

DOI: 10.31866/2410-1311.42.2023.293771

УДК 316.7:004.031.42"19/20"

## ІНТЕРАКТИВНІСТЬ ЯК ЯВИЩЕ КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ КІНЦЯ ХХ – ПОЧАТКУ ХХІ СТОЛІТТЯ

Олексій Красненко

Здобувач,

Київський національний університет

культури і мистецтв,

Київ, Україна

ORCID: 0000-0001-8398-8453

e-mail: alexeykrasnenko@gmail.com

### Для цитування:

Красненко, О. (2023). Інтерактивність як явище культурного простору кінця ХХ – початку ХХІ століття. *Питання культурології*, 42, 163–172. doi: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293771>

*Мета статті* — виявити особливості інтерактивності як явища культурного простору кінця ХХ – початку ХХІ ст. *Результати дослідження*. У статті досліджено феномен інтерактивності в контексті сучасного культурного простору. З'ясовано, що інтерактивність є фундаментальною та унікальною ознакою мультимедіа, яка значною мірою визначає естетичну природу інтерактивних художніх середовищ (неповторність художнього образу, засобів виразності, просторово-часової організації матеріалу, сприйняття). *Наукова новизна* полягає в дослідженні явища інтерактивності крізь призму сучасного культурного простору, аналізі основних характеристик і форм прояву в контексті інноваційних і традиційних художніх практик кінця ХХ – початку ХХІ ст. *Висновки*. Принцип інтерактивності, тобто взаємодія глядача та репрезентатора культурного продукту, є ключовим у формуванні сучасного культурного простору, що пропонує майданчики, відкриті для спільного спілкування та активної участі творчих особистостей, яких не влаштовує роль пасивного глядача, які хочуть не спостерігати, а брати участь. Визначення інтерактивності в контексті практик сучасного культурного простору залежить від особливостей інноваційних мультимедійних і традиційних художніх практик, а також поставлених творчих завдань. Інтерактивність змінює загальноприйняті підходи до традиційної культурної діяльності, впливає на більшість засобів виразності традиційних художніх практик, що є результатом їх інтегрування з цифровими технологіями.

**Ключові слова:** інтерактивність; культурний простір; традиційні культурні практики; інтерактивні технології; взаємодія

## Вступ

Інтерактивність — явище, що інтенсивно розвивається і трансформується в культурному просторі кінця XX – перших двох десятиліть XXI ст. та є його вагомою частиною.

На сучасному етапі готовність до сприйняття та генерування нових ідей позиціюється як унікальне творче спрямування, основою для появи якого є події та майданчики культурного простору початку XXI ст. — різноманітні масові свята, фестивалі, центри мистецтв та ін. Властивий сучасному періоду розвитку суспільства творчий динамізм отримав вираження у феномені інтерактивності, що характеризує специфіку системи комунікації перших двох десятиліть XXI ст. Відповідно до загальної тенденції діалогізму, що передбачає відмову від пасивно-споживацького ставлення до культурних практик на користь активно-творчого, інтерактивні можливості культурного простору вважають однією з пріоритетних галузей у дослідженні культури.

## Аналіз попередніх досліджень

Дослідження інтерактивності здебільшого здійснювали закордонні науковці, зокрема Дж. Мід, К. Лазо, Дж. Барросо, К. Паул та ін. Результати, оприлюднені в наукових публікаціях, стали основою для розробки різноманітних аспектів інтерактивності.

