

УДК 791.43:791.233]:316.776(100)''20''(045)  
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/70-2-15>

**Альона СТУЛІЙ,**  
*orcid.org/0000-0002-2787-6606*  
старша викладачка, аспірантка кафедри кінорежисури та кінодраматургії  
Інституту екранних мистецтв Київського національного університету театру,  
кіно та телебачення імені І.К. Карпенка-Карого  
(Київ, Україна) [a.stulii@knutkt.edu.ua](mailto:a.stulii@knutkt.edu.ua)

## МОРАЛЬНО-ЕТИЧНИЙ АСПЕКТ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВУ В АУДІОВІЗУАЛЬНИХ ТВОРАХ СОЦІАЛЬНОЇ ТЕМАТИКИ В ХХІ СТОЛІТТІ

В цій статті розглядаються не морально-етичні аспекти інтерактивних медіа, як таких, а головний акцент стоїть на виборі тем та доцільність їхнього вираження засобами інтерактиву в аудіовізуальних творах у ХХІ столітті в Україні та світі. Поняття «інтерактивності» визначено з точки зору різних галузей знань: освіти, управління та адміністрування, культури та мистецтва. Наведено приклади дослідження, які підтверджують перевагу інтерактивних методів в питаннях рівня засвоєння інформації, підвищення емпатії активного залучення аудиторії і спонукання до конкретних дій. Основним форматом аудіовізуальних творів, який розглядається в даній роботі, є «інтерактивний кінематограф». Описані його основні властивості на прикладі першого визначного інтерактивного фільму. Визначені жанри, якими найчастіше і найширше представлені роботи інтерактивного кінематографа в ХХІ столітті, пояснені передумови їхнього активного використання. Особлива увага приділена морально-етичному аспекту робіт саме соціальної тематики. Проаналізовані питання, з якими працює автор під час планування та створення подібних проєктів, такі як «хто є глядач?» та «які можливості є у глядача?» Перелічені механіки взаємодії глядача з контентом (вибір, маніпуляція, локомоція), пояснена функція кожної. Розглянуто морально-етичну доцільність та ефективність використання інтерактиву в низці актуальних аудіовізуальних проєктів, створених в ХХІ столітті в Україні та світі. Зазначені конкретні прийоми та їхній вплив на сторітелінг та сприйняття глядача. Приведені до прикладу і проєкти, які викликали суспільне обурення та неприйняття своєю. Розібрані причини етичної спірності цих проєктів у формі та змісті. Підняте питання відповідальності автора в питанні впливу інтерактиву в роботі на психологічний та психічний стан глядачів. Морально-етичний аспект використання інтерактиву в аудіовізуальних творах соціальної тематики в ХХІ столітті розглянутий не тільки як культурологічне явище, а і як соціологічна геополітична особливість, яка є динамічною і потребує постійного активного обговорення.

**Ключові слова:** інтерактивність, кінематограф, взаємодія, аудіовізуальний твір, мораль, етика, глядач.

**Alona STULII,**  
*orcid.org/0000-0002-2787-6606*  
Senior Lecturer, Postgraduate Student at the Department of Film Directing and Screenwriting  
Institute of Screen Arts of Kyiv National I. K. Karpenko-Karyi University of Theatre, Cinema and Television  
(Kyiv, Ukraine) [a.stulii@knutkt.edu.ua](mailto:a.stulii@knutkt.edu.ua)

