінтерактивними, перетворюючи абстрактні наукові явища на відчутні, захоплюючі вистави.

Пряма фізична участь була відмінною рисою цих подій. Популярний «лейденський експеримент» передбачав утворення ланцюгів людей, що трималися за руки, які всі одночасно отримували удар струмом, коли перша та остання людина в колі торкалися обкладок банки, створюючи колективний, спільний фізичний досвід [21]. Іншим помітним прикладом була «електризуєча Венера», або електричний поцілунок, коли заряджена дама на ізолюваному стільці відштовхувала джентльменів [21], які намагалися її поцілувати, іскрою, на велику втіху як дами, так і ширшої аудиторії. Окрім прямої фізичної взаємодії, ці наукові видовища

пропонували і багатий мультисенсорний досвід. «Електричний вогонь» був не тільки видимим завдяки своєму яскравому світлу, але й супроводжувався характерним потріскуванням та специфічним сірчанним запахом, створюючи захоплюючий та незабутній досвід [21].

Центральна ідея Просвітництва про автономного, незалежного, мислячого суб'єкта опосередковано створила інтелектуальну основу для пізнішої вимоги діяльності (*agency*) у культурі. Проте, цей інтелектуальний ідеал, незважаючи на свою емансипативну філософію, призвів до інституціоналізації нової, більш витонченої форми пасивності. Раціональний, відсторонений глядач, ідеалізований епістемологією Просвітництва та підтримуваний конвенціями буржуазних культурних інститутів, став конкретною ідеологічною причиною для невдоволення. Мистецький бунт Авангарду був націлений на просвітницького глядача не лише через його глибоку пасивність зіткнувшись із естетичним об'єктом, але й тому, що інтелектуальна публічна сфера виявилася вкрай вразливою до економічної корупції та системного маніпулювання під впливом пізнього капіталізму [51].

Модернізм глобальний культурний рух, який визначається внутрішньою напругою щодо засобів і способів культурної рецепції, став свідком швидкого розширення технологічних можливостей, що одночасно уможливило конфлікт між централізованим контролем над смислом і радикальною естетичною вимогою до залученості. Він наголошував на експериментах, абстракції та суб'єктивному досвіді, свідомо відкидаючи історичні та консервативні цінності, включаючи реалістичне зображення об'єктів [1]. Цей рух часто підживлювався «утопічними» соціальними та політичними програмами, що ґрунтувалися на вірі в здатність людей створювати, покращувати та переформовувати своє середовище за допомогою практичних експериментів, наукових знань або технологій [1].

Поряд із цим, технологічний та індустріальний розвиток створив перешкоду на шляху до відновлення інтерактивності. На початку XX століття з'явилися нові медіа — кіно, радіо та телебачення, які вперше зробили культурний продукт технічно зафіксованим, тиражованим і централізовано розповсюджуваним [78]. Визначальною характеристикою мас-медіа в добу модернізму стала успішна

інституціоналізація односпрямованого потоку комунікації, що за своєю суттю нав'язував масовій аудиторії позицію пасивного суб'єкта. Цей процес завершив встановлення «четвертої стіни» зробивши її не просто театральною умовністю, а фізичною та технологічною реальністю.

Теоретичні основи для розуміння основного конфлікту цього періоду походять насамперед із критичної теорії, зокрема зі спадщини діячів Франкфуртської школи, Теодора Адорно та Вальтера Беньяміна [39]. Вони надали визначальну теоретичну основу для нового явища, назвавши його «індустрією культури» [39]. Адорно і Беньямін стверджували, що екосистема мас-медіа — включаючи фільми, радіо, журнали та рекламу — є не нейтральною платформою для розваг чи дискурсу, а потужним, консолідованим механізмом для посилення соціального контролю [39]. Цей механізм структурно нав'язував стандартизовану систему, створюючи історичний виняток, коли культурна продукція була ретельно розроблена для усунення критичного мислення.

Проте, незважаючи на спільну критику стандартизації та відчуження, яке нав'язує масова культура, їхні погляди розійшлися саме щодо наслідків технологічного відтворення. Беньямін вбачав у механічному відтворенні приховані, утопічні можливості для демократизації мистецтва [39]. На противагу цьому, Адорно застерігав від стандартизації масової культури та її використання для ідеологічного контролю [39].

Ця діалектична напруга між двома позиціями, надією на звільнення та критикою контролю, встановлює основний рушій усієї модерністської епохи, визначаючи модерністського глядача, з одного боку, керованим економічним імперативом зароджуваної індустрії культури, який інституціоналізував технічно нав'язану пасивність. З іншого боку, підживлений естетичними та політичними імперативами авангарду, невпинно вимагав критичної активності за допомогою методів, розроблених для відчуження та порушення.

Індустрія культури впроваджувала гомогенізацію та фабрикувала передбачуване, стандартизоване задоволення, тим самим перетворюючи автономного індивіда на пасивного споживача, а не активного учасника культурного

виробництва. Ця модель структурно позбавляла аудиторію критичної суб'єктності, обмежуючи дискурс тими темами, які підтверджені та схвалені медіакорпораціями [39], ефективно замінюючи ідеал раціональних дебатів Просвітництва на видовище, керовану дискусію та маніпульоване споживання. Ця системна пасивність, зумовлена економічними та технологічними обмеженнями, виявилася набагато всеосяжнішою та тоталізуючою, ніж епістемологічна пасивність попереднього століття. Метою вже не було інтелектуальне відсторонення заради критики, а знищення критики заради прибутку та конформізму.

Технічна архітектура ранніх мас-медіа вирішально диктувала цю пасивну модель споживання. Механічна фіксація, чи то через централізовані засоби мовлення радіо та телебачення, чи через контрольоване розповсюдження кінострічок, централізувала виробництво та дистрибуцію, структурно ізолюючи споживача [93]. Технічний акт мовлення вимагав від аудиторії прийняти роль приймача, створюючи структурну умову, яка сприяла «закритим текстам» на противагу партисипативним форматам [78]. Це означає, що пасивність перед екраном була не лише естетичною проблемою, а й соціально-політичною. У цьому керованому процесі відчуження індивідів посилювалося, оскільки вони не мали зворотного зв'язку для впливу на мас-медіа.

У відчайдушній відповіді на цю всеохоплюючу модельну пасивність, опозиційні мистецькі рухи прагнули агресивно відновити суб'єктивну роль аудиторії. Їхні зусилля, хоча й життєво важливі як культурна критика, залишалися здебільшого неінституціоналізованими та структурно неефективними проти економічної могутності Індустрії культури.

Найрадикальніший і найфундаментальніший крок проти пасивності зробив Марсель Дюшан, який переніс поле битви із сенсорного сприйняття на когнітивне. Дюшан встановив, що мистецтво фундаментально полягає в ідеї, а не в технічній майстерності чи естетичному задоволенні [1]. Його сумнозвісний «Фонтан» (1917), розірвав прийнятий зв'язок між працею художника та невід'ємною цінністю твору. Реді-мейд слугував антипасивним жестом, оскільки він оминав пасивне естетичне споглядання. Мистецький об'єкт був визначений як принципово незавершений, доки

глядач не залучить свої когнітивні та критичні здібності для надання значення. Дюшан концептуально забезпечив, що глядач є не пасивним одержувачем фіксованого повідомлення, а необхідним функціональним елементом у семантичному творенні роботи.

Виникнувши наприкінці 1950-х та 1960-х років, гепенінги перенесли антипасивний імператив із концептуального виклику на втілену участь, зосереджуючись на руйнуванні фізичної межі між мистецтвом і життям.

Гепенінги характеризувалися своєю імпровізаційною природою [1], відсутністю традиційної театральної структури та явною метою руйнування «четвертої стіни». Під впливом екзистенціалізму, ці події включали рух, звук та візуальне мистецтво, вимагаючи активної участі та фізичної залученості від аудиторії. Вирішальною передумовою було те, що мистецтво визначалося виключно дією, а не кінцевим фізичним об'єктом.

Зразкові роботи таких митців, як Аллан Капров, часто включали інсталяційні «середовища», які вимагали від аудиторії рухатися, взаємодіяти та фізично робити внесок у простір [1]. Цей підхід прямо протистояв пасивному, розсадженому розташуванню, яке було культурно нав'язане з періоду Бароко, забезпечуючи, що аудиторія є незамінним фізичним входним компонентом тимчасової реальності мистецького твору.

Авангардні рухи, як дадаїзм і сюрреалізм, також відчайдушно прагнули відновити інтерактивність, руйнуючи межу між мистецтвом і повсякденністю, їхня радикальна програма містила внутрішній парадокс. Борючись проти традицій, вони мимоволі увічнювали спеціалізоване поняття культурного виробництва [1]. Їхнє антимистецтво швидко було прийняте художніми інституціями, що призвело до їхньої «кінцевої невдачі» послідовно інтегрувати мистецтво в повсякденне життя і зробити інтерактивність масовою.

У контексті боротьби за відновлення агентності глядача, експериментальний театр став основним полем культурологічного протистояння ідеалу пасивного споживання. Теорія епічного театру Бертольта Брехта кинула суворий, інтелектуальний виклик емоційній маніпуляції, властивій традиційній

(арістотелівській) драмі, маючи на меті функціонально перетворити глядача на соціально-політичного аналітика.

Основною стратегією Брехта був «ефект очуження» (*Verfremdungseffekt*) [26]. Цей прийом був розроблений, щоб блокувати емоційну емпатію аудиторії та запобігати природній ідентифікації з персонажами та драматичною дією. Натомість, епічний театр вимагав стану «критичної відстороненості», змушуючи аудиторію об'єктивно розглядати події як демонстрацію людської поведінки, що підлягає зміні соціальних та історичних умов [26]. Мета полягала в тому, щоб спонукати аудиторію розмірковувати над аргументом п'єси, розуміти її соціальну механіку та приходити до критичних, об'єктивних висновків. Хоча успішно порушив емоційну пасивність, участь Брехта залишалася принципово когнітивною, зберігаючи залежність Просвітництва від глядача як раціонального, критичного інтелектуала, і, таким чином, обмежуючи його руйнівний вплив у новій масовій споживчій культурі.

У різкій опозиції до раціоналізму Брехта, театр жорстокості французького художника та теоретика Антонена Арто виступав за тотальну, вісцеральну залученість, категорично відкидаючи інтелектуальну дистанцію [40]. Він наполягав на «духовній жорстокості», яка змушувала б глядачів протистояти їхнім емоційним реакціям та інтенсивності дії, руйнуючи дистанцію між сценою та публікою [40]. Визначаючи «жорстокість» не як садизм, а як «жагу до життя» і «неминучий примус», необхідний для звільнення аудиторії від їхнього суспільного страждання через безпосередній, сенсорний контакт із виставою.

Арто вимагав, щоб театр був невпинним нападом на почуття глядачів [40]. Його робота була спрямована на руйнування захисних механізмів і самотності, спричиняючи фізичні, ментальні та моральні потрясіння, тим самим сприяючи «причащанню та особистісній метаморфозі» [40]. Втілюючи свою ідею усунути поділ аудиторії від вистави, він буквально прибирав сцену, щоб розмістити акторів у тому ж просторі, що й аудиторія. Цей рух продемонстрував відчайдушну готовність Авангарду підвищити вимогу до участі до обов'язкового, часто шокуючого, втручання, щоб спричинити негайні, вісцеральні зміни в аудиторії.

Таким чином, акцент Просвітництва на автономії мистецтва та універсальному розумі посилив пасивність, закріпивши авторитет автора та ідеал завершеного, досконалого твору. Інтерактивність була непотрібна, оскільки логіка твору мала бути очевидною для раціонального розуму. Це призвело до відчуження глядача від процесу творення, залишивши йому лише роль судді естетичної досконалості, а не співучасника. Проти цього нового порядку, завдяки ідеологічно запеклих бунтам, виступали митці епохи модерну. Але і цей період завершився структурним глухим кутом щодо активної участі. Авангардні рухи, попри те, що правильно ідентифікували та запекло оскаржували втраченість суб'єктності та критичної пасивності, не змогли подолати технологічну та економічну архітектуру, розроблену для масового, пасивного сприйняття. Вирішення цієї дихотомії, а саме інтеграція критичної участі в системну норму, прийшло з іншої площини. Воно було сформульоване не в мистецьких маніфестах, а в наукових моделях, які описують контрольовані моделі комунікації.

2.3. Роль цифрової революції у реконцептуалізації інтерактивності

Історичний напрямок культури ХХ століття була корінним чином позначена стійкою кризою людської суб'єктності, значною мірою нав'язаною технологічною архітектурою мас-медіа. У той час як авангардні рухи модернізму сформулювали жорстоку критику системного відчуження, вимагаючи відновлення активної ролі суб'єкта в культурному виробництві, ці ідеологічні виклики зрештою зіткнулися зі структурною безвихіддю. Естетичні рішення, запропоновані авангардними рухами, залишалися не масштабованими, нездатними протистояти величезній, централізованій економічній та технологічній силі індустрії культури. Ця інфраструктура, визначена кіно, радіо та телебаченням, комплексно нав'язувала структурну пасивність через успішну інституціоналізацію одностороннього комунікаційного потоку, закріплюючи «четверту стіну» як фізичну та технічну реальність для масової аудиторії.

Цифрова революція виникла як критична сила, що забезпечила необхідний структурний і технічний синтез там, де естетичний бунт зазнав поразки. Розв'язання цієї головної дихотомії модернізму було досягнуто не через подальші мистецькі маніфести, а через застосування наукових моделей, що описують контрольовані моделі комунікації. Саме в цей період, у контексті кібернетики та теорії систем, був сформульований термін «інтерактивність». Це наукове поняття, що описує моделі зв'язку зі зворотним зв'язком [88], стало в подальшому основоположним для опису сучасних культурних практик.

Впровадження обчислювальних систем під час цифрової революції стало головним стимулом для концептуального переходу від загальної «взаємодії» до більш спеціалізованої «інтерактивності». Це було не лише питанням технологічних можливостей, а принциповою трансформацією взаємин між контентом, творцем та споживачем, що керувалася трьома взаємопов'язаними силами.

Першим імперативом була – технологічна спроможність, що впливає з кібернетичної моделі двосторонньої, контингентної комунікації. Це забезпечило структурну здатність подолати централізовані обмеження широкомовних медіа.

Другим було – розширення суб'єктності (ідеал), що представляло історичний, критичний та культурний тиск, успадкований від десятиліть авангардної критики, який вимагав відновлення агентивності та участі відчуженого суб'єкта. Третьою, і, мабуть, найбільш вирішальною, силою був – економічний стимул (персоналізація/дані). Логіка пізнього капіталізму змістилася від масового виробництва стандартизованих товарів, характерного для індустрії культури, до індивідуалізованих послуг. Ця економічна необхідність структурно обумовила високий рівень постійного внеску користувачів, таким чином перетворивши ідеологічну вимогу до суб'єктності на незамінну функціональну вимогу для цифрової платформи. Таким чином, технологічний синтез відбувся саме там, де ідеологічна вимога до агентивності могла бути успішно монетизована.

Якісна відмінність цифрових медіа, і необхідна передумова для реконцептуалізації інтерактивності, полягає в її структурній залежності від двоспрямованого зворотного зв'язку. Цей механізм дозволяє інтерактивній моделі досягти контингентної, саморегулюючої складності (залежність третього порядку) [88], необхідної для підтримки значущої взаємодії. Фундаментальним зсувом стало встановлення розподіленої архітектури, яка забезпечила матеріальні засоби для масштабування ідеалу участі.

Структурний синтез розпочався з проєктів у 1960-х роках, таких як *ARPANET* [15], які були концептуалізовані на принципі розподіленої комунікаційної мережі. Пол Баран розробив цю модель, в якій повідомлення розбивалися на блоки, інтелектуально маршрутизувалися через численні комутаційні вузли та доставлялися через кілька потенційних шляхів [15]. Це є остаточним відходом від централізованої моделі. Централізовані мережі, типові для кіно чи телебачення, покладаються на один центральний сервер або точку виробництва для всіх функцій управління даними, встановлюючи жорстку ієрархічну структуру. Натомість, розподілена архітектура використовує кілька рівноправних вузлів, забезпечуючи надмірність і запобігаючи єдиній точці відмови [15].

Перевизначення інтерактивності в цифрову епоху ґрунтовно корениться в рішучому технологічному відході від централізованого, лінійного потоку, що

характеризував мас-медіа. Культурний ландшафт, характерний для ХХ століття, визначався моделлю комунікації «зверху-вниз», «один-до-багатьох». Централізовані інституції — кіностудії, звукозаписні компанії та видавництва — діяли як контролери, що управляли виробництвом та розповсюдженням культурних продуктів. Глядачі були переважно пасивними споживачами, що сприймали контент без прямого впливу чи можливості зворотного зв'язку. Цифрова революція, спираючись на теоретичні засади кібернетики, запровадила нову парадигму, яка уможливила відхід від статичної природи аналогових медіа до динамічних, еволюційних цифрових систем та переосмислення культурних практик щодо естетики, форми та ролі аудиторії. Суттєвим внеском цифрової революції було надання інженерного рішення, зокрема розподілена архітектура та двоспрямований зворотний зв'язок, ідеологічній та політичній проблемі, тобто пасивний суб'єкт, яку авангард раніше ідентифікував, але не міг матеріально вирішити.

Операціоналізація цієї розподіленої архітектури для масової публіки відбулася з появою всесвітньої павутини (*World Wide Web*) у 1990-х роках, де гіпертекст став базовим масовим інтерактивним інтерфейсом. Гіпертекст являв собою матеріальну реалізацію антиавторитарних, нелінійних естетичних ідеалів, які були концептуалізовані художнім авангардом десятиліттями раніше, наприклад, «відкритий твір» Умберто Еко [23].

