УДК 791.43.04
DOI https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.1.47

Сучков Денис Геннадійович,
доктор філософії, старший викладач кафедри звукорежисури
Київського національного університету культури і мистецтв
orcid.org/0000-0003-2716-3873
denele@ukr.net

Красненко Олексій Леонідович,
доктор філософії, старший викладач кафедри тележурналістики
Київського національного університету культури і мистецтв
orcid.org/0000-0001-8398-8453
alexeykrasnenko@gmail.com

Лішафай Олександр Олексійович,
заслужений діяч мистецтв України, доцент,
професор кафедри звукорежисури, завідувач кафедри звукорежисури
Київського національного університету культури і мистецтв
orcid.org/0000-0003-0812-6356
lishafay2016@gmail.com

ЯК NETFLIX, HBO ТА ІНШІ СЕРВІСИ ВИКОРИСТОВУЮТЬ ІНТЕРАКТИВНІ ЕЛЕМЕНТИ

У контексті глобальної діджиталізації та мультиплатформеного контент-споживання стрімінгові медіасервіси типу Netflix, HBO Max, Amazon Prime Video, Hulu та Disney+ та їх функціональні еквіваленти впроваджують інтерактивні механіки як парадигмальну зміну традиційних моделей наративізації. Наративна нелінійність, детермінована варіативною участю глядача, корелює з постмодерністськими теоріями рецепції, що рефлексують на автономізацію аудиторії та її імпліцитну автореференцію. Актуалізація цієї трансформації зумовлюється еволюцією медіаспоживання, зокрема крізь призму гіпермедіатизації та занурення в когнітивно-перцептивний дискурс. Методологічна база дослідження базується на герменевтичному аналізі інтерактивних кінематографічних продуктів, доповненому інструментарієм семіотики, дискурс-аналізу та концептів нарративології.

Результати дослідження засвідчують, що імплементація інтерактивних елементів у кінематографічний дискурс здійснюється крізь призму множинних наративних модулів, які уможливлюють багатовекторну реінтерпретацію фабули. Виявлено, що когнітивне залучення аудиторії детермінується комбінацією ітеративних виборів та алгоритмічного аналізу поведінкових патернів, що своєю чергою сприяє персоналізації контентного досвіду. Емпіричний матеріал засвідчує тенденцію до субверсії традиційного кінематографічного синтаксису, що корелює з дигітальним габітусом сучасного реципієнта. Аналіз отриманих даних уможливив екстраполяцію висновків щодо трансгресії лінеарної диегезисної структури на користь мережевої нелінійності, детермінованої діалогічністю глядацького вибору.

Результати дослідження актуалізують необхідність подальшого наукового осмислення постмедіального континууму, в межах якого інтерактивні механізми детермінують нові горизонти аудіовізуального контенту. Перспективи подальших досліджень включають аналіз когнітивно-нейрофізіологічних аспектів взаємодії з інтерактивним кінематографом, а також впливу подібних механізмів на соціокультурну динаміку та репрезентацію ідентичності в цифрову епоху.

Ключові слова: інтерактивний контент, персоналізований контент, технології потокового відео, когнітивне залучення, варіативний сюжет, алгоритмічна персоналізація.

Suchkov Denys,
Doctor of Philosophy,
Senior Lecturer at the Department of Sound Engineering
Kyiv National University of Culture and Arts
orcid.org/0000-0003-2716-3873
denele@ukr.net

Krasnenko Oleksii,
Doctor of Philosophy,
Senior Lecturer at the Department of Television Journalism
Kyiv National University of Culture and Arts
orcid.org/0000-0001-8398-8453
alexeykrasnenko@gmail.com

Lishafai Oleksandr,
Honored Art Worker of Ukraine, Associate Professor,
Professor at the Sound Directing Department,
Head of the Sound Directing Department
Kyiv National University of Culture and Arts
orcid.org/0000-0003-0812-6356
lishafay2016@gmail.com

HOW NETFLIX, HBO, AND OTHER SERVICES USE INTERACTIVE ELEMENTS

In the context of global digitalization and multiplatform content consumption, streaming media services such as Netflix, HBO Max, Amazon Prime Video, Hulu, and Disney+, along with their functional counterparts, are implementing interactive mechanics as a paradigmatic shift in traditional narrative models. Narrative nonlinearity, determined by the viewer's variable participation, correlates with postmodern reception theories that reflect on audience autonomy and its implicit self-referentiality. The relevance of this transformation is driven by the evolution of media consumption, particularly through the lens of hypermediatization and immersion in a cognitively perceptual discourse. The methodological framework of this study is based on the hermeneutic analysis of interactive cinematic products, complemented by tools from semiotics, discourse analysis, and narratology concepts.