## THE MORAL AND ETHICAL ASPECT OF USING INTERACTIVITY IN AUDIOVISUAL CONTENT ON SOCIAL THEMES IN THE 21ST CENTURY

This article not only examines the moral and ethical aspects of interactivity in audiovisual content but mostly focuses on the selection of themes and the appropriateness of their expression through interactivity in the audiovisual content of the 21st century in Ukraine and the rest of the world. This paper defines the concept of “interactivity” from the perspective of various fields of knowledge: education, management, administration, culture, and art. The article presents findings that confirm the advantages of interactive methods in information assimilation, empathy enhancement, audience engagement, and prompting users to specific actions. The primary format of audiovisual content reviewed in this paper is “interactive cinema.” The article describes its main properties using the example of the first significant interactive film. It identifies the most frequently used and broadly represented genres of interactive cinema in the 21st century and explains the reasons for their active application. The research highlights the moral and ethical aspects of content on social themes. It analyzes the questions that the author faces when planning and creating such projects, namely “Who is the viewer?” and “What options does the viewer have?” It also lists and explains the functions of the main mechanics of the viewer’s interaction with the content (such as choice, manipulation, and locomotion). The paper further explores the moral and ethical appropriateness and effectiveness of using interactivity in a series of relevant 21st-century audiovisual projects created in Ukraine and the rest of the world. It outlines specific techniques and their impact on storytelling and the viewer’s perception of the content. It also points out projects that caused public outrage and rejection, examining the reasons for their ethical controversy in form and content. The article raises the issue of the author’s responsibility for the impact of interactivity on the viewers’ psychological and mental state. It considers the moral and ethical aspect of using

*interactivity in audiovisual content on social themes in the 21st century not only as a cultural phenomenon but also as a dynamic sociological and geopolitical feature which requires constant active discussion.*

**Key words:** *interactivity, cinema, interaction, audiovisual content, morality, ethics, viewer.*

**Постановка проблеми.** Починаючи від наскельного мистецтва пізнього палеоліту до згенерованих штучним інтелектом зображень у ХХІ столітті, людина продовжує розповідати історії про себе та відображати своє світосприйняття, використовуючи для цього актуальні матеріали. В якусь епоху це папір, залізо, пігмент, в іншу – камера обскура, Інтернет, – технологічні інновації, які не створювалися безпосередньо для мистецтва, але своєю появою та розвитком надали нові можливості для трансляції ідей та цінностей людства у певний період часу. Розглядаючи в контексті «актуального матеріалу» інтерактивний кінематограф, який став популярним наприкінці ХХ століття та активно розвивається і сьогодні, можна помітити, що він виконує не тільки розважальну функцію, а й освітню та виховну. Серед прикладів інтерактивних проєктів багато історичних реконструкцій, біографічних досвідів та документальних історій, які стосуються тем війни, геноциду, екології тощо. Вони торкаються відомих, масштабних питань, на які у соціуму однозначно буде відгук. Але де та межа для автора між сміливим, інноваційним, корисним для суспільства проєктом та спекулятивним, ретравматизуючим для глядачів досвідом.

**Аналіз досліджень.** Питання етики комп'ютерних технологій активно досліджує професор Дартмутського коледжу Джеймс Х. Мур, зазначаючи, що «Комп'ютери надають нам нові можливості і ті в свою чергу зумовлюють новий вибір дій» (James H. Moor, 1985: 266). Та в цій статті мова йтиме не про саму етику комп'ютерних технологій, а про доцільність їх використання. В контексті аудіовізуальних творів запропоновані нові дії – це можливість перенести історії в нові медіуми та залучити нові формати створення та сприйняття інформації, як наприклад інтерактив – можливість взаємодії із контентом. Вивчення інтерактивності включає в себе інтердисциплінарний підхід і різні фахівці докладають зусилля для розуміння цього явища з різних перспектив. В освітній галузі відзначають позитивний вплив активного навчання із соціальною взаємодією та ігровими механіками. Згідно опитування, проведеного дослідниками Інститутів Вашингтону та Мену (S. Freeman et al. 2014: 8410–8415) студенти, яких навчали класичним методом читання лекцій в 1.5 рази вірогідніше провалили б іспити, ніж ті, яких навчали із застосуванням інтерак-

тивних методик. Також з точки зору маркетингу є дослідження стосовно підвищення рівня емпатії та збільшення кількості благодійних зборів у випадку використання інтерактивних досвідів у віртуальній реальності: «Зокрема, переживання та визнання досвіду зворушливим продемонстрували більш сильний ефект на пожертви» (Nina M. Sooter, G. Ugazio, 2023: 9).

**Мета статті** – проаналізувати морально-етичні аспекти використання інтерактиву в актуальних аудіовізуальних творах, визначити інструменти автора для взаємодії глядача з матеріалом в інтерактивному кінематографі, окреслити принципи роботи та функції цих засобів, наголосити на важливості та необхідності регулярної дискусії на тему відповідальності автора за вплив роботи на соціум.

