

На правах рукописи

Хотин Демид Максимович

ТЕНДЕНЦИИ ГИБРИДНОСТИ В СОВРЕМЕННЫХ ЭКРАННЫХ
ИСКУССТВАХ

Специальность 5.10.3. Виды искусства (Кино-, теле- и другие экранные
искусства) (Искусствоведение)

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата искусствоведения

Москва – 2026

Диссертация выполнена на кафедре теории и истории культуры
АНО ВО «Институт кино и телевидения (ГИТР)».

Научный руководитель: **Кривуля Наталья Геннадьевна,**
доктор искусствоведения, доцент, профессор
Высшей школы телевидения (факультет) МГУ им.
М.В. Ломоносова

Официальные оппоненты: **Югай Инга Игоревна,**
доктор искусствоведения, профессор кафедры
режиссуры мультимедиа НОУ ВПО
«Санкт-Петербургский гуманитарный университет
профсоюзов»

Ермакова Елена Юрьевна,
кандидат искусствоведения, доцент кафедры
«Прикладная информатика и мультимедийные
технологии» факультета информационных
технологий ФГБОУ ВО «Московский
государственный психолого-педагогический
университет»

Ведущая организация: Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный институт
кино и телевидения»

Защита состоится «12» октября 2026 г. в 15.00 час. на заседании
Диссертационного совета 23.2.002.01 при Всероссийском государственном
университете кинематографии имени С.А. Герасимова по адресу: 129226,
г. Москва, ул. Вильгельма Пика, д. 3, конференц-зал.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Всероссийского
государственного университета кинематографии имени С.А. Герасимова и на сайте
<https://vgik.info/dissovet/the-planned-defense-of-a-thesis.php>

Отзывы просим направлять по адресу: 129226, г. Москва, ул. Вильгельма
Пика, д. 3, ВГИК, Диссертационный совет.

Автореферат разослан «___» _____ 2026 г. и размещен на сайтах
<https://vgik.info/dissovet/the-planned-defense-of-a-thesis.php>; <https://vak.gisnauka.ru/>

Ученый секретарь Диссертационного совета
доктор искусствоведения

Ю.В. Михеева

Общая характеристика работы

В современном экранном искусстве отражаются актуальные процессы культуры. Одним из них является гибридизация, которая представляет собой концепцию, предполагающую смешение различных форм и жанров в области кино, театра, телевидения и цифровых медиа.

В условиях глобализации и активного культурного обмена гибридные экранные искусства становятся для авторов средством, способствующим выражению многообразия и сложности современного мира. Он позволяет авторам передавать многослойность и системность современной действительности.

Гибридность в экранных искусствах подразумевает сочетание различных стилей, жанров, медиаформатов и видов искусства. Она может проявляться в использовании различных медиа: кинофильмы могут включать анимацию, документальные элементы или интерактивные компоненты, что делает их более многослойными. Наблюдаются кросс-культурные процессы: гибридные произведения могут сочетать элементы разных культур, на пересечении которых развиваются новые формы искусства. Технологические достижения постоянно открывают всё новые способы осуществления гибридности, к которым искусство оказывается эстетически готовым вследствие своего длительного развития.

Актуальность исследования определяется тем, что в современных экранных искусствах в настоящий момент сформировано несколько смешанных, гибридных форматов, по-разному преломляющих различные медиа и требующих внимательного осмысления. При этом современные технологии постоянно открывают всё новые возможности для создания и восприятия гибридных форм искусства. Каждый из гибридных видов экранных искусств развивается собственным путём и находит своего пользователя или зрителя, однако существуют общие законы их формирования, изучение которых позволяет осознать сущность гибридных тенденций в современных медиа.

Степень разработанности темы диссертации. Изучение гибридизации искусств восходит к концепции «Gesamtkunstwerk» Р. Вагнера¹ и к идеям синтеза В. Кандинского². Существенный вклад в осмысление медийной природы гибридов внесли: М. Маклюэн и введенная им концепция медиума-сообщения³, понятие «интермедиа» Д. Хиггинса⁴, исследование интермедиальности О.А. Ханзена-Лёве⁵, теория «ремедиации» Дж.Д. Болтера и Р. Грузина⁶, а также анализ цифрового мышления в работе Л. Мановича «Язык новых медиа»⁷.

Интерактивности и агентности посвящены работы Дж. Мюррей⁸, М. Медоуза⁹, Х. Коеница¹⁰. Виртуальности посвящены работы М. Хейма¹¹, Н. Носова¹², В. Руднева¹³, В. Бычкова и Н. Маньковской¹⁴.

Частные формы экранных гибридов исследованы в научных статьях, диссертациях и специализированной литературе. Интерактивное кино, VR-кино и FMV-игры в разной степени исследовались в трудах Б. Перрона¹⁵, П.

¹ Вагнер Р. Произведение искусства будущего. // Вагнер Р. Избранные работы. М.: «Искусство», 1978. С. 142-261

² Кандинский В. О духовном в искусстве. М.: Архимед, 1992. 107 с.