Гіпертекст структурно перекладає раніше лінійні форми письма в технологічно нелінійний формат [16]. Гіперпосилання — вирішальний естетичний та структурний компонент — спровокувало багатолінійні процеси читання [30]. Ранні теоретики явно пов'язували цю нову структуру з ключовими положеннями постструктуралізму, включаючи «смерть автора», децентралізацію текстового значення та «метафору ризоми» [30]. Вперше читач/користувач отримав навігаційну агентивність, змінивши свою роль з пасивного отримувача на активного маніпулятора та співвизначника інформаційної траєкторії. В результаті, успіх мережі можна пояснити її здатністю формально кодувати радикальні філософські та естетичні теорії децентралізації у функціональні інструменти масового ринку.

Руйнування інституційного контролю було першочерговим результатом. Саме мережева архітектура інтернету, а не її технічні деталі, стала необхідним каталізатором [13]. Розподілена природа мережі обійшла традиційних посередників. Будь-хто, маючи доступ до інтернету, міг стати видавцем, музикантом чи режисером, поширюючи свою роботу безпосередньо світовій аудиторії. Це призвело до поширеної віри в культурну децентралізацію, де влада розглядалася як розподілена між безліччю творців і споживачів. Ранній інтернет був проголошений як демократична сила, простір для комунікації «багатьох-до-багатьох», що звільнить культуру від обмежень корпоративних «контролерів» [79]. Однак ця початкова обіцянка децентралізації перетворилася на нову форму контролю, що призвела до нової концентрації: культурного критичного зрушення.

Критична енергія авангарду, яка прагнула подолати пасивність, нав'язану індустрією культури, була успішно інтегрована в домінантну економічну та культурну систему. Результатом стало встановлення партисипативної культури, визначеної низькими бар'єрами для самовираження, співпраці та вірою в те, що індивідуальний внесок має значення [59]. Це, здавалося б, виконало прагнення авангарду до інтеграції виробництва та споживання. Інтерактивність функціонує як переконливий ідеологічний контракт, обіцяючи відновити автономію, історично заперечену мас-медіа.

Однак, ця інтеграція була водночас актом захоплення. Капітал не придушив ідеал участі, навпаки, він його прийняв та операціоналізував. Хоча цифрова революція забезпечила структурне розв'язання кризи модернізму, реалізований ідеал участі був негайно підданий інструменталізації, трансформуючи політичний потенціал суб'єктності у високоприбутковий режим комерційного вилучення.

Структурна кооптація участі освітлюється парадоксом контролю, сформульованим у контексті інтерактивного мистецтва Джимом Кемпбеллом. Кемпбелл критикує моделі, які забезпечують лише «ілюзію діалогу» (*Delusions of Dialogue*), а не справжню чуйну взаємодію [29]. Він зауважив, що багато інтерактивних робіт здаються заскриптованими, оскільки дизайнери передбачають та попередньо програмують поведінку користувачів, що призводить до

передбачуваних, замкнених результатів. За його визначенням, інтерактивність і повний контроль принципово несумісні, позиціонуючи інтерактивні роботи на спектрі між повністю контрольованими та високочутливими системами [29]. Ця концепція, особливо актуальна в цифрових середовищах, підкреслює, що суб'єктивне відчуття контролю користувачів максимізується, навіть коли їхній об'єктивний контроль над даними є мінімальним.

Ключовий механізм цього парадоксу є надзвичайно ефективним: система досягає відчуття агентивності, надаючи обмежений, але ретельно калібрований ступінь свободи користувача [29]. Надаючи індивіду контроль конкретно над публікацією інформації (наприклад, можливість натиснути «опублікувати», вибрати сюжетний напрямок або налаштувати профіль), система викликає потужне відчуття розширення можливостей та самовпевненості. Цього обмеження достатньо, щоб задовольнити суб'єктивну людську потребу в контролі і забезпечити безперервну участь, але його недостатньо, щоб дозволити користувачеві справжню системну трансформацію чи непередбачуваність.

Ця інженерно розроблена індивідуально забарвлена суб'єктність є достатньою для підтримки постійної підтримки «ілюзії діалогу», пом'якшуючи раціональні занепокоєння користувачів щодо конфіденційності або подальшого використання даних третіми сторонами [29]. Надана свобода обмежена, але достатня для підтримки постійної, вимушеної участі, тим самим долаючи раціональне усвідомлення користувачами ризиків конфіденційності та забезпечуючи безперервне розкриття даних. Таким чином, активність користувача спрямовується у заздалегідь визначені шляхи.

Кемпбелл припускає, що якщо революційним елементом кіно був час, то «новим елементом інтерактивності є теперішнє. І саме програма з'єднує теперішнє з минулим» [29]. Це означає, що свобода користувача обмежується вибором серед попередньо запрограмованих опцій у момент взаємодії (теперішнє), але цей вибір принципово керується заздалегідь визначеною, минулою логікою системи (алгоритмом), запобігаючи будь-якій справжній зміні основної структури.

Економічний стимул персоналізації перетворює критичне бажання до суб'єктивного внеску на сировинний матеріал в умовах режиму капіталізму стеження, як його теоретизує Шошана Зубофф [55], надаючи основу для розуміння того, як суб'єктивна участь послідовно збирається та монетизується. Як наслідок перетворюючи залученого користувача на джерело інфраструктурної влади. Зубофф характеризує цю модель як «шахрайську мутацію капіталізму» та «новий економічний порядок», який односторонньо претендує на «юдський досвід як на безкоштовну сировину для прихованих комерційних практик вилучення, передбачення та продажу [55].

У цій структурі суб'єктивний досвід користувача — вибір, відповіді та моделі залучення, згенеровані через інтерактивні функції, — кількісно оцінюється та перетворюється на «поведінковий надлишок» [55]. Цей надлишок використовується не просто для покращення послуги, а для передбачення та, зрештою, модифікації майбутньої поведінки користувачів. Кінцевою метою є не просто прибуток, а здійснення «інструментарної влади» [55]. Критична енергія участі комплексно трансформується у передбачувані, кількісно оцінювані активи даних. Здатність контролювати людей реалізується через знання про них більше, ніж вони знають про себе. Цей механізм підтримується величезною структурною нерівністю в технологічному потенціалі, яка змушує користувачів надавати особисті поведінкові дані як беззаперечну умову доступу до дедалі більш необхідних повсякденних послуг [55]. Виходячи з цього, суб'єкт не звільняється участю, а скоріше, його дії інструментально інтегруються у процес накопичення капіталу, що призводить до розчинення критичної свідомості на користь обов'язкової, монетизованої відповідності.

Сучасна культурна індустрія використовує специфічні, вдосконалені механізми — залучення (*engagement*), занурення (*immersion*), гейміфікацію та спільне творення (*co-creation*) — не лише для максимізації внеску учасників, але й для оптимізації вилучення поведінкового надлишку [55].

Залученість — це міра стійких емоційних та поведінкових інвестицій з боку учасників, що є критичним показником монетизації.

Занурення є просторовою та перцептивною умовою, яка робить інтерактивність обов'язковою (наприклад, *VR/AR*), перетворюючи просторову присутність на потік даних.

Гейміфікація, конкретніше використання елементів гри в неігрових контекстах, є важливим механізмом, що стимулює високі рівні внеску користувачів, перетворюючи їхню діяльність на спільне творення економічної цінності.

Співтворення, як інтерактивна практика з високою суб'єктністю, включає спільне виробництво цінності та контенту. Цей механізм, хоча й має ідеологічний потенціал звільнення, у цифровій економіці функціонує як форма афективної праці [71], де користувачі надають свій час та творчість в обмін на доступ, що підтверджує парадокс контролю.

Суб'єктивне та творче залучення, якого вимагають інтерактивні платформи, критично аналізується через модель афективної та нематеріальної праці, розробленої головним чином Мауріціо Лаззарато. Нематеріальна праця визначається як робота, що «виробляє інформаційний та культурний зміст товару», охоплюючи творче та емоційне залучення, яке формує стандарти та норми [71].

У цифровому просторі акт залучення — вподобання, поширення, коментування, ремікс і співтворення — ідентифікується як форма неоплачуваної спільної продукції, що генерує очевидну економічну цінність для платформи. Товар, вироблений нематеріальною працею є унікальним, оскільки він не знищується в процесі споживання. Натомість, він розширює, трансформує та створює «ідеологічне» та культурне середовище споживача [71]. Ця структурна вимога означає, що моральний акт опору пасивності інвертується у примусову форму праці, яка підтримує прибутковість платформи, часто ненавмисно відтворюючи переважаючу неоліберальну економічну логіку.

Розподілена архітектура інтернету успішно демонтувала стару, централізовану ієрархію комунікації, але вона вимагала нового механізму системного управління для забезпечення порядку та контролю. Олександр Гелловей визначає цей новий механізм влади як протокол, стверджуючи, що це

основоположний, часто неврахований, принцип інтернету: контроль, а не свобода [47].

Протокол охоплює технічні стандарти, алгоритми та правила (такі як *TCP/IP* та *DNS*), які регулюють потік і структуру даних у мережі. Це засіб, за допомогою якого контроль зберігається та здійснюється навіть у нібито децентралізованому середовищі. Він діє як абстрактний шар влади, керуючи розподіленим трафіком, встановлюючи структурні межі суб'єктності користувача та забезпечуючи відповідність усіх інтерактивних дій операційним та комерційним цілям даної моделі [47]. Хоча протокол може представляти «універсалізм, досягнутий шляхом переговорів» [47], його нинішнє нав'язування диктує всю структуру інтерактивної можливості, закріплюючи алгоритмічний контроль як нову структурну владу в постієрархічному медіапросторі [47].

Цифрова революція досягла остаточного структурного синтезу, успішно розв'язавши дихотомію попередніх епох, де життєво важливі естетичні ідеали (бунт авангарду) були придушені не масштабованою технологічною архітектурою (централізація мас-медіа). Застосовуючи кібернетичний механізм двостороннього зворотного зв'язку третього порядку в структурі розподіленої мережі, цифрова технологія забезпечила матеріальні засоби для інтеграції участі у масовому масштабі. Цей успіх знаменує суттєве зрушення у статусі інтерактивності: вона перейшла від езотеричної, елітарної мистецької стратегії до всеосяжного соціокультурного феномену та очікуваного режиму залучення, функціонуючи як операційна логіка за замовчуванням сучасного суспільства.

Реконцептуалізація інтерактивності виявляє критичну діалектичну інверсію. Технічна реалізація утопічного ідеалу суб'єктності парадоксальним чином стала найефективнішим і найбільш масштабованим механізмом контролю. Цей механізм надає достатню психологічну суб'єктність для забезпечення безперервності суб'єктивного внеску, який згодом вилучається та кількісно оцінюється як сировинний економічний ресурс, водночас суворо керований абстрактним, інженерно розробленим шаром правил. Структурна проблема модернізму вирішена: масовий суб'єкт більше не є пасивно відчуженим, але тепер активно, проте

інструментально, інтегрований у безперервний процес накопичення капіталу. Ціна подолання структурної пасивності — це обов'язкова, самокомодифікуюча активність партисипативного суб'єкта.

Принциповим викликом у сучасній інтерактивній естетиці полягає у визначенні структурної здатності інтерактивній моделі надавати значущу контингентність і, таким чином, забезпечувати справжню суб'єктність, а не лише ілюзію діалогу. Критичний зв'язок між високим рівнем контингентності та інструменталізацією передбачає структурний конфлікт. Максимальна контингентність неминуче вносить системну невизначеність та непередбачувані результати. Однак, економічний мандат сучасної цифрової платформи, керований логікою капіталізму стеження, полягає в усуненні невизначеності, стандартизації поведінки та монетизації отриманого «поведінкового надлишку». Тому, будь-яка комерційна чи інституційна реалізація інтерактивності повинна структурно обмежувати глибину контингентності третього порядку для забезпечення прибуткових, передбачуваних результатів, обов'язково деградуючи суб'єктність від трансформаційної сили до керованого вибору.

Висновки до розділу 2

Розуміння поняття інтерактивності в сучасній культурі є результатом довготривалого історичного та концептуального розвитку, що охоплює як доцифрові, так і цифрові епохи. Інтерактивність не є винаходом сучасності; це фундаментальний культурний принцип, що завжди був притаманний людській взаємодії з навколишнім світом і культурою, але його осмислення та втілення зазнало радикальних змін.

На ранніх етапах доцифрової ери, участь, виражена через діалог і спільну діяльність, була обов'язковою, неієрархічною необхідністю для соціальної консолідації та творення реальності, як це демонструють архаїчні ритуали. У цих практиках не було чіткого розмежування між виконавцем і глядачем, що створювало єдину, колективну модель взаємодії. Проте, еволюція до складних, централізованих суспільств започаткувала методичне придушення цієї первинної потреби в залученості. Цей шлях інструменталізації, що перетворив комунальну участь на контрольоване споглядання, досягнув свого структурного піку в епоху Класицизму, коли був кодифікований ідеал пасивного, відчуженого, суто раціонального спостерігача.

Історична напруга навколо суб'єктності загострилася в періоди Просвітництва та модернізму, що стали періодами найбільш радикального пригнічення активної участі. Просвітництво, хоча й утвердило раціональну автономію індивіда, парадоксально посилило пасивність глядача, закріпивши за мистецьким об'єктом статус завершеної, непорушної сутності, відкритої лише для інтелектуального судження. Згодом, із появою мас-медіа (кіно, радіо, телебачення), індустрія культури модернізму інституціоналізувала модель однонаправленої комунікації, зробивши «четверту стіну» фізичною та економічною реальністю. Незважаючи на радикальні естетичні виклики з боку авангарду, зокрема, концептуальне перенесення сенсу Дюшаном та тілесна вимога гепенінгів, ці рухи зазнали структурного застою, оскільки не змогли подолати впливову економічну архітектуру, розроблену для централізованого, пасивного споживання.

Цифрова революція забезпечила структурне розв'язання цієї модерністської кризи. Використовуючи кібернетичні моделі двостороннього зворотного зв'язку та розподілену мережеву архітектуру, цифрові технології надали технічні засоби для інтеграції участі у масовому масштабі. В результаті, інтерактивність перетворилася з езотеричної стратегії на операційний стандарт сучасної культури.

Незважаючи на це, реконцептуалізація виявила критичну діалектичний перехід: технічна реалізація ідеалу суб'єктності була обернута в найбільш ефективний і масштабований механізм контролю. В умовах логіки капіталізму спостереження та алгоритмічного протоколу, безперервна, обов'язкова активність користувача, а саме його емоційна та творча афективна праця, упорядковано вилучається, кількісно оцінюється та перетворюється на сировинний економічний ресурс.

Отже, умовою подолання структурної пасивності стало структурне інструменталізування партисипативного суб'єкта. Активна участь була перетворена на обов'язкову функцію, що слугує постійним джерелом для безперервного продукування даних та накопичення капіталу.

РОЗДІЛ III

СУЧАСНІ ФОРМИ ІНТЕРАКТИВНОСТІ В КУЛЬТУРІ

3.1. Інтерактивна трансформація художнього об'єкта в медіа-арті

Медіамистецтво концептуально утвердилося як гібридна форма мистецтва, що визначається систематичним поєднанням двох або більше медіа в комбінації. Ця назва виходить за рамки простого поєднання матеріалів; вона слугує аналітичним показником для високоскладної, парадоксальної умови сучасної глобальної культури [62]. На відміну від традиційних, статичних форм мистецтва, медіамистецтво, що охоплює інтерактивні інсталяції, віртуальне мистецтво та цифрове мистецтво — це не фіксований артефакт, а закономірний процес, який знаходить свою остаточну форму через взаємодію та участь глядача.

Медіа-арт є не різким розривом з традиційною художньою практикою, а прогресивним продовженням концептуальних і теоретичних зрушень, що почалися в середині XX століття [41]. Ця форма мистецтва успадковує та розвиває ідеї, закладені кінетичним мистецтвом і, що вирішально, кібернетичним мистецтвом, рухами, які вперше наголосили на динамічних моделях, чутливості та відкритій структурі [18].

Британський художник і теоретик Рой Ескотт, спостерігаючи за можливостями двостороннього зв'язку, притаманного комп'ютерним системам, позиціонував кібернетику як найефективнішу основу для реалізації чутливого твору мистецтва, протидіючи модерністському канону, зосередженому на «досконалому об'єкті» [18]. Медіа-арт розширює цю основу, використовуючи технологічно опосередковані засоби для створення гібридних форм мистецтва, визначених їхньою інтерактивністю, нелінійністю, нематеріальністю та ефемерністю [41]. Ескотт визнав, що «дух кібернетики» надає найефективніші засоби для досягнення справжнього двостороннього обміну між твором мистецтва та його аудиторією,

пов'язуючи цей підхід назад до вимоги авангарду, щоб твір мистецтва був реактивним, а не фіксованим [18].

Медіа-арт розширює цю основу, використовуючи технологічно опосередковані засоби для створення гібридних форм мистецтва, визначених їхньою інтерактивністю, нелінійністю, нематеріальністю та ефемерністю. Фокус зміщується з матеріальної форми продукту на динамічний процес «вхід-процес-вихід», що відображає структуру, характерну для інформаційних систем [91]. Еволюція твору ставала непередбачуваною і залежала від глибокої залученості глядача. Традиційно сприймана як місце пасивного візуального споглядання, фізична та фізіологічна присутність глядача перетворюється на вхідний сигнал або інтерфейс [102]. Ця структурна необхідність є основоположною для функціонування медіамистецтва. У цій моделі художник задає загальний контекст, але остаточна форма є спільним результатом взаємодії людини та машини, що робить глядача активним учасником творчого процесу. Додатково утверджуючи роботу як процес, що розвивається, децентрований, визначений своєю динамічною взаємодією з системою та її середовищем.