**Виклад основного матеріалу.** Формат взаємодії глядача з аудіовізуальним твором визначають, як інтерактивний кінематограф. Він похідний від комп'ютерних ігор, коли користувач обирає певну гілку оповіді, проходить квести та безпосередньо впливає на історію. Але у випадку з інтерактивним фільмом головну роль грає наратив, художнє та ідейне втілення історії, а не принцип набору балів, проходження рівнів тощо. В 1967 році в Чехії вийшов перший інтерактивний фільм «Людина та її дім» (R. Činčera, 1967), який показували за інноваційною системою Кіноавтомат. 20-хвилинна стрічка переривалася кілька разів в найдраматичніших місцях і перед екраном з'являвся актор-ведучий, який пропонував глядам зробити вибір натиснувши відповідну кнопку на пультах. Варіант сюжету, який переважав, далі показувався на екрані. Інтерактив в цьому фільмі реалізовувався завдяки можливості вибору та нелінійному сторітелінгу. Такий підхід можна вважати і проявом демократії, і демонстрацією надання влади одним людям над долею інших (персонажів), і відображенням комплексності життя та причинно-наслідкових законів. В будь-якому випадку це новаторський підхід до наративу, який зацікавив американську студію і її представники хотіли придбати ліцензію на такий формат показу. Але Комуністична партія Чехословаччини, яка була при владі в той час, заборонила продовжувати покази і зняла фільм з дистрибуції, які багато інших фільмів Нової хвилі чехословацького кіно (A. Činčerova, 2007, 04:44).

Якщо розглянути жанровість інтерактивного кінематографу, то можна побачити переважання

історичних досвідів, таких як «Того ранку, коли ти прокинувся» (або «До кінця світу») (M. Brett, A. Colinart, S. Jamison, 2022). Це документальний фільм у віртуальній реальності, який побудований на аудіозаписах людей, які пережили емоції від сповіщення про неминучу загрозу ядерної зброї. Також популярні історичні реконструкції, як «Бабин Яр. Віртуальний спогад» (А. Студій, 2020) – це український музейний досвід, створений українською компанією Sensorama та Музеєм Історії міста Києва за підтримки КМДА. Він дає можливість ознайомитися з фактами історичної події, взяти до рук артефакти, нелінійно дізнатися історію того часу, перебуваючи у відновлених по архівах сценах місцевості та реконструкції подій акторами на шляху до місця масового вбивства євреїв в Києві. Події висвітлюють тільки шлях до Бабиного Яру, не транслюючи безпосередній розстріл з морально-етичних причин. Інтерактив в історичних фільмах та реконструкціях дають змогу глядачам бути дослідниками, дізнаватися інформацію самостійно, відчуваючи первинність досвіду, а не вторинний переказ через послідовний наратив.

Трилер – це жанр, до якого часто звертаються в інтерактивному форматі, до прикладу «Вовки в стінах» (P. Billington, 2018), який виграв Еммі в 2109 році за Видатні інновації в інтерактивних медіа; бойовики, як наприклад інтерактивний фільм від першої особи «Ліміт» (R. Rodriguez, 2018); видові фільми користуються попитом – «Сфери» (E. McNitt, 2018); науково популярні – «Дослідники космосу: досвід на МКС» (F. Lajeunesse, P. Raphaël, 2020). Це жанри, в яких інтерактив може підсилити їхні характеристики – здивувати, налякати, дати змогу відчути глибше атмосферу подій.

Тематично інтерактивні історії часто відсилаються до актуальних соціальних тем, як наприклад проблема расизму в «Подорож темношкірого» (RR. Williams, 2019) революція на Криті «Критська революція 1897» (Y. Kritikos, 2020) та інші. Соціальні історії розповідають, використовуючи різні жанри, але головний орієнтир – доцільність цього жанру та форми, а роль інтерактиву як підсилюючого фактору, а не спекуляції.