Деякі аспекти інтерактивності аналізує І. Климко (2017) у дослідженні «Синтез культурних практик туристичної діяльності як фактор гармонізації глобалізаційних процесів сучасності», акцентуючи на тому, що «комунікація як система інтерактивних взаємодій культурних практик у контексті глобалізаційних процесів сучасності стає провідним фактором здійснення інтегративного потенціалу соціокультурних ініціатив» (с. 3); дослідженню явища інтерактивної літератури як частини сучасної масової культури присвячено наукову публікацію А. Гребенюка (2014) «Інтерактивна література як нове явище української культури»; інтерактивні методики та практики в контексті практичного досвіду діяльності музейних установ України та світу аналізує В. Банах (2016) у науковій публікації «Музейні інновації та інтерактивність у теорії та практиці музейної справи»; основні моделі інтерактивних технологій крізь призму розробки експозиційних рішень розглядає Т. Березнюк (2018) у статті «Особливості та специфіка побудови інтерактивних музейних експозицій»; дослідженню інтерактивного театру присвячено наукові публікації Р. Кучер (2021), М. Бангрович (2019) та ін.

Отже, проблематика інтерактивності належить до питань, що привертають значну увагу українських дослідників, проте все ще лишається на стадії розробки. Тема інтерактивності крізь призму сучасного культурного простору потребує більш детального дослідження і висвітлення з позицій сучасної культурології.

## Мета статті

Мета статті — виявити особливості інтерактивності як явища культурного простору кінця XX – початку XXI ст.

## Результати дослідження

Феномен інтерактивності викликає дослідницький інтерес протягом кількох останніх десятиліть, але досі не має універсальної концептуалізації в науковій літературі. Дослідники визначили найважливіші концептуальні компоненти інтерактивності як визначального складника онлайн-технологій і ключової змінної для вивчення та використання ефектів (нових) медіатехнологій, які полягають у її здатності забезпечувати обмін інформацією та контролювати користувача (Walther et al., 2005, p. 5). Поширеною є думка, що інтерактивність підвищує залучення користувачів/глядачів/відвідувачів, покращує навчання, забезпечує постійну прихильність до подальших обмінів (Butler et al., 2006, p. 19).

Термін «інтерактивність» є похідним від інтеракції (англ. interaction), що, відповідно до словниково-енциклопедичної літератури, означає взаємодію. Таке розуміння є запозиченим із соціальної психології, зокрема із символічного інтеракціонізму Дж. Міда, який розглядав інтерактивність у розумінні взаємного впливу людей або взаємодії груп як безперервного діалогу (Griffin et al., 2015, p. 192).

З методологічного погляду взаємодія як явище значно ширше інтерактивності, оскільки взаємодія в загальнонауковому сенсі означає зв'язок — певну взаємозумовленість в існуванні явищ, зокрема тих, що розділені простором і часом. Як комунікація індивідів взаємодія проявляється в різноманітних формах — від одномоментного чи тривалого контакту до цілеспрямованого чи спонтанного впливу з очікуваним або непередбачуваним результатом та ін. Відповідно, далеко не всі види та форми взаємодії доречно визначати як інтерактивні.

Згідно зі словниково-енциклопедичною літературою поняття «інтерактивність» має кілька трактувань: це «динамічні та взаємні комунікативні стосунки між користувачем і комп'ютеризованим медіапристроєм, де кожна нова дія залежить від попередньої дії» (Chandler & Munday, 2011) та «будь-яке спілкування між двома або більше особами, яке динамічно формується учасниками обміну» (Chandler & Munday, 2011). Якщо розглядати інтерактивність як властивість середовища, то вона вимірює ступінь, до якого користувачі можуть впливати та змінювати форму та/або зміст. Як властивість комунікаційного процесу інтерактивність характеризується як активна, навмисна та така, що виникає лише в умовах, коли ролі відправника та одержувача повністю взаємозамінні.

Один із провідних закордонних дослідників інтерактивності С. Кіусіс (Kioussis, 2002) стверджує, що «інтерактивність є як медійним, так і психологічним чинником, який залежить від комунікаційних технологій, комунікаційного контексту та сприйняття людей» (p. 356).

А. Гребенюк (2014, с. 57) стверджує, що інтерактивність — поняття, що розкриває характер і ступінь взаємодії між об'єктами; «принцип організації системи, за якої мета досягається завдяки інформаційному обміну елементів цієї системи».