Відповідно, естетичний досвід описується не як пасивне сприйняття, а як принципово реалізований і вмілий, що вимагає співучасного осмислення, зосередженого на русі та взаємній взаємодії [102]. Оскільки твір мистецтва покладається фундаментально на непередбачуваний вхід у реальному часі від учасника, він не може існувати як фіксований, автономний артефакт. Естетична взаємодія досягається за допомогою комплементарних неврологічних контурів зворотного зв'язку: контур сприйняття-дії, що включає втілене візуальне дослідження твору мистецтва у фізичному просторі та контур рух-емоція, де тілесні реакції сигналізують про емоційну та афективну модуляцію [102].

Естетичний досвід визначається накладанням об'єктивних, програмованих процесів (матеріальний конструкт, технічний інтерфейс) та суб'єктивних, контингентних факторів, а саме поведінка окремого користувача, соціальна динаміка між користувачами та зовнішні культурні контексти [114]. Ця залежність від взаємодії трансформує саму дискусію про естетичну цінність. Оскільки цифровий

артефакт часто формується масовим внеском і може не мати традиційної оригінальності, його цінність встановлюється через узгодження і контекст, що оточує сам процес взаємодії. Зворотний зв'язок — чутливе артикулювання системою вхідних даних глядача — перестає бути лише функцією і стає структурною передумовою, що керує естетичним результатом на основі зовнішніх або внутрішніх даних.

Це переміщення тіла зі спостерігача в інтерфейс вимагає основи для розуміння різних ступенів суб'єктивності, наданих учаснику. Це охоплює діапазон від Рівня 1 (Взаємодія), що є найпростішою реакція, де дія викликає лише один, заздалегідь відомий наслідок. (наприклад, активація кінетичного мистецтва через фізичне натискання кнопки), через Рівень 2 (Участь), що передбачає дії, які починають сприяти формуванню кінцевого продукту, але в межах жорстких правил (наприклад, інсталяції *ARTECHOUSE*), до Рівня 3 (Співпраця), де вплив є трансформаційним а сама система змінюється і розвивається (наприклад, біофідбек-арт).

Сучасна реалізація інтерактивного потенціалу нерозривно пов'язане з технологічними досягненнями, які уможливлюють складні, чутливі діалоги, теоретизовані в попередні періоди. Інсталяції, що надають пріоритет великомасштабній просторовій взаємодії, як-от ті, що представлені *ARTECHOUSE*, ілюструють механізм активації, зосереджений на макро-фізичних вхідних даних та високій сенсорній інтенсивності. Ці роботи використовують візуальні та слухові стимули, часто відтворені з надзвичайною роздільною здатністю та застосовують відеомапінг і технології *AR* [17] для створення кінематографічних, яскравих і гіперреальних вражень.

ARTECHOUSE було засновано у 2015 році [17], з метою сприяти переосмисленню способів сприйняття мистецтва та створенні інноваційної екосистеми для технологічно орієнтованих художників. Команда присвятила себе підтримці створення новаторського досвідного мистецтва, створивши понад 30 мультисенсорних виставок [17]. Приклади гучних проєктів включають

великомасштабні інсталяції, як-от *Machine Hallucination* Рефіка Анадола та *Fractal Worlds* Джуліуса Хорстхейса (див. Додаток Б) [17].

Робота Анадола, керована даними скульптура та імерсивний кінотвір, використовує алгоритми машинного навчання для обробки величезних масивів візуальної інформації створюючи динамічні, постійно мінливі абстрактні зображення. Ця «галюцинація» дає переконливий погляд на сприйняття світу машиною [17]. Робота Хорстхейса, навпаки, досліджує внутрішню математичну красу фракталів, генеруючи складні, гіперреалістичні та нескінченно деталізовані цифрові простори [17].

Основний механізм взаємодії в великомасштабних інтерактивних інсталяціях покладається на сенсори, камери та зворотний зв'язок із середовищем у реальному часі, щоб перетворити рух глядача та його просторове положення на вхідні дані. Це дозволяє аудиторії «зануритися» у твір, виконуючи естетичну мету генерації втілених переживань та екзистенційної автентичності, відходячи від традиційного об'єктно-орієнтованого формату. Ці технології перетворюють фізичний або цифровий простір на динамічну модель, яка може сприймати та реагувати на присутність, дії та навіть, перетворюючи саме людське тіло на інтерфейс, на інструмент для генерації даних для медіаоб'єкта.

Однак, ці інсталяції функціонують переважно на Рівні 2. Хоча глядач бере участь у творенні значення через свою фізичну присутність і подальшу взаємодію, функціональний вхід залишається обмеженим заздалегідь визначеними параметрами безперервної цифрової програми [91]. Глядач впливає на естетичний результат у межах обмежень системи, але не змінює докорінно базову структуру чи архітектуру контенту.

Інтенсивний, мультисенсорний досвід занурення часто служить для маскування тонких обмежень, накладених на суб'єктивний контроль. Ця динаміка найкраще розуміється через парадокс контролю в інтерактивному мистецтві, який Кемпбелл охарактеризував як спектр між контрольованими та чутливими моделями. У великомасштабних імерсивних середовищах система досягає форми «ілюзії діалогу» [29]. Естетична досконалість та імерсивна деталізація цифрового

середовища, забезпечена швидким відтворенням, високою роздільною здатністю та витонченим аудіопрограмуванням, структурно закріплює підпорядковане становище суб'єкта в інтерактивному процесі. Його здатність до дії залишається підпорядкованою обчислювальній логіці системи, яка диктує параметри, в межах яких можлива естетична дія.

Виходячи з цього, контроль, що здійснюється, є архітектурним і технологічним. Обмеження суб'єктивної свободи не є явним, а тонким, вбудованим у параметри самої цифрової моделі [29]. Художній об'єкт, який тепер є складним цифровим ландшафтом (наприклад, генеративні світи), вимагає контрольованої архітектури. Це створює замкнений цикл, де участь глядача посилює занурення, але завжди обмежена заздалегідь визначеними параметрами. Таким чином, твір підтримує естетику змін (контингентності), не надаючи справжньої трансформативної суб'єктності.

Більш інтимною та насиченою даними формою взаємодії є біофідбек-мистецтво, яке використовує фізіологічні сигнали, такі як серцебиття, мозкові хвилі чи дихання, як інтерфейс. Цей механізм дозволяє аудиторії спостерігати та розмірковувати над власною психофізіологією, тим самим розміщуючи суб'єктивність та тілесний досвід як явища, центральні для структури твору мистецтва. Наприклад, біофідбек-арт Джорджа Хута представляє радикальне посилення взаємодії, перетворюючи внутрішні, фізіологічні стани глядача на первинний інтерфейс. У таких роботах створюється складний цикл зворотного зв'язку між тілом, розумом і витвором мистецтва, що ефективно розмиває межі між суб'єктивним досвідом та його об'єктивним, технологічним проявом.

Джордж Хут — китайсько-австралійський митець та дизайнер взаємодії, який працює у сферах електронного мистецтва, дизайну взаємодії та мистецтва в охороні здоров'я [64]. Він викладає мистецтво та дизайн взаємодії в Університеті нового південного Уельсу (*UNSW Art & Design*) у Сіднеї, Австралія. Мета його інтерактивних робіт, які він створює з 2004 року, полягає у переосмисленні зв'язків між тілом та розумом, використовуючи технології біологічного зворотного зв'язку, щоб змінити сприйняття втілення, здоров'я та суб'єктивності. Його роботи

зосереджені на тілі та створюють сенсорне занурення. Інтерактивні проєкти Джорджа Хута, такі як *Cardiomorphologies* та *Drawing Breath* (див. Додаток А), відомі своїм новаторським використанням технології біозворотного зв'язку в сучасному мистецтві для дослідження зв'язку між тілом і розумом.

Cardiomorphologies — це інтерактивна інсталяція, яка пропонує учасникам спостерігати та експериментувати з власним серцевим ритмом і диханням [64]. Використовуючи зовнішні сенсори, сигнали серця та дихання учасника збираються, а потім контролюють великомасштабну геометричну відеопроєкцію та звуковий пейзаж. Зображення — часто концентричні кола або ореоли — пульсують, змінюють колір і відтінок у реальному часі, відображаючи зміни в їхній психофізіології.

Серія *Drawing Breath* перетворює рухи дихання учасника на плавну, тривимірну відеопроєкцію та звуковий дизайн [64]. Цей ефект досягається завдяки вимірюваним даним (темп і глибина дихання) через сенсорний пояс, який носять на грудях або животі [64]. Ці дані потім модулюють візуальні ефекти, які часто виглядають як широка, заплутана маса білих ліній, і звук, який трансформується з високочастотного шипіння на низькочастотне гудіння. З кожним вдихом лінії подовжуються та розширюються назовні, створюючи інтенсивне візуальне та слухове відчуття розширення.

Біофідбекмистецтво використовує спеціалізоване обладнання для перетворення мимовільних фізіологічних сигналів на естетичні підказки, як правило, візуальні чи слухові. Загальні контрольовані фізіологічні змінні включають частоту серцевих скорочень, частоту дихання, провідність шкіри, температуру поверхні шкіри та поверхневу електроміографію (*sEMG*). Ці вхідні дані, часто пов'язані з управлінням стресом, рівнями тривожності та саморегуляцією в клінічних контекстах, спрямовуються для генерації форми твору мистецтва.

Цей механізм піднімає взаємодію в біофідбекмистецтві до Рівня 3: Співпраця, конкретніше трансформативна суб'єктивність. Оскільки емоційне та творче залучення разом з фізіологічним внеском (наприклад, варіабельність серцевого ритму або тілесна напруга) відображають унікальний та інтимний внутрішній стан конкретного учасника, естетична форма твору радикально трансформується. Це

призводить до унікальної спільної продукції, де агентність людського організму та обчислювальної системи поєднується для створення неповторного культурного досвіду.

Хоча суб'єкт відчуває справжній, миттєвий вплив, досягаючи бажаного відчуття самоусвідомлення та активного внеску в реальність, ця максимальна агентивність з демонструє парадокс контролю у його найбільш інтимному вираженні: інструменталізація тіла. Коли мистецтво перетворює реакцію людини на стрес або серцевий ритм на дані, акт художньої співтворчості успадковує біополітичний тягар нагляду. Обмеження більше не є суто структурним, як у просторових інсталяціях, а онтологічним, перетворюючи живе та інтимне на вимірюваний, контрольований ресурс.

Відтак, трансформація художнього об'єкта безпосередньо корелює з типом даних, що вилучаються. Макро-фізичні дані інсталяцій ARTECHOUSE створюють спільну, хоча й обмежену, суб'єктивність, придатну для сенсорного видовища. Контроль тут зовнішній — він обмежується архітектурними межами інтерактивної моделі. Мікро-фізіологічні дані біофідбек-арту генерують радикальну, трансформативну суб'єктність, що спричиняє етичне протистояння щодо тілесної автономії. Обмеження та контроль зміщується від архітектурних меж системи до вимірюваних меж органічного ідентичності.

Медіа-арт докорінно перевернув взаємозв'язок між глядачем і художнім об'єктом. Естетичний режим беззастережно перейшов від візуального споглядання до обов'язкової, тілесної та кінестетичної взаємодії. Онтологія твору мистецтва, переосмислена моделлю «вхід-процес-вихід», вимагає зворотного зв'язку — реакції в реальному часі на фізичний або фізіологічний вхід — як структурної вимоги. Тіло глядача встановлюється як критичний вузол для існування художнього об'єкта як коливального процесу, а не статичної форми, досягаючи естетичного значення через співчасне осмислення. Різні рівні взаємодії, від просторової участі до інтимної співпраці, розкривають спектр обмежень, де контроль постійно узгоджується між сприйнятою суб'єктністю та технологічною архітектурою. Наслідком цього є те, що

художній об'єкт більше не може бути визначений поза динамічними стосунками, які він встановлює із сенсорними та фізіологічними даними свого користувача.

3.2. Інтерактивна естетика в театрі та перформансі

Сучасний театр та перформанс встановлюють окрему манеру інтерактивності, що спирається на внутрішні біологічні, просторові та соціологічні механізми такі як діалог, спільна присутність та спільний темп.

Перформанс, у цьому контексті, є структурною, втіленою тілесною практикою, яка функціонально прагне відновити діалог та зберегти корпоральну суб'єктність.

Інтерактивний або імерсивний театр, є сучасною, комерційно масштабованою формою перформансу, що структурно реалізує вимогу до тілесної участі, але у висококонтрольованому архітектурному середовищі.

На відміну від цифрових моделей, які формалізують взаємодію через код, сенсори та алгоритмічні петлі зворотного зв'язку, театральна/перформативна інтерактивність досягається за допомогою аналогових засобів. Просторова архітектура, рухи акторів та соціологічний тиск спільної аудиторії функціонують як «процесор», демонструючи, що реалізація кібернетичних принципів а саме, моделі зворотного зв'язку та саморегуляції не є виключно обчислювальними явищами і вони можуть бути реалізовані через дизайн людської організації. Естетичний результат висуває на перший план генерацію негайних кінестетичних та афективних відповідей [22].

Прагнення відновлення діалогу в театрі та перформансі є, по суті, відповіддю на стійку історичну кризу людської суб'єктності, коріння якої лежать в інституціоналізації пасивності. У стародавньому театрі та ритуалах залучення було обов'язковим, спільним і тілесним. Аудиторія в цих середовищах часто інтегрувалася в подію, нерідко виконуючи функціональну роль, необхідну для завершення культурної практики. Траєкторія до пасивності почалася в період Класицизму, зростаючи під час Просвітництва, яке формалізувало роль глядача як раціонального, відчуженого спостерігача, надаючи пріоритет об'єктивному інтелектуальному судженню над безпосереднім, тілесним залученням. Та значно поглибилася в період

Модернізму з появою мас-медіа. На цьому тлі сучасна вимога інтерактивної естетики функціонує як трансформаційний засіб архетипового імпульсу.

Ідеологічна та естетична основа для сучасного інтерактивного перформансу/театру була закріплена протягом періоду Модернізму, який розпочав подвійний наступ проти раціонального, пасивного глядача, успадкованого від Класицизму та формалізованого Індустрією культури.

Театр жорстокості Антонена Арто сформулював вісцеральний імператив до участі, вимагаючи цілковитого, чуттєвого залучення, розробленого для руйнування інтелектуальної відстані. Естетика Арто була свідомо антиінтелектуальною, зосереджуючись на сирій, сенсорній інтенсивності та «духовній жорстокості», необхідній для провокування фізичного, ментального та морального шоку в аудиторії [40].

У прямій опозиції, Епічний театр Бертольта Брехта встановив інтелектуальний імператив. Брехт використовував «ефект очуження» [26], щоб блокувати емоційну емпатію та ідентифікацію з персонажами, змушуючи аудиторію до стану критичної, інтелектуальної участі. Глядач був перетворений на соціального аналітика, від якого вимагалось об'єктивно досліджувати події як демонстрацію людської поведінки, що керується змінними умовами [26].

У сучасному перформансі/театрі інтерактивність досягається не через алгоритми чи код, а насамперед через архітектуру, простір, акторську імпровізацію та часовий тиск. Критично важливим елементом є механізм аналогової контингентності, де естетичний результат залежить від нескенарних, спонтанних фізичних виборів, зроблених учасником події.

Центральною є опора на ненормативний або «знайдений простір» (екологічний театр) [104]. Ця просторова організація, де аудиторія та виконавці зливаються, функціонує як аналоговий протокол, який визначає керівні правила руху, близькості та потенційних шляхів взаємодії глядача з твором.

Естетичний результат визначається трансформацією твору з лінійного, завершеного наративу на непередбачувану, фрагментовану траєкторію. Театральні та перформативні практики існують як органічна, процедурна система, реалізована

лише в момент присутності глядача [22]. Наратив більше не сприймається пасивно, він стає спонтанним, розкритим та реконструйованим індивідуальними актами дослідження та проникнення члена аудиторії. Часова структура часто є змінною та нецілісною [22], однак у комерційних моделях час часто оперує в рамках структурних циклів, повторюючи ключові наративні події. Хоча цей цикл дає всім учасникам шанс стати свідками ключових сцен, він принципово перешкоджає аудиторії здійснювати контроль, достатній для здійснення справжньої лінійної наративної трансформації.

Концептуальна класифікаційна рамка інтерактивності за рівнем залучення (Взаємодія, Участь, Співпраця) є, також, оптимальною при застосуванні до нецифрових театральних та перформативних практик. Ці рівні розрізняються за необхідною глибиною контингентності та характером суб'єктності, наданої учаснику.

Рівень 1 (Взаємодія) – передбачає базові, одноциклові відповіді, де дія викликає заздалегідь визначений наслідок. У перформативному мистецтві це схоже на прості фізичні дії в ранньому кінетичному мистецтві або попередні «колажі дії» Капрова [1].

Рівень 2 (Участь) – дії користувача впливають на напрямок твору, створюючи відчуття нелінійності та вибору, але ці вибори не трансформують основний, фіксований наратив або структуру системи. Це відображається високоформалізованим імерсивним театром.

Рівень 3 (Співпраця) – вимагає максимальної, спільно-творчої контингентності. Глядач виступає як співавтор або непередбачувана змінна, чиї дії радикально змінюють естетичний результат та остаточні межі самого твору. Це вимагає неповторюваних систем і найбільш чітко втілено в гепенінгах.