Тому створюючи фільми із взаємодією для глядача, автори мають низку аспектів, які їм варто обдумати та з якими визначитися. По-перше, в інтерактивному та і в будь-якому фільмі присутнє питання «Хто є глядач?». Фільми у віртуальній реальності частіше використовують метод суб'єктивної камери, коли глядач бачить все від першої особи. Але ця особа – головний герой чи

другорядний? Його бачать інші учасники історії, взаємодіють із ним чи він «безтілесний дух»? Наприклад в досвіді «Бабин Яр. Віртуальний спогад» глядач ховається за невидимою стіною разом із родиною євреїв, його не бачить актор, який грає німецького солдата, але він прислухається і шукає саме в тому напрямку, де знаходиться камера. Якби камера дивилася на цей процес збоку, такого ефекту усвідомлення ситуації не було б. Цей прийом підсилює ефект присутності, дає дотичне розуміння досвіду, який пережили жертви Голокосту, але при цьому не відбувається акту насильства, спекуляції на почуттях тощо. І цей досвід був відзначений на кінофестивалі GoEast спеціальною відзнакою за «обережне та достовірне відтворення дослідження у віртуальній реальності».

Наступне питання, яке з'являється в автора – «Які можливості будуть у глядача?» Існує декілька найбільш вживаних механік, які надають користувачу свободу дії. (Interaction Techniques in VR course, Lancaster University, 2021)

Вибір – найпростіша механіка, коли глядачу треба обрати один з варіантів (часто один з двох) і продовжити перегляд тої чи іншої частини досвіду. Такий спосіб взаємодії в польському проекті «Вибір» (J. Popinska, 2022). Це інтерактивний документальний фільм з елементами анімації та синхронного інтерв'ю, знятих в технології волюметричного відео. Героїня розповідає про свій досвід абортів через неспроможну систему охорони здоров'я в Техасі, яка нанесла персональну фізичну та психологічну шкоду. Це не проста особиста та соціальна тема, яку авторка помістила в віртуальну реальність та дала можливість глядачу обирати питання, на які відповідатиме героїня. З одного боку це робить досвід менш травматичним для глядача, бо є можливість уникнути питання, на яке некомфортно почути відповідь, з іншого боку, коли ти не сторонній глядач, а таким чином ведеш бесіду, це більше занурює тебе в історію і більш реалістично знайомить з персонажем. В проекті «Вибір» момент визначення з питанням зроблений натисненням рукою на текст у віртуальному просторі. Це більш активний і імерсивний варіант, порівняно з натисканням кнопки контролера, яка активує ту чи іншу історію, що є більш відстороненою та формальною дією. Також є варіант наведення і активації поглядом, але він рідше зустрічається в інтерактивних досвідах через необхідність певної технології в програмному та апаратному забезпеченні при перегляді.

Можливість вибору може коливатися від «один з двох» до безлічі варіантів, які генерують або

нові гілки оповіді, або повертають до основної думки. «Треба визнати, що наявність вибору не обов'язково дорівнює чудовому сторітелінгу – навіть в інтерактивному сторітелінгу (L. Alfieri, 2022). Тобто досвід не стає кращим, якщо має більшу кількість інтеракцій, він стає кращим, коли їхня кількість і спосіб максимально допомагають розкрити історію та роблять це етично з моральної точки зору.

Маніпуляція – більш складна механіка, коли глядач може брати предмети, пересувати їх, змінювати їхні пропорції тощо. Таку механіку часто використовують в досвідах-дослідженнях, наприклад «Будинок Анни Франк у Віртуальній Реальності» (M. Ronde, A. Houtman, 2018), в якому розповідається історія через дослідження будинку Анни Франк та артефактів, через які розкриваються окремі історії, за яких складається загальна картина. В цій механіці людина має достатньо часу, щоб роздивитися предмет, відчутти наступний рівень присутності, коли рішення не обмежене відповіддю «так» чи «ні» а також персоналізацію досвіду. З такою механікою авторіві складніше передбачити поведінку глядача, тому якщо важливо зберегти одну лінію нарративу, користувача обмежують наприклад в місцях, де не можна залишати об'єкти, як з ними не можна поводитися і де вони мають врешті решт опинитися. Це доцільно, коли це важливі історичні артефакти, які не можна псувати, паплюжити, використовувати зі зміною сенсу, навіть якщо це їхні цифрові копії.