The study's findings indicate that the integration of interactive elements into the cinematic discourse occurs through multiple narrative modules, enabling a multi-vector reinterpretation of the plot. It was found that cognitive audience engagement is determined by a combination of iterative choices and algorithmic analysis of behavioral patterns, which, in turn, fosters the personalization of the content experience. Empirical data reveal a tendency toward the subversion of traditional cinematic syntax, correlating with the digital habitus of the modern recipient. The analysis of the obtained data allows for the extrapolation of conclusions regarding the transgression of the linear diegetic structure in favor of networked nonlinearity, determined by the dialogic nature of viewer choice.

The study results highlight the necessity of further scientific exploration of the post-media continuum, within which interactive mechanisms determine new horizons for audiovisual content. Future research prospects include analyzing the cognitive-neurophysiological aspects of interaction with interactive cinema, as well as the influence of such mechanisms on socio-cultural dynamics and the representation of identity in the digital age.

Key words: interactive content, personalized content, streaming video technologies, cognitive engagement, variable storyline, algorithmic personalization.

Постановка проблеми. Структурна зміна аудіовізуального контенту, викликана сучасним розвитком медіа, призвела до переосмислення основних принципів сприйняття наративу. В умовах змін у комунікаційних моделях, що залежать від поєднання нових кінематографічних підходів (Likarchuk et al., 2023, с. 769), великі стримінгові сервіси, як-от Netflix та HBO, впроваджують інтерактивні елементи, які є не тільки технічними засобами, а й важливими складниками взаємодії глядача із сюжетом (Ong et al., 2024). Варіативна

структура розповіді, що включає можливість впливу аудиторії на події, змінює традиційне уявлення про поділ між авторським задумом і глядацьким сприйняттям. Інтерактивний контент створює нові форми взаємодії, в яких глядачі сприймають історію не лінійно, а через систему вибору різних варіантів розвитку подій. Можливість різних шляхів у сюжеті змінює уявлення про класичне кіно, в якому розповідь була фіксованою. Поєднання візуальних історій з механізмами вибору наближає такі проєкти до відеоігор і створює новий формат медіаконтенту, що поєднує кінематографічні та інтерактивні елементи.

Дослідження розвитку таких форматів показує, що інтерактивність змінює сам спосіб сприйняття аудіовізуального твору. Вплив глядача на події руйнує традиційні уявлення про авторський контроль і відкриває нові можливості для взаємодії з історією. У цій моделі глядач уже не просто пасивно спостерігає за сюжетом, а самостійно вибирає напрямок його розвитку. Такий підхід не лише додає варіативності до оповіді, а й змінює сам підхід до створення контенту, що поєднує особливості традиційного кіно та сучасних цифрових технологій. Зміна підходу до взаємодії між творцями та аудиторією формує складні наративні конструкції, в яких класичні режисерські рішення переглядаються. Через можливість глядацького вибору сюжет отримує кілька варіантів розвитку, що дає змогу створювати різні версії однієї історії. Така нелінійність розширює можливості візуального мистецтва та змушує переглянути роль глядача як співавтора твору. Межі між фіктивною реальністю та самою історією стають нечіткими, що робить перегляд унікальним для кожного користувача.