Гепенінги Аллана Капрова, розроблені наприкінці 1950-х років, представляють максималістське зусилля Авангарду відновити діалог, наполягаючи на справжньому співавторстві та повністю відкидаючи фіксований художній об'єкт [1]. Гепенінги, такі як «18 гепенінгів у 6 частинах» (1959) (див. Додаток В), використовували нетрадиційні простори та буденні матеріали [1], трансформуючи

театральну динаміку шляхом активного включення аудиторії. Працюючи з ретельно продуманою та чітко написаною партитурою, він створив інтерактивне середовище, яке маніпулювало аудиторією до ступеня, практично безпрецедентного в мистецтві 20-го століття. Капров, піонер нової форми, відверто виступав за художню практику, яка вимагала активної участі, а не пасивного споглядання. Структура була навмисно швидкоплинною та залежала від спонтанних дій аудиторії та фізичної присутності для самого свого існування [1].

Механізм спирався на імпровізацію та випадковість, максимізуючи глибину контингентності, тим самим гарантуючи, що естетичний результат є непередбачуваним та ефемерним [1]. Вирішальною характеристикою була ефемерна та неповторна природа гепенінгу. Хоча подія часто була ретельно структурована за допомогою партитури або набору інструкцій [1], включення випадковості, імпровізації та суб'єктності учасників гарантувало, що кожен виступ був унікальною, обмеженою часом подією, створеною для опору комерціалізації та інституціоналізації. Отримана суб'єктність є трансформаційною (Рівень 3). Непередбачувані дії учасника радикально змінюють результат та межі тимчасового твору, який, за правилом Капрора, має бути виконаний лише один раз.

Сучасний імерсивний театр, очолюваний такими компаніями, як *Punchdrunk*, представляє успішну комерційну інтеграцію та масштабування фізичних вимог Авангарду у технологічно та архітектурно контрольованій рамці. Постановка *Sleep No More*, представляє високотехнологічний та формалізований ідеал авангарду, адаптуючи шекспірівського «Макбета» у деконструйоване, місцево-орієнтоване середовище (див. Додаток Г) [106].

Концепція ґрунтується на перетворенні існуючої, зазвичай занедбаної або незвичайної, багатоповерхової будівлі на світ «Готелю Маккіттрік». Мовчазним глядачам, у масках в стилі Баута, заохочують вільно пересуватися простором історії, який змінюється залежно від локації [106]. Інтерактивність генерується через просторове дослідження, детальний мультисенсорний дизайн та необхідність індивідуального розшифрування. Відсутність розмовного діалогу вимагає опори на фізичний театр, пантоміму та екологічне оповідання для передачі емоційної та

наративної арки твору, позиціонуючи аудиторію як активних вуайеристів, а не пасивних споживачів фіксованого драматичного тексту.

Визначальний механізм використовує «зашифровану» лінійну історію, яку аудиторія має реконструювати через дослідження та розслідування [106], форму екологічного оповідання [104]. Отримана суб'єктність є посередницькою та обмеженою (Рівень 2). Хоча учасникам надано ключовий дозвіл на дослідження простору, проте архітектурний дизайн та обмеження перформансу [106] перешкоджають справжній співпраці. Виконавці поводяться так, ніби глядачів не існує. Функція аудиторії зводиться до функції вуайериста чи спостерігача, а не до трансформаційного агента. Участь впливає на напрям наративу, але фундаментально не трансформує його, а базова система залишається закритою та повторюваною.

Невідповідність між Капровим (Рівень 3) та *Sleep No More* (Рівень 2) висвітлює економічні обмеження, накладені на естетичну свободу. Абсолютне правило Аллана Капрова про те, що Гепенінг повинен виконуватися лише один раз, гарантувало максимальну, неінституціоналізовану контингентність. Комерційна життєздатність, однак, вимагає фіксованої, циклічної наративної структури [22], яка, попри пропозицію персоналізованого досвіду, може бути продана повторно різним аудиторіям. Високосенсорний, артодіанський елемент дезорієнтації та емоційного залучення створює ілюзію трансформаційної суб'єктності, ефективно маскуючи наративну лінійність, необхідну для комерційно закритої системи.

Крім того, архітектурний дизайн у *Sleep No More* функціонує як витончена форма нецифрового контролю, виступаючи як аналоговий протокол, що імітує алгоритмічну логіку. Подібно до того, як цифровий протокол керує потоком даних у розподіленій мережі [47], лабіринтовий простір вистави керує потоком аудиторії та близькістю взаємодії. Актори рухаються за заздалегідь встановленою, циклічною хореографією. Це просторове обмеження гарантує, що попри максимальне розсіювання, член аудиторії спрямовується до конкретних, повторюваних наративних моментів, ефективно слугуючи аналоговою моделлю контролю, яка підтримує наративну цілісність, необхідну для функціонування закритої, повторюваної системи.

Активна участь аудиторії, незалежно від того, чи керується вона чуттєвими вимогами чи когнітивним викликом, вимагає значного внеску від суб'єкта, який можна класифікувати як форму афективної праці, необхідний для завершення та ціннісної генерації перформансу/вистави.

У гепенінгах Капрова афективна праця, виконана учасниками, мобілізувалася виключно для досягнення естетичної та філософської мети а саме, інтеграції мистецтва і життя. Ця афективна праця, таким чином, функціонувала як необхідний, але неінституціоналізований ресурс. Незважаючи на часто суворий концептуальний контроль, цінність, що генерувалася, була ефемерним досвідом, який зникає після перформансу, відображаючи анти-товарну позицію, де витрачена афективна енергія інтегрується насамперед у приватний, філософський досвід суб'єкта, а не захоплюється та монетизується організуючою сутністю.

Імерсивний театр, особливо його успішні комерційні формати, такі як *Sleep No More*, організовано інструменталізує цю афективну працю для прямого прибутку. Постановка стратегічно розроблена для надання комерціалізованого, повного сенсорного та афективного досвіду, задовольняючи специфічний споживчий попит на ринку. Активне прагнення учасника до максимізованого досвіду, бажання повернути інтенсивне відчуття «першого разу» та залучення до сприйняття ризику трансформують їхні емоційні та когнітивні витрати в комерціалізований ресурс [55]. Суб'єктність упаковується та продається як ексклюзивний, персоналізований товар.

Таким чином, аналіз сучасного перформансу та театру виявляє дві принципово різні, але однаково ефективні модальності обмеження, накладеного на суб'єктність аудиторії.

Контроль у гепенінгах є нефізичним, здійснюється насамперед через сувору концептуальну та дискурсивну рамку. Капров обмежував поведінку учасників, накладаючи догматичні правила (наприклад, твір має бути виконаний лише один раз, аудиторія має бути усунена або інтегрована), щоб визначити філософські межі твору. Цей контроль є абстрактним і визначає рамки, обмежуючи роботу ідеологічно, а не фізично чи наративно.

У комерційній імерсивній моделі контроль є матеріальним і транзакційним [55]. Основним механізмом є просторово-наративний контроль, зумовлений лабіринтовою архітектурою, циклічністю, фіксованим наративом, гарантуючи, що всі індивідуалізовані шляхи врешті-решт сходяться назад до визначеної петлі.

Обмеження комерційної моделі є аналогічними до обмежень, наві'язаних цифровими системами. Просторово-наративний контроль комерційного імерсивного театру є аналоговим еквівалентом алгоритмічного фільтрування [47]. Подібно до того, як алгоритм курує гіперперсоналізований цифровий досвід, обмежуючи доступ суб'єкта до всіх можливих пропозицій, лабіринтова архітектура курує гіперіндивідуалізований фізичний досвід, фрагментуючи сприйняття учасника повного наративу.

Нарешті, сам акт плати за ексклюзивне, високоперсоналізоване середовище становить економічний контроль [55]. Це перетворює афективний внесок із вільного, філософського жесту на операційну вимогу, необхідну для доступу до контрольованого сенсорного середовища.

3.3. Типологія інтерактивного сторітелінгу

Інтерактивний наратив, визначальна риса сучасної цифрової культура, визначається своєю основною метою: подолати текстову лінійність і традиційний авторитет автора, внаслідок чого ключова функція творення смислів передається безпосередньо читачеві або гравцеві.

Ідеологічна вимога до децентралізованої наративної структури, що є основоположною для інтерактивного оповідання, знайшла свою інтелектуальну генеалогію в постструктуралістській думці середини XX століття. Ця філософія забезпечила необхідний семантичний план тексту, що чинив опір уніфікованій, замкненій інтерпретації.

Ключовим філософським попередником слугує концепція Ролана Барта про текст-письмо. Барт визначив текст-письмо як такий, що активно вимагає від читача стати співтворцем, «пишучи» текст заново через процес інтерпретації, що різко контрастує з пасивно сприйнятим текстом-читанням [69]. Ця семантична рамка сформулювала суттєву умову, яку цифрова ера пізніше прагнула реалізувати: скасування монолітної авторської фігури.

Подібним чином, робота Жака Дерріда щодо деконструкції та текстової відкритості узгоджувалася з децентралізованою логікою, ставлячи під сумнів поняття фіксованого центру чи єдиного авторитетного значення. Текст був переконцептуалізований не як фіксований продукт, а як асамбляж або ризома — неієрархічна мережа взаємопов'язаних можливостей [69].

Умберто Еко надав вирішальну семіотичну рамку своєю теорією відкритого твору (1962). Він стверджував, що сучасні мистецькі твори навмисно структуровані так, щоб вимагати інтерпретації, неоднозначності та активної співпраці з боку аудиторії, вимагаючи «модельного читача», здатного актуалізувати інтерпретаційний потенціал тексту [27].

Технічна матеріалізація постструктуралістської вимоги до нелінійності була знайдена в метафоричній концепції Книги-Лабіринту або ризоми. Ця концепція, яку часто обговорювали у зв'язку з такими текстами, як «Сад з розгалуженими

стежками» Борхеса, ідеально передбачила топологічну структуру мережових цифрових медіа, представляючи багатошляхову інформаційну топологію, що розриває із послідовним потоком. Метафора лабіринту, використана ранніми теоретиками, як-от Лендау, підкреслювала неієрархічну, потенційно нескінченну та просторово складну природу тексту [69].

Поява цифрових гіпермедіа, а саме гіпертексту, стала першим масовим інтерфейсом, який формально закодував ці радикальні теоретичні ідеали у функціональну, технічну систему [69]. Гіпертекст, за допомогою механізму гіперпосилань, структурно переклав раніше лінійні форми письма в технологічно нелінійні формати.

Але лабіринт приховує внутрішнє протиріччя, яке є вирішальним для розуміння наративного контролю. Хоча лабіринт обіцяє свободу та дослідження (агентність), його фізичне визначення накладає суворі топологічні обмеження на рух [69]. Свобода існує лише в межах ретельно сконструйованих стін лабіринту. Ця подвійна природа є найпершим проявом критики того, що цифровий текст, хоча й нелінійний, часто пропонує лише обмежений вибір.

У контексті аналізу інтерактивного наративу, де суб'єктність проявляється через вибір та вплив на сюжет, оцінка залучення адаптується наступним чином. Класифікація інтерактивності, сформульована раніше, перекладає загальні системні вимоги в категорії, що відображають ступінь впливу читача/глядача на архітектуру наративу та глибину контингентності.

На рівні Взаємодії (Рівень 1), вплив обмежується чистою навігацією або лінійним вибором, що не змінює основної структури наративу (наприклад, гіпертекстовий лабіринт).

Наступний рівень, Участь (Рівень 2), характеризується розгалуженою умовністю: система фіксує історію входів (залежність третього порядку), що дозволяє створювати точки розгалуження та кілька кінцівок (як механізм «ефекту метелика»).

Нарешті, Співпраця (Рівень 3) позначає трансформаційну суб'єктність, де вплив виходить за межі заздалегідь визначених віток, дозволяючи користувачам

генерувати структурний контент або змінювати правила функціонування самого наративного світу (наприклад, генеративний наратив).

Інтерактивні наративні структури можна класифікувати на три основні типології, що представляють континуум, заснований на ступені авторського попереднього визначення проти системної емерджентності. Ці моделі відображають спробу дизайнера керувати внутрішнім конфліктом між наративним контролем та контингентністю гравця.

Розгалужений наратив — це найпростіша та найбільш комерційно поширена структура, що характеризується кінцевою, попередньо створеною топологією шляхів [44]. Наративи розходяться на дискретні, попередньо написані сюжетні лінії у визначені моменти (вузли), коли користувач робить значущий вибір, відомий як біфуркація [44]. Ця модель вважається мінімально інтерактивною формою участі, оскільки гравець лише вибирає серед вже заздалегідь визначених результатів. Осередок контролю залишається твердо за автором або дизайнером, який заздалегідь встановлює загальний ландшафт можливих виборів, тим самим обмежуючи глибину та сферу змін, спричинених гравцем.

Модель наративу-лабіринту використовує просторову або середовищну навігацію як свій основний інтерактивний механізм, часто характеризуючись варіантами, схожими на лабіринт, та локалізованим прийняттям рішень [109]. Хоча можливості для дослідження є високими, загальна історія часто залишається фрагментованою або неекономічною, а основні наративні події залишаються заскриптованими [109]. Контроль в першу чергу здійснюється системою/топологією, керуючи свободою гравця географічно, а не часово. Лабіринт надає агентність через рух, але забезпечує межі данної моделі через свої встановлені правила навігації, функціонуючи як топологічне обмеження суб'єктивної свободи.

Модель генеративного наративу представляє найвищий ідеал інтерактивного оповідання. Замість попередньо створених шляхів, подібна модель використовує створені правила, що регулюють фізику, поведінку об'єктів та розвиток часу для створення унікальних послідовностей історій у реальному часі [73]. Цей підхід

спрямований на проживання історії, де учасник «стає» історією, яка є принципово «невизначеною», доки не буде реалізована через дії учасника [109].

Генеративна модель, хоча й ідеологічно повноцінна, стикається з критичним економічним бар'єром. Її складність та внутрішня непередбачуваність прямо конфліктує з комерційним імперативом зменшення невизначеності та максимізації монетизації даних.

Первинне середовище для матеріалізації постструктуралістських ідеалів нелінійності є література. Інтерактивний наратив охоплює різні формати, які намагалися подолати лінійність як у друкованих, так і в цифрових медіа. Від книги-гри, такі як серія *Choose Your Own Adventure*, які встановлювали принцип розгалуження у друкованому тексті. У цифровій сфері історично домінувала інтерактивна проза, що охоплює текстові пригоди, де читачі взаємодіють з текстовим середовищем, вводячи команди [111]. Сучасні форми включають гіпертекстову прозу, яка використовує нелінійну структуру через гіперпосилання, та візуальні новели, які поєднують графічні елементи з розгалуженим текстом для підтримки інтерактивного досвіду.

Форми, такі як гіпертекстова проза та електронна література, структурно реалізували мрію про «відкритий твір», замінюючи послідовний текст на мережу вузлів, пов'язаних гіперпосиланнями. Цей жанр, що розвинувся з текстових пригод та ігрових книг, покладає на читача функцію навігаційної суб'єктності, вимагаючи активного вибору шляху читання. Наративний контроль тут зосереджений на самій архітектурі зв'язків.

The Unknown є знаковою роботою електронної літератури, представляючи модель Рівня 1, керовану наративним контролем. Як розлогий гіпертекстовий роман, він структурно втілює постструктуралістський ідеал нелінійності через складну павутину посилань та риторичних циклів.

The Unknown (1998–2008), спільний гіпертекстуальний роман, головними авторами якого є Вільям Гіллеспі, Скотт Реттберг і Дірк Страттон, займає ключове місце в історії електронної літератури завдяки впровадженню гострої, сатиричної комедії в жанр, який часто характеризувався поважною інтроспекцією. Робота, що

здобула перемогу в міжнародному гіпертекстуальному конкурсі *trAce/Alt-X* 1999 року [108], використовує розгалужену, самоспоглядальну та навмисно низькоякісну веб-структуру для критики надмірностей літературного ринку.

Проте, незважаючи що структура обіцяє свободу, більшу, ніж лінійний текст, читач обмежений заздалегідь визначеною картою можливостей, розробленою авторами. Влада автора зміщується від диктування послідовного шляху читання до проєктування навігаційної архітектури, обмежуючи читача замкненим простором.

В рамках дослідження динаміки інтерактивності та її медійних проявів, є необхідним наголосити на суттєвій різниці між формами медіа, що зосереджуються на механізмах гри, та тими, що зосереджуються на наративі література/кіно. Центральне значення цього поділу полягає у дебатах між лудологією та наратологією.

Лудологія надає пріоритет правилам та механізмам ігрової моделі, розглядаючи їх як первинних формувачів досвіду гравця [73]. Контроль системи в грі здійснюється через забезпечення виконання набору правил. Вибори гравця переважно оцінюються за їхньою дієвістю (*efficacy*) — чи успішно дія просуває гравця до системної мети, наприклад, перемога, прогрес, отримання ресурсу [73]. Отже, у гібридних інтерактивних наративах, якщо сюжетні вибори суперечать формальним, заснованим на дієвості, правилам симуляції, логіка симуляції незмінно переважає, виявляючи внутрішню структуру влади.

На противагу цьому, наратологічний підхід зосереджується на естетичних та емоційних вимірах, наголошуючи на оповіданні, розвитку персонажів та створенні імерсивного світу. Режим залучення ґрунтується на інтерпретації та емоційному зв'язку. Ця перспектива узгоджується з постструктуралістськими та Екоанськими ідеалами інтерпретації [69].

На відміну від літератури та кіно, відеоігри є медіумом, що народився з інтерактивності та визначається нею. На відміну від інших форм, яким довелося адаптувати інтерактивність як додаткову функцію, відеоігри були розвивані в контексті комп'ютерів як інтерактивних мультимедійних технологій. Структурний конфлікт між грою та інтерактивними літературою або кіно є, зрештою, конфліктом

між домінуванням логіки симуляції (контролю) та семантичної інтерпретації (агентності).

