

Валерія БЗЕНКО,

orcid.org/0000-0002-3439-7590

доктор філософії,

старший викладач кафедри режисури естради і шоу

Київського національного університету культури і мистецтв

(Київ, Україна) *boyko31197@gmail.com*

Костянтин ВІНОВИЙ,

orcid.org/0009-0001-3601-4987

заслужений артист України,

доцент кафедри хореографії

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

(Київ, Україна) *k.vinovoi@kubg.edu.ua*

Ірина КРАСИЛЬНИКОВА,

orcid.org/0000-0002-3057-4000

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри образотворчого, декоративного мистецтва, технологій і безпеки життєдіяльності

Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського

(Вінниця, Україна) *ivs1327@gmail.com*

ІНТЕРАКТИВНЕ МИСТЕЦТВО ЯК ПРОСТІР ДЛЯ МІЖКУЛЬТУРНОГО ДІАЛОГУ ТА СОЦІАЛЬНОГО ЗАЛУЧЕННЯ У ХОРЕОГРАФІЧНІЙ ОСВІТІ ТА КУЛЬТУРНІЙ КОМУНІКАЦІЇ

У сучасному світі, де технології та глобалізаційні процеси стрімко змінюють характер спілкування, інтерактивне мистецтво є важливим інструментом створення нових форматів культурної взаємодії. Актуальність цього виду мистецтва обумовлена його здатністю не лише споглядати художній твір, а й активно взаємодіяти з ним, перетворюючи глядача на повноцінного співтворця. Одним із важливих напрямів розвитку інтерактивного мистецтва є хореографічна освіта, де тілесна взаємодія стає засобом комунікації. У практиках класичного танцю, сценічно-хореографічного практикуму та пуант-техніках тіло виступає не лише об'єктом естетичного споглядання, а й активним медіатором емоційного та культурного досвіду. Така взаємодія сприяє розвитку міжкультурного діалогу, розумінню різноманітності культурних ідентичностей та формуванню толерантності у суспільстві, де соціальні, етнічні та культурні відмінності часто спричиняють відчуження. Інтерактивні художні практики долають ці перешкоди, створюючи простір для рівноправного обміну досвідом, емоціями та цінностями.

Метою дослідження є визначення ролі інтерактивного мистецтва у формуванні соціально орієнтованого та культурно чутливого середовища, аналіз його потенціалу у розвитку міжкультурного спілкування. Методологічна основа роботи поєднує культурологічну, театрознавчу, соціокомунікативну й мистецтвознавчу практики, що дає змогу розглядати інтерактивне мистецтво як міждисциплінарний феномен. Для досягнення мети дослідження використано методи порівняльного та структурно-функціонального аналізу, кейс-аналізу сучасних інтерактивних практик у сфері театру, медіаарту, освітніх і соціальних проєктів.

У результаті дослідження з'ясовано, що інтерактивне мистецтво є потужним засобом соціальної комунікації, здатним забезпечити глибше розуміння іншого культурного досвіду. Воно сприяє подоланню стереотипів, стимулює емпатію та створює умови для рівноправного діалогу. Імерсивні вистави, VR/AR-проєкти, цифрові інсталяції та партисипативні перформанси як форми інтерактивного мистецтва виявляють його здатність бути осередком не лише для естетичного переживання, а й для соціальної взаємодії та співтворчості. Інтерактивність стимулює креативне мислення, розвиває соціальні компетенції та підтримує інклюзивність культурного простору.

Практичне значення дослідження полягає у можливості застосування інтерактивних художніх методів у сфері освіти, культурного менеджменту, театру, музейної справи, зокрема у соціальних і терапевтичних проєктах, спрямованих на інтеграцію різних суспільних груп. Використання інтерактивного мистецтва у міжкультурному контексті сприяє вихованню відкритості, поваги до інших культур і формує нову модель культурної комунікації, що ґрунтується на співучасті та спільному творенні смислів.

Ключові слова: імерсивність, партисипація, культурна комунікація, класичний танець, хореографічна освіта, художня взаємодія, емпатія, соціальна інклюзія.

Valeriia BZENKO,

orcid.org/0000-0002-3439-7590

PhD,

*Senior Lecturer at the Department of Stage and Show Directing
Kyiv National University of Culture and Arts
(Kyiv, Ukraine) boyko31197@gmail.com*

Kostyantyn VINOVOY,

orcid.org/0009-0001-3601-4987

Honored Artist of Ukraine,

*Associate Professor at the Department of Choreography
Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University
(Kyiv, Ukraine) k.vinovoi@kubg.edu.ua*

Iryna KRASYLNYKOVA,

orcid.org/0000-0002-3057-4000

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,

*Associate professor at the Department of Fine, Decorative Arts, Technologies and Life Safety
Vinnytsia State Pedagogical University named after Mykhailo Kotsyubynskyi
(Vinnytsia, Ukraine) ivs1327@gmail.com*

INTERACTIVE ART AS A SPACE FOR INTERCULTURAL DIALOGUE AND SOCIAL ENGAGEMENT IN CHOREOGRAPHIC EDUCATION AND CULTURAL COMMUNICATION

