

ISSN 2523-4684
e-ISSN 2791-1241

ҚАЗАҚ ҰЛТТЫҚ ХОРЕОГРАФИЯ АКАДЕМИЯСЫ
KAZAKH NATIONAL ACADEMY OF CHOREOGRAPHY
КАЗАХСКАЯ НАЦИОНАЛЬНАЯ АКАДЕМИЯ ХОРЕОГРАФИИ

Ғылыми
журналы

scientific
journal

научный
журнал

ARTS ACADEMY

1 (1) 2022

Наурыз 2022
March 2022
Март 2022

2022 жылдың наурыз
айынан шыға бастады
published since March 2022
издается с марта 2022 года

жылына 4 рет шығады
published 4 times a year
выходит 4 раза в год

Нұр-Сұлтан қаласы
Nur-Sultan city
город Нур-Султан

Редакциялық алқаның төрағасы

Асылмұратова А.А. - Қазақ ұлттық хореография академиясының ректоры, Ресей Федерациясының Халық әртісі, Ресей Федерациясы Мемлекеттік сыйлығының лауреаты.

Редакциялық алқаның төрағасының орынбасары

Нүсіпжанова Б. Н. - педагогика ғылымдарының кандидаты, профессор, Қазақстан Республикасының Еңбек сіңірген қайраткері.

Бас редактор

Толысбаева Ж.Ж. - филология ғылымдарының докторы, профессор.

Редакциялық алқа

Кульбекова А.К. - педагогика ғылымдарының докторы, профессор (Қазақстан);

Саитова Г.Ю. - өнертану кандидаты, профессор, Қазақстан Республикасының еңбек сіңірген әртісі (Қазақстан);

Ізім Т.О. - өнертану кандидаты, профессор, ҚазССР-ның еңбек сіңірген әртісі (Қазақстан);

Жумасейтова Г.Т. - өнертану кандидаты, профессор (Қазақстан);

Казашка В. - PhD, қауымдастырылған профессор (Болгария);

Вейзанс Э. - PhD (Латвия);

Туляходжаева М.Т. - өнертану докторы, профессор (Өзбекстан);

Фомкин А.В. - педагогика ғылымдарының кандидаты, доцент (Ресей);

Дзагания И. - филология ғылымдарының докторы, профессор (Грузия);

Таптыгова Е. - PhD (Әзірбайжан).

Жауапты редактор: **Жунусов С.К.**

Қазақ ұлттық хореография академиясының ғылыми журналы.

ISSN 2523-4684

e ISSN 2791-1241

Қазақстан Республикасының Ақпарат және қоғамдық даму министрлігі Ақпарат комитетінің мерзімді баспасөз басылымын, ақпарат агенттігін және желілік басылымды есепке қою туралы **02.02.2022 жылы берілген**

№ KZ77VPY00045494 куәлік.

Шығу жиілігі: жылына 4 рет

Тиражы: 300 дана

Редакция мекен-жайы: Нұр-Сұлтан қ., Ұлы Дала даңғылы, 9, 470 офис

Тел.: 8 (7172) 790-832

E-mail: artsballet01@gmail.com

Chairman of the Editorial Board

Asylmuratova A. A.

- Rector of the Kazakh National Academy of Choreography, People's Artist of the Russian Federation, laureate of the State Prize of the Russian Federation.

Deputy Chairman of the Editorial Board

B.N. Nusipzhanova

- Candidate of Pedagogical Sciences, Professor, Honoured Worker of the Republic of Kazakhstan.

Editor-in-Chief

Zh.Zh. Tolysbaeva

- Doctor of Philology, Professor.