Інтерактивні наративи, які успішно чинять опір зведенню до простих ігор, максимізують сприйняття семантичної неоднозначності та емоційного наслідку, тим самим естетично приховуючи базові, керовані ефективністю механічні правила [68]. Тобто, наратологія функціонує як естетична стратегія опору системному імперативу передбачуваного, заснованого на правилах контролю.

З іншого боку, в сучасних інтерактивних медіа змішування інтенсивного психологічного занурення зі справжньою структурною інтерактивністю є основною проблемою. *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2018) (див. Додаток Д) є прикладом естетичного контролю, застосованого до лінійної action-adventure відеогри. Визнаною особливістю є її висока кінематографічна точність та інженерно спроєктована симуляція психозу для максимізації психологічного поглинання. Наративна структура слідує за заздалегідь визначеною аркою набуття знань, пов'язаною з внутрішньою боротьбою персонажа [31]. Важливо, що гравець практично не має впливу на основний розвиток сюжету або результат. Відтак, наратологічна естетика може бути впроваджена без необхідності в інтерактивності.

Саме інтерактивні кінематографічні відеоігри вимагають від системи здатності до залежності третього порядку, оскільки сюжетна лінія має враховувати та пам'ятати всю історію попередніх, часто емоційно навантажених, виборів для обчислення наслідків. Це середовище є ідеальним для алгоритмічного контролю, який інструменталізує афективну працю гравця, що здійснює моральний вибір.

Detroit: Become Human (2018), інтерактивна кінематографічна гра, працює на Рівні 2, відома завдяки своєму витонченому використанню спекулятивної фантастики для дослідження суб'єктивності, що зароджується, соціальної алегорії та прийняття етичних рішень. Розроблена *Quantic Dream*, гра використовує свою надзвичайно складну, розгалужену наративну структуру, що має тисячі потенційних шляхів, для перетворення впливу гравця на моральну та політичну силу [103].

Гра функціонує як потужна соціальна алегорія. Боротьба андроїдів за визнання, яка включає моменти сегрегації, насильства та невідступного гноблення.

Сам наратив гри вимагає від гравців приймати високоризикові, етично навантажені рішення, які непросто впливають на хід вигаданої історії, а вони також часто включають політичне споглядання та емоційне вирівнювання з персонажами [103]. Однак, незважаючи на багате розгалуження сюжету та емоційне навантаження, наратив гри структурно зводиться лише до кількох фіналів (див. Рис. Е.1.) [56]. Гра забезпечує психологічну задоволеність свободою, але суворо обмежує її для гарантування прогнозованого виробництва даних.

Потім система узагальнює та аналізує ці вибори, зокрема через внутрішньоігрове відображення «світової статистики» (див. Рис. Е.2.). Цей механізм перетворює суб'єктивну, етичну дилему (афективне рішення) на кількісно вимірювані точки даних, що узгоджується з теорією нематеріальної праці (Лаззарато). Алгоритмічний контроль застосовується саме для управління шляхами вибору, щоб забезпечити максимальний вихід цих цінних поведінкових даних.

Інтерактивний фільм, часто поширюваний через стрімінгові платформи, є найбільш прямою спробою інтегрувати модель розгалуженого сюжету у традиційне аудіовізуальне споживання. Його структурна мета полягає у забезпеченні участі глядача через чітко розділені, явні меню вибору, що накладаються на лінійний потік зображень. Це медіум, у якому естетичний контроль критично використовується для посилення ілюзії вибору, водночас ретельно управляючи глибиною структурної контингентності.

Хоча кінематографічні ігри та інтерактивне кіно обидва використовують розгалужену структуру, вони розходяться за структурними вимогами та кінцевими цілями. Ключова відмінність полягає в тому, що кінематографічні ігри забезпечені глибокою та ітеративною контингентністю як у повноцінній лудичній моделі. Натомість, інтерактивне кіно за своєю суттю є медіа, орієнтованим на пасивне споживання, і тому часто обмежує глибину контингентності до мінімального розгалуження (Рівень 1–2). У грі фокус спрямований на семантичну суб'єктність - зміну наративного результату. Тоді як у фільмі він часто зміщений на інструменталізацію глядача в умовах пасивного середовища. Наратив у *Detroit*:

Become Human, забезпечує емоційні ставки для дій гравця, але основною діяльністю залишається ігровий процес.

Реліз *Black Mirror: Bandersnatch* (Девід Слейд) (див. Додаток Ж) на *Netflix* у 2018 році є знаковою подією для інтерактивного кіно, що вивело цей формат на масову аудиторію з високобюджетною, високо оціненою критиками постановкою.

Bandersnatch є саморефлексивним інтерактивним фільмом, який відкрито інсценує та сатиризує «ілюзію діалогу». Фільм є гіпертекстовим наративом, де свобода глядача обмежена заздалегідь визначеним набором виборів і логікою розгалуження. Інтерактивна модель цієї куїнострічки вимагає від глядача постійного внеску (натискання кнопки), щоб уникнути пасивності, але цей внесок завжди залишається у межах, встановлених платформою. Незалежно від того, який вибір зробить глядач, психічний стан головного героя неминуче погіршується, що призводить до похмурого фіналу. Ця структура «тупиків» та примусових повернень посилює ідею про те, що глядач є лише ілюзорним контролером, чії дії обмежені кодом платформи. Мета виборів полягає не в тому, щоб дозволити глядачеві «перемогти» або знайти щасливий кінець, оскільки їх не існує, а в тому, щоб залучити його до трагічної долі головного героя. Через пряме звернення до глядача та метакоментарі персонажів, *Bandersnatch* розкриває сувору критику споживацького бажання «контролювати» розвагу.

Механізм медіа-контролю діє через навмисне створення цієї ілюзії, оскільки її справжня функція — не наративна, а екстрактивна. Наратив неодноразово демонструє, що незалежно від вибору глядача, критичні результати залишаються фіксованими, відкрито висміюючи передумову справжнього трансформаційного контролю глядача.

Як продукт стрімінгової платформи, операційна логіка *Bandersnatch* ідеально узгоджується з критикою капіталізму стеження Шошани Зубофф. Інтерактивна структура функціонує для збору конкретних даних про вподобання глядачів, такі як які шляхи обираються, швидкість прийняття рішень, точки залишення тощо. Це має пряме економічне застосування — вдосконалення прогностичного моделювання для майбутнього виробництва контенту. Медіа-контроль надає лише достатньо

психологічної суб'єктності — відчуття того, що ви робите різницю — для підтримки постійної суб'єктивної залученості, забезпечуючи безперервний потік даних про вподобання, необхідних для вдосконалення прогностичних моделей контенту.

Історія інтерактивного сторітеллінгу, що охоплює від філософського мандату подолання лінійності до її технічної реалізації через кібернетику, кульмінує в критичній діалектичній інверсії. Технічна реалізація утопічного ідеалу участі парадоксальним чином стала найефективнішим і найбільш масштабним механізмом соціального та економічного контролю. Ця влада здійснюється через невидимий, абстрактний шар алгоритмів та правил, який регулює потік даних та встановлює структурні межі можливостей. Наративна модель успішно закодувала антиавторитарні ідеали тексту-письма у функціональні форми (гіпертекст, моделі лабіринту), але одночасно піддала їх кібернетичній логіці контролю. Основний критичний виклик в інтерактивному сторітеллінгу полягає не просто в навігації розгалуженою структурою, а у виявленні прихованих меж, накладених основною архітектурою контролю — будь то наративна, алгоритмічна чи медіа-керована — яка керує діями суб'єкта та перетворює його участь на кількісно вимірюваний економічний ресурс.

3.4. Систематизація та порівняльний аналіз

Сучасний всепроникний характер інтерактивності в усіх культурних сферах є не просто технологічним наслідком, а ідеологічною відповіддю на історичну кризу суб'єктності. Аналіз культурної еволюції підтверджує, що утопічне прагнення до участі, широко успадковане від естетичних місій раннього модерністського авангарду, було технічно реалізовано в цифрову епоху лише для того, щоб бути структурно інтегрованим як всеосяжний механізм контролю.

Емпіричні дані, зібрані з трьох ключових культурних доменів — медіа-арті, театрі/перформансі та наративі — підтверджують, що реалізація цього ідеалу обмежується самою природою базової системи. Теоретична основа сучасної інтерактивності сягає корінням у кібернетику. Кібернетичні моделі розроблені для «керування курсом до мети» через механізми саморегуляції та умовності третього порядку. Ця технічна вимога означає, що будь-яка успішна інтерактивна модель, незалежно від того, закодована вона чи органічна, повинна підтримувати системну стабільність і спрямовувати взаємодію. Таким чином, парадокс свободи та контролю є не зовнішнім провалом ідеалізму, а іманентною структурною необхідністю, що випливає з ненеutralності кібернетичної архітектури системи. Цифрова ера лише операціоналізувала бажання суб'єкта до свободи в контрольований потік введення.

Метою цього аналізу є систематична категоризація та критичне порівняння інтерактивних практик за трьома основними аналітичними елементами: рівень залучення, механізм контролю та форма інструменталізації агентності.

Для точної оцінки глибини суб'єктивного впливу, наданого учаснику, необхідно використовувати класифікаційну рамку, яка виходить за рамки простих технічних особливостей для вимірювання складності умовності. Операціоналізована класифікація інтерактивності використовує континуум, заснований на здатності системи реагувати на попередні активні дії: Взаємодія (Рівень 1), Участь (Рівень 2) та Співпраця (Рівень 3).

Взаємодія — це найнижчий рівень залучення, що характеризується чисто реактивною та навігаційною суб'єктністю, із мінімальною глибиною

контингентності. Дія пов'язана лише з одним негайним, заздалегідь визначеним наслідком. Що, як наслідок, достатньо для подолання повної пасивності, але не вимагає творчого внеску.

Цей рівень представлений у гіпертекстовій літературі, як-от цифровий текст *The Unknown*, де ключовим механізмом є навігаційний вибір через гіперпосилання, який змушує читача активно обирати шлях читання. Суб'єктність зведена до акту натискання кнопки, що викликає лише наступний, заздалегідь визначений фрагмент тексту. Частково цей рівень проявляється і в інтерактивному кіно, зокрема *Black Mirror: Bandersnatch*, де інтерактивність забезпечується через меню вибору або простий ввід команди, що запускає фіксований, лінійний сегмент наративу. Таким чином, механізм інтерактивності полягає у прямому виборі шляху в рамках суворо фіксованої авторської архітектури, яка пропонує лише одноциклову відповідь.

Участь — це середній рівень, що характеризується посередницькою та обмеженою суб'єктністю. Інтерактивна модель досягає залежності третього порядку, оскільки вона реєструє історію вхідних даних для створення розгалужених наративів, але загальна структурна цілісність моделі залишається фіксованою у межах розгалуженої конвенції та комерціалізованої свободи. Цей рівень типовий для комерційно успішних, масштабованих форматів.

У медіа-арті (*ARTECHOUSE*) механізм інтерактивності реалізується через сенсори, камери та зворотний зв'язок у реальному часі, що дозволяє аудиторії активно формувати естетичний вихід у межах, визначених безперервною цифровою програмою, роблячи тіло інтерфейсом для генерації сенсорного досвіду.

У імерсивному театрі, як *Sleep No More*, механізм інтерактивності полягає у просторовому дослідженні та індивідуальному виборі траєкторії через лабіринтову архітектуру. Учасник активно створює свій унікальний наратив, реконструюючи фрагментовану історію та обираючи сцени, за якими спостерігати, використовуючи фізичну агентивність як ключовий елемент залучення.

У *Detroit: Become Human* механізм інтерактивності базується на складній логіці розгалуження, яка реєструє та обчислює наслідки моральних рішень гравця. Ця модель вимагає залежності третього порядку для обробки історії виборів, що

дозволяє гравцеві впливати на численні кінцівки в рамках заздалегідь визначеного набору можливостей.

Співпраця є найвищим рівнем залучення, що характеризується трансформаційною та співтворчою суб'єктністю. Ключовий механізм передбачає непередбачуваний внесок, який радикально змінює основні межі або правила роботи, структурно опираючись повторюваності.

У роботах Джорджа Хута механізм інтерактивності використовує зовнішні сенсори для перетворення внутрішніх, фізіологічних станів на первинний, реального часу інтерфейс. Це дозволяє організму учасника унікальним чином співформувати естетичну форму, де візуальні та звукові ефекти прямо модулюються їхньою психофізіологією.

Гепенінги Аллана Капрова використовують механізм спонтанної, неструктурованої фізичної дії та імпровізації. Учасники активно змінюють фізичні межі твору та генерують його тимчасову реальність через непередбачувані, неінституціоналізовані дії. Цей механізм гарантує максимальну, неповторювану естетичну контингентність. Це найчистіший анти-товарний ідеал, де афективна праця інвестується у філософський досвід, а не монетизується.

Систематизація висновків дозволяє продемонструвати, що контроль є внутрішньо присутнім в інтерактивності, але його реалізація набуває відмінних форм у різних медіа просторах.

У медіа-арті точка контролю — це Кібернетичний/Фізіологічний механізм, реалізований за допомогою сенсорів та біометрії. Мистецька модель визначається процесом перетворення фізичного та біологічного стану учасника на естетичний ресурс.

У випадку Джорджа Хута мимовільні фізіологічні дані, такі як серцевий ритм або дихання стають первинним інтерфейсом, досягаючи справжньої художньої співтворчості. Наслідком є те, що ця свобода вимагає інтимного вилучення даних живого організму, трансформуючи людське тіло на живий, безперервний інтерфейс даних. Тим самим, демонструючи біополітичний тягар інтерактивності, де ціна за

максимальну агентивність є максимальна вразливість органічного «я» до оцифрування.

У театральних та перформативних практиках контроль досягається через Органічні/Просторові механізми: архітектуру, циклічну хореографію та людську організацію. Тут основною метою є відновити вісцеральну, втілену участь, за яку виступав Антонен Арто.

Імерсивний театр, як *Sleep No More*, використовує лабіринтову архітектуру як Аналоговий протокол. Просторові обмеження та фіксовані, циклічні дії акторів керують потоком аудиторії, гарантуючи, що всі індивідуальні шляхи сходяться до ключових, повторюваних наративних моментів.

Інструменталізація полягає в комерціалізації афективної праці та просторовій герметизації. На відміну від неінституціоналізованих гепенінгів, які свідомо уникали повторюваності, комерційна модель використовує аналоговий контроль для забезпечення економічної масштабованості та продажу інтенсивного, але обмеженого досвіду.

В інтерактивних наративах влада належить Алгоритмічному/Наративному контролю, що діє через абстрактні, часто невидимі механізми, як-от код, логіка розгалуження та прогностичні протоколи платформи. Кінематографічні ігри, як *Detroit: Become Human*, використовують складні моделі розгалуження для вимагання етично навантажених виборів. Мета — забезпечити максимальну психологічну агентивність без структурної непередбачуваності.

Інструменталізація зосереджена на створенні ілюзії вибору та вилученні даних про наміри або моральні вибори. Складний наратив перетворює суб'єктивне етичне роздумування (афективне рішення) на кількісно вимірювані точки поведінкового надлишку, які є високоцінними активами для прогностичного контролю. Інтерактивний фільм *Bandersnatch* відкрито критикує цей механізм, використовуючи «тупики» для підтвердження того, що вибір лише обслуговує екстрактивну операційну логіку платформи.

Аналіз виявляє, що інтерактивність функціонує як потужна сила конвергенції, гомогенізуючи стратегії контролю, замінюючи інституційну владу автора на

абстрактну владу протоколу. Протокол, як абстрактний шар стандартів і правил, керує потоком даних і встановлює структурні межі можливості, незалежно від того, чи він є цифровим (алгоритм) чи аналоговим (архітектура лабіринту).

В сучасних, комерційно успішних інтерактивних продуктах рідко зустрічається лише один тип контролю. Натомість, вони гібридизують механізми, щоб забезпечити максимальну залученість і максимальне вилучення даних. Наприклад, *Detroit: Become Human* являє собою гібридизацію, що поєднує вісцеральний, афективний досвід із точною реєстрацією даних алгоритмічного контролю. Хоча гра є цифровою, її методологія дизайну нагадує органічний контроль імерсивного театру: вона герметизує афективний досвід, змушуючи суб'єкта до інтенсивної емоційної праці, необхідної для прийняття «правильного» вибору. Кожне емоційно навантажене рішення точно реєструється алгоритмом гри. Це не просто вибір, а дані про поведінковий надлишок: система фіксує, чи керувався гравець мораллю, особистою вигодою, чи часовим тиском. Ці дані використовуються для прогностичного моделювання поведінки користувача та підтвердження ефективності наративу.

Попри ці структурні зближення в механізмах, зберігається чітка ідеологічна відмінність. Критичне інтерактивне мистецтво навмисно викриває механізм контролю, змушуючи учасника протистояти політичним наслідкам своєї біополітичної або творчої участі. Натомість, комерційні інтерактивні наративи повинні безшовно приховувати механізм контролю, щоб оптимізувати безперервне, некритичне залучення, необхідне для економічного вилучення.

Центральний висновок щодо сучасної суб'єктності полягає в тому, що агентивність, колись утопічна мета, була фетишизована у передбачувану, вимірювану дозволеність. Ця дозволеність ретельно калібрується для задоволення двох умов: забезпечення психологічної задоволеності свободою і накладання суворого структурного обмеження для гарантування безперервного, передбачуваного виробництва кількісно оцінюваних даних.