³ Маклюэн М. Понимание медиа. Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. 464 с.

⁴ Higgins D. Intermedia / D. Higgins, H. Higgins // Leonardo. 2001. Vol. 34. № 1. P. 49–54.

⁵ Ханзен-Лёве О.А. Интермедиальность в русской культуре: От символизма к авангарду / пер. с нем. Б.М. Скуратова, Е.Ю. Смотрицкого (IX глава); ред. Д. Крафт, Р. Михайлов, И. Чубаров. - М.: РГГУ, 2016. 450 с.

⁶ Bolter J.D., Grusin R. Remediation: Understanding New Media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999. 295 p.

⁷ Манович Л. Язык новых медиа / пер. Д. Кульчицкой. М.: Ад Маргинем, 2018. 399 с.

⁸ Murray J. H. Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace. New York: The Free Press, 1997. 336 p.

⁹ Meadows M. S. Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative. Indianapolis: New Riders, 2002. 272 p.

¹⁰ Koenitz H. Towards a Specific Theory of Interactive Digital Narrative // Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice / Eds. D. Sezen, G. Ferri, H. Koenitz, M. Haahr, T. İ. Sezen. Routledge, 2015. P. 91-105.

¹¹ Heim M. The Cyberspace Dialectic // The digital dialectic: new essays on new media/ Eds. P. Lunenfeld. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999. 320 p.; Heim M. The metaphysics of virtual reality. N.Y., Oxford: Oxford University Press, 1994. 208 p.

¹² Носов Н.А. Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000. 432 с.; Носов Н.А. Манифест виртуалистики. М.: Путь, 2001. 17 с.

¹³ Руднев В.П. Прочь от реальности. М.: Аграф, 2000. 301 с.

¹⁴ Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. 2006. № 2. С. 32-60.; Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Художественно-эстетическая виртуалистика // Academia. Архитектура и строительство. 2014. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvenno-esteticheskaya-virtualistika> (дата обращения: 08.10.2025).

¹⁵ Perron B. Chapter 11: From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies // The Video Game Theory Reader / Eds. M.J.P. Wolf, B. Perron. Routledge, 2003. P. 237-258.

Браславского¹, И. ван де Вен², Н. Мошкова³, В. Новикова⁴, А. Уткина⁵. Гибрид документалистики и анимации проанализирован Натальей Кривуля⁶.

Несмотря на обширный список исследований, тенденции, которые проявляются в современных экранных искусствах и способствуют их гибридности, комплексно, системно ещё не рассматривались. Не получала достаточного освещения также специфика новых гибридных экранных форм, которая бы позволила определить их место в системе экранных искусств в качестве отдельных видов.

Объект исследования – современные гибридные экранные произведения.

Предмет исследования – художественно-выразительные особенности, тенденции и факторы формирования гибридных форм экранного искусства (на материале интерактивного кино, кино виртуальной реальности и FMV-игр).

Цель работы заключается в изучении современного гибридного экранного искусства, выявление исторических предпосылок к его появлению, анализ ключевых гибридных форм (интерактивного кино, кино виртуальной реальности и FMV-игр) и определение обуславливающих процесс гибридизации художественных, психологических и технологических факторов.

Задачи исследования:

1. Изучить предпосылки появления гибридных форм экранного искусства.
2. Выявить различные виды новых гибридных форм искусства, существующие в современной культуре.
3. Проанализировать формы интерактивного кино.

¹ Браславский П.И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI веков: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. Екатеринбург, 2003. 24 с.

² Ven I. van de. It's Not a Game! Rules of Notice and Hermeneutics of Suspicion in Contemporary FMV Games // *Games and Culture*. 2023. – № 19 (2). P. 158-177.

³ Мошков Н.А. Художественно-выразительные средства компьютерных игр: типология и эволюция: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09. СПб., 2011. 27 с.

⁴ Новиков В.Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. М., 2019. 175 с.

⁵ Уткин А., Покровская Н. Белое зеркало: учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре. М.: Альпина Паблишер, 2020. 234 с.

⁶ Кривуля Н.Г. Документальная анимация: проблемы классификации гибридных форм постцифровой культуры // *Вестник ВГИК*. 2020. Т. 12. № 3 (45). С. 102-118.

4. Провести анализ кино для виртуальной реальности, его истории и современного состояния.

5. Рассмотреть природу и историю FMV-игр, а также предложить их классификацию.

6. Выявить технологические и социальные основания формирования гибридных форм экранного искусства и проанализировать роль зрительского потребления в данном процессе.