Локомоція – механіка, при якій глядач може рухатися у реальному просторі, при цьому в віртуальному відбувається ідентичне пересування. Це найбільш реалістична механіка для занурення глядача в історію, але вона можлива тільки за умови розробки кінематографічного інтерактивного досвіду заздалегідь з такими параметрами а також якщо пристрій віртуальної реальності має таку функцію. Також досвіди з можливістю пересування називаються “room scale experiences” (укр. масштабовані на кімнату досвіди). Ця механіка часто працює в поєднанні з вибором чи маніпуляцією, як наприклад в тих же роботах «Анна Франк. Дім у віртуальній реальності» та «Бабин Яр. Віртуальний спогад»

Маючи в арсеналі такі інструменти для створення імерсивного інтерактивного фільму, автор також отримує відповідальність за їх використання. Однією з найбільш бажаних особливостей віртуальної реальності є гіперреалізм і водночас це одне з найбільших етичних питань. Приклад недоцільного, спекулятивного використання меха-

нік та медіуму інтерактивного простору – презентація концепції майбутнього музею меморіалу в Бабином Яру в Києві, в Україні від російського режисера І. Хржановського. Хржановський обіймав посаду художнього керівника Меморіального центру «Бабин Яр» з 2019 року по вересень 2023 року, вже коли в Україні другий рік відбувалося повномасштабне вторгнення та майже десять років йшла війна з росією. (П. Горлач, 2023).

Видання «Історична правда» (В. Кіпіані, Спецпроект «Голокост», 2020) опублікувала матеріали презентації і в них є згадка про етичні дилеми та психологічні експерименти, як наприклад Стенфордський тюремний експеримент про дослідження психологічних наслідків уявної влади, який вважається неетичним та ненауковим. Щодо інтерактиву, то в документі запропоновані «рольові маршрути у віртуальній реальності, що ставитимуть відвідувачів у роль жертв, колаборантів, нацистів та в'язнів війни, що мусили, серед іншого, спалювати трупи». Якщо інтерактив сприяє більш повноцінному, глибокому уявленню про подію, то чи доцільно його використовувати для віртуального спалення жертв? Враховуючи знову ж таки гіпер реалістичність віртуальної реальності, такі пропозиції дії можуть спричинити травматизацію та ретравматизацію, оскільки серед відвідувачів можуть бути люди, для родин яких це персональне горе і переживати його в яскравих кольорах в публічному просторі – не є етичним чи терапевтичним. Навіть безвідносний досвід прийняття рішення про страту в контексті документальних подій – спірне питання, яке має обговорюватися з психологами, істориками та фокус групами.

Інший приклад етично спірного проекту – гра «Порожній дім» від української студії Twigames. Це не інтерактивний кінематограф, це саме «ізометрична нарративна рольова гра про події російського вторгнення в Україну» (В. Міненко, Hollow Home, 2023) і в цьому є питання доцільності гейміфікації війни, яка ще триває і перебуває в активній фазі. На кінець 2023 був презентований тільки трейлер та опис. «Мета цієї гри – очима дитини показати жахіття війни. Ви побачите, як впадають у відчай звичайні люди, які опинились посеред поля битви, а їх рідне колись велелюдне місто поступово перетворюється на свою тінь», – зазначають розробники. В грі відкрито вказано, що місце дії – Маріуполь, і хоч попереджають, що немає сцен насилля, але є такий момент «Одного дня ви знайомитеся із персонажами – наступного дня на їх місці залишаться лиш привиди». Багато людей зовсім нещодавно втратили близь-

ких під час захоплення Маріуполя, кілька сотень захисників Маріуполя досі перебувають в полоні, тож певні ситуації потенційно можуть бути тригерними для постраждалих, що підтверджується коментарями в соціальних мережах стосовно гри «Порожній дім». З іншого боку триває інформаційна війна і росія створює свою викривлену історичну реальність, поширюючи хибне уявлення про причини війни, про те, хто жертва, а хто агресор, тому правдива інформація для іноземців з боку України – це те, що має дипломатично допомагати, тримати інформаційний фокус та залучати підтримку. Оскільки цей проект ще не вийшов, то поки зарано остаточно судити про інструменти інтерактиву та наративу, які будуть використані, та їхній безпосередню користь чи шкоду для глядачів. Але бурхливе обговорення трейлеру допоможе авторам скорегувати та адаптувати свої задуми по цьому проекту.