Ця нормалізація спирається на невидимість контролю. Контроль перенісся від спостережуваної політичної чи інституційної влади до абстрактного, технічного

шару (коду, протоколу), який є функціонально непрозорим для пересічного користувача. Це переносить сприйнятий контроль із політичного поля на інтеріоризовану, «природну» функцію платформи.

Висновки до розділу 3

Цей розділ являє собою остаточний синтез емпіричних результатів, зібраних у ході аналізу сучасних інтерактивних практик, що охоплюють медіа-арт, перформанс та наратив. Такий системний підхід дозволив отримати надійні узагальнення щодо структури контролю в сучасній інтерактивній естетиці, незалежно від її аналогової чи цифрової природи. Класифікація інтерактивних механізмів за рівнем залучення — Взаємодія, Участь та Співпраця — виявилася апробованим та надійним методологічним інструментарієм, який успішно операціоналізував тонкі, часто ілюзорні, глибини суб'єктивної агентності в різноманітних архітектурах медіа.

Найважливіший результат полягає у підтвердженні того, що сучасна інтерактивність функціонує через три структурно відмінні, але функціонально конвергентні механізми контролю: Кібернетичний/Фізіологічний контроль, де тіло стає інтерфейсом безперервного введення даних; Органічний/Просторовий контроль, реалізований через архітектурні та організаційні обмеження; та Алгоритмічний/Наративний контроль, який керує потоком вибору та інформації у цифровому сторітелінгу.

Неочікувано, але феномен інтерактивності, який вирішив історичну дихотомію Модернізму, тобто пасивне споглядання проти активної критичної залученості, не призвів до виконання ідеалів. Натомість, він трансформував його у найбільший механізм контролю та інструменталізації суб'єктності.

Сучасна агентність була об'єктивована у передбачувану, вимірювану «дозволеність», яка являє собою ретельно калібрований стан. Вона розроблена для того, щоб одночасно задовольнити психологічну потребу суб'єкта у відчутті контролю та активної самореалізації, а також гарантувати безперервне, передбачуване виробництво кількісно оцінюваних даних, необхідних для прогностичного моделювання. Ключовою умовою нормалізації цього обмеженого, керованого стану агентності є невидимість контролю. Влада перейшла від легітимної інституційної чи політичної сфери до абстрактного технічного шару

(коду, архітектури, біометричних сенсорів), який подається як функціональна необхідність, а не як політичне чи економічне обмеження.

Відтак, криза сучасної суб'єктності полягає вже не в пасивності, а в інструменталізованій активності. Суб'єкт змушений постійно брати участь лише для того, щоб генерувати передбачуваний ввід.

ВИСНОВКИ

Результати проведеного дослідження можна представити в наступних положеннях.

1. В роботі визначено, що інтерактивність є якістю, яка походить від кібернетичних принципів і характеризується механізмом зворотного зв'язку, вимогою до «залежності третього порядку» для справжньої інтерактивності, що передбачає здатність системи враховувати історію попередніх обмінів, надаючи їй необхідної пам'яті та умовності. Крім того, ключовим є забезпечення виразним рівнем залучення, де дії суб'єкта мають значний та відчутний вплив на процеси та в кінцевий результат.

2. Описується, що сучасна інтерактивність є не просто технологічним винаходом, а рекурсивним, архетиповим імпульсом, який має свої протоінтерактивні форми у доцифрових культурах, де реципієнт був змушений до активних дій. Та, поступово до XX столітті ці форми були придушені. Відтак, сучасний акцент на інтерактивних практиках є «обіцянкою», метою якої є відновити суб'єкта до ролі співтворця. Але, попри технічно вдачу реалізацію ідеалів, сучасна інтерактивність стала високорезультативним і масштабним механізмом контролю та інструменталізації суб'єктності.

3. Розроблено та емпірично апробована Класифікація інтерактивності за рівнем залучення з наступними положеннями:

- Взаємодія (Рівень 1): реактивна, навігаційна суб'єктність з мінімальною глибиною контингентності.
- Участь (Рівень 2): посередницька, обмежена суб'єктність, де система фіксує історію входів, але загальна структура залишається закритою та фіксованою.
- Співпраця (Рівень 3): трансформаційна суб'єктність, що передбачає непередбачуваний внесок, який радикально змінює межі твору.

У роботі звертається увага, що комерційно залежні проекти обмежують глибину залученості до Рівня 2, надаючи достатню психологічну агентивність, але

уникаючи справжньої трансформації. Також, позначається, що причиною цього є конфлікт з економічним імперативом.

4. Досліджено інтерактивні механізми та механізми контролю в різних культурних практиках, в результаті чого було сформульовано Модель контролю:

- Кібернетичний/Фізіологічний контроль відображає, як кібернетичний механізм використовується для досягнення фізіологічного наслідку, тобто, перетворення внутрішніх, інтимних станів тіла на безперервний, естетичний інтерфейс. контроль тут спрямований саме на тіло як живий, вимірюваний ресурс даних.

- Органічний/Просторовий контроль демонструє, як органічний механізм досягає просторового контролю. У цьому випадку, лабіринтова архітектура та організаційні обмеження функціонують як аналоговий протокол, керуючи фізичним потоком аудиторії та комерціалізуючи її афективну працю.

- Алгоритмічний/Наративний контроль ілюструє, як алгоритмічний механізм спрямований на наративний наслідок. Контроль здійснюється через маніпуляцію шляхами вибору для вилучення поведінкового надлишку.

Підсумовуючи, сучасна суб'єктність є інструменталізованою активністю. Контроль над учасником/читачем/глядачем/гравцем перемістився від спостережуваної інституційної чи авторської фігури до абстрактного, технічного шару. Незалежно від того, чи він реалізований як алгоритм, чи як архітектура лабіринту, встановивши межі можливості та є функціонально непрозорим для пересічного користувача.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гомперц В. Що це взагалі таке? 150 років сучасного мистецтва в одній пілюлі / пер. з англ. Л. Белея, І. Зайцевої, А. Корягіної. Київ : ArtHuss, 2017. 528 с.
2. Гребенюк А. Інтерактивна література як новий феномен української культури. eVNUIR. URL: <https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/6336/1/7.pdf3.pdf#page=1.72>
3. Губернатор О. І. Імерсивні культурні практики ххі століття: особливості та прийоми. Culturological almanac. 2023. № 3. С. 283-289. URL: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2022.3.36>.
4. Дерезевіц В. Смерть митця: як творчі люди виживають у часи мільярдерів і технологічних гігантів / пер. з англ. А. Дудченко. Київ : Yakaboo Publishing, 2021. 368 с.
5. Загорулько Д. Інтерактивність в онлайн-медіа: класифікація та характеристики основних функцій. Communications and communicative technologies. 2024. № 24. С. 110-120. URL: <https://doi.org/10.15421/292412> (дата звернення: 03.07.2025).
6. Красненко О. Інтерактивність як явище культурного простору кінця ХХ початку ХІ століття. Питання культурології. 2023. № 42. С. 163-172. URL: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293771> (дата звернення: 18.03.2025).
7. Красненко О. Театральна інтерактивність Як модель комунікації в сучасній культурі. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. 2023. № 4. URL: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2023.293716>.
8. Кучер Р. С. Культурогенез інтеактивного театру. Збірник наукових праць ЛОГОС. URL: <https://doi.org/10.36074/logos-26.02.2021.v3.57>.
9. Олтрейд Д. Нове мислення. Від Айнштайна до штучного інтелекту: наука і технології, що змінили наш світ / пер. з англ. І. Возняк. Харків: Vivat, 2022. 368 с.
10. Палько І. М. Соціально-інтерактивний театр життя: гендерний аспект. 2012. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/12084375.pdf>.

11. Сейтґа М. де Код творчості. Як штучний інтелект учиться писати, малювати, думати / пер. з англ. К. Жуковська, Т. Турчин. Київ : ArtHuss, 2023. 320 с.
12. Трач Ю. В. Інтерактивність та віртуальність Як феномени сучасності. Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. 2018. Вип. 27. С. 8-13. URL: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi27.44>
13. Adams D. DNA/How to stop worrying and learn to love the internet. URL: <https://www.douglasadams.com/dna/19990901-00-a.html> (дата звернення: 23.03.2025).
14. A brief analysis on the reflection of enlightenment rationality and modernity process. Philosophy journal. 2024. Vol. 3, no. 1. URL: <https://doi.org/10.23977/phij.2024.030107> (дата звернення: 18.03.2025).
15. A brief history of the internet. Computer Science. URL: https://cs.stanford.edu/people/eroberts/courses/soco/projects/distributed-computing/html/body_history.html (дата звернення: 23.03.2025).
16. Amaral K. Hypertext and writing: an overview of the hypertext medium. Woods Hole Oceanographic Institution. URL: <https://www.whoi.edu/science/B/people/kamaral/hypertext.html> (дата звернення: 23.03.2025).
17. ARTECHOUSE | innovative digital art | united states. ARTECHOUSE. URL: <https://www.artechouse.com/> (дата звернення: 16.05.2025).
18. Ascot R. Behaviourist art and the cybernetic vision. Colby Computer Science. URL: <https://cs.colby.edu/courses/J16/cs267/papers/Ascott-BehavioristArt-Cybernetica60.pdf> (дата звернення: 23.03.2025).
19. Austin J. «The hardest battles are fought in the mind»: representations of mental illness in ninjab theory's hellblade: senua's sacrifice. Game studies. the international journal of computer game research. URL: <https://gamestudies.org/2104/articles/austin> (дата звернення: 16.05.2025).
20. Bastard or playmate adapting theatre mutating media and contemporary performing arts. Amsterdam University Press, 2012. URL:

<https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/33890/447125.pdf?sequ> (дата звернення: 16.05.2025).

21. Bertucci P. Sparks in the dark: the attraction of electricity in the eighteenth century. Endeavour. 2007. Vol. 31, no. 3. P. 88-93. URL: <https://doi.org/10.1016/j.endeavour.2007.06.002> (дата звернення: 23.03.2025).

22. Biggin R. Immersive theatre and audience experience. Cham: Springer International Publishing, 2017. URL: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-62039-8> (дата звернення: 08.06.2025).

23. Bishop C. Participation (documents of contemporary art). The MIT Press, 2006. 207 p. URL: https://academicworks.cuny.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1096&context=gc_pubs (дата звернення: 08.06.2025).

24. Blumer H. Symbolic interactionism: perspective and method. University of California Press, 1986. 208 p. URL: <https://www.scribd.com/document/394991665/Herbert-Blumer-Symbolic-Interactionism-Perspective-and-Method-1986-University-of-California-Press-pdf>

25. Bohm D., Peat D. Dialogue and culture. CogWeb: Cognitive Cultural Studies. URL: http://cogweb.ucla.edu/CogSci/Bohm_Peat_87.html (дата звернення: 08.06.2025).

26. Britannica Editors. Bertolt Brecht | Biography, Plays, Epic Theater, Poems, & Facts | Britannica. Encyclopedia Britannica. URL: <https://www.britannica.com/biography/Bertolt-Brecht> (дата звернення: 23.03.2025).

27. Brown J. From open text to open worlds ~ umberto eco and the rise of collaborative fiction. Aetherium Arcana. URL: <https://aetheriumarcana.org/from-open-text-to-open-worlds-umberto-eco-and-the-rise-of-cooperative-science-fiction-universes/> (дата звернення: 18.03.2025).

28. Bucy E. P. Interactivity in society: locating an elusive concept. The information society. 2004. Vol. 20, no. 5. P. 373-383. URL: <https://doi.org/10.1080/01972240490508063> (дата звернення: 03.07.2025).

29. Campbell J. Delusions of dialogue: control and choice in interactive art. Leonardo. 2000. Vol. 33, no. 2. P. 133-136. URL: <https://doi.org/10.1162/002409400552397> (дата звернення: 03.07.2025).
30. Canonizing hypertext: explorations and constructions. LONDON: CONTINUUM, 2007. 206 p. URL: https://www.researchgate.net/publication/260932719_Canonizing_Hypertext_Explorations_and_Constructions.
31. Caracciolo M. Objects and algorithmic uncertainty in video game narrative. Style. 2025. Vol. 59, no. 1. P. 55-78. URL: <https://doi.org/10.5325/style.59.1.0055> (дата звернення: 23.03.2025).
32. Carlson M. A. Theories of the theatre: a historical and critical survey, from the greeks to the present. Cornell University Press, 2018. 552 p.
33. Carter M. J., Fuller C. Symbolic interactionism. ResearchGate. URL: https://www.researchgate.net/publication/303056565_Symbolic_Interactionism (дата звернення: 23.03.2025).
34. Causadias J. M. What is culture? Systems of people, places, and practices. Applied developmental science. 2020. Vol. 24, no. 4. P. 310-322. URL: <https://doi.org/10.1080/10888691.2020.1789360> (дата звернення: 03.07.2025).
35. Cepek R. Stages of belief: the nature of audience response in medieval stages of belief: the nature of audience response in medieval and early modern drama and early modern drama. Duquesne Scholarship Collection | Duquesne University Research. URL: <https://dsc.duq.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1400&context=etd> (дата звернення: 18.05.2025).
36. Chatterjee N. Folklore, folk studies, and communal harmony: a multifaceted exploration. ResearchGate. URL: https://www.researchgate.net/publication/394241515_Folklore_Folk_Studies_and_Communal_Harmony_A_Multifaceted_Exploration (дата звернення: 23.03.2025).
37. Commedia dell'Arte in Context / ed. by C. B. Balme, P. Vescovo, D. Vianello. Cambridge University Press, 2018. URL: <https://doi.org/10.1017/9781139236331> (дата звернення: 23.03.2025).

38. Concept of cultural practices in the context of social and cultural activities management / O. Liseienko et al. Socio-Cultural management journal. 2025. Vol. 8, no. 1. P. 46-58. URL: <https://doi.org/10.31866/2709-846x.1.2025.336356> (дата звернення: 23.03.2025).

39. Corradetti C. The frankfurt school and critical theory. ResearchGate. URL: https://www.researchgate.net/publication/256045695_The_Frankfurt_School_and_Critical_Theory (дата звернення: 18.05.2025).

40. Delano R. The Artaudian Audience/Performance Relationship: Theatre of Cruelty and Modern Possibilities. DSpace Repository :: TTU DSpace Home. URL: <https://ttu-ir.tdl.org/server/api/core/bitstreams/7dfda334-a9e2-497a-9931-c605e0c0641c/content> (дата звернення: 03.07.2025).

41. Dewey, Joseph. New media art | Research Starters | EBSCO Research. EBSCO. URL: <https://www.ebsco.com/research-starters/social-sciences-and-humanities/new-media-art> (дата звернення: 08.06.2025).

42. Dieter D. Strategies of interactivity. Hochschule für Grafik und Buchkunst/ Academy of Fine Arts Leipzig (HGB). URL: https://www.hgb-leipzig.de/daniels/vom-readymade-zum-cyberspace/strategies_of_interactivity.html (дата звернення: 08.06.2025).

43. Downes E. J., McMillan S. J. Defining interactivity: a qualitative identification of key dimensions. Google Scholar. URL: https://scholar.google.co.kr/citations?view_op=view_citation&hl=pt-BR&user=kdw-t7IAAAAJ&citation_for_view=kdw-t7IAAAAJ:2osOgNQ5qMEC (дата звернення: 23.03.2025).

44. Eff M. Narrative bifurcation. Medium. URL: <https://michael-filimowicz.medium.com/narrative-bifurcation-27671a314686> (дата звернення: 03.07.2025).

45. Epistolary novel. EBSCO. URL: <https://www.ebsco.com/research-starters/literature-and-writing/epistolary-novel> (дата звернення: 27.03.2025).

46. Foster D. Active & Interactive Audiences in Participatory Culture. Audience Studies Participatory Culture of Fandom (2023). URL: <https://ecampusontario.pressbooks.pub/comm3p18/chapter/active-interactive-audiences-in-participatory-culture/> (дата звернення: 27.03.2025).
47. Galloway A. R. Protocol. The MIT Press, 2004. URL: <https://doi.org/10.7551/mitpress/5658.001.0001> (дата звернення: 03.07.2025).
48. Geertz C. The impact of the concept of culture on the concept of man. MIT Massachusetts Institute Technology. URL: <https://web.mit.edu/allanmc/www/geertz.pdf> (дата звернення: 23.03.2025).
49. Grammatas T. Drama and theatre in ancient greece. A database and a spectators' school. VAST Values Across Space & Time. URL: https://www.vast-project.eu/wp-content/uploads/2022/01/FINAL-FULL-ARTICLE_Grammatas.pdf (дата звернення: 23.03.2025).
50. Habermas J. The structural transformation of the public sphere. The MIT Press,, 1991. 301 p. URL: https://arditiesp.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/01/habermas_structural_transf_public_sphere.pdf#page=77.41
51. Habermas J. The theory of communicative action Volume 2: Lifeworld and System: A Critique of Functionalist Reason. Polity Press, 1987. URL: <https://ia600507.us.archive.org/15/items/jurgen-habermas-religion-and-rationality-essays-on-reason-god-and-modernity/Jurgen%20Habermas%20-%20The%20Theory%20of%20Communicative%20Action,%20Vol.%20Two%20-%20Polity.pdf>.
52. Habermas J. The theory of communicative action vol. 1 reason and the rationalization of society. Boston: Beacon Press, 1984. URL: https://arditiesp.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/01/habermas_structural_transf_public_sphere.pdf#page=77.41.
53. Hesse C. Enlightenment epistemology and the laws of authorship in revolutionary france, 1777-1793. Representations. 1990. Vol. 30, no. 1. P. 109-137. URL: <https://escholarship.org/content/qt8xc748xz/qt8xc748xz.pdf> (дата звернення: 03.07.2025).