In the modern world, where technological and globalisation processes are rapidly changing the nature of communication, interactive art is becoming an increasingly important tool for the formation of new cultural interaction formats. Its relevance lies in the fact that it allows not only contemplation of a work of art, but also active interaction with it, turning the viewer into a full-fledged co-creator. One of the key areas of development in interactive art is choreographic education, where bodily interaction serves as a means of communication. In the practices of classical dance, stage choreography workshops, and pointe techniques, the body is not only an object of aesthetic contemplation but also an active mediator of emotional and cultural experiences. It contributes to the development of intercultural dialogue, fostering an understanding of the diversity of cultural identities and promoting tolerance in a society where social, ethnic, and cultural differences often lead to alienation. Interactive artistic practices overcome these barriers, creating a space for an equal exchange of experience, emotions and values.

This study aims to investigate the role of interactive art in fostering a socially inclusive and culturally sensitive environment, while also examining its potential in promoting intercultural communication. The methodological basis of this work combines cultural, theatrical, socio-communicative, and art historical approaches, allowing us to consider interactive art as an interdisciplinary phenomenon. To achieve this goal, methods of comparative analysis, the structural-functional approach, and case analysis of modern interactive practices in the fields of theatre, media art, education, and social projects were employed.

As a result of the study, it was found that interactive art is a powerful means of social communication, capable of providing a deeper understanding of other cultural experiences. It helps to overcome stereotypes, stimulates empathy and creates conditions for dialogue on equal terms. Forms such as immersive performances, VR/AR projects, digital installations, and participatory performances demonstrate the art's ability to serve as a platform not only for aesthetic experiences but also for social interaction and co-creation. Interactivity stimulates creative thinking, develops social competencies and supports the inclusiveness of the cultural space.

The practical significance of the study lies in the possibility of applying interactive artistic methods in various fields, including education, cultural management, theatre, museum work, as well as social and therapeutic programs aimed at integrating different social groups. The use of interactive art in an intercultural context fosters the development of openness and respect for other cultures, and it forms a new model of cultural communication based on participation and the joint creation of meanings.

Key words: *immersion, participation, cultural communication, classical dance, choreographic education, artistic interaction, empathy, social inclusion.*

Постановка проблеми. Сучасне мистецтво перебуває у стані глибокої трансформації, що зумовлено як технологічним прогресом, так і соціокультурними змінами у глобалізованому світі. Одним

з найвиразніших проявів цих процесів є розвиток інтерактивних форм мистецтва, у яких глядач припиняє бути пасивним спостерігачем, а є активним учасником творчого процесу. Така взаємодія не

лише змінює структуру мистецького твору, а й формує нові способи комунікації між людьми різних культур, соціальних груп та поколінь.

В умовах стрімкого поширення цифрових технологій, віртуальної та доповненої реальності інтерактивне мистецтво набуває значущості як засіб міжкультурного діалогу. Воно створює простір, де відбувається безпосереднє спілкування на рівні емоцій, символів і дії – поза межами мовних бар'єрів і національних відмінностей. Медіаінсталяції, імерсивні театральні постановки, інтерактивні перформанси та соціальні артпроекти є не лише формою естетичного вираження, а й інструментом комунікації, освіти та суспільної інтеграції.

Особливої актуальності тема інтерактивного мистецтва набуває у сучасному українському культурному просторі, що активно інтегрується у світовий контекст та проходить процеси відновлення, переосмислення і самоідентифікації. В умовах воєнних і соціальних викликів культура є важливим засобом порозуміння, єднання та підтримки, а інтерактивні мистецькі практики – способом залучення громад до творчого діалогу і спільного переживання досвіду. Саме через взаємодію, спільну участь та емпатію інтерактивне мистецтво сприяє подоланню ізоляції, соціальних перешкод і культурних упереджень.

Таким чином, дослідження інтерактивного мистецтва як простору для міжкультурного діалогу та соціальної інтеграції є надзвичайно актуальним у контексті сучасних глобальних і національних процесів. Воно дає можливість по-новому осмислити роль митця у суспільстві, переосмислити функції культурних інституцій і визначити потенціал мистецтва як дієвого інструменту побудови відкритого, інклюзивного та толерантного світу.

Аналіз досліджень. Проблематика інтерактивного мистецтва як інструменту соціальної взаємодії та міжкультурного діалогу набуває все більшої актуальності в умовах цифровізації культури. Сучасні наукові дослідження спрямовані на вивчення як технологічних аспектів інтерактивних практик, так і їхнього соціокультурного впливу.