«Кінодокументалістика має два проблематичні аспекти: етичний та пропагандистський. Від початку кіно здебільшого знімали білі чоловіки з економічно розвинених країн, і тому їхній голос та інтерпретація реальності домінували в кіно. Сьогодні цей аспект досліджують феміністична та постколоніальна критика, нагадуючи, що кінематограф – це носій певної ідеології, яка формує

наше сприйняття світу (О. Бірзул, 2021). Відповідальність за морально-етичний аспект лежить на авторі не тільки документального кіно, а будь-якого аудіовізуального твору. Це гостре актуальне питання, яке потребує постійного активного відкритого обговорення, оскільки морально-етичні норми є динамічними та залежать від геополітичних та культурно соціологічних процесів, які постійно відбуваються в Україні та світі.

**Висновок.** Кінематограф і в тому числі інтерактивний кінематограф, окрім як мистецький прояв, також завжди був і є ідеологічним інструментом, тож морально-етичні норми використання засобів взаємодії глядача з матеріалом мають бути ретельно продумані та зважені автором. В XXI столітті вже є достатньо різноманітні варіації імерсивних медіа, технологій та прийомів, щоб мати змогу висловити свою думку максимально ефективно і при цьому етично. Митці рефлексуючи на геополітичні процеси такі, як збройні конфлікти, екологічні та економічні кризи, мають створювати аудіовізуальні твори соціальної тематики усвідомлюючи вплив своїх робіт, вивчаючи культурно-соціальні та історичні передумови тем, з яким працюють, а також консультуватися зі спеціалістами та рахуватися з громадською думкою.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Moor JH. What is computer ethics? *Metaphilosophy journal*, John Wiley & Sons Ltd. Hanover, 1985 Vol. 16. № 4. 266–275.
2. Freeman S., Eddy SL., McDonough M., Smith MK., Okoroafor N., Jordt H., Wenderoth MP. Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics, *PNAS*. San Francisco, 2014. Vol. 111. № 23. 8410–8415
3. Sooter NM, Ugazio G. Virtual reality for philanthropy: A promising tool to innovate fundraising. *Cambridge University Press Judgment and Decision Making*. Cambridge, 2023. Vol. 18. 1–12.
4. Činčera R. Clovek a jeho dum, film. Prague, 1967. URL: [https://www.imdb.com/title/tt0782135/?ref\\_=nm\\_knf\\_t\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0782135/?ref_=nm_knf_t_1)
5. Činčerova A. Groundbreaking Czechoslovak interactive film system revived 40 years later, audio interview. Prague, 2007. 04:44. URL: <https://english.radio.cz/groundbreaking-czechoslovak-interactive-film-system-revived-40-years-later-8607007>
6. Brett M., Colinart A., Jamison S. On the Morning You Wake (to the End of the World), film. UK, France, US, 2022. URL: [https://www.imdb.com/title/tt16418768/?ref\\_=tt\\_mv\\_close](https://www.imdb.com/title/tt16418768/?ref_=tt_mv_close)
7. Студій А. Бабин Яр. Віртуальний спогад, фільм. Музей історії міста Києва, ТОВ СЕНСОРАМА ЛАБ, Україна, 2020. URL: <https://www.filmfestival-goeast.de/en/filme/babyn-yar-virtual-memory/>
8. Billington P. Wolves in the Walls, film. US, 2018. URL: <https://www.fable-studio.com/wolves-in-the-walls>
9. Rodriguez R. The Limit, film. US, 2018. URL: <https://www.imdb.com/title/tt8011436/reference/>
10. McNitt E. Spheres, film. US, 2018. URL: <https://www.imdb.com/title/tt7918178/reference>
11. Lajeunesse F. Raphaël P. Space Explorers: The ISS Experience, film. US, 2020. URL: <https://www.imdb.com/title/tt14431252/reference/>
12. Williams RR. Traveling While Black, film. US, 2019. URL: <https://www.felixandpaul.com/?projects/travelingwhileblack/credits>
13. Kritikos Y The Cretan Revolution of 1897, film. Surreal Team, Greece, 2020. URL: <http://surreal.tuc.gr/projects/interactive-vr-documentary/>
14. Onah Dr. D., Karnik A. Interaction technics in VR, Lancaster University course., *Future Learn*, UK, 2021. URL: <https://www.futurelearn.com/info/courses/construct-a-virtual-reality-experience/0/steps/96390>
15. Popinska J. The Choice, film. Poland, 2022. URL: <https://www.thechoice-vr.com/>
16. Alfieri L The past, present and future of interactive storytelling: multi-branching narratives, *Blooloop*, UK, 2021 URL: <https://blooloop.com/theme-park/opinion/multi-branching-narrative/>
17. Ronde M., Houtman A. Anna Frank House VR film, Netherlands, 2018 URL: [https://www.imdb.com/title/tt10986126/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_14](https://www.imdb.com/title/tt10986126/?ref_=fn_al_tt_14)

