



УДК 791(086.8)

**INTERACTIVE MEDIA AS A MEANS OF TEACHING AUDIOVISUAL
STORYTELLING****ІНТЕРАКТИВНІ МЕДІА ЯК ЗАСІБ НАВЧАННЯ АУДІОВІЗУАЛЬНОЇ ОПОВІДІ****Kovalenko Y.B. / Коваленко Ю.Б.***PhD in Art Studies, Ass. Prof. / канд. мист., доц.*

ORCID: 0000-0001-6694-8329

Loginova T. O. / Логінова Т. О.

ORCID: 0000-0002-2783-7500

*Kharkiv State Academy of Culture, Bursatskyi uzviz, 4, 61057**Харківська державна академія культури, Бурсацький узвіз, 4, 61057*

Анотація. У роботі досліджено роль інтерактивних медіа у сучасній освітній практиці. Розглядаються особливості аудіовізуальної оповіді та важливість використання ігрових технологій у навчанні режисерів кіно і телебачення. Зосереджено увагу на застосуванні віртуального імерсійного середовища як платформи для вироблення навичок кінематографічного мислення та аудіовізуального сюжетотворення. Зазначено на важливості та позитивному впливі інтерактивної взаємодії на розвиток творчої інтуїції, уяви та фантазії. Простежено зв'язок між різноманіттям мультимедіа та комплексом екранної виразності, що передбачає результативність їхнього поєднання.

Ключові слова: інтерактивні медіа, аудіовізуальна оповідь, цифрове імерсійне середовище, віртуальна реальність, ігрові технології.

Вступ.

Інтерактивні медіа посідають значне місце у сучасному навчанні, через стрімкий розвиток цифрових технологій та дистанційних засобів комунікації. Можливість підсилити активність та зацікавити, мотивувати до пізнання й саморозвитку відповідно до здібностей, індивідуальний підхід до кожного – все це робить інтерактивні медіа ефективним інноваційним інструментом сучасної освітньої практики, об'єктом багатосторонніх досліджень та основою новітніх методів викладання. Зокрема, науковому аналізу підлягають сугестивні технології, ефективність емоційного досвіду, можливості навчально-пізнавальної активізації [2]. Використання VR технологій в освітньому процесі стає не лише потужним напрямом досліджень [1], а й безпосередньо знаходить практичне втілення у викладанні гуманітарних і технічних дисциплін.

Мистецька освіта й, зокрема аудіовізуальна, перебуває дещо осторонь по відношенню до цифрових інновацій, особливо коли справа стосується режисури та сторітелінгу, сценарної майстерності й сюжетотворення. Проблема взаємодії традиційних методів з новітніми засобами та умовами навчання, складність поєднання творчих напрацювань у кіно та телебаченні з відкриттями й досягненнями нових медіа, мають помітний негативний вплив на якість аудіовізуальної освіти. Між тим, використання цифрових технологій, платформ та ресурсів для класичного навчання режисурі кіно й телебачення може стати достатньо перспективним способом вирішення означених протиріч.

Серед сучасних тенденцій залучення інтерактивних медіа до викладання слід визначити використання віртуальної реальності для створення цифрових освітніх середовищ, з метою імерсійного впливу на засвоєння знань та



вироблення творчих навичок. Сталий розвиток «автоматизованих навчальних систем» [7] зумовлює активне їхнє впровадження у закладах вищої освіти. Навчально-методичні матеріали набувають формату комп'ютерних програм та мобільних застосунків. Okремо варто зазначити штучний інтелект, як інструмент і форму інтерактивної взаємодії в освітньому середовищі.

Основний текст

Аудіовізуальна оповідь є поняттям, що охоплює усі історичні форми екранної творчості, такі як кіно, телебачення, відеоарт, 3D відеомеппінг та інші нові медіа. Екран є найбільш ефективним засобом емоційного сприйняття та впливу на пізнавальні й ментальні здібності, оскільки має «можливість фіксації і передачі процесів у динаміці» [4]. В умовах навчання аудіовізуальна оповідь сприяє посиленню ефективності засвоєння знань та інформації, що пояснюється спрямованістю на максимальну кількість сенсорного впливу через усі органи почуттів. Навчання аудіовізуальної оповіді передбачає вироблення навичок не лише багатоканального споживання змісту, а й вміння висловлюватися усіма наявними виразними засобами – звуковими та візуальними. Екранні наративи мають органічно поєднувати образно-звукові елементи, використовувати монтажно-ритмічні фрази та чуттєву асоціативність рухомого зображення, звертатися до залучення глядача й стимулювати співучасть у розповіді. Виходячи з цих особливостей, навчати аудіовізуальної оповіді також варто через імєрсію до екранної реальності та активну взаємодію з об'єктом творчості.