Дослідники Є. Маловічко та В. Харченко (2023) розглядають інтерактивне мистецтво через цифрові інтерфейси, що забезпечують безпосередню взаємодію між глядачем і твором. Доведено, що використання AR-технологій дає змогу створити емоційно адаптивне мистецьке середовище, здатне підсилювати комунікативний складник культурного процесу. Автори К. Кострікова та О. Костріков (2025) зосереджують увагу на терапевтичному потенціалі мистецьких практик. Наголошено на ролі художньої взаємодії у відновленні психоемо-

ційного стану особистості, що є важливим аспектом соціальної інклюзії. Вчена О. Ігнатова (2023) аналізує методи налагодження міжкультурного діалогу в освітніх та культурних інституціях ЄС. Вона акцентує, що інтерактивні форми навчання і мистецьких проєктів сприяють формуванню відкритості до різних культурних контекстів. Науковці М. Потапенко, О. Демиденко та Г. Потапенко (Потапенко та ін., 2023) вивчають освітній потенціал інтерактивних технологій, що формують нову педагогічну парадигму – навчання через творчу участь та взаємодію. Дослідниця І. Чмелик (2023) розглядає практичні аспекти соціальної інклюзії через мистецькі ініціативи. Виявлено, як місцеві культурні проєкти створюють умови для участі людей з особливими потребами у творчому процесі, розвиваючи громадянську активність і відчуття приналежності до культурного простору.

В українській педагогічній практиці питання інтерактивності у хореографічній освіті розглядає О. Таранцева (2022), яка запропонувала дидактичну модель викладання класичного танцю на засадах активної взаємодії між викладачем і студентом. Вона наголошує, що класичний танець є не лише технічним навчальним курсом, а простором комунікації через рух і співпереживання. Аналогічно у дослідженні «Інноваційні методики викладання сучасного хореографічного мистецтва» (Терешенко та ін., 2023) підкреслено, що інтерактивні технології й спільні творчі практики формують нову педагогічну культуру співтворчості у хореографії.

Питанням розвитку інтерактивного мистецтва присвячено численні закордонні праці. Так, вчений М. Віталі зі співавторами (Vitali et al., 2021) аналізують практики застосування доповненої реальності (AR) та ІІІ у збереженні культурної спадщини, створенні музейних експозицій і прототипів та підкреслюють роль інтерактивності у сучасній культурній комунікації. Автор Д. Бернашчина (Bernaschina, 2023) розглядає «ігрофікацію мистецтва» як форму цифрової інклюзії у контексті метавсесвіту, акцентуючи на розширенні доступу до мистецьких практик для людей з особливими освітніми потребами. Науковці О. Чубрей, В. Яворська та М.-А. Чубрей (Чубрей та ін., 2024) обґрунтовують важливість інклюзивності музейних просторів, що через інтерактивні технології відкривають нові можливості для осіб з інвалідністю. Дослідник М. Коморовський зі співавторами (Komorowski et al., 2023) визначає вплив креативних хабів на розвиток міжкультурного діалогу. Доведено, що мистецькі платформи, що поєднують технологічні та соціальні інновації,

є важливими чинниками сталого розвитку. Автори М. Хухмарніємі та М. Хілтунен (Huhmarniemi, Hiltunen, 2023) досліджують значення артосвіти для соціальної інклюзії та розвитку різноманітних спільнот, а вчені Дж. Парк та Г. С. Кім (Park, Kim, 2025) розглядають художню взаємодію як форму комунікації «через інше», що розкриває нові можливості естетичного досвіду. Вчені Ф. Пенг та К. Пенг (Peng, Peng, 2024) вивчають цифрові форми публічного мистецтва, що змінюють характер взаємодії громад з мистецьким простором, тоді як науковець К. С. Шпелер зі співавторами (Spieler, et al., 2025) досліджують використання цифрових платформ для діалогу з корінними народами у міжкультурному контексті.

Узагальнюючи, ці дослідження засвідчують міждисциплінарний характер інтерактивного мистецтва, що поєднує художню творчість, технологічні інновації та соціальну взаємодію. Доведено, що інтерактивні формати є дієвим інструментом для розбудови інклюзивного суспільства та поглиблення міжкультурного розуміння.

Мета статті – визначити роль та потенціал інтерактивного мистецтва у формуванні міжкультурного діалогу та забезпеченні соціальної адаптації різних груп населення.

Для досягнення мети дослідження сформульовано такі завдання:

1. Розкрити сутність поняття «інтерактивне мистецтво» та окреслити його місце у сучасній культурі.
2. Проаналізувати еволюцію інтерактивних форм мистецької творчості та їхній вплив на сприйняття глядача.
3. Визначити механізми та художні засоби інтерактивного мистецтва, що сприяють міжкультурній комунікації.

Виклад основного матеріалу. Поняття інтерактивного мистецтва є багатогранним і охоплює широкий спектр форм художньої діяльності, у яких значущою є взаємодія між твором, митцем і глядачем. З погляду культурології інтерактивне мистецтво розглядається як феномен, що формує новий тип культурної комунікації: від одностороннього сприйняття до діалогу та співучасті. Воно долає межу між митцем і аудиторією, перетворюючи процес сприйняття на спільну творчість. Таким чином, твір припиняє бути статичним об'єктом та є динамічним середовищем, що реагує на дії, емоції чи рішення учасників.

У театрознавчому вимірі інтерактивне мистецтво охоплює такі форми: імерсивний театр, театр участі, перформативні інсталяції та експериментальні медіапроекти, у яких глядач є співтворцем сценічної дії.