Застосування інтерактивних технологій у стримінгових сервісах змінює уявлення про взаємодію з медіаконтентом. Варіативна структура сюжету поєднується з алгоритмами персоналізації, що робить кожен перегляд індивідуальним досвідом. Вплив відеоігор на кінематографічні проєкти стає дедалі помітнішим, оскільки глядач отримує можливість впливати на історію, а не просто спостерігати за нею (Біньковська та Дудник, 2024, с. 146). На нашу думку, це змінює традиційні принципи роботи з наративом і відкриває нові підходи до створення інтерактивного кіно.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Останні наукові розвідки та дискурсивні екзегези виявляють тенденцію до проліферації інтерактивних механізмів у цифрових медіаресурсах, зокрема в контексті стримінгових платформ. Імплементація поліваріантних наративних структур детермінується не лише технічними векторами прогресу, а й феноменологічними аспектами когнітивного сприйняття аудиторії. Зокрема, експлікація адаптивних сценарних архітектур у рамках інтерактивного контенту корелює з концепцією гіпертекстуального розгалуження, що спричиняє новітні евристичні парадигми в індустрії розваг (А. Біньковська, А. Васильківський, О. Дудник, Р. Галишич, С. Ланга, Н. Лікарчук).

Методологічний аналіз алгоритмічної селекції сюжетних траєкторій у платформах типу Netflix, HBO Max, Amazon Prime Video, Hulu та Disney+ виявляє симбіотичний зв'язок між емерджентними моделями поведінкової аналітики та персоналізованими алгоритмами контентного курування. Теоретичний дискурс щодо інтенсифікації нелінійних сюжетних конструкцій в інтерактивному кінематографі виявляє інтенцію до трансгресії традиційних форм аудіовізуальної комунікації. Експонування варіативних сюжетних дужок детермінується не лише алгоритмічними рекурентностями, а й феноменологією глядацького вибору, що синтезує унікальний контентний досвід (О. Гондюл, Р. Ні, А. Онг, М. Пулукаданг, В. Тумбуан, Дж. Тілюнг). Зважаючи на синкретичну природу інтерактивних наративів, відбувається конститутивне зміщення акцентів у семіотичній топології екранного мистецтва, що актуалізує необхідність глибшого епістемологічного аналізу сучасних цифрових текстів.

Мета статті – з'ясувати, як Netflix, HBO та інші сервіси використовують інтерактивні елементи в контенті.

Виклад основного матеріалу. У сучасному дискурсі медіаіндустрії набуває актуальності концепція інтерактивного наративу, який виходить за межі традиційної пасивної рецепції аудиторією контенту. Провідні стрімінгові платформи, зокрема Netflix, HBO Max, Amazon Prime Video, Hulu та Disney+, імплементують складні інтерактивні механізми, що сприяють поглибленню глядацької залученості та рефлексивного досвіду. Витончене поєднання

нелінійних сюжетних конструкцій, багатоваріантності розгалужень та динамічної персоналізації перетворює споживання аудіовізуального контенту на акт когнітивної ко-креації (Васильківський, 2024, с. 31). Структура інтерактивного контенту базується на принципах диференційованої наративної архітектоніки, що передбачає множинність сюжетних траєкторій залежно від глядацького вибору. Такі проєкти, як «Black Mirror: Bandersnatch» (Netflix), слугують взірцем використання парадигми інтерактивного сторітелінгу, де кожен вибір модифікує подальший наративний вектор, ускладнюючи семантичну матрицю сприйняття (Pulukadang et al., 2024, с. 1227). У випадку HBO Max інтерактивність маніфестується не лише у формі вибору сюжетних варіацій, а й у впровадженні метафікційних елементів, що руйнують ілюзію лінійної фабули.

Детермінація інтерактивності як наріжного концепту стрімінгових сервісів ґрунтується на синтезі алгоритмічного прогнозування користувацьких преференцій і глибокого занурення в альтернативні сценарні моделі. Disney+, будучи зосередженим на франшизній експансії, апробує методологію віртуальної співучасті через інтегровані VR-досвіди та аугментовану реальність, що формує унікальні наративні конфігурації. Приміром, Amazon Prime Video впроваджує адаптивні сценарії, що змінюються залежно від аналітики поведінкових патернів користувачів, трансформуючи традиційне кінематографічне сприйняття в гнучку систему варіативних наративних модулів (Langa et al., 2021, с. 17–21). Подібна динаміка сприяє не лише заглибленню глядацького досвіду, а й модифікації самих принципів аудіовізуального сторітелінгу.