Editorial Board

A.K. Kulbekova

- Doctor of Pedagogical Sciences, Professor (Kazakhstan);

G.Yu. Saitova

- Candidate of Art History, Professor, Honored Artist of the Republic of Kazakhstan (Kazakhstan);

T.O. Izim

- Candidate of Art History, Professor, Honored Artist of the Kazakh SSR (Kazakhstan);

G.T. Zhumaseitova

- Candidate of Art History, Professor, (Kazakhstan);

V. Kazashka

- PhD, Associate Professor (Bulgaria);

E. Veizans

- PhD (Latvia);

M.T. Tulyakhodzhayeva

- Doctor of Art History, Professor (Uzbekistan);

A.V. Fomkin

- Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor (Russia);

I. Dzagania

- Doctor of Philology, Professor (Georgia);

E. Tapytova

- PhD (Azerbaijan).

Executive editor: **Zhunossov S.K.**

Scientific journal of the Kazakh National Academy of Choreography

ISSN 2523-4684

e ISSN 2791-1241

Certificate of registration of a periodical, information agency and online publication of the Information Committee of the Ministry of Information and Public Development of the Republic of Kazakhstan **No. KZ77VPY00045494, issued 02.02.2022**

Frequency: 4 issues per year

Printing: 300 copies

Editorial Office: Nur-Sultan city, Uly Dala avenue 9, 470 office

Phone: 8 (7172) 790-832

E-mail: artsballet01@gmail.com

© **Kazakh National Academy of Choreography, 2022**

Председатель редакционной коллегии

Асылмуратова А. А. - Ректор Казахской национальной академии хореографии, Народный артист Российской Федерации, лауреат Государственной премии Российской Федерации.

Заместитель председателя редакционной коллегии

Нусипжанова Б.Н. - кандидат педагогических наук, профессор, Заслуженный деятель Республики Казахстан.

Главный редактор

Толысбаева Ж.Ж. - доктор филологических наук, профессор.

Редакционная коллегия

Кульбекова А.К. - доктор педагогических наук, профессор (Казахстан);

Саитова Г.Ю. - кандидат искусствоведения, профессор, Заслуженная артистка Республики Казахстан (Казахстан);

Ізім Т.О. - кандидат искусствоведения, профессор, Заслуженный артист КазССР (Казахстан);

Жумасейтова Г.Т. - кандидат искусствоведения, профессор, (Казахстан);

Казашка В. - PhD, ассоциированный профессор (Болгария);

Вейзанс Э. - PhD (Латвия);

Туляходжаева М.Т. - доктор искусствоведения, профессор (Узбекистан);

Фомкин А.В. - кандидат педагогических наук, доцент (Россия);

Дзагания И. - доктор филологических наук, профессор (Грузия);

Таптыгова Т. - PhD (Азербайджан).

Ответственный редактор: **Жунусов С.К.**

Научный журнал Казахской национальной академии хореографии.

ISSN 2523-4684

e ISSN 2791-1241

Свидетельство о постановке на учет периодического печатного издания, информационного агентства и сетевого издания Комитета информации Министерство информации и общественного развития Республики Казахстан № **KZ77VPY00045494**, выданное **02.02.2022 г.**

Периодичность: 4 раза в год

Тираж: 300 экземпляров

Адрес редакции: г. Нур-Султан, пр. Ұлы Дала, 9, 470 офис.

Тел.: 8 (7172) 790-832

E-mail: artsballet01@gmail.com

© **Казахская национальная академия хореографии, 2022**

Бейсенова Айдана Сериковна¹

¹Казахская национальная академия хореографии
(Нур-Султан, Казахстан)

К ВОПРОСУ ИННОВАЦИИ В СОВРЕМЕННОЙ КИНОИНДУСТРИИ КАЗАХСТАНА

Аннотация

Настоящая статья посвящена освещению вопросов инноваций в развитии современной киноиндустрии Казахстана. В статье поднимаются вопросы, касающиеся проблем современной киноиндустрии Казахстана, в частности аспекты создания интерактивного кино, его особенности, плюсы и минусы. Также в статье представлены возможности его продвижения, популяризации и продюсирования этого вида кино.

Ключевые слова: киноиндустрия, интерактив, инновация, кино, технология.