Принципи інтерактивності природно реалізуються у хореографічному мистецтві, де тілесність є головним інструментом комунікації. Як зазначається (Butterworth, Wildschut, 2018), хореографія – це не лише побудова руху, а створення простору взаємодії, у якому виконавець і глядач обмінюються енергією та смислами.

У межах навчальних дисциплін «Класичний танець», «Сценічно-хореографічний практикум» та «Пуант-техніки» інтерактивність виявляється у партнерській роботі, імпровізації та рефлексії руху. Під час виконання варіацій або етюдів студент не лише відтворює технічну форму, а вступає у «діалог» із простором, музикою й аудиторією. Такий формат відповідає концепції перформативної взаємодії (Foster, 2010), де тіло стає носієм емпатійного досвіду та художнього змісту.

Сценічно-хореографічний практикум розвиває навички невербальної комунікації, формуючи здатність до міжкультурного діалогу через рух – без потреби мовного посередництва. Саме це відповідає загальній ідеї інтерактивного мистецтва як простору спільного творення смислів.

Ці форми перегукуються з ідеями авангардного театру XX століття, зокрема з концепціями А. Арто («Театр жорстокості»), Є. Гротовського («Бідний театр»), О. Боала («Театр пригноблених»), які прагнули зруйнувати відстань між актором і глядачем. У XXI столітті ці принципи розвиваються у поєднанні з цифровими технологіями – інтерактивні вистави, VR- та AR-перформанси, візуально-звукові інсталяції створюють ефект занурення та залучення глядача до процесу створення змісту.

Психологічні та соціальні аспекти інтерактивного мистецтва полягають у зміні ролі глядача. Відбувається перехід від пасивного споглядання до активної участі, що формує почуття причетності та відповідальності за зміст мистецького процесу. З погляду соціальної психології інтерактивне мистецтво створює умови для емпатії, колективного досвіду, спільного переживання, а отже, сприяє подоланню соціальної ізоляції, міжкультурних перепон та стереотипів. Через безпосередній досвід взаємодії учасники вчаться сприймати іншу культуру не як «іншу», а як частину спільного людського простору.

Сучасний світ характеризується високим рівнем глобалізації, мобільності та культурного різноманіття. У цих умовах особливого значення набуває міжкультурний діалог як процес обміну досвідом, цінностями, традиціями та способами мислення між представниками різних культурних спільнот. Мистецтво, зокрема інтерактивне, є

одним з найефективніших засобів такого діалогу, оскільки створює простір безпосередньої взаємодії, емоційного залучення і спільного творення сенсів. Порівняльний аналіз традиційного та інтерактивного мистецтва дає змогу простежити суттєві зміни у структурі художньої комунікації та сприйнятті мистецького твору. Основні їхні відмінності наведено у таблиці 1.

У контексті хореографічних дисциплін можна простежити аналогічні тенденції переходу від традиційної до інтерактивної моделі. Якщо раніше викладання класичного танцю базувалося на демонстрації та копіюванні рухів, то сучасна дидактика орієнтується на залучення студентів до рефлексивного аналізу, експерименту та творчого пошуку, що відповідає принципам інтерактивного мистецтва (Таранцева, 2022).

Отже, інтерактивне мистецтво суттєво трансформує традиційні уявлення про функції та структуру художнього процесу. Воно долає межу між митцем і аудиторією, відкриваючи можливість спільного творення смислів. Якщо традиційне мистецтво акцентує на естетичній автономії твору, то інтерактивне – на комунікативній взаємодії, де головним результатом є не об'єкт, а досвід участі. Такий метод не лише оновлює художні практики, але й формує умови для соціальної інклюзії та міжкультурного діалогу, що робить інтерактивне мистецтво важливим чинником сучасної культурної динаміки.

Інтерактивне мистецтво долає межі традиційної комунікації, адже звертається не лише до інтелекту, а й до тілесного, сенсорного та емоційного досвіду. Глядач у ньому не просто спостерігач, а співтворець, який впливає на структуру та зміст твору. У цьому процесі відбувається фор-

мування нового типу культурного діалогу – не вербального, а перформативного, заснованого на дії, участі та співпереживанні. Саме така форма комунікації дає змогу долати мовні та культурні бар'єри, перетворюючи мистецтво на універсальну мову людського взаєморозуміння. Відповідно до сучасних тенденцій розвитку мистецтва взаємодії українські медіамитці використовують інтерактивні технології для налагодження діалогу між культурами. Зокрема, мультимедійні інсталяції у межах програми фестивалів Gogolfest та Porto Franko залучають аудиторію до спільного творення художнього простору, де поєднуються українські наративи з європейськими естетичними тенденціями. У таких проєктах інтерактивність виконує функцію мосту між локальним і глобальним, поєднуючи традиційні форми мистецтва з цифровими інноваціями (Кострікова, Костріков, 2025: 362).