18. Горлач П. Ілля Хржановський, стаття, *Суспільне Культура*, Київ, 2023. URL: <https://suspilne.media/culture/565471-illa-hrzanovskij-pisov-z-posadi-kerivnika-memorialnogo-centru-babin-ar/>
19. Кіпіані В. Бабин Яр. Музей жахів режисера Хржановського, стаття. Спецпроект Голокост, Історична правда, Київ, 2020. URL: <https://www.istpravda.com.ua/articles/2020/04/27/157398/>
20. Міненко В. Порожній дім, гра, Twigames. Київ, 2023. URL: [https://store.steampowered.com/app/2362070/Hollow\\_Home/?l=ukrainian](https://store.steampowered.com/app/2362070/Hollow_Home/?l=ukrainian)
21. Расвський Д., Спирін Є. У шутері Glory to the Heroes пропонували пограти у війну на боці росіян. А ще є ігри про Бучу і Маріуполь. Навіщо? Це нормально?, Бабель, Київ, 2023. URL: <https://babel.ua/texts/92773-u-shuteri-glory-to-the-heroes-proponovali-pograti-u-viynu-na-boci-rosiyan-a-shche-ye-igri-pro-buchu-i-mariupol-navishcho-ce-normalno-shukayemo-vidpovidi-razom-iz-rozrobnikami>
22. Бірзул О. Нічого правдивого і все насправді: експерименти з формою, конспект лекції, DocuDays, Київ, 2021. URL: <https://docudays.ua/2021/news/konspekt/nichogo-pravdivogo-i-vse-naspravdi-eksperimenti-z-formoyu-konspekt-lekcii/>