До кола поняття інтерактивних медіа зазвичай відносять цифрові продукти, що містять усі наявні в інформаційному ресурсному полі елементи, такі як текст, графіка, анімація, відео, аудіо та віртуальне ігрове середовище в цілому. Мультимедійні технології, що передбачають «застосування засобів обробки інформації різних модальностей» [6], є спільною основою для цифрових продуктів. Поряд з тим, до інтерактивних медіа відносять також настільні ігри та ігрові книги, тим самим виводячи поняття за межі електронних засобів. Таке тлумачення свідчить про змістову спорідненість інтерактивності та гри як такої. Інтерактивні медіа дозволяють створювати власний контент, допомагають «відчути художній простір віртуального світу зсередини» [5] або суттєво впливати на вже існуючий.

Варіантами використання інтерактивних медіа у навчанні є віртуальна та розширена реальність, відеоігри, інтерактивні відео. До сучасних тенденцій слід також віднести створення інтернет-платформ для мережевої взаємодії й виконання командних завдань. Для опанування аудіовізуальною оповіддю надзвичайно важливо спиратися на сталі форми традиційних медіа, кіномистецтва, телебачення, які бажано поєднувати з новітніми цифровими форматами екранної творчості. Комп'ютерна гра в цьому контексті є найбільш універсальною формою для освітнього середовища, яке б відповідало сучасним вимогам практикоорієнтованого навчання.

Ігрові технології та сценарії посилюють креативний ефект, продуктивність студентів, надаючи їм можливість самостійно взаємодіяти з інформацією, за індивідуальною особистою навчальною траєкторією. Віртуальне ігрове середовище є найбільш універсальним ресурсом для розміщення й побудови



навчально-розвивального контенту, який активно впроваджується сучасними освітніми практиками. В умовах використання дистанційних технологій у навчанні цифрова гра стає альтернативним способом розвитку комунікативних навичок, соціалізації, емоційного інтелекту, пізнавальних здібностей, інтуїції. Можливості впливу на контент розвивають навички активного сприйняття інформації, критичного мислення, персоналізованого креативного досвіду. Посилення мотивації безпосередньо впливає на продуктивність, розкриває творчу обдарованість, що дуже важливо для мистецької освіти. Результативність формування творчого інтуїтивного мислення митця, розкриття його креативного потенціалу пояснюється «використанням сугестивних можливостей мультимедіа» [2]. Серед переваг VR технологій особливо зауважується на «залученості» та «фокусуванні» [1], що сприяє імерсії та концентрації на навчанні.

Особливостями наративу як елементу «комп'ютерної ігрової комунікації» [3] є нелінійний характер розповіді. Враховуючи, що сучасне кіно активно звертається до неklasичних оповідальних структур, важливим є опанування майбутніми фільммейкерами відповідними навичками сюжетотворення. Віртуальне ігрове середовище сприяє креативному зануренню у процес аудіовізуальної оповіді та дозволяє поєднати в інтерактивній практиці класичні наративи з сучасними. Вироблення критичного мислення та активного засвоєння знань відбувається завдяки необхідності робити вибір та самостійно приймати рішення, як того вимагає інтерактивний сюжет. Принциповою різницею між наративною комп'ютерною грою та навчальним віртуальним середовищем з аудіовізуальної оповіді є те, що у грі можливі варіанти розвитку подій, запрограмовані авторами та надані гравцю, в той час коли фільммейкер обирає варіанти з власної уяви, спираючись на власний досвід та ціннісні орієнтири. Маніпулюючи персонажами у віртуальній реальності, вигадуючи ситуації та події, розповідаючи історії у лінійному або нелінійному порядку, автор отримує безцінний творчий досвід аудіовізуальної нарації, який потім матиме можливість відтворити у власному фільмі. В межах віртуального простору він занурюється у практику до початку фільмування й має попереднє бачення свого майбутнього екранного твору. Таким чином, через інтерактивну сюжетну дію, побудову оповіді в імерсійному цифровому просторі, комп'ютерна гра сприяє розвитку кінематографічного мислення гравця.