Практичний потенціал інтерактивного мистецтва проявляється у хореографічній освіті. Під час вивчення класичного танцю та пуант-технік інтерактивні підходи дозволяють розвивати у студентів усвідомлене відчуття тіла, простору та партнерської взаємодії. Сценічно-хореографічний практик, заснований на принципах співтворчості, створює умови для моделювання імерсивного навчального середовища, де педагог і студенти виступають як рівноправні учасники художнього процесу (Терешенко та ін., 2023).

Важливо, що інтерактивне мистецтво не лише демонструє культурне різноманіття, але й створює умови для співучасті, спільного осмислення соціальних тем – ідентичності, пам'яті, екології, війни, прав людини. Така співучасть формує простір, де мистецтво є медіатором порозуміння, а

Таблиця 1

Порівняльна характеристика традиційного та інтерактивного мистецтв

Критерій порівняння	Традиційне мистецтво	Інтерактивне мистецтво
Роль глядача	Пасивний спостерігач, який сприймає готовий твір	Активний учасник, співтворець художнього процесу
Комунікаційна модель	Одностороння передача смислів від митця до глядача	Двостороння або багатостороння взаємодія між митцем, глядачем і середовищем
Мета творчості	Передавання авторського задуму, естетичний вплив	Створення досвіду, емоційної залученості та соціальної взаємодії
Художні засоби	Традиційні форми: живопис, скульптура, театр, кіно, танець	Цифрові технології, мультимедійні платформи, VR/AR, перформанс
Простір сприйняття	Статичний – галереї, сцени, музеї	Динамічний – віртуальні середовища, інтерактивні зали, публічний простір
Соціальний ефект	Естетичне задоволення, духовне збагачення	Соціальна інтеграція, міжкультурний діалог, інклюзія
Характер взаємодії	Контемплативний (споглядальний)	Діалогічний, співтворчий, експериментальний

Джерело: створено авторами.

глядач – учасником процесу побудови нових міжкультурних зв'язків.

У сучасному світі мистецтво дедалі частіше виходить за межі естетичної сфери, перетворюючись на засіб соціальної взаємодії, комунікації та трансформації суспільства. Особливої актуальності набуває його роль у процесах соціального залучення (інклюзії). Ідея соціальної інтеграції через мистецтво ґрунтується на переконанні, що кожна людина має право бути не лише глядачем, але й учасником культурного процесу. Одним з яскравих прикладів є діяльність «Theater of the Oppressed» («Театр пригноблених»), заснованого бразильським режисером О. Боалом. Його концепція інтерактивного театру передбачає залучення глядачів до дії для спільного пошуку розв'язання соціальних проблем: дискримінації, насильства, нерівності.

Зокрема, в українському контексті інтерактивні мистецькі практики активно використовуються для соціальної інтеграції. Так, проєкт «Inclusive Art Space», організований Українським культурним фондом та низкою громадських організацій, спрямований на створення артпросторів, доступних для людей з інвалідністю. У межах цього проєкту проводилися майстер-класи, вистави та перформанси, у яких учасники з різними можливостями спільно творили мистецький продукт, долаючи соціальні стереотипи.

Водночас значущими у формуванні інклюзивного культурного середовища є цифрові технології. Онлайн-інсталяції, VR-перформанси та мультимедійні платформи роблять мистецтво доступним для людей з обмеженими можливостями пересування або з різних регіонів. Крім того, під час пандемії COVID-19 з'явилися десятки інтерактивних онлайн-проєктів, що об'єднали митців і аудиторії з різних країн у спільному цифровому просторі: українські ініціативи «Live From Home» та «Арттерапія онлайн», спрямовані на підтримку психологічного здоров'я через участь у творчих практиках (Потапенко та ін., 2023: 85).

Отже, інтерактивне мистецтво створює підґрунтя для культурної взаємодії через художні експерименти, що поєднують елементи традиційних форм з цифровими технологіями. Міжнародні виставки, перформанси, VR-проєкти та артінсталяції дають можливість глядачам різних національностей ідентифікувати себе в спільному культурному просторі, обмінюючись символами, смислами та емоціями. Зокрема, практики «The Participatory Museum» Н. Саймона чи глобальні інтерактивні ініціативи (Art+Tech Lab, Google Arts & Culture, The Wrong Biennale) демонструють, як

цифрове середовище може сприяти створенню нової форми культурного зв'язку (Malovichko, Kharchenko, 2023: 125).

В українському контексті інтерактивне мистецтво відіграватиме значущу роль у післявоєнному та трансформаційному періоді, оскільки проєкти, що реалізуються митцями у сфері соціального мистецтва, сприяють взаєморозумінню між регіонами, етнічними та мовними спільнотами, створюючи нові можливості для самоідентифікації та культурної солідарності.

Ідея соціальної інтеграції в культурі пов'язана з визнанням рівних можливостей участі всіх членів суспільства у творчому процесі, незалежно від їхнього соціального статусу, віку, фізичних чи когнітивних особливостей. У цьому контексті інтерактивне мистецтво є не лише інноваційним форматом художньої комунікації, але й потужним інструментом інклюзії, що сприяє залученню до культурного життя маргіналізованих або вразливих груп населення.