Бейсенова Айдана Сериковна¹

¹Қазақ ұлттық хореография академиясы
(Нұр-Сұлтан, Қазақстан)

ҚАЗАҚСТАННЫҢ ҚАЗІРГІ КИНОИНДУСТРИЯСЫНДАҒЫ ИННОВАЦИЯ МӘСЕЛЕСІ ТУРАЛЫ

Аннотация

Осы мақала Қазақстанның қазіргі заманғы киноиндустриясын дамытудағы инновациялар мәселелерін жариялауға арналған. Мақалада Қазақстанның қазіргі заманғы киноиндустриясының проблемаларына қатысты мәселелер, атап айтқанда, интерактивті кино жасау аспектілері, оның ерекшеліктері, артықшылықтары мен кемшіліктері көтеріледі. Сондай-ақ, мақалада оны жылжыту, танымал ету және киноның осы түрін шығару мүмкіндіктері ұсынылған.

Түйінді сөздер: киноиндустрия, интерактив, инновация, кино, технология.

Beisenova Aidana Serikovna¹

¹Kazakh National Academy of choreography

(Nur-Sultan, Kazakhstan)

ON THE ISSUE OF INNOVATION IN THE MODERN FILM INDUSTRY OF KAZAKHSTAN

Annotation

This article is devoted to highlighting the issues of innovation in the development of the modern film industry in Kazakhstan. The article raises questions concerning the problems of the modern film industry of Kazakhstan, in particular, aspects of creating interactive cinema, its features, pros and cons. The article also presents the possibilities of its promotion, popularization and production of this type of cinema.

Key words: film industry, interactive, innovation, cinema, technology.

Введение. Актуальность темы настоящей статьи определяется общими процессами мировой киноиндустрии в области интерактивного кино и открывающими сегодня новыми путями его развития в Казахстане. Составляющей сферой киноиндустрии Казахстана является организация отечественного кинопроизводства, которое не может не реагировать на вызовы нового времени, порожденные информационно-технологическими прогрессом и процессами глобализации. Поэтому изучение новых видов киноискусства, которые могут создаваться в качестве альтернативы традиционным фильмам, необходимо для понимания мировых тенденций в этой области с целью поиска дальнейших путей развития отечественной киноиндустрии.

Важным представляется дать сведения об интерактивном кино как инновации в современной киноиндустрии Казахстана. Поэтому в процессе раскрытия этих вопросов использовались различные методы: исторический, сравнительный, а также SWOT анализ.

Методы исследования. В процессе изучения объекта и предмета исследования использовались различные методы: исторический, сравнительный, а также SWOT анализ. Для уточнения понятийного аппарата была изучена теоретическая литература.

Обзор литературы по теме. Никитенко А.А. рассматривает интерактивность как инструмент реализации информационной деятельности, позволяющий оперативно получать отклик от аудитории. Также интерактивность является эффективным инструментом привлечения аудитории к использованию информационного ресурса [1].

Французский художник Морис Бенаюн рассматривает интерактивность как саму природу отношений между живым в целом и человеком, в частности, в мире. Интерактивность – понятие, которое раскрывает характер и степень взаимодействия между объектами [2].

Самойлова Е.О. пишет, что интерактивность в киноискусстве способствовала созданию нового жанра – интерактивное кино, становящийся в последние годы популярным, когда человек, играя за персонажа, выбирает одну из нескольких сюжетных линий, которые ведут к той или иной концовке, причем каждое действие игрока может привести к различному финалу [3, с.2].

Результаты исследования. Цель данной работы состоит в том, чтобы на основе фактического и теоретического материала дать представление об интерактивном кино и выявить тенденции его создания и развития в современной киноиндустрии Казахстана.

Задачи данной исследовательской работы заключаются в следующем:

1. Дать определение интерактивному кино.
2. Выявить основные проблемы и вызовы при создании интерактивного кино.
3. Определить возможности производства интерактивного кино в контексте решения проблем современной киноиндустрии Казахстана.