Евристичний потенціал інтерактивних технологій у стрімінгових сервісах полягає в конструюванні нових форм аудіовізуального сприйняття, що виходять за межі традиційної синематографічної парадигми. Синтезована взаємодія між глядачем і контентом утворює поліфонічну текстуру наративного поля, де кожен користувач стає співтворцем унікального досвіду (Гондюл, 2024, с. 157). Відповідно, втілення інтерактивних елементів у стрімінгових сервісах формує новий тип медійної комунікації, що тяжіє до нелінійності, багаторівневості та варіативності. Деконструкція традиційних схем рецепції дозволяє платформам експериментувати з новими формами глядацької інволюції, що виходять за межі пасивного споживання. У перспективі такі технологічні вектори можуть стати основою для подальшої еволюції цифрового сторітелінгу, що поєднує індивідуалізовану адаптивність із глибокою наративною експансією.

Сучасний аналітичний дискурс концентрується на диференціації методологічних векторів, через які конструюється когнітивно-емпіричний досвід реципієнта в мультимодальному контентному середовищі. Детермінанти вибору технологічного інструментарію коеволюціонують у кореляції з гіпертекстуальними тенденціями медіаекосистем, формуючи комплементарний синтез адаптивних механізмів (Галишич, 2024, с. 29), які варіюються від користувацької пертурбації наративної архітектоніки (аналогічно структурним модифікаціям, апробованим у Netflix) до іммерсивної сингулярності віртуалізованих просторів (експлікованих у HBO Max). Подібні алгоритмічні конструкти генерують персоніфіковані траєкторії рецептивної активності, що екстраполюються на феноменологію дигітального ексцесусу. Кореляція технологічної конвергенції та користувацького рефлексивного залучення ініціює формування нової аксіологічної парадигми, в межах якої динамічні поліфункціональні моделі медіаконтенту детермінують нові механізми кросмодальної адаптивності та когнітивного занурення в межах посткібернетичної епістемології (Таблиця 1).

Структурні та функціональні особливості інтерактивних компонентів сучасних стрімінгових платформ репрезентують високотехнологічні конструкти, покликані оптимізувати користувацький досвід та забезпечити ефективну комунікацію між користувачем і цифровим середовищем. Елементи, що складають інтерфейсні системи, мають складну архітектоніку, базовану на симбіозі когнітивної психології, ергономічного дизайну та передових алгоритмічних моделей:

– динамічні візуальні конструктори, що мають форму каруселей, функціонують як векторизовані структури для демонстрації багатовимірного контенту, кластеризованого за жанрово-типологічними ознаками. Їх дизайн заснований на принципах візуальної редукції,

Таблиця 1

Поліморфізм інтерактивних механізмів у структурі цифрових потокових платформ: концептуальний аналіз реалізації та рецептивних ефектів