Ще одним важливим компонентом інтерактивного мистецтва є його потенціал до емпатійної взаємодії. Залучаючи людину до процесу співтворення, воно стимулює не лише естетичне сприйняття, а й емоційний обмін, формуючи почуття довіри, прийняття й солідарності. Саме через взаємодію виникає нова форма соціальної реальності – мистецький простір, що не лише відображає суспільство, а й змінює його зсередини.

Таким чином, інтерактивне мистецтво можна розглядати як інструмент культурної демократії, що відкриває шлях до більш справедливого, відкритого та інклюзивного суспільства. Воно сприяє подоланню соціальної ізоляції, створює простір для самовираження і зміцнює горизонтальні зв'язки між людьми через спільний досвід участі у творчості.

Висновки. Отже, інтерактивне мистецтво у сучасному культурному просторі набуває значення не лише як художній феномен, а і як інструмент соціальної комунікації, діалогу та інклюзії. Його поява є закономірним результатом еволюції мистецьких практик XX–XXI століть, що дедалі частіше орієнтуються на участь, взаємодію та міждисциплінарність.

Узагальнюючи результати дослідження, доведено, що інтерактивне мистецтво створює нову модель взаємин між митцем і глядачем, засновану на принципах співтворчості, емпатії та культурного обміну. У процесі інтерактивної взаємодії відбувається не лише естетичне, а й ціннісне порозуміння між представниками різних культур, що сприяє подоланню стереотипів і формуванню

відкритого глобального простору. Через інтеграцію новітніх технологій – віртуальної та доповненої реальності, цифрових медіа, сенсорних інтерфейсів – мистецтво є універсальним інструментом, доступним незалежно від національних, мовних чи соціальних відмінностей.

Отже, інтерактивні підходи у хореографічній освіті, зокрема у викладанні класичного танцю, сценічно-хореографічного практикуму та пуант-технік, розширюють поняття художньої взаємодії, наближаючи її до моделі «емпатійного діалогу» між виконавцем і глядачем. Така методика сприяє розвитку емоційного інтелекту, тілесної свідомості й міжкультурної чутливості студентів. Використання інтерактивних стратегій у хореографії підтверджує актуальність мистецтва руху як інструменту соціальної комунікації в освітньому середовищі XXI століття.

Водночас інтерактивне мистецтво має значний практичний потенціал у різних сферах культурної діяльності. У сфері освіти інтерактивні формати стимулюють творче мислення, критичне сприйняття інформації та розвиток емоційного інтелекту студентів, особливо у галузях театального, візуального, хореографічного й музичного мистецтва. У театральній практиці інтерактивність відкриває нові можливості для глядацької участі, створюючи імерсивні вистави, де публіка є співучасником дії. У соціальних ініціативах інтерактивне мистецтво використовується як засіб інте-

грації людей з особливими потребами, біженців, внутрішньо переміщених осіб та інших уразливих груп, сприяючи їхній соціальній адаптації та культурній самореалізації.

Крім того, інтерактивне мистецтво формує нову етику присутності, де мистецький процес є середовищем емпатії, діалогу та взаємоповаги. Завдяки здатності залучати аудиторію до спільного переживання воно сприяє розвитку громадянської свідомості, формує культуру участі та взаєморозуміння в суспільстві.

Перспективи подальших досліджень полягають у глибшому вивченні цифрових форм інтерактивності, зокрема імерсивного театру, віртуальних артрезиденцій, інтерактивного кіно та онлайн-перформансів, цифрового хореографічного контенту у VR-просторі та освітніх метауніверситетах. Ці напрями мають потенціал трансформувати традиційні уявлення про мистецтво як окремий вид діяльності, перетворюючи його на простір спільного досвіду та комунікації у глобальному цифровому середовищі.