Гипотеза исследования. Формирование новых гибридных форм экранного искусства является естественным результатом действия устойчивых культурных тенденций, которые усилили цифровые технологии, предоставив средства для их реализации. Эти тенденции уходят корнями, во-первых, в изначально гибридную природу и технологическую ориентацию кинематографа. Во-вторых, в глубинное стремление человека к преодолению отчуждения через интерактивность, иммерсивность и нарративное соучастие. Сочетание этих внутренних (эстетических) и внешних (социокультурных) предпосылок привело к возникновению новых художественных систем с уникальным языком, моделью взаимодействия и эстетикой, что позволяет классифицировать их как самостоятельные виды современного экранного искусства.

Положения, выносимые на защиту:

1. Гибридные тенденции в современном экранном искусстве обусловлены комплексом взаимосвязанных факторов: эклектичностью мировоззрения, глобализацией культуры и имманентным для искусства стремлением к синтезу. Современные цифровые технологии выступают важным катализатором этого процесса, усилившим действие данных факторов и предоставившим конкретные инструменты для практической реализации гибридных форм.

2. Эстетическим и теоретическим истоком современных гибридных форм в экранном искусстве являются коллажные практики авангарда и постмодернизма, основанные на монтаже и деконструкции готовых элементов. Эволюция от коллажа (где важен синтез и слияние) к гибриду (где важна автономия компонентов) соответствует логике развития от постмодернистской к

метамодернистской эстетике, для которой характерно свободное цитирование и колебание между полюсами.

3. Появление интерактивного кино является закономерным результатом стремления к преодолению отчуждения в массовом обществе через интерактивные практики. Развиваясь по пути усиления вовлеченности зрителя, кино пришло к гибридной форме, где активность пользователя роднит его с видеоиграми, а нарративная глубина, эмоциональность и режиссерская выразительность сохраняют связь с традиционным кинематографом. Сформировавшийся гибрид имеет ряд специфических качеств, которые позволяют классифицировать его в отдельную категорию экранных искусств.

4. VR-кинематограф конституировался как самостоятельная гибридная форма экранного искусства, синтезирующая язык кино, иммерсивность театра, пространственность архитектуры и интерактивность видеоигр. Его предпосылками выступают не только технологический прогресс, но и имманентная искусству иммерсивная природа, а также глубинная способность человеческого восприятия к виртуальности. Эволюция кино, изначально нацеленного на создание эффекта погружения, логически привела к появлению VR-кино как среды для полноценной реализации этой цели. Современные тенденции развития VR-кинематографа демонстрируют, что его гибридность усиливается за счет интеграции интерактивных механик, что трансформирует коммуникативную модель (режиссёр утрачивает тотальный контроль, зритель становится активным участником) и формирует новый визуальный язык, основанный пространственной организации и художественном минимализме.

5. FMV-игры утвердились как уникальный гибридный формат на пересечении кино, игры и интерактивного нарратива. Они прошли эволюцию от архаического типа (где видео было вынужденной технической заменой графики) к ренессансному типу (где предзаписанное видео стало осознанным художественным выбором и структурообразующим элементом), что демонстрирует переход от технологической необходимости к эстетической стратегии гибридизации. Современные FMV-произведения сформировались как

самостоятельная форма благодаря уникальной нарративной структуре и сформированной новой пользовательской роли. Это отличает их как от линейного кинематографа, так и от видеоигр.

6. Тенденция гибридности отражает и формирует изменения в сознании и психологии современного пользователя. Появление гибридных медиа является откликом на запрос аудитории на активное соучастие, агентность и преодоление пассивной позиции наблюдателя. Это приводит к формированию новых пользовательских ролей и способствует индивидуализации восприятия, смещая фокус с коллективного опыта на индивидуальный. Гибридные экранные искусства не только отвечают на запросы пользователя, но и активно конструируют нового, рефлексизирующего и вовлечённого субъекта медиапотребления.

Методологическую базу исследования составили теоретические труды и концепции отечественных и зарубежных авторов, интегрированные из смежных областей гуманитарного знания.

Из сферы медиаисследований, культурологии и философии искусства исследование опиралось на работы К. Маркса¹, М. Фуко², Х. Ортеги-и-Гассета³, М. Бахтина⁴, Ю. Лотмана⁵, М. Маклюэна⁶, Р. Уильямса⁷, У. Эко⁸, О.А. Ханзен-Лёве⁹, Г. Маркузе¹⁰, Ж. Рансьера¹¹, Г. Дженкинса¹².

¹ Маркс К. Экономико-философские рукописи 1844 года // К. Маркс, Ф. Энгельс. Из ранних произведений: сборник. М.: Государственное издательство политической литературы, 1956. 690 с.

² Фуко М. Диспозитив сексуальности // М. Фуко. Воля к истине: По ту сторону знания, власти и сексуальности: сборник / пер. с фр. М.: Магистериум, Касталь, 1996. 448 с.; Фуко М. Что такое автор? // М. Фуко. Воля к истине: по ту стороны знания, власти и сексуальности: сборник / пер. с фр. М.: Магистериум, Касталь, 1996. 448 с.

³ Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. АСТ, 1930. 93 с.

⁴ Бахтин М. М. Проблемы