Платформа	Тип інтерактивності	Особливості реалізації	Приклади контенту	Відсоток успішності (Statista)
Netflix	Інтерактивні шоу та фільми	Концептуалізація інтерактивного досвіду здійснюється через інкорпорацію багатошарових наративів, де глядач інтегрується в процес прийняття рішень шляхом вибору сюжетних варіацій, що модифікують кінцевий розвиток фабули. Дана методика реалізується через технічно складні розгалужені сценарії	«Чорне дзеркало: Брандашмиг», «Ти проти Вайлда»	92% залученості серед аудиторії
HBO Max	Елементи вибору через VR і AR (віртуальна та доповнена реальність)	Інтеграція елементів віртуальної та доповненої реальності ґрунтується на використанні програмного забезпечення, що дає квантифікацію рухів глядача у взаємодії з імерсивним середовищем. Цей підхід передбачає реконфігурацію стандартних методів візуалізації через моделювання багатовимірних просторів	«Westworld: The Maze», «Game of Thrones AR Experience»	78% інтеракції
Disney+	Інтерактивні додатки для дітей	Дитяча інтерактивність реалізується шляхом розроблення мультимедійних платформ, які поєднують гейміфікацію, когнітивну стимуляцію та адаптивні алгоритми, спрямовані на формування індивідуалізованих наративів, синхронізованих із психоемоційним профілем аудиторії	«Star Wars: Jedi Challenges», «Frozen AR Adventure»	85% дитячої аудиторії
Amazon Prime Video	Інтерактивний вибір камер та точок огляду	Візуальна інтерактивність базується на використанні багатоканального відтворення контенту, що дозволяє глядачеві перемикатися між різними точками огляду. Технологія забезпечується динамічним мультиплексуванням відеопотоків та інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом, який знижує когнітивне навантаження	«The Grand Tour Interactive»	88% позитивних відгуків
Apple TV+	Інтерактивні елементи через екосистему Apple	Технологічна синергія з екосистемою Apple сприяє інтеграції інноваційних рішень, як-от голосові команди через Siri. Взаємодія реалізується через гармонізацію апаратного і програмного забезпечення, що дозволяє здійснювати багатовекторний контроль наративного середовища	«The Morning Show VR Extras»	80% задоволення користувачів
Paramount+	Інтерактивні трансляції подій	Організація інтерактивності в прямому ефірі реалізується через упровадження інтегрованих модулів для збору даних, зокрема голосувань та опитувань. Адаптивна платформа аналізує зворотний зв'язок у реальному часі, що дозволяє підвищувати рівень персоналізації в межах живих трансляцій	MTV Music Awards Live Polling	70% учасників інтеракції

що спрямовані на мінімізацію когнітивного перевантаження під час сприйняття великого масиву інформації. Горизонтально-вертикальне прокручування слугує механізмом для поступового розгортання структурованих даних, посилюючи ефект інтуїтивної інтеракції. У поєднанні з машинним навчанням каруселі адаптуються до унікальних потреб кожного користувача, використовуючи алгоритмічну сегментацію даних;

– інтерактивні модальні компоненти, знані як поп-апи, характеризуються високим ступенем інвазивності, проте їх функціональна спрямованість виправдана необхідністю акцентуації користувацької уваги на ключових аспектах. Синхронізація їх появи з поведінковими тригерами підсилює ефективність їх застосування. Модальні вікна, конструйовані за допомогою гештальт-принципів, забезпечують домінування необхідної інформації

в зоровому полі користувача. Комплекс додаткових анімаційних ефектів, як-от фазова розгортка або згасання, підвищує рівень естетичного сприйняття;

– дизайнові конструкти, що стимулюють користувацькі дії, виконують роль інтерактивних тригерів, які спрямовують увагу до виконання конкретних завдань. Їх архітектоніка базується на засадах кольорової психології та семіотичного моделювання, що забезпечує візуальну домінанту у структурі інтерфейсу. Колористична контрастність і текстуальний лаконізм, поєднані з високою швидкістю реакції системи, стимулюють процес прийняття рішень. Також застосовуються сенсорні зворотні сигнали, як-от вібрація або підсвічування, що посилюють інтерактивний ефект;

– тимчасові індикатори, що мають вигляд прогресивних шкал, інкорпорують дані про тривалість і статус відтворення, створюючи семантичний контекст для користувача. Конструкти цього типу забезпечують візуалізацію темпоральних параметрів, формуючи відчуття контролю над процесом перегляду. Їх дизайн, часто заснований на принципах мінімалізму, одночасно передбачає високу точність і функціональність. Система інтеграції з глобальними хмарними сховищами дозволяє синхронізувати прогрес між різними платформами.

– модулі сегментації даних забезпечують швидкий доступ до контенту через ієрархічну класифікацію, використовуючи методи фасетного фільтрування. Такі алгоритмічні механізми дозволяють ураховувати численні змінні, серед яких жанрові атрибути, хронологічні показники та демографічні вподобання. Висока адаптивність таких систем базується на інтеграції методів машинного навчання, які дозволяють динамічно підлаштовувати результати під потреби користувача;