Через міждисциплінарність поняття «інтерактивність» у сучасній науковій літературі відсутнє його конкретне усталене визначення. У культурологічній і мистецтвознавчій літературі простежується сформований підхід до інтерактивності як до неklasичного типу взаємодії між людиною та артефактом під впливом мережевих способів передачі художньої інформації, технологій віртуальної

реальності та ін.; специфічної ознаки цифрового мистецтва в контексті сучасних культурних практик. Стосовно діяльності традиційних культурних інституцій цей підхід може бути доповнений такою характеристикою інтерактивності, як трансформація уявлення традиційних художніх практик про людину, яка набуває право свободи творчості в культурному просторі, та водночас трансформація людини щодо сучасних художніх практик. Цей підхід до інтерактивності проявляється у впровадженні інтерактивного компонента на різноманітних рівнях творчої діяльності культурних інституцій, в яких вона посилює відповідний ефект художніх заходів. Визначення інтерактивності як засобу художньої виразності в практиках сучасного культурного простору досить неоднозначне, оскільки його трактування безпосередньо залежить від визначених творчих завдань. Так, наприклад, у разі з інтерактивними мультимедійними застосунками інтерактивність розуміється як безпосередня участь користувача у функціонуванні програми на рівні фізичної взаємодії з управлінським інструментарієм, а у разі з інтерактивними інсталяціями інтерактивність визначається як взаємодія художнього твору з глядачем засобами фізичного контакту з частинами інсталяції. У процесі взаємодії глядача з інтерактивним твором виникає новий вид взаємодії, оскільки глядач стає безпосереднім учасником, наслідком чого є зміни художньо-естетичних і морально-етичних параметрів твору.

Інтерактивність є одним із найскладніших теоретичних питань у сфері комунікації. Дослідники наголошують на тому, що інтерактивність не нове явище, але технологічна конвергенція останнього десятиліття надала цій концепції та її застосуванню нові виміри (Lazo et al., 2013, p. 170). Деякі ранні приклади інтерактивності у культурному просторі належать до 20-х рр. ХХ ст., зокрема класичний кінематограф з його еліпсом і позакамерністю спонукав глядача «заповнити» ці прогалини в кадрі. Відомі авангардні рухи другого десятиліття ХХ ст., такі як кубістична декомпозиція тіла та сюрреалістичне хаотичне поєднання реальності та мрій, також заохочували до участі глядачів. Театр з його постановкою, живописом і грою перспектив також став інтерактивним сегментом для уяви та сприйнятливою культурного контексту аудиторії. (Paul, 2003, p. 67). Отже, інтерактивність, участь, а також мистецькі вистави й постановки були пов'язані тісними зв'язками, які змінила конвергенція нових медіа.

У сучасному культурному просторі, для якого характерні доступність і надлишок інформації, а також різноманітні технічні інновації, стратегічною перевагою стає креативність і творча активність. Для їх формування та підтримки людині необхідні якісна комунікація (для отримання й обміну знаннями та ідеями) та демократичні інтерактивні простори (для організації взаємодії та подальшого прояву).

Поява інтерактивності в її сучасному розумінні є відображенням загальнокультурної тенденції: перенесення акценту з результату творчої діяльності на процес створення артефакту. Так, сутність інтерактивності полягає у її актуальному часовому впливі, оскільки інтерактивний мистецький твір/культурний продукт існує лише в процесі взаємодії з ним.

Мистецтво та масова культура взаємодоповнюють одне одного та формують сучасний культурний простір. На сучасному етапі відбувається процес пе-

реорієнтації культурних інституцій — театр, музей, бібліотека та ін. набувають рис вільних дискусійних клубів, зміщуючи акцент з функції збереження спадку і просвітницької функції, перетворюються на центри сучасних творчих ініціатив. Вагому роль у процесі втілення інтерактивного поля в контексті культурної події відіграють технічні можливості, надаючи засоби для вираження ідей. Інтерактивність є принциповою та унікальною особливістю мультимедіа, що значною мірою визначає естетичну природу інтерактивних художніх середовищ (своєрідність художнього образу, виражальних засобів, просторово-часову організацію матеріалу, специфіку сприйняття). В інтерактивних культурних практиках технології спрямовані передусім на те, щоб викликати/посилити активну участь глядача.