Научная новизна работы заключается в том, что развитие интерактивного кино в Казахстане может быть частичным решением проблемы наполняемости кинозалов и/или получения прибыли в Интернет пространстве от его кинопроката, а также удовлетворения потребности активной части

киноманов в участии изменения сюжетной части данного кинопродукта.

С приходом новых компьютерных и технических возможностей произошло много изменений не только в человеческом мире, но в искусстве, в частности кино. Одним из таких видов является интерактивное кино – новое слово в искусстве, потому что соединяет и искусство, и компьютерные средства. В научной литературе «интерактивность может рассматриваться как инструмент реализации информационной деятельности, позволяющий оперативно получать отклик от аудитории. Также интерактивность является эффективным инструментом привлечения аудитории к использованию информационного ресурса» [1, с.161]. Интерактивность открывает новые горизонты, а новое всегда вызывает диспуты, споры, непонимание. Интерактивность - это способность информационно-коммуникационной системы, без участия человека, активно и разнообразно реагировать на действия пользователя. Французский современный художник новых медиа, Морис Бенаюн пишет: «Интерактивность – это сама природа отношений между живым в целом и человеком, в частности, в мире». Интерактивность – понятие, которое раскрывает характер и степень взаимодействия между объектами [2].

Интерактивность в киноискусстве способствовала созданию нового жанра – интерактивное кино, становящийся в последние годы популярным, когда человек, играя за персонажа, выбирает одну из нескольких сюжетных линий, которые ведут к той или иной концовке, причем каждое действие игрока может привести к различному финалу [3, с.2]. Это такой вид киноискусства, который предполагает зрителю полный доступ к происходящему в кинокартине. «Зритель уходит внутрь кино, участвует в его создании и в нём самом, примеряя на себя маску актёра, режиссёра и сценариста».

Интерактивное кино – это даже не кино в привычном смысле слова, а скорее игровой жанр:

зритель теперь может самостоятельно менять сюжет фильма. Это определение не совсем отражает данный вид искусства. Представленное на страницах интернета данное высказывание отсылает жанр к игре. Но представим другие суждения об этом виде искусства. Интерактивное кино – новейшая технология мирового кинематографа. Это уникальный формат, позволяющий зрителю решать, что он увидит на экране. В то же время интерактивное кино – это фильмы, в которых можно в той или иной степени управлять персонажем и выбирать, как этому персонажу поступить. Представленные суждения раскрывают суть данного явления, поэтому дадим ему определение. Интерактивное кино – это кино, в котором зритель является полноправным участником картины и может выбрать сюжет, который ему предпочтителен.

Интерактивное кино имеет право стать одним из «будущих» развлечений зрителей, приносящих не только удовольствие, но также стать полезным для их развития. «Теперь экран кинотеатра – это не единственный способ смотреть кино, и смотреть его на телефоне и на компьютере уже не признак неуважения, а просто более подходящее для каких-то конкретных фильмов. Кинотеатры – это дело прошлых лет» - высказался в одном интервью Тимур Бекмамбетов [4].

Возможно, в будущем интерактивное кино будет резко набирать обороты. Для этого создателям предстоит придумать и разработать технологии, позволяющие удобно погружать пользователя в виртуальный мир и предлагать интерактивный контент. По мнению А.Ю. Севальникова, под виртуальной реальностью следует воспринимать среду, созданную определёнными устройствами, в которую человек, погружаясь, ощущает себя как в другом мире [5, с.210]. Определение М.Б. Маньковской также затрагивает технологическую сторону виртуальной реальности. Однако, она отмечает тот факт, что виртуальную реальность можно изменять, взаимодействовать с ней при этом испытывая реальные ощущения [6, с.328]. Ни один формат кино,

который можно скачать в интернете сейчас, не предоставит такой же возможности выбора сюжетных поворотов и контроля. Хотя сегодня уже есть интерактивные фильмы, снятые не только профессионалами своего дела, а всеми желающими. Для этого студией Interactive Platform было создано приложение «Movika». Это не только приложение, позволяющее своим пользователям смотреть интерактивное кино, но и создавать самим. То есть если вы уже имеете готовый отснятый материал, вы с легкостью можете загрузить его, отредактировать, сделав интерактивным. Также приложение позволяет сделать некоторые линии вашей истории платными.