## REFERENCES

1. Moor JH. (1985) What is computer ethics? *Metaphilosophy journal*, John Wiley & Sons Ltd. Hanover, Vol. 16. № 4. 266–275.
2. Freeman S., Eddy SL., McDonough M., Smith MK., Okoroafor N., Jordt H., Wenderoth MP. (2014) Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics, *PNAS*. San Francisco, Vol. 111. № 23. 8410–8415.
3. Sooter NM, Ugazio G. (2023) Virtual reality for philanthropy: A promising tool to innovate fundraising. *Cambridge University Press Judgment and Decision Making*. Cambridge. Vol. 18. 1–12.
4. Činčera R. (1967) Clovek a jeho dum, film. Prague. [Man and his house, movie. Prague] URL: [https://www.imdb.com/title/tt0782135/?ref=nm\\_knf\\_t\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0782135/?ref=nm_knf_t_1). [in Czech].
5. Činčerova A. (2007) Groundbreaking Czechoslovak interactive film system revived 40 years later, audio interview. Prague. 04:44. URL: <https://english.radio.cz/groundbreaking-czechoslovak-interactive-film-system-revived-40-years-later-8607007>.
6. Brett M., Colinar A., Jamison S. (2022) On the Morning You Wake (to the End of the World), film. UK, France, US. URL: [https://www.imdb.com/title/tt16418768/?ref=tt\\_mv\\_close](https://www.imdb.com/title/tt16418768/?ref=tt_mv_close).
7. Stulii A. (2020) Babyn Yar. Virtualnyi spohad. [Babyn Yar. Virtual Memory] film [film]. Muzei istorii mista Kyieva, TOV Sensorama Lab. [The Museum of the History of the City of Kyiv, SENSORAMA LAB LLC]. URL: <https://www.filmfestival-goeast.de/en/filme/babyn-yar-virtual-memory/> [in Ukrainian].
8. Billington P. (2018) Wolves in the Walls, film. US. URL: <https://www.fable-studio.com/wolves-in-the-walls>.
9. Rodriguez R. (2018) The Limit, film. US. URL: <https://www.imdb.com/title/tt8011436/reference/>.
10. McNitt E. (2018) Spheres, film. US. URL: <https://www.imdb.com/title/tt7918178/reference>.
11. Lajeunesse F., Raphaël P. (2020) Space Explorers: The ISS Experience, film. US. URL: <https://www.imdb.com/title/tt14431252/reference/>.
12. Williams RR. (2019) Traveling While Black, film. US. URL: <https://www.felixandpaul.com/?projects/travelingwhileblack/credits>.
13. Kritikos Y (2020) The Cretan Revolution of 1897, film. Surreal Team, Greece. URL: <http://surreal.tuc.gr/projects/interactive-vr-documentary/>. [in English].
14. Onah Dr. D., Karnik A. (2021) Interaction technics in VR, Lancaster University course,. *Future Learn*, UK. URL: <https://www.futurelearn.com/info/courses/construct-a-virtual-reality-experience/0/steps/96390>.
15. Popinska J. (2022) The Choice, film. Poland. URL: <https://www.thechoice-vr.com/>.
16. Alfieri L (2021) The past, present and future of interactive storytelling: multi-branching narratives, *Blooloop*, UK. URL: <https://blooloop.com/theme-park/opinion/multi-branching-narrative/>.
17. Ronde M., Houtman A. (2018) Anna Frank House VR film, Netherlands. URL: [https://www.imdb.com/title/tt10986126/?ref=fn\\_al\\_tt\\_14](https://www.imdb.com/title/tt10986126/?ref=fn_al_tt_14).
18. Porlach P. (2023) Illia Khrzhanovskiy pishov z posady kerivnyka Memorialnogo tsentru. [Illia Khrzhanovskiy resigned from the post of head of the Memorial Center] article. *Suspilne Kultura* [Suspilne Culture]. URL: <https://suspilne.media/culture/565471-illa-hrzanovskij-pisov-z-posadi-kerivnika-memorialnogo-centru-babin-ar/> [in Ukrainian].
19. Kipiani V. (2020) Babyn Yar. Muzei zhakhiv rezhysera Khrzhanovskoho. [Babyn Yar. Museum of horrors directed by Khrzhanovskiy] article. Spetsproekt Holokost. [special Project Holocaust] *Istorychna pravda* [Historical Truth] URL: <https://www.istpravda.com.ua/articles/2020/04/27/157398/> [in Ukrainian].
20. Minenko V. (2023) Porozhnii dim [Hollow Home], game. Twigames. URL: [https://store.steampowered.com/app/2362070/Hollow\\_Home/?l=ukrainian](https://store.steampowered.com/app/2362070/Hollow_Home/?l=ukrainian). [in Ukrainian].
21. Raievskiy D., Spirin Ie. (2023) U shuteri Glory to the Heroes proponували pohrati u viinu na botsi rosiian. A shche ye ihry pro Buchu i Mariupol. Navishcho? Tse normalno? [In the shooter Glory to the Heroes, it was offered to play a war on the side of the Russians. There are also games about Bucha and Mariupol. Why? Is this normal?], Babel. [Babel]. URL: <https://babel.ua/texts/92773-u-shuteri-glory-to-the-heroes-proponovali-pograti-u-viynu-na-boci-rosiyan-a-shche-ye-igri-pro-buchu-i-mariupol-navishcho-ce-normalno-shukayemo-vidpovidi-razom-iz-rozrobnikami>. [in Ukrainian].
22. Birzul O. (2021) Nichoho pravdyoho i vse naspravdi: eksperymenty z formoiu. [Nothing is true and everything is in fact: experiments with the form], konспект lekcii [lecture summary], DocuDays. URL: <https://docudays.ua/2021/news/konspekt/nichogo-pravdivogo-i-vse-naspravdi-eksperimenti-z-formoyu-konspekt-lekcii/>. [in Ukrainian].