Отже, інтерактивне мистецтво у XXI столітті постає не лише естетичною категорією, а й соціальною практикою, що поєднує творчість, технології та гуманістичні цінності. Воно здатне формувати нову культуру взаєморозуміння між людьми та народами, перетворюючись на важливий чинник розвитку інклюзивного, відкритого й діалогічного суспільства.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ігнатова О. Європейський досвід міжкультурної комунікації в освіті і культурі. *Modern information technologies and innovation methodologies of education in professional training methodology theory experience problems*. 2023. Т. 68. С. 60–67. DOI: <https://doi.org/10.31652/2412-1142-2023-68-60-67>.
2. Кострікова К., Костріков О. Декоративний штукатурний і барельєфний живопис як елементи нейрофітнесу у психоемоційній реабілітації. *Науковий часопис Українського державного університету імені Михайла Драгоманова*. 2025. № 3К(188). С. 361–365. DOI: [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2025.03k\(188\).87](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2025.03k(188).87).
3. Маловічко Є., Харченко В. Інтерактивне мистецтво: мультисценарні AR-технології на підставі аналізу емоційного стану. *Системи управління, навігації та зв'язку*. 2023. Т. 2, № 72. С. 125–130. DOI: <https://doi.org/10.26906/sunz.2023.2.125>.
4. Потапенко М. В., Демиденко О. І., Потапенко Г. М. Використання цифрових інтерактивних технологій в освітньому середовищі спеціальності 022 дизайн. *Ukrainian art discourse*. 2023. № 3. С. 85–90. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2023.3.11>.
5. Таранцева О. Дидактична модель викладання класичного танцю у фаховій підготовці майбутніх учителів хореографії. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2022. № 80. С. 76–80. DOI: <https://doi.org/10.33989/2524-2474.2022.80.278221>.
6. Терешенко Н., Левченко М., Рехліцька А. Інноваційні методики викладання сучасного хореографічного мистецтва. *Fine Art and Culture Studies*. 2023. № 1. С. 48–55 DOI: <https://doi.org/10.32782/facs-2023-1-7>.
7. Чмелик І. В. Доступне мистецтво: інклюзивні творчі ініціативи у м. Івано-Франківську. *Ukrainian art discourse*. 2023. № 6. С. 115–121. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2023.6.14>.
8. Чубрей О. С., Яворська В. В., Чубрей М.-А. Ю. Інклюзивність музейних просторів як можливість розвитку екскурсійної діяльності для осіб з обмеженими можливостями. *Конструктивна географія та раціональне використання природних ресурсів*. 2024. № 4. Р. 29–37. DOI: <https://doi.org/10.17721/2786-4561.2024.4.special-4/19>.
9. Bernaschina D. Art gamification (and digital/media arts) for special school: new thinking shifts for inclusive metaverse's engineering. *Metaverse*. 2023. Vol. 4, № 2. DOI: <https://doi.org/10.54517/m.v4i2.2274>.
10. Butterworth J., Wildschut L. *Contemporary choreography: A critical reader*. Milton Park, Abingdon, Oxon; New York, NY: Routledge. 2018. 480 p. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203124918>.

11. Foster S. L. *Choreographing empathy: Kinesthesia in performance*. London: Routledge. 2010. 296 p.
12. Huhmarniemi M., Hiltunen M. Art education for social inclusion and diverse communities. *Research in arts and education*. 2023. Vol. 2023, № 3. DOI: <https://doi.org/10.54916/rae.141433>.
13. Komorowski M., Fodor M. M., Pepper S., Lewis J. Creative hubs and intercultural dialogue—towards a new socio-economic narrative. *Sustainability*. 2023. Vol. 15, № 10. 8282. DOI: <https://doi.org/10.3390/su15108282>.
14. Park J. H., Kim H. S. Exploring relational aesthetics through alterity and interactive experience -focusing on the art works of philippe parreno's «voice» exhibition— *Journal of basic design & art*. 2025. Vol. 26, № 1. P. 113–124. DOI: <https://doi.org/10.47294/ksbda.26.1.9>.
15. Peng F., Peng X. New forms of public art in the digital age and their impact on community interaction patterns. *Applied mathematics and nonlinear sciences*. 2024. Vol. 9, № 1. DOI: <https://doi.org/10.2478/amns-2024-3293>.
16. Spieler K. S., Olsen A. K. V., Engtrø R. Intercultural dialogue on indigenous perspectives: a digital learning experience. *Education sciences*. 2025. Vol. 15, № 5. 615. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci15050615>.
17. Stern N. Interactive art and embodiment: the implicit body. *Gylphi Limited*, 2013. 304p. URL: https://www.academia.edu/680079/The_Implicit_Body_as_Performance_Analyzing_Interactive_Art (дата звернення: 26.10.2025).
18. Vitali M., Bertola G., Natta F., Ronco F. AI+AR: cultural heritage, museum institutions, plastic models and prototyping. A state of art. Representation challenges. augmented reality and artificial intelligence in cultural heritage and innovative design domain. 2021. DOI: <https://doi.org/10.3280/oa-686.9>.
19. Wang Y., Wang Y., Wang Y. The innovative teaching practice of cultural and creative product design in classroom supported by AIGC – taking folk art as an example. 2024 International Conference On Artificial Intelligence, Digital Media Technology And Interaction Design. Tianjin, China; New York, NY, USA, 2024. P. 251–261. DOI: <https://doi.org/10.1145/3726010.3726049>.