Аналізуючи інтерактивність у сучасному культурному просторі, передусім наголосимо на її прояві як у вимірі інноваційних мультимедійних художніх практик (наприклад, цифрові інсталяції, public art), так і в традиційних (театральні постановки, музейні експозиції, художні виставки). В останніх відбуваються синергетичні процеси класичного художнього та новаторського технічного інструментарію, а головне, зазнає трансформації позиція глядача — з пасивного реципієнта він стає інтерпретатором і співавтором.

Восени 2022 р. у співпраці компанії Google з Міністерством культури та інформаційної політики України, Національним художнім музеєм України, Національним центром народної культури «Музей Івана Гончара», Музеєм театрального, музичного та кіномистецтва та іншими культурними інституціями на платформі Google Art&Culture було створено та презентовано онлайн-простір української культури «Україна поруч». Значний акцент в проєкті зроблено на інтерактивність — історію розвитку української культури представлено в інтерактивному форматі за допомогою тривимірної графіки, віртуальних технологій, технологій доповненої реальності та ін.

Однією з характерних рис сценічного мистецтва перших двох десятиліть XXI ст., що є наявною моделлю культурного простору, «займає відповідне місце в його структурі та є системотворчим фактором культурного простору» (Юдова-Романова, 2019, с. 117), стає активність глядача, який, згідно з задумом авторів і виконавців, має стати співучасником дії. Проявами цієї тенденції в контексті сценічних мистецтв є, зокрема, специфічне конструювання і розміщення сцени, її інтегрування в глядацьку залу, вільний вихід виконавців як у традиційні зали, так і в урбаністичний простір, що своєю чергою ускладнює характер взаємодії сценічного твору на глядача, робить його залежним від співтворчості.

Так, наприклад, інтерактивні театральні постановки, що руйнують «четверту стіну» між глядачем і виконавцем як фізично, так і вербально, спрямовані на безпосередню взаємодію (наприклад, у форум-театрі Аугусто Боала саме глядач визначає зміну сценічної дії через колективне голосування за напрям розвитку сюжету), створення відчуття реальності (Velissaris & Rivera-Villicana, 2019, р. 234). Основою вистав інтерактивного театру є елементи перформансу, імпровізації, вуличного театру — він поєднує загальні характерні для кожного риси: безпосередню взаємодію з потенційним глядачем, залучення в процес розвитку дії, відсутність чітко заданої форми, за якою відбувається дія.

В Україні одними з яскравих прикладів інтерактивного театру є постановки соціально-інтерактивного «Театру життя» (художній керівник І. Палько), Молодіжного інтерактивного сучасного театру МІСТ (художній керівник Ю. Гасиліна), «PostPlayТеатру» (художній керівник А. Романов), «Q Playback Theatre», вільного театру «ОКО» (керівник Г. Рибка) та ін.

Сучасний культурний простір міста створює діалогову комунікативну мережу, в якій кожен учасник набуває нової ролі. В інтерактивному культурному просторі людина отримує змогу використати свій потенціал та всі можливості як для власного розвитку, так і для розвитку навколишнього середовища. Так, наприклад з нагоди святкування Дня Києва вже традиційним стає проведення культурно-мистецького заходу «Український інтерактивний АРТ простір», що реалізується у форматі інтерактивних майстер-класів автентичної української пісенної і танцювальної культури та виставок (традиційного одягу, музичних інструментів, творів декоративно-прикладного мистецтва та ін.).