Тимур Бекмамбетов, знаменитый российский режиссёр, создал формат съёмки «screenlife». Если раньше это были фильмы, где зритель наблюдает за происходящим на экране компьютера героя фильма, то уже скоро, по прогнозам, в 2022 году, зритель сможет почти полностью окунуться в события и сюжет. Бекмамбетов Т. в одном из интервью сказал, что в интерактивном фильме вышеуказанного формата, у зрителя будет возможность открыть любую папку на рабочем столе или сделать выбор, который может повлиять на судьбу главного персонажа.

Примером продюсерского проекта Т. Бекмамбетова выступил интерактивный фильм «Игрок» премьера, которого состоялась 29 декабря 2020 года. Главного героя, неожиданно лишившегося работы сыграл актер Гоша Куценко. Посмотреть и принять участие в данном фильме можно, зарегистрировавшись на специально созданном для этого сайте. Особенностью фильма является то, что фильм имеет возможности включения зрителя в игру, то есть на экранах в определенные моменты появляются поля, через которые у пользователей есть доступ к предметам, запрограммированным создателями, через которые, к примеру, можно посмотреть соцсети героев [7].

Важно отметить, что и в киноиндустрии Казахстана за последние десятилетия произошли крупные изменения, которые относятся к

использованию современных технологий. Благодаря этому, сейчас фильмы переходят на новый уровень искусства. В среде кинокритиков и кинопродюсеров не имеются однозначных мнений по поводу интерактивного кино. Одни отмечают, что в современный мировой кинорынок ворвалось интерактивное кино. И многих привлекает, что в нем каждый может создать свой собственный сюжет. Другие не видят в этом перспектив. Как пойдет работа режиссеров Казахстана в этом виде искусства, пока неясны, но кино, скорее всего, останется на экране в обычном понимании. Хотя на страницах печати появляются высказывания некоторых режиссеров, которые считают, что оно – привычное кино станет анахронизмом, как в свое время немое, черно-белое или пленочное.

Интересны в этом плане слова режиссера Т. Бекмамбетова «Интерактивное видео станет трендом к 2025 году. Сейчас рынок только формируется, первопроходцы и экспериментируют в данном жанре, например, российская компания Interactive Platform с их приложением Movika. Также есть единичные примеры интерактивного сериала от Netflix, фильма Late Shift, рекламы Fiveminutes.gs, музыкального клипа Andeinerseite. В будущем подобных проектов будет появляться всё больше». Он также считает, что интерактивное кино может соответствовать жанру Edutainment (образование + развлечение). Сегодня этот вид обучения использует современные технологии, такие как компьютерные игры, настольные и видеоигры, музыку, веб-сайты, мультимедийные программы, фильмы и др. В научной литературе есть такие пояснения: «Edutainment - это технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение» [8, С.4].

Возможно, что интерактивное кино может не стать коммерчески привлекательным жанром в киноиндустрии Казахстана, если не увеличится количество квалифицированных специалистов,

умеющих работать с новыми технологиями (ИКТ), а также не произойдут качественные изменения как в подготовке специалистов для киноиндустрии, так и в идейном понимании кино (например, повышение его ценности в глазах потенциальных зрителей). При активной поддержке государства и коммерческой привлекательности кинопроизводства, у интерактивного кино есть будущее, хоть и в более отдаленной перспективе. Однако, существующая конкуренция с видеоиграми и высокий уровень издержек для создания интерактивного кино, может стать барьерами для его производства в нашей стране.