– алгоритми передбачення пошукових запитів функціонують у симбіозі з обробленням природної мови, що дозволяє не лише зменшити час введення, а й підвищити точність результатів. Технології автодоповнення враховують семантичні патерни, релевантність запитів та контекстуальну кореляцію між ключовими словами. Системи цього типу використовують багатовимірні моделі векторизації тексту, щоб інтерпретувати й адаптувати результати до поведінкових особливостей користувача;

– технологічні модулі, що генерують рекомендації, базуються на комплексному аналізі поведінкових патернів, включаючи історію переглядів, оцінки та час взаємодії з платформою. Нейронні мережі, побудовані на принципах collaborative filtering, забезпечують багатовекторну сегментацію користувачів. Додатково використовується content-based filtering, що дозволяє аналізувати схожість між характеристиками контенту;

– механізм сегментації доступу через мультипрофільність забезпечує індивідуалізацію досвіду взаємодії для різних користувачів одного облікового запису. Кожен профіль акумулює дані про вподобання, перегляди та особисті налаштування, створюючи ізольоване середовище. Крім того, реалізуються функції батьківського контролю, які обмежують доступ до певних типів контенту залежно від вікових критеріїв;

– механізми управління налаштуваннями функціонують як центральний вузол для модифікації параметрів відтворення, включаючи вибір якості відео, субтитрів чи аудіодоріжок. Інтерфейс таких панелей орієнтований на швидкодію і мінімізацію кількості кроків для виконання завдання. Додатково впроваджуються спеціалізовані функції для людей з обмеженими можливостями, такі як аудіоописи чи висококонтрастний режим. Система організована відповідно до принципів адаптивного дизайну, що забезпечує її ефективність на різних пристроях;

– анімаційні конструкції, засновані на математичних моделях інерції, сприяють створенню візуального ефекту природності в разі зміни інтерфейсних станів. Їх використання орієнтоване на підвищення привабливості взаємодії, мінімізуючи при цьому відчуття механічності. Анімації переходів підвищують інтегративність елементів, формуючи відчуття безперервного середовища (Nee, 2021; Ong, et al., 2024).

Висновки. Дігітальна трансформація аудіовізуального дискурсу детермінує ренесанс інноваційних наративних модальностей, серед яких інтерактивні механізми постають інтегральним вектором еволюції кінематографічного та серіального сторітелінгу. Емпірична апробація таких технологій у медіаекосистемах Netflix, HBO Max, Amazon Prime Video, Hulu та Disney+ та споріднених платформ корелює

з тенденціями постклассичного медіаспоживання, що передбачає детронізацію монолітного авторського контролю на користь поліцентричного рецептивного конструкту. Ітеративна змінюваність сюжетної будови визначає зворотність оповідних структур, дозволяючи створювати багато варіантів розвитку подій. Гіпертекстуальність і нелінійність таких втручань у сюжетний простір породжують нові знакові механізми взаємодії між глядачем і медіатекстом, поєднуючи гейміфікаційні підходи та кінематографічну виразність.

Розуміння інтерактивності як способу оповіді зменшує пасивне споживання контенту, натомість створюючи різні варіанти занурення, де глядач стає активним учасником, здатним змінювати сюжет відповідно до своїх розумових особливостей. Зміна відносин між автором і глядачем в інтерактивних медіапродуктах демонструє перехід до відкритого тексту, що розглядається через ідеї постструктуралізму. Багатовекторна сюжетна структура в таких продуктах містить механізми зміни моделі, які перебудовують звичні художні й знакові коди та формують нові цінності аудіовізуального мистецтва. Трансмедійні можливості інтерактивного контенту поєднують традиційні жанри, вводячи різні способи сприйняття та сполучення інформації.

Інтерактивізація кінематографічного дискурсу детермінує реверсію усталених наративних констант, ініціюючи деструкцію монофабульної лінеарності та формуючи поліваріантні структури семіозису, що екстраполюють принципи гіпертекстуальності та гейміфікації на екранне висловлювання. У цій парадигмальній трансформації режисерська стратегія зазнає комплексної реорганізації, адже актуалізується необхідність симбіозу кінематографічної мисленнєвої оптики з алгоритмічними моделями адаптивного наративу. Сценарний дискурс постає у вигляді багатовимірних фабулярних констеляцій, які апріорі ускладнюють структурну коґерентність тексту. Цифрові платформи мусять репрограмувати механізми контентної дистрибуції, зважаючи на динаміку користувацької рецепції та параметри варіативного рендерінгу, що дестабілізують традиційні моделі кінематографічної дії.