Власну специфіку феномен інтерактивності отримує в культурних інституціях — центрах сучасного мистецтва, що є водночас експозиційними і концертними майданчиками та освітньо-дослідницькими платформами. Особливою популярністю наразі користуються творчі центри та артмайданчики, що функціонують на базі колишніх промислових об'єктів. Великою мірою цьому сприяє відкрите творче середовище для комунікації та співпраці. З 2017 р. на базі «Арт-заводу Платформа» функціонує один із наймасштабніших культурних просторів України «АКТ» (його прототипом є американський проєкт «ArtWalk») — унікальний інтерактивний музей сучасного українського мистецтва.

Інтерактивні культурні та художні практики є специфічною міждисциплінарною галуззю на межі соціологічних, культурологічних, мистецтвознавчих і психологічних підходів. Дієва інтерактивність реалізується у порівняно рівноцінній співучасті сторін, які контактують, їх реактивній, а не лінійній, позиції, готовності вступити й підтримати змістовний діалог. На понятійному рівні інтерактивний підхід як сукупність способів, прийомів розгляду та дослідження в контексті культурного простору доцільно розглядати як певну систему організації взаємодії учасників художньої практики або культурного заходу (театральної вистави, музейної експозиції, майстер-класу, public-art, художньої виставки та ін.), що спрямована на забезпечення їх активності у розв'язанні таких завдань: пізнавальних (пов'язані з важливістю осмислення та вирішення безпосередньої творчої ситуації, а також усвідомлення логіки та послідовності продуктивних дій); комунікативно-розвиваючих (реалізуються в інтерактивній формі спілкування, що сприяє розвитку комунікативних навичок і способів взаємодії з сучасним технологічним оснащенням); соціально-орієнтаційних (спрямовані на актуалізацію та формування відповідних якостей). Саме ці завдання визначають інтерактивні методи, ефективність яких зазвичай посилюється за допомогою відповідних інтерактивних засобів (мультимедійного обладнання та ін.).

Впровадження інтерактивних елементів у функціонування різноманітних культурних інституцій зумовлює відчутні трансформації традиційних форм їх діяльності. Застосування інтерактивних засобів впливає на форми базових спрямувань традиційних культурних практик.

**Висновки**

Принцип інтерактивності, тобто взаємодія глядача та репрезентатора культурного продукту, є ключовим у формуванні сучасного культурного простору, що пропонує майданчики, відкриті для спільного спілкування та активної участі творчих особистостей, яких не влаштовує роль пасивного глядача, які хочуть не спостерігати, а брати участь. Визначення інтерактивності в контексті практик сучасного культурного простору залежить від особливостей інноваційних мультимедійних і традиційних художніх практик, а також поставлених творчих завдань. Інтерактивність змінює загальноприйняті підходи до традиційної культурної діяльності, здійснюючи вплив на більшість засобів виразності традиційних художніх практик, що є результатом їх інтегрування з цифровими технологіями.

**Список посилань**

- Банах, В. М. (2016). Музейні інновації та інтерактивність у теорії та практиці музейної справи. *Historical and cultural studies*, 3(1), 1–5.
- Бангрович, М. В. (2019, 18–19 квітня). Становлення та розвиток інтерактивного театру в Україні на сучасному етапі: Форум-театр, Свідоцький театр, Плейбек-театр. В *Культура та інформаційне суспільство XXI століття* [Матеріали конференції] (с. 243–244). Харківська державна академія культури.
- Березнюк, Т. (2018). Особливості та специфіка побудови інтерактивних музейних експозицій. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Музеєзнавство і пам'яткознавство*, 1, 48–55. <https://doi.org/10.31866/2617-7943.1.2018.147560>
- Гребенюк, А. (2014). Інтерактивна література як нове явище української культури. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лесі Українки: Філософські науки*, 18(295), 55–59.
- Климко, І. Г. (2017). *Синтез культурних практик туристичної діяльності як фактор гармонізації глобалізаційних процесів сучасності* [Дисертація кандидата філософських наук, Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова].
- Кучер, Р. С. (2021, February 26). Культурогенез інтерактивного театру. In *Scientific practice: modern and classical research methods* (Vol. 3, pp. 173–174). European Scientific Platform. <https://doi.org/10.36074/logos-26.02.2021.v3.57>
- Юдова-Романова, К. (2019). Сценічний простір: проблеми термінології у мистецтвознавчих дослідженнях. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*, 33, 117–123. <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi33.300>
- Butler, A., Chapman, J., Forman, E., & Beck, A. (2006). The empirical status of cognitive-behavioral therapy: A review of meta-analyses. *Clinical Psychology Review*, 26(1), 17–31. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2005.07.003>
- Chandler, D., & Munday, R. (2011). *A Dictionary of Media and Communication*. Oxford University Press. <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oia/authority.20110803100006404>
- Griffin, E. A., Ledbetter, A., & Sparks, G. G. (2015). *A First Look at Communication Theory* (9<sup>th</sup> ed.). McGraw-Hill Education.