REFERENCES

1. Ihnatova O. (2023) Yevropeiskiy dosvid mizhkulturnoi komunikatsii v osviti i kulturi. [European experience of intercultural communication in education and culture] *Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training: Methodology, Theory, Experience, Problems*. 68. 60–67. <https://doi.org/10.31652/2412-1142-2023-68-60-67>. [in Ukrainian].
2. Kostrikova K., Kostrikov O. (2025) Dekorativnyi shtukaturnyi i bareliefnyi zhyvopys yak elementy neurofitnesu u psykhoemotsiynii reabilitatsii. [Decorative plaster and bas-relief painting as elements of neurofitness in psycho-emotional rehabilitation] *Naukovyi chasopys Ukrainskoho derzhavnoho universytetu imeni Mykhaila Drahomanova*. 3K(188). 361–365. [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2025.03k\(188\).87](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2025.03k(188).87). [in Ukrainian].
3. Malovichko Ye., Kharchenko V. (2023) Interaktyvne mystetstvo: multystennarni AR-tekhnologii na pidstavi analizu emotsiynoho stanu. [Interactive art: Multi-scenario AR technologies based on emotional state analysis] *Systemy upravlinnia, navihatsii ta zviazku*. 2(72). 125–130. <https://doi.org/10.26906/sunz.2023.2.125>. [in Ukrainian].
4. Potapenko M. V., Demydenko O. I., Potapenko H. M. (2023) Vykorystannia tsyfrovyykh interaktyvnykh tekhnologii v osvithnomu seredovyshchi spetsialnosti 022 dyzain. [Use of digital interactive technologies in the educational environment of specialty 022 «Design»]. *Ukrainian Art Discourse*. 3. 85–90. <https://doi.org/10.32782/uad.2023.3.11>. [in Ukrainian].
5. Tarantseva O. (2022) Dydaktychna model vykladannia klasychnoho tantsiu u fakhovii pidhotovtsi maibutnikh uchyteliv khoreohrafi. [Didactic model of teaching classical dance in professional training of future teachers of choreography] *Pedahohichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnologii*. (80). 76–80. DOI: <https://doi.org/10.33989/2524-2474.2022.80.278221>. [in Ukrainian].
6. Tereshenko N., Levchenko M., Rekhlytska A. (2023) Innovatsiyni metodyky vykladannia suchasnoho khoreohrafichnoho mystetstva. [Innovative methods of teaching modern choreographic art] *Fine Art and Culture Studies*. 1. 48–55. DOI: <https://doi.org/10.32782/facs-2023-1-7>. [in Ukrainian].
7. Chmelyk I. V. (2023) Dostupne mystetstvo: inkliuzyvni tvorchii initsiatyvy u m. Ivano-Frankivsku. [Accessible art: Inclusive creative initiatives in Ivano-Frankivsk] *Ukrainian Art Discourse*. 6. 115–121. <https://doi.org/10.32782/uad.2023.6.14>. [in Ukrainian].
8. Chubrei O. S., Yavorska V. V., Chubrei M.-A. Yu. (2024) Inkliuzyvnist muzeinykh prostoriv yak mozhlyvist rozvytku ekskursiinoi diialnosti dlia osib z obmezhenyi mozhlyvostiamy. [Inclusivity of museum spaces as an opportunity to develop excursion activities for people with disabilities] *Konstruktyvna heohrafiia ta ratsionalne vykorystannia pryrodnykh resursiv*. 4. 29–37. <https://doi.org/10.17721/2786-4561.2024.4.special-4/19>. [in Ukrainian].
9. Bernaschina D. (2023) Art gamification (and digital/media arts) for special school: New thinking shifts for inclusive metaverse's engineering. *Metaverse*. 4(2). <https://doi.org/10.54517/m.v4i2.2274>.
10. Butterworth J., Wildschut L. (Eds.). (2018) *Contemporary choreography: A critical reader*. NY: Routledge. 480. <https://doi.org/10.4324/9780203124918>.
11. Foster S. L. (2010) *Choreographing empathy: Kinesthesia in performance*. London: Routledge. 296.
12. Huhmarniemi M., Hiltunen M. (2023) Art education for social inclusion and diverse communities. *Research in Arts and Education*. 2023(3). <https://doi.org/10.54916/rae.141433>.
13. Komorowski M., Fodor M. M., Pepper S., Lewis J. (2023) Creative hubs and intercultural dialogue – towards a new socio-economic narrative. *Sustainability*. 15(10). 8282. <https://doi.org/10.3390/su15108282>.
14. Park J. H., Kim H. S. (2025) Exploring relational aesthetics through alterity and interactive experience – focusing on the artworks of Philippe Parreno's «Voice» exhibition. *Journal of Basic Design & Art*. 26(1). 113–124. <https://doi.org/10.47294/ksbda.26.1.9>.

15. Peng F., Peng X. (2024) New forms of public art in the digital age and their impact on community interaction patterns. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*. 9(1). <https://doi.org/10.2478/amns-2024-3293>.
16. Spieler K. S., Olsen A. K. V., Engtrø R. (2025) Intercultural dialogue on indigenous perspectives: A digital learning experience. *Education Sciences*. 15(5). 615. <https://doi.org/10.3390/educsci15050615>.
17. Stern N. (2013) Interactive art and embodiment: The implicit body. *Gylphi Limited*. 304.
18. Vitali M., Bertola G., Natta F., Ronco F. (2021) AI+AR: cultural heritage, museum institutions, plastic models and prototyping. A state of art. In: Representation challenges. Augmented reality and artificial intelligence in cultural heritage and innovative design domain. <https://doi.org/10.3280/oa-686.9>.
19. Wang Y., Wang Y., Wang Y. (2024) The innovative teaching practice of cultural and creative product design in classroom supported by AIGC – taking folk art as an example. In: Proceedings of ICADI 2024: International Conference on Artificial Intelligence, Digital Media Technology and Interaction Design. New York, NY, USA. 251–261. <https://doi.org/10.1145/3726010.3726049>.

Дата першого надходження рукопису до видання: 24.11.2025
Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 10.12.2025
Дата публікації: 30.12.2025