Также, для ускорения процесса адаптации интерактивного кино, как инновационного продукта, можно использовать подход инновационной диффузии или распространения. Процесс эволюционной диффузии не является совсем инновационным процессом с точки зрения бизнеса. Это планомерный подход маркетологов проинформировать потенциальных клиентов о существовании инновационного продукта. Процесс инновационной диффузии можно рассмотреть по шагам: во-первых, потенциальные клиенты должны узнать об интерактивном кино через использование какой-то маркетинговой программы; во-вторых, необходимо вызвать интерес к этому продукту; в-третьих, необходимо обеспечить потенциальных потребителей возможностью бесплатно протестировать продукт; в-четвертых, обеспечить потенциального клиента всем необходимым, чтобы сделать кино доступным для зрителя в любое время.

Данный планомерный подход сможет помочь казахстанским продюсерам адаптировать интерактивное кино в более короткие сроки.

Сегодняшнее положение интерактивного кино Казахстана можно рассмотреть с помощью SWOT анализа. Представим его в виде таблицы:

Таблица 1. Интерактивное кино в Казахстане: SWOT анализ

Сильные стороны	Слабые стороны
<ul style="list-style-type: none"> - привлекательность (возможность выбора для зрителей, соответствует ментальности/желание принять решение) - талантливые молодые специалисты - востребованность среди нового поколения (ценность выбора, самосознания) - развлечение в виртуальной реальности (жизнь онлайн) 	<ul style="list-style-type: none"> - недостаток квалифицированных специалистов в области Информационных Коммуникационных Технологий (ИКТ) - недостаток трудолюбия и настойчивости среди участников киноиндустрии - маленькая аудитория (население страны) - недостаток технологических инструментов и оборудования - низкая ценность кино - низкая востребованность данного жанра (популярность комедии) - однообразии актерского состава
Возможности	Угрозы
<ul style="list-style-type: none"> - возможность коммерческого успеха в виртуальном пространстве (получения прибыли) - выход на мировой рынок (азиатское кино и актеры набирают популярность) - международное партнерство в 	<ul style="list-style-type: none"> - высокий уровень конкуренции с видеоиграми - высокий уровень издержек для создания - низкая востребованность - неготовность аудитории к данному продукту (лимитированная

производстве интерактивного кино	информированность об интерактивном кино) - коррупция
----------------------------------	---

На основе представленного SWOT анализа можно предположить, что интерактивное кино может стать популярным среди зрителей и иметь коммерческий успех в Казахстане в долгосрочной перспективе, через 5-10 лет. Также, вследствие роста объема продуктов развлечения в виртуальном пространстве, востребованного среди молодежи, киноиндустрия Казахстана имеет возможность предложить интерактивное кино на мировом рынке, а также в партнерстве с международными игроками. Необходимо активно информировать зрителей с концепцией интерактивного кино. Это можно сделать как через создание обучающего контента, так и через создание менее бюджетного, коммерческого кино. В связи с тем, что объем продукции индустрии развлечений растет в виртуальном мире, как и спрос на него, в связи с пандемией коронавируса, казахстанские участники киноиндустрии также могут получить большую прибыль, если начнут вносить разнообразие в свою кинопродукцию.

Заключение. Необходимо отметить, что Казахстан сегодня имеет мощные технологии, которые могли бы привести к успехам в создании интерактивного кино. Также видны уже предпринятые шаги в этом направлении. И многие специалисты предсказывают серьезные перспективы в создании интерактивного кино. Если раньше в этом направлении были большие препятствия, то сегодня технические вопросы постепенно улучшаются. Перспективы создания интерактивного кино видятся в возможности киноиндустрии Казахстана выйти на международный рынок и позиционировать себя в мировое кинопространство. Конечно, интерактивный формат – это дело будущего. Хотя думается, что с каждым годом технологии набирают популярность, они привлекают не только специалистов кино, но и зрителей. Один из

вариантов, это создание интерактивного кино в виде сериалов, а также проникновение этого вида продукта в мультипликацию. Все это требует много времени и главных инвестиций. Будет ли государство участвовать в этом процессе и вкладывать материальные ресурсы в создание интерактивного кино – это дело будущего.