- Kiousis, S. (2002). Interactivity: a concept explication. *New Media & Society*, 4(3), 355–383. <https://doi.org/10.1177/146144480200400303>
- Lazo, C., Barroso, J., & Hergueta-Covacho, E. (2013). Phenomenological features of digital communication: interactivity, immersion and ubiquity. *Sociedad de la Información*, 44, 169–193.
- Paul, C. (2003). *Digital Art*. Thames & Hudson.
- Velissaris, N., & Rivera-Villicana, J. (2019, November 19). Towards Intelligent Interactive Theatre: Drama Management as a Way of Handling Performance. In: Cardona-Rivera, R., Sullivan, A., Young, R. (Eds.). *Interactive Storytelling* [Conference on Interactive Digital Storytelling] (pp. 233–238). Springer Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-33894-7\\_24](https://doi.org/10.1007/978-3-030-33894-7_24)
- Walther, J., Pingree, S., Hawkins, R., & Buller, D. (2005). Attributes of interactive online health information systems. *Journal of Medical Internet Research*, 7(3), 1–10.

## References

- Banakh, V. M. (2016). Muzeini innovatsii ta interaktyvnist u teorii ta praktytsi muzeinoi spravy [Museum innovations and interactivity in the theory and practice of museum work]. *Historical and cultural studies*, 3(1), 1–5 [in Ukrainian].
- Banhrovych, M. V. (2019, April 18–19). Stanovlennia ta rozvytok interaktyvnoho teatru v Ukraini na suchasnomu etapi: Forum-teatr, Svidotskyi teatr, Pleibek-teatr [Formation and development of interactive theater in Ukraine at the current stage: Forum theater, Witness theater, Playback theater]. In *Kultura ta informatsiine suspilstvo XXI stolittia* [Culture and information society of the 21<sup>st</sup> century] [Conference materials] (pp. 243–244). Kharkov State Academy of Culture [in Ukrainian].
- Berezniuk, T. (2018). Osoblyvosti ta spetsyfika pobudovy interaktyvnykh muzeinykh ekspozytsii [Features and specifics of interactive museum expositions building]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Museology and Monumental Studies*, 1, 48–55. <https://doi.org/10.31866/2617-7943.1.2018.147560> [in Ukrainian].
- Butler, A., Chapman, J., Forman, E., & Beck, A. (2006). The empirical status of cognitive-behavioral therapy: A review of meta-analyses. *Clinical Psychology Review*, 26(1), 17–31. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2005.07.003> [in English].
- Chandler, D., & Munday, R. (2011). *A Dictionary of Media and Communication*. Oxford University Press. <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803100006404> [in English].
- Griffin, E. A., Ledbetter, A., & Sparks, G. G. (2015). *A First Look at Communication Theory* (9<sup>th</sup> ed.). McGraw-Hill Education [in English].
- Hrebeniuk, A. (2014). Interaktyvna literatura yak nove yavyshe ukrainskoi kultury [Interactive literature as a new phenomenon of Ukrainian culture]. *Naukovyi visnyk Skhidnoievropeiskoho natsionalnoho universytetu im. Lesi Ukrainky: Filosofski nauky*, 18(295), 55–59 [in Ukrainian].
- Kiousis, S. (2002). Interactivity: a concept explication. *New Media & Society*, 4(3), 355–383. <https://doi.org/10.1177/146144480200400303> [in English].
- Klymko, I. H. (2017). *Syntezy kulturnykh praktyk turystychnoi diialnosti yak faktor harmonizatsii hlobalizatsiinykh protsesiv suchasnosti* [Synthesis of cultural practices of tourist