54. Hicks A., Sinkinson C. Participation and presence: interrogating active learning. 403 Forbidden. URL: <https://preprint.press.jhu.edu/portal/sites/default/files/hicks.pdf> (дата звернення: 06.03.2025).

55. Hongladarom S. Shoshana Zuboff, The age of surveillance capitalism: the fight for a human future at the new frontier of power. Ai & society. 2020. URL: <https://doi.org/10.1007/s00146-020-01100-0> (дата звернення: 06.03.2025).

56. How games tell tales, part 3: detroit: become human, freedom of choice, and intended play - interactive pasts. Interactive Pasts - Where Games, History, Heritage and ArchaeologyMeet. URL: <https://interactivepasts.com/how-games-tell-tales-part-3-detroit-become-human-freedom-of-choice-and-intended-play/> (дата звернення: 06.03.2025).

57. Interact etymology, origin & meaning. etymonline. URL: <https://www.etymonline.com/word/interact> (дата звернення: 06.03.2025)

58. Interactive etymology, origin & meaning. etymonline. URL: <https://www.etymonline.com/word/interactive> (дата звернення: 06.03.2025).

59. Jenkins H. Convergence culture: where old and new media collide. New York: New York University Press, 2006. 308 p.

60. Johannessen L. E. F. Interaction rituals and technology: a review essay. Poetics. 2023. P. 101765. URL: <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2023.101765> (дата звернення: 06.03.2025).

61. Kass L. Oedipus rex and the greek chorus oedipus rex + lilacs student guide. Opera Philadelphia. URL: <https://www.operaphila.org/community/dress-rehearsal-program/oedipus-rex-plus-lilacs/oedipus-rex-and-the-greek-chorus/> (дата звернення: 03.07.2025).

62. Kelomees R. Research-Based artworks in the context of hybrid media. ResearchGate. URL: https://www.researchgate.net/publication/308793107_Research-Based_Artworks_in_the_Context_of_Hybrid_Media (дата звернення: 08.06.2025).

63. Khut G. P. Cardiomorphologies: an inner journey through art. IEEE multimedia. 2007. Vol. 14, no. 4. P. 5-7. URL: <https://doi.org/10.1109/mmul.2007.70> (дата звернення: 18.05.2025).
64. Khut, G. P. Personal Website and Media Art Projects. URL: <https://www.georgekhut.com/> (дата звернення: 06.03.2025).
65. Kim J., Spielmann N., McMillan S. J. Experience effects on interactivity: functions, processes, and perceptions. Journal of business research. 2012. Vol. 65, no. 11. P. 1543–1550. URL: <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2011.02.038> (дата звернення: 06.03.2025).
66. Kiouisis S. Interactivity: a concept explication. ResearchGate. URL: <https://www.researchgate.net/publication/238430196> Interactivity A_Concept Explication (дата звернення: 06.03.2025).
67. Kluszczyński R. Strategies of interactive art. Journal of aesthetics & culture. 2010. Vol. 2, no. 1. P. 5525. URL: <https://doi.org/10.3402/jac.v2i0.5525> (дата звернення: 06.03.2025).
68. Koenitz H. What game narrative are we talking about? An ontological mapping of the foundational canon of interactive narrative forms. Arts. 2018. Vol. 7, no. 4. P. 51. URL: <https://doi.org/10.3390/arts7040051> (дата звернення: 06.03.2025).
69. Landow G. P. Hypertextual derrida, poststructuralist nelson?. HYPER TEXT + MULTI MEDIA. URL: <https://artpool.hu/hypermedia/landow-en.html> (дата звернення: 06.03.2025).
70. Laurel B. Computers as theatre. Addison-Wesley Pub., 1991. 211 p. URL: <https://www.cs.cmu.edu/~social/reading/Laurel-ComputersAsTheatre.pdf> (дата звернення: 06.03.2025).
71. Lazzarato M. Immaterial Labor and Mass Intellectuality | PDF | Capitalism Labour Economics. Scribd. URL: <https://www.scribd.com/document/148755380/Maurizio-Lazzarato-Immaterial-Labor> (дата звернення: 27.03.2025).
72. Lim Y., Lee S., Kim D. Interactivity attributes for expression-oriented interaction design. International Journal of Design. URL:

<https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/718/370> (дата звернення: 03.07.2025).

73. Lindley C. A. Ludic engagement and immersion as a generic paradigm for human-computer interaction design. Entertainment computing ICEC 2004. Berlin, Heidelberg, 2004. P. 3-13. URL: https://doi.org/10.1007/978-3-540-28643-1_1 (дата звернення: 03.07.2025).

74. Lindley C. A. Story and narrative structures in computer games. Department of technology, art and new media. 2005. URL: <https://few.vu.nl/~eliens/ct/local/story/sagasnetLindleyReprint.pdf> (дата звернення: 06.03.2025).

75. Lindley C. A. The gameplay gestalt, narrative, and interactive storytelling. Computer games and digital cultures conference proceedings. 2002. URL: <https://doi.org/10.26503/dl.v2002i1.15> (дата звернення: 06.03.2025).

76. Livingstone S. Relationships between media and audiences: prospects for audience reception studies. Liebes, T and curran, J. media, ritual and identity: essays in honor of elihu katz. 1998. P. 237-255. URL: https://eprints.lse.ac.uk/1005/1/Relationships_between_media_and_audiences%28LSERO%29.pdf (дата звернення: 27.03.2025)

77. Livingstone S. The changing nature of audiences from the mass audience to the interactive media user. LSE Research Online. URL: https://eprints.lse.ac.uk/417/1/Chapter_in_Valdivia_Blackwell_volume_2003.pdf (дата звернення: 27.03.2025).

78. Livingstone S., Das R. The end of audiences? Theoretical echoes of reception amidst the uncertainties of use. Transforming audiences 2, London, 3-4 September 2009. URL: [https://eprints.lse.ac.uk/25116/1/The_end_of_audiences_\(LSERO\).pdf](https://eprints.lse.ac.uk/25116/1/The_end_of_audiences_(LSERO).pdf) (дата звернення: 27.03.2025).

79. Lovink G. Networks without A cause A critique of social media. London: Polity Press, 2012.

80. Madej K. Interactivity: engagement and immersion with digital narratives conventions and devices. ResearchGate. URL:

https://www.researchgate.net/publication/236853013_Interactivity_Engagement_and_Immersion_with_Digital_Narratives_-_Conventions_and_Devices (дата звернення: 08.06.2025).

81. Malinowski B. Magic, science and religion and other essays. The Free Press, 1948. 327 p. URL: https://monoskop.org/images/4/41/Malinowski_Bronislaw_Magic_Science_and_Religion_and_Other_Essays_1948.pdf.

82. Martin R. P. Ancient theatre and performance culture. URL: https://www.cambridge.org/core/services/aop-cambridge-core/content/view/23114B1974164BFFFCDA8FFC2AA7614B/9781139001502c02_p36-54_CBO.pdf/ancient_theatre_and_performance_culture.pdf (дата звернення: 27.03.2025).

83. McMillan S. J. Exploring models of interactivity from multiple research traditions: users, documents, and systems. Academia.edu Research Papers, Topics, Find Researchers. URL: https://www.academia.edu/33269941/Exploring_Models_of_Interactivity_from_Multiple_Research_Traditions_Users_Documents_And_Systems (дата звернення: 06.03.2025).

84. McMillan S. J., Hwang J.-S. Measures of perceived interactivity: an exploration of the role of direction of communication, user control, and time in shaping perceptions of interactivity. Google Scholar. URL: https://www.researchgate.net/publication/298972917_Measures_of_perceived_interactivity_An_exploration_of_the_role_of_direction_of_communication_user_control_and_time_in_shaping_perceptions_of_interactivity (дата звернення: 16.05.2025).

85. Mead G. H. MIND, SELF, and SOCIETY: THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS, 1934. 401 p. URL: <http://tankona.free.fr/mead1934.pdf#page=4.16>.

86. Mechant P., Van Looy J. Interactivity. ResearchGate. URL: https://www.researchgate.net/publication/249333389_Interactivity (дата звернення: 16.05.2025).

87. Miller E. S. The borders between linear narrative and interactive forms. Electronic literature organization conference and media festival : Conference Proceedings Paper, Orlando. URL:

<https://stars.library.ucf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1002&context=elo2> 020 (дата звернення: 16.05.2025).

88. Mindell D. Cybernetics. Knowledge domains in Engineering systems. MIT Massachusetts Institute of Technology. URL: <https://web.mit.edu/esd.83/www/notebook/Cybernetics.PDF> (дата звернення: 16.05.2025).

89. Müücke D. V. Authority, authorship, and audience: enlightenment models for a critical public. Representations. 2010. Vol. 111, no. 1. P. 60-87. URL: <https://doi.org/10.1525/rep>. 2010.111.1.60 (дата звернення: 27.03.2025).

90. Murray J. Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace. London : The Free Press. 325 p. URL: <http://itgs.pbworks.com/w/file/143077635/Murray%20-%20Hamlet%20on%20the%20Holodeck%20The%20Future%20of%20Narrative%20in%20Cyberspace.pdf#page=253.14> (дата звернення: 18.05.2025).

91. Nardelli E. A classification framework for interactive digital artworks. Lecture notes of the institute for computer sciences, social informatics and telecommunications engineering. Berlin, Heidelberg, 2012. P. 91-100. URL: https://doi.org/10.1007/978-3-642-35145-7_12 (дата звернення: 27.03.2025).

92. Nova N. The impact of awareness tools on mutual modelling in a collaborative game. URL: <https://scispace.com/pdf/the-impacts-of-awareness-tools-on-mutual-modelling-in-a-27ulft0joh.pdf> (дата звернення: 27.03.2025).

93. Orochovska L., Abysova M. Cultural studies approach to mass-media as a factor of mankind's socio-cultural development. MATEC web conferences. 2017. Vol. 106. P. 01005. URL: <https://doi.org/10.1051/matecconf/201710601005> (дата звернення: 27.03.2025).

94. Panigrahi S. S. Language as labyrinth: poststructuralism, textuality, and the limits of interpretation. International journal of creative research thoughts. 2025. Vol. 13, no. 8. P. 951-970. URL: <https://www.ijcrt.org/papers/IJCRT2508107.pdf> (дата звернення: 27.03.2025).

95. Quiring O., Schweiger W. Interactivity: a review of the concept and a framework for analysis. ResearchGate. URL: https://www.researchgate.net/publication/240753324_Interactivity_A_review_of_the_concept_and_a_framework_for_analysis (дата звернення: 27.03.2025).
96. Rafaeli S. Interactivity: from new media to communication. Academia.edu Find Research Papers, Topics, Researchers. URL: https://www.academia.edu/533664/Interactivity_From_new_media_to_communication (дата звернення: 08.06.2025).
97. Rieser M. Interactive narratives: a form of fiction?. Convergence magazin. 1997. URL: <https://scispace.com/pdf/interactive-narratives-a-form-of-fiction-3zoc77nkth.pdf> (дата звернення: 27.03.2025).
98. Rucińska Z. Enactivist interventions: rethinking the mind. AVANT. the journal of the philosophical-interdisciplinary vanguard. 2019. URL: <https://doi.org/10.26913/avant.2019.03.01> (дата звернення: 18.03.2025).
99. Ryan M.-L. Interactive narrative, plot types, and interpersonal relations. Interactive storytelling. Berlin, Heidelberg, 2008. P. 6-13. URL: https://doi.org/10.1007/978-3-540-89454-4_2 (дата звернення: 18.03.2025).
100. Saslow J. M., Bohn B., Arnold D. Companion to renaissance and baroque art. Wiley & Sons, Incorporated, John, 2013. 648 p.
101. Schechner R. Ritual and performance. URL: <https://ia800407.us.archive.org/16/items/pdfy-CsafpNwsgbUa0FVq/141228729-Schechner-Richard-Ritual-and-Performance.pdf> (дата звернення: 18.03.2025).
102. Schraffenberger H. K., Heide E. V. d. Audience-artwork interaction. International journal of arts and technology. 2015. Vol. 8, no. 2. P. 91. URL: <https://doi.org/10.1504/ijart.2015.069550> (дата звернення: 27.03.2025).
103. Schubert S. «Liberty for androids!»: player choice, politics, and populism in detroit: become human. European journal of American studies. 2021. Vol. 16, no. 3. URL: <https://journals.openedition.org/ejas/17360> (дата звернення: 27.03.2025).

104. Shafer M. C. Shifting terrain: landscape, ecology and environmental theater thesis. 2015. URL: https://scispace.com/pdf/shifting-terrain-landscape-ecology-and-environmental-theater-2h_yq6pwql6.pdf#page=42.19 (дата звернення: 27.03.2025).
105. Sherry B. Subjectivity and cultural critique. Sistema de Información Científica Redalyc, Red de Revistas Científicas. URL: <https://www.redalyc.org/pdf/4069/406941901003.pdf> (дата звернення: 16.05.2025).
106. Sleep No More by Punchdrunk | Immersive Live Shows Experience. Punchdrunk. URL: <https://www.punchdrunk.com/work/sleep-no-more-shanghai/> (дата звернення: 16.05.2025).
107. Stromer-Galley J. Interactivity-as-Product and Interactivity-as-Process. ResearchGate. URL: https://www.researchgate.net/publication/220175390_Interactivity-as-Product_and_Interactivity-as-Process (дата звернення: 27.03.2025).
108. The unknown: Hypertext novel / W. Gillespie et al. 2008. URL: https://collection.eliterature.org/2/works/rettberg_theunknown.html.
109. Vallance M., Towndrow P. A. Perspective: narrative storyliving in virtual reality design. Frontiers in virtual reality. 2022. Vol. 3. URL: <https://doi.org/10.3389/frvir.2022.779148> (дата звернення: 08.06.2025).
110. Williams R. Culture and society, 1780-1950. London: Chatto & Windus, 1958. 363 p. URL: <https://archive.org/details/dli.ernet.505565/page/355/mode/2up>.
111. Wright T. B., Weible J. L. Current attitudes on digital interactive fiction and text adventure games within learning contexts: a systematic literature review. Journal of research in science, mathematics and technology education. 2024. Vol. 7, no. 1. P. 23-51. URL: <https://jrsmte.com/download/current-attitudes-on-digital-interactive-fiction-and-text-adventure-games-within-learning-contexts-a-14313.pdf> (дата звернення: 18.05.2025).
112. Xenos M. A. Interactivity. Oxford bibliographies. URL: <https://www.oxfordbibliographies.com/display/document/obo-9780199756841/obo-9780199756841-0060.xml> (дата звернення: 18.05.2025).

113. Zacharia K., Gotsis M. Values of ancient greek theatre across space & time: cultural heritage and memory. Digital Commons at Loyola Marymount University and Loyola Law School | Loyola Marymount University and Loyola Law School Research. URL:

https://digitalcommons.lmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1012&context=classics_fac (дата звернення: 27.03.2025).

114. Zhou A.-L. A relational (re)turn: revisit interactive art through interaction and aesthetics. arXiv.org e-Print archive. URL: <https://arxiv.org/html/2508.00878v1> (дата звернення: 03.07.2025).

115. Zuboff S. The age of surveillance capitalism: the fight for a human future at the new frontier of power. New York, USA: Public Affairs, 2019. 704 p.

ДОДАТКИ

Додаток А

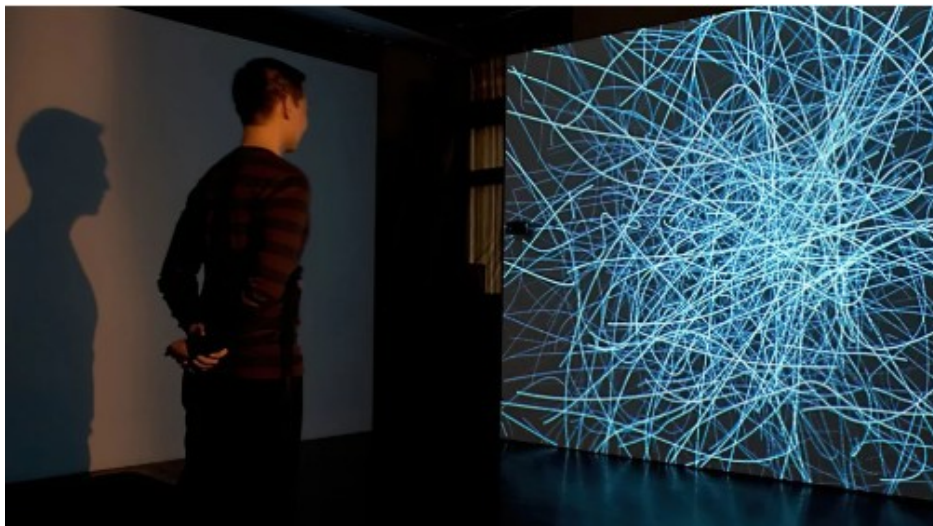


Рис. А.1. «Drawing Breath». Автор Джордж Хут.

Джерело: Drawing breath. George Khut.

URL:

<https://www.georgekhut.com/media-art/drawing-breath>



Рис. А.2. «Cardiomorphologies». Автор Джордж Хут.

Джерело: Cardiomorphologies. George Khut.

URL:

<https://www.georgekhut.com/media-art/cardiomorphologies>

Додаток Б



Рис. Б.1. «Machine Hallucination». Автор Рефік Анадол.