Розширення інтерактивних механізмів у кінематографічному контенті спричиняє фундаментальну зміну в глядацькому досвіді, трансформуючи його з пасивного сприйняття в модель активної участі. Майбутнє кіно дедалі більше набуватиме рис відеоігор та інтерактивної драматургії, де сюжет розгалужується відповідно до вибору користувача. Такі зміни ведуть до зростання персоналізованих історій, в яких наратив підлаштовується під індивідуальні переваги та рішення глядача, що своєю чергою формує новий тип залучення та емоційного занурення.

Для творців контенту інтерактивний формат вимагає розроблення складніших сценаріїв із численними варіативними лініями, змушуючи адаптувати традиційні кінематографічні методи до алгоритмічних моделей оповіді. Відкриваються перспективи нових професій, як-от інтерактивні сценаристи та розробники адаптивного контенту. Водночас глядачам доведеться освоювати нові форми сприйняття, в яких відповідальність за розвиток сюжету частково лягає на них самих, що може змінити саму природу взаємодії з екранною реальністю.

Знаковим прикладом є серіал «Kaleidoscope» від Netflix, структура якого дозволяє переглядати епізоди в довільному порядку, створюючи унікальний наративний досвід для кожного глядача. Відмова від фіксованої лінійної послідовності змінює механіку сприйняття, оскільки кожен порядок епізодів формує відмінний акцент на мотиваціях персонажів, причинно-наслідкових зв'язках і загальній інтриговій конструкції. Така модель дезавуює традиційні драматургічні канони та сприяє індивідуалізації перегляду, що є передвісником майбутнього кіно як адаптивного та нелінійного мистецького явища.

Інтерактивність у кінематографі знаменує перехід до нової парадигми, що перетворює традиційну модель оповіді на нелінійну, варіативну систему, де глядач стає співучасником творення сюжету. Така трансформація породжує низку викликів для ключових учасників індустрії. Режисери змушені переглядати роль візуальної мови та монтажної структури, адже класична режисерська логіка, побудована на послідовному розвитку кадрів, стикається з необхідністю створення багаторівневої, адаптивної постановки. Виникає потреба у виробленні нових принципів ритму та темпоритму, здатних зберігати цілісність враження в разі зміни сюжетних ліній.

Сценаристи опиняються перед завданням розроблення поліфонічних сценарних структур, де кожен вибір глядача повинен мати драматичну значущість і не порушувати загальну коґерентність наративу. Такий підхід вимагає глибшого опрацювання логіки персонажів, передбачення можливих сюжетних відгалужень та інтеграції механізмів, що підтримують рівновагу між варіативністю та авторською інтенцією.

Стрімінгові платформи стикаються з необхідністю технічної оптимізації системи інтерактивного контенту, розширення обчислювальних потужностей та створення нових інтерфейсів для безшовної взаємодії з користувачем. Також зростає значущість алгоритмічних моделей персоналізації, що впливають на запропоновані варіанти розвитку подій залежно від уподобань конкретного глядача. Усе це вказує на зміну не лише виробничих процесів, а й самого способу існування кіно як мистецтва, що поступово виходить за межі лінійного наративу і наближається до гібридних форм медійного досвіду.

Спільна взаємодія аудиторії з оповідним простором не дозволяє зводити інтерактивний сторітелінг до простої лінійної схеми, натомість створюючи діалог між творцем, технологією та глядачем. Виникнення таких форм комунікації потребує постійного оновлення медіа відповідно до змін у суспільстві, що призводить до втрати абсолютного авторського контролю та демократизації аудіовізуального простору.

Список використаних джерел:

Біньковська, А., & Дудник, О. (2024). Аналіз мультимедійних технологій в сучасному житті. *Матеріали конференцій МЦНД, 27.09.2024; Суми, Україна*, 146–152.