Список использованных источников:

1. Никитенко А.А. Интерактивность, мультимедийность, гипертекстуальность как детерминирующие типологические признаки сетевых изданий // Вестник ВГУ. Серия: Филология. Журналистика. – 2009. – №1. – С. 159-166.
2. Витченко О.В. Интерактивность как одно из основных требований к современным электронным образовательным ресурсам // Международный журнал экспериментального образования. – 2013. – № 4 – С. 66-68.
3. Самойлова Е.О. Статья Особенности визуализации в интерактивном кино и компьютерных играх // Интернет ресурс: <https://cyberleninka.ru/> (Дата обращения 21.02.2022).
4. Севальников А.Ю. Онтологические аспекты виртуальной реальности // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. – М.: Прогресс-Традиция, 2004. – 384 с.
5. Маньковская Н.Б. Виртуалистика: художественно-эстетический аспект // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. – М.: Прогресс-Традиция, 2004. – 384 с.
6. Тимур Бекмамбетов: наша цель – создавать интерактивное кино. // Интернет ресурс: <https://ria.ru> (Дата обращения 21.02.2022).
7. Игрок: Интерактивные приключения Гоши Куценко в онлайн-казино. // Интернет ресурс: <https://www.kino-teatr.ru> (Дата обращения 21.02.2022).
8. Кобзева Н. А. Edutainment как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник. – 2012. – №4. – Том II (Психолого-педагогические науки). – С.192-195.

References:

1. Nikitenko A.A. *Interaktivnost', multimedijnost', gipertekstual'nost' kak determinirujushhie tipologicheskie priznaki setevyh izdanij* // Vestnik VGU. Serija: Filologija. Zhurnalistika. – 2009. – №1. – S. 159-166. (In Russ.).
2. Vitchenko O.V. *Interaktivnost' kak odno iz osnovnyh trebovanij k sovremennym jelektronnym obrazovatel'nym*

resursam // Mezhdunarodnyj zhurnal jeksperimental'nogo obrazovanija. – **2013**. – № 4 – S. 66-68. (In Russ.).

3. Samojlova E.O. *Stat'ja Osobennosti vizualizacii v interaktivnom kino i komp'juternyh igrach* // Internet resurs: <https://cyberleninka.ru/> (Data obrashhenija 21.02.**2022**). (In Russ.).

4. Seval'nikov A.Ju. *Ontologicheskie aspekty virtual'noj real'nosti* // Virtualistika: jekzistencional'nye i jepistemologicheskie aspekty. – M.: Progress-Tradicija, **2004**. – 384 s. (In Russ.).

5. Man'kovskaja N.B. *Virtualistika: hudozhestvenno-jesteticheskij aspekt* // Virtualistika: jekzistencional'nye i jepistemologicheskie aspekty. – M.: Progress-Tradicija, **2004**. – 384 s. (In Russ.).

6. Timur Bekmambetov: *nasha cel' – sozdavat' interaktivnoe kino*. // Internet resurs: <https://ria.ru> (Data obrashhenija 21.02.**2022**). (In Russ.).

7. *Igrok: Interaktivnye prikljuchenija Goshi Kucenko v onlajn-kazino*. // Internet resurs: <https://www.kino-teatr.ru> (Data obrashhenija 21.02.**2022**). (In Russ.).

8. Kobzeva N. A. *Edutainment kak sovremennaja tehnologija obuchenija* // Jaroslavskij pedagogicheskij vestnik. – **2012**. – №4. –Tom II (Psihologo-pedagogicheskie nauki). – S.192-195. (In Russ.).