Висновки.

На підставі проведеного дослідження можна підсумувати ефективність використання інтерактивних медіа у навчальному процесі підготовки фахівців аудіовізуальних індустрій, найголовнішим показником якої є отримання практичного досвіду під час навчання, поєднання теоретичної та практичної складової освіти. Імерсійне ігрове середовище дозволяє інтуїтивно мислити, емоційно розповідати, розвивати виразність звукозорового висловлення, єднати в уяві елементи аудіовізуальної мови в єдиний комплекс екранного образу. Такий підхід робить аудіовізуальну оповідь більш досконалою, а творчо-виробничі навички персоналізованими та оригінальними для кожного майбутнього митця.



Література:

1. Бабюк Н. П. Аналіз можливостей використання технологій віртуальної реальності в освітньому процесі // Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації / Матеріали ІІ Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів. Одеса, 29-30 вересня 2022 р. - Одеса, Видавництво ОНТУ, 2022 р. – С. 9-11.
2. Бондаренко А. Інтерактивні технології в контексті професійної підготовки майбутніх учителів музики засобами мультимедіа // Психолого-педагогічні проблеми сільської школи. – Умань: ПП Жовтий, 2011. – Вип. 36. – С. 83-87.
3. Джиджора Є., Мельник С., Трояновська Ю. Особливості нелінійного нарративу при побудові інтерактивного сторітелінгу // Інформація, комунікація, суспільство 2019 : Матеріали 8-ї Міжнародної наукової конференції ІКС-2019 (16–18 травня 2019, Чинадієво). – Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2019. – С. 200-201.
4. Кривуц С. В., Малогулко О. П. Функції Звідеомепінгу як інтерактивного засобу комунікації // Culturological Almanac: – Vinnytsia: Nilan Ltd, 2018. - Issue 8. – С. 51-53.
5. Печеранський І. П. Технічні особливості нарративних екшн-ігор 1990-2010-х рр. як чинник їхнього розвитку в контексті цифрового мистецтва // Культура України. – Харків: ХДАК, 2023. – Вип. 81. – С. 13-23. DOI: 10.31516/2410-5325.081.02
6. Пінчук О. П. Проблема визначення мультимедіа в освіті: технологічний аспект // Нові технології навчання. – Київ: Інститут інноваційних технологій і змісту освіти, 2007. – Вип. 46. – С. 55-58.
7. Стрельников В. Ю. Проектування професійно орієнтованих інформаційних технологій у вищій школі // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми Київ-Вінниця: ДОВ Вінниця, 2004. – Вип. 6. - С. 599-608.

Abstract. *This paper explores the role of interactive media in contemporary educational practices, focusing on the peculiarities of audiovisual narrative and the significance of utilizing gaming technologies in the training of film and television directors. Emphasis is placed on the application of virtual immersive environments as platforms for developing cinematographic thinking and audiovisual storytelling skills. The importance and positive impact of interactive engagement on the development of creative intuition, imagination, and fantasy are highlighted. The correlation between multimedia diversity and the complexity of screen expression is traced, anticipating the effectiveness of their combination.*

Among current trends in the use of interactive media in education, the creation of a virtual digital game for acquiring creative skills in audiovisual storytelling is noted. The importance of integrating traditional media with modern digital formats of screen creativity is underscored. In this context, a computer game stands out as the most versatile form for an educational environment that aligns with contemporary demands for practice-oriented learning.

A fundamental distinction between narrative computer games and educational virtual environments in audiovisual storytelling is that games offer branching storylines programmed by authors and presented to the player; while a filmmaker selects options based on their own imagination, relying on personal experience and values.



Through interactive plot actions and narrative construction in an immersive digital space, the virtual game contributes to the development of cinematic thinking in the player.

Key words: *Interactive media, Audiovisual storytelling, Digital immersive environment, Virtual reality, Gaming technologies.*