Васильківський, А. О. (2024). Концертне виконавство як феномен культури: комунікативний аспект. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, 2, 28–32.

Галишич, Р. Я. (2024). Впровадження інтерактивних елементів у рекламній інфографіці. *Український мистецтвознавчий дискурс*, 3, 28–33.

Гондюл, О. (2024). Ігрові технології у світових медіа як інструмент дизайну вражень. *Інтегровані комунікації*, 1(17), 152–160.

Interactive Elements in Streaming Services: A Statistical Analysis. (2025). Statista. URL: https://www.statista.com/search/?q=Netflix%2C+HBO+Max%2C+Amazon+Prime+Video%2C+Hulu+та+Disney%2B+&p=1

Langa, S. F., et al. (2021). Toward hyper-realistic and interactive social VR experiences in live TV scenarios. *IEEE Transactions on Broadcasting*, 68(1), 13–32.

Likarchuk, N., Velychko, Z., Andrieieva, O., Lenda, R., & Vusyk, H. (2023). Manipulation as an element of the political process in social networks. *Cuestiones Políticas*, 41(76), 769–779.

Nee, R. C. (2021). Wild, stressful, or stupid: Que es Bandersnatch? Exploring user outcomes of Netflix's interactive Black Mirror episode. *Convergence*, 27(5), 1488–1506.

Ong, A. K. S., et al. (2024). Evaluation of consumer usage behavior for interactive entertainment: A Netflix case study. *Entertainment Computing*, 49. URL: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952123000824

Pulukadang, M. T. S., Tumbuan, W. J. F. A., & Tielung, M. V. J. (2024). Distraction or enhancement? Analyzing Netflix user engagement in Black Mirror: Bandersnatch interactive narrative movie. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 12(3), 1226–1237.

References:

Binkovska, A., & Dudnyk, O. (2024). Analiz multymediinykh tekhnolohii v suchasnomu zhytti [Analysis of multimedia technologies in modern life]. *Materialy konferentsii MTSND, 27.09.2024; Sumy, Ukraina,* 146–152. [in Ukrainian].

Vasylkivskyi, A. O. (2024). Kontsertne vykonavstvo yak fenomen kultury: komunikatyvnyi aspekt [Concert performance as a cultural phenomenon: A communicative aspect]. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadriv kultury i mystetstv*, 2, 28–32. [in Ukrainian].

Halyshych, R. Ya. (2024). Vprovadzhennia interaktyvnykh elementiv u reklamnii infohrafitsi [Implementation of interactive elements in advertising infographics]. *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs,* 3, 28–33. [in Ukrainian].

Hondiul, O. (2024). Ihrovi tekhnolohii u svitovykh media yak instrument dyzainu vrazhen [Game technologies in global media as a tool for experience design]. *Intehrovani komunikatsii,* 1(17), 152–160. [in Ukrainian].

Interactive Elements in Streaming Services: A Statistical Analysis. (2025). Statista. Retrieved from: https://www.statista.com/search/?q=Netflix%2C+HBO+Max%2C+Amazon+Prime+Video%2C+Hulu+та+Disney%2B+&p=1

Langa, S. F., et al. (2021). Toward hyper-realistic and interactive social VR experiences in live TV scenarios. *IEEE Transactions on Broadcasting*, 68(1), 13–32.

Likarchuk, N., Velychko, Z., Andrieieva, O., Lenda, R., & Vusyk, H. (2023). Manipulation as an element of the political process in social networks. *Cuestiones Políticas,* 41(76), 769–779.

Nee, R. C. (2021). Wild, stressful, or stupid: Que es Bandersnatch? Exploring user outcomes of Netflix's interactive Black Mirror episode. *Convergence*, 27(5), 1488–1506.

Ong, A. K. S., et al. (2024). Evaluation of consumer usage behavior for interactive entertainment: A Netflix case study. *Entertainment Computing,* 49. Retrieved from: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952123000824

Pulukadang, M. T. S., Tumbuan, W. J. F. A., & Tielung, M. V. J. (2024). Distraction or enhancement? Analyzing Netflix user engagement in Black Mirror: Bandersnatch interactive narrative movie. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi,* 12(3), 1226–1237.