Джерело: Machine hallucination 2019. ARTECHOUSE. URL:

<https://www.artechouse.com/program/machine-hallucination/>

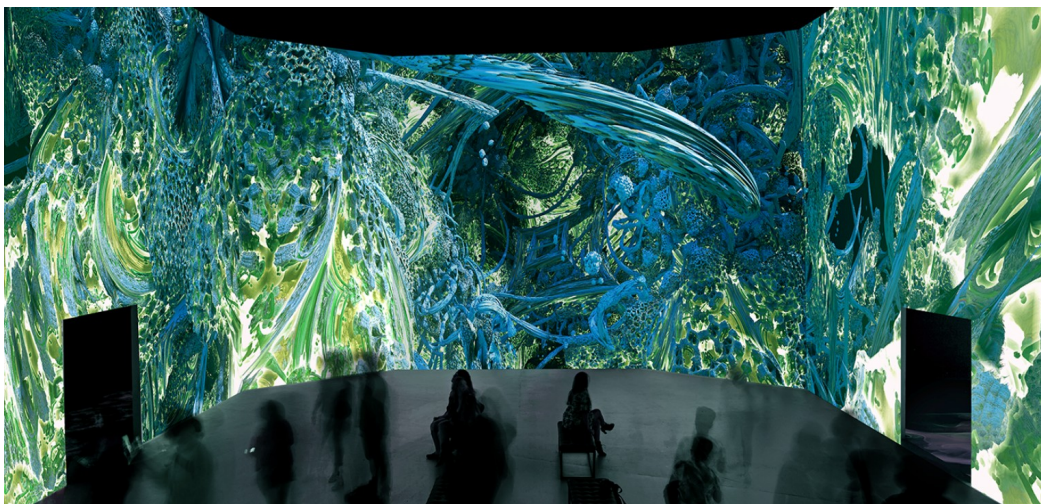


Рис. Б.2. «Fractal Worlds». Автор Джуліус Хорстхейс.

Джерело: Fractal Worlds. ARTECHOUSE.

URL:

<https://www.artechouse.com/program/fractal-worlds/>

Додаток В



Рис. В.1. «Allan Kaprow's 18 Happenings in 6 Parts». Фото Фред В. Макдарра.

Джерело: Allan Kaprow's 18 Happenings in 6 Parts, Reuben Gallery, New York,

October

1959.

MoMA.

URL:

<https://www.moma.org/collection/works/associatedworks/173008>.



Рис. В.2. «Allan Kaprow's 18 Happenings in 6 Parts». Фото Фред В. Макдарра.

Джерело: Allan Kaprow's 18 Happenings in 6 Parts, Reuben Gallery, New York,

October

1959.

MoMA.

URL:

<https://www.moma.org/collection/works/associatedworks/173008>.



Рис. В.3. «Allan Kaprow's 18 Happenings in 6 Parts». Фото Фред В. Макдарра.

Джерело: Allan Kaprow's 18 Happenings in 6 Parts, Reuben Gallery, New York,

October

1959.

MoMA.

URL:

<https://www.moma.org/collection/works/associatedworks/173008>.



Рис. В.4. «Allan Kaprow's 18 Happenings in 6 Parts». Фото Фред В. Макдарра.

Джерело: Allan Kaprow's 18 Happenings in 6 Parts, Reuben Gallery, New York,

October

1959.

MoMA.

URL:

<https://www.moma.org/collection/works/associatedworks/173008>.

Додаток Г



Рис. Г.1. «Sleep No More». Фото Янів Шульман.

Джерело: Inside «Sleep No More» | Studio 360 | WNYC Studios. WNYC Studios.

URL: <https://www.wnycstudios.org/podcasts/studio/segments/inside-sleep-no-more>

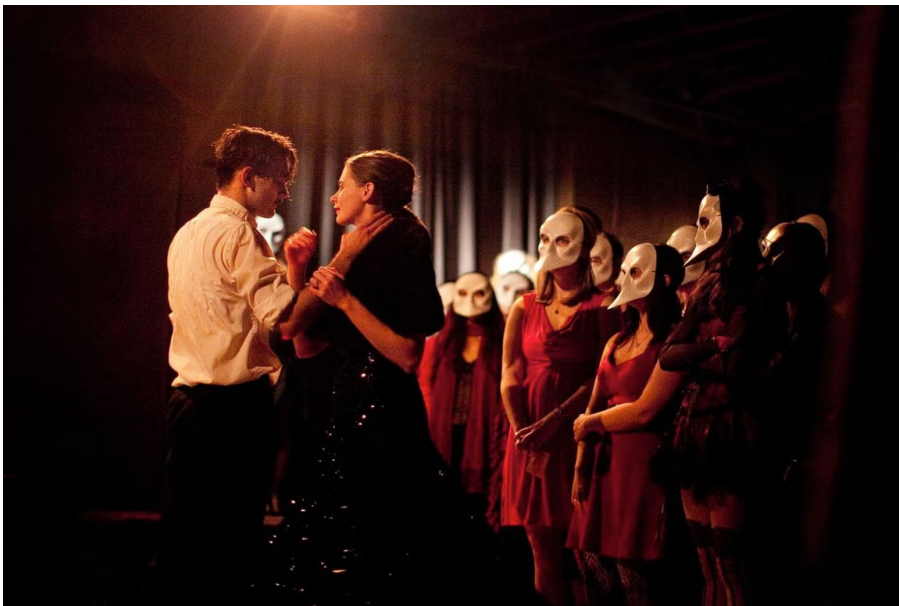


Рис. Г.2. «Sleep No More». Автор Punchdrunk.

Джерело: Burton T. I. A wild, thrilling play changed theater forever. that isn't entirely a good thing. Slate Magazine. URL: <https://slate.com/culture/2024/06/sleep-no-more-new-york-play-closing-macbeth-punchdrunk-immersive-theater.html>



Рис. Г.3. «Sleep No More». Фото Алік Кросслі.

Джерело: Inside «Sleep No More» | Studio 360 | WNYC Studios. WNYC Studios.

URL: <https://www.wnycstudios.org/podcasts/studio/segments/inside-sleep-no-more>



Рис. Г.4. «Sleep No More». Фото Алік Кросслі.

Джерело: Inside «Sleep No More» | Studio 360 | WNYC Studios. WNYC Studios.

URL: <https://www.wnycstudios.org/podcasts/studio/segments/inside-sleep-no-more>

Додаток Д

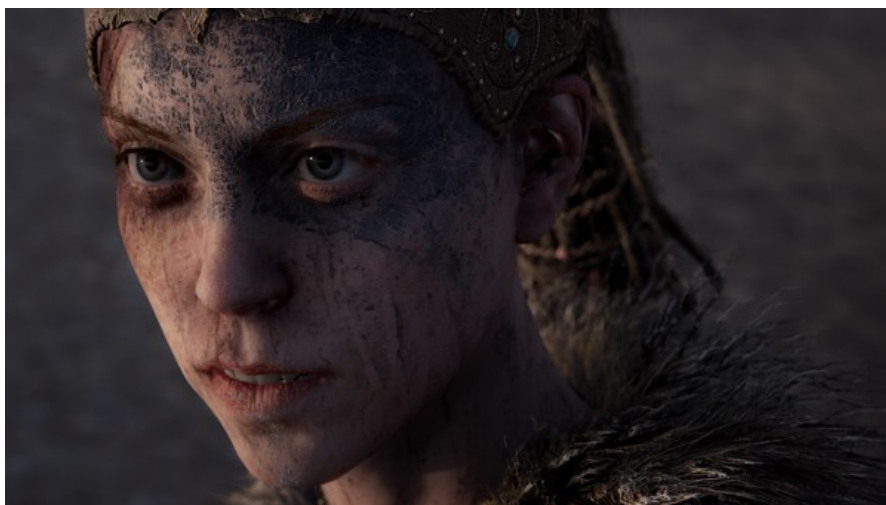


Рис. Д.1. «Hellblade: Senua's Sacrifice».

Джерело: Hellblade: Senua's Sacrifice on Steam. Welcome to Steam. URL:

https://store.steampowered.com/app/414340/Hellblade_Senuas_Sacrifice/



Рис. Д.2. «Hellblade: Senua's Sacrifice».

Джерело: Hellblade: Senua's Sacrifice on Steam. Welcome to Steam. URL:

https://store.steampowered.com/app/414340/Hellblade_Senuas_Sacrifice/

Додаток Е

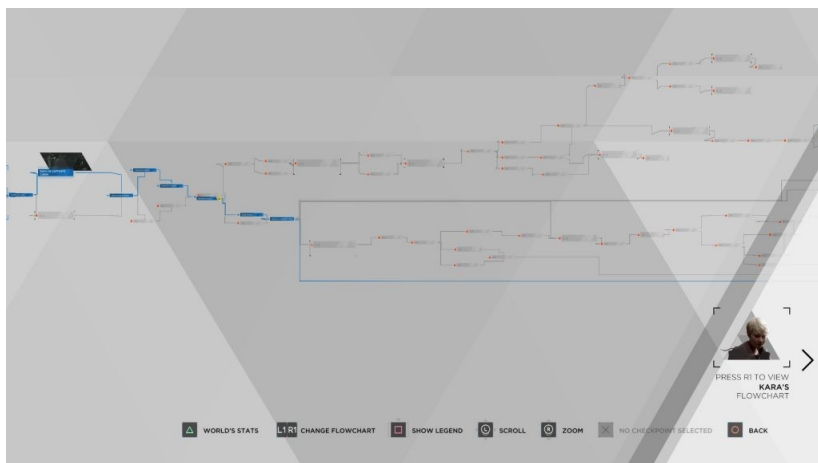


Рис. Е.1. «Detroit: Become Human».

Джерело: How games tell tales, part 3: detroit: become human, freedom of choice, and intended play – interactive pasts. Interactive Pasts – Where Games, History, Heritage and Archaeology Meet. URL: <https://interactivepasts.com/how-games-tell-tales-part-3-detroit-become-human-freedom-of-choice-and-intended-play/>

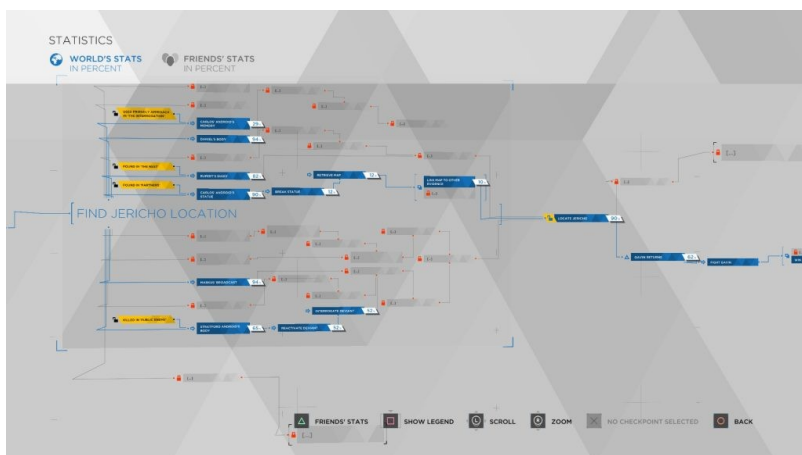


Рис. Е.2. «Detroit: Become Human».

Джерело: How games tell tales, part 3: detroit: become human, freedom of choice, and intended play – interactive pasts. Interactive Pasts – Where Games, History, Heritage and Archaeology Meet. URL: <https://interactivepasts.com/how-games-tell-tales-part-3-detroit-become-human-freedom-of-choice-and-intended-play/>

Додаток Ж

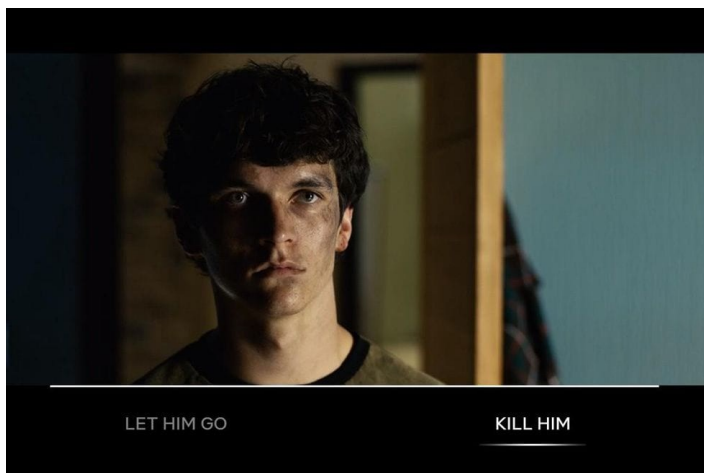


Рис. Ж.1. «Black Mirror: Bandersnatch».

Джерело: 'Bandersnatch' Through Black Mirror's Looking-Glass. PopMatters.

URL: <https://www.popmatters.com/bandersnatch-black-mirror-lookingglass>

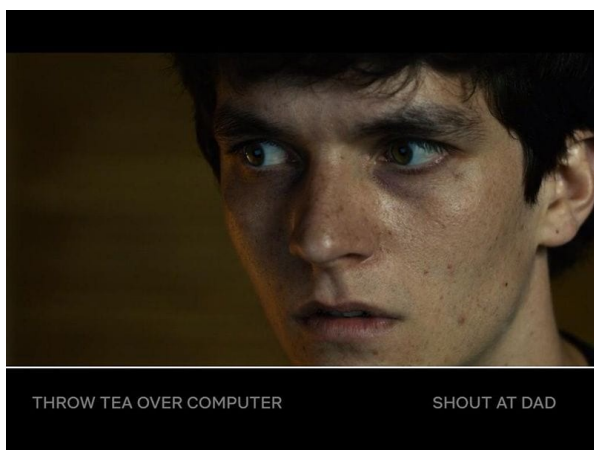


Рис. Ж.2. «Black Mirror: Bandersnatch».

Джерело: 'Bandersnatch' Through Black Mirror's Looking-Glass. PopMatters.

URL: <https://www.popmatters.com/bandersnatch-black-mirror-lookingglass>

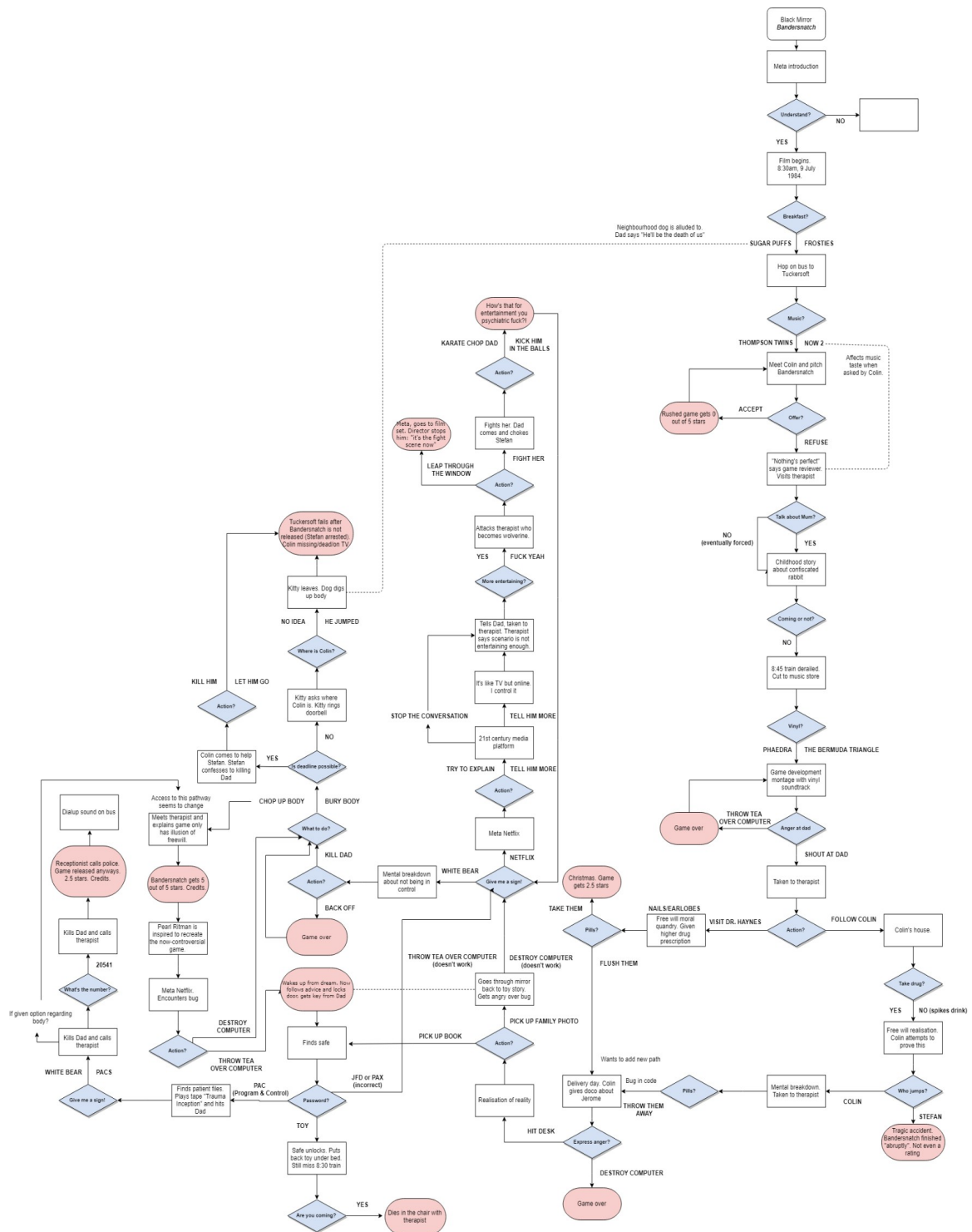


Рис. Ж.3. «Black Mirror: Bandersnatch».

Джерело: «Bandersnatch», Black Mirror broke the border between tv and videogame. To say nothing of the cat. URL: <https://carminerodi.blog/2018/12/30/bandersnatch-broke-the-border-between-tv-and-video-game/>