- activity as a factor in the harmonization of modern globalization processes] [PhD Dissertation, Drahomanov National Pedagogical University] [in Ukrainian].
- Kucher, R. S. (2021, February 26). Kulturohenez interaktyvnoho teatru [Culture genesis of interactive theater]. In *Scientific practice: modern and classical research methods* (Vol. 3, pp. 173–174). European Scientific Platform <https://doi.org/10.36074/logos-26.02.2021.v3.57> [in Ukrainian].
- Lazo, C., Barroso, J., & Hergueta-Covacho, E. (2013). Phenomenological features of digital communication: interactivity, immersion and ubiquity. *Sociedad de la Información*, 44, 169–193 [in English].
- Paul, C. (2003). *Digital Art*. Thames & Hudson [in English].
- Velissaris, N., & Rivera-Villicana, J. (2019, November 19). Towards Intelligent Interactive Theatre: Drama Management as a Way of Handling Performance. In: Cardona-Rivera, R., Sullivan, A., Young, R. (Eds.). *Interactive Storytelling* [Conference on Interactive Digital Storytelling] (pp. 233–238). Springer Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-33894-7\\_24](https://doi.org/10.1007/978-3-030-33894-7_24) [in English].
- Walther, J., Pingree, S., Hawkins, R., & Buller, D. (2005). Attributes of interactive online health information systems. *Journal of Medical Internet Research*, 7(3), 1–10 [in English].
- Yudova-Romanova, K. (2019). Stsenichniy prostir: problemy terminolohii u mystetstvovnavchykh doslidzhenniakh [Scenic space: problems of terminology in art studies]. *Ukrainian culture : the past, modern, ways of development*, 33, 117–123. <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi33.300> [in Ukrainian].

## ■ INTERACTIVITY AS THE CULTURAL SPACE PHENOMENON OF THE LATE 20<sup>th</sup> – EARLY 21<sup>st</sup> CENTURIES

### ■ Oleksii Krasnenko

■ *External PhD student,*  
*Kyiv National University of Culture and Arts,*  
*Kyiv, Ukraine*  
*ORCID: 0000-0001-8398-8453*  
*e-mail: alexeykrasnenko@gmail.com*

*The aim of the article* is to reveal the peculiarities of interactivity as a phenomenon of the cultural space of the late 20<sup>th</sup> – early 21<sup>st</sup> centuries. *Research results.* The article examines the phenomenon of interactivity in the context of modern cultural space. It has been found that interactivity is a fundamental and unique feature of multimedia, which largely determines the aesthetic nature of interactive artistic environments (uniqueness of the artistic image, means of expression, spatial and temporal organisation of material, perception). *The scientific novelty* consists in the study of the interactivity phenomenon through the prism of the modern cultural space, the analysis of the main characteristics and forms of manifestation in the context of innovative and traditional artistic practices of the late 20<sup>th</sup> – early 21<sup>st</sup> centuries. *Conclusions.* The principle of interactivity, i.e., the interaction between

the viewer and the representative of the cultural product, is key to the formation of a contemporary cultural space that offers platforms open for joint communication and active participation of creative individuals who are not satisfied with the role of a passive spectator, who want to participate rather than observe. The definition of interactivity in the context of contemporary cultural space practices depends on the peculiarities of innovative multimedia and traditional artistic practices, as well as, the creative tasks set. Interactivity is changing the generally accepted approaches to traditional cultural activities, affecting most of the means of expression of traditional artistic practices as a result of their integration with digital technologies.

■ **Keywords:** interactivity; cultural space; traditional cultural practices; interactive technologies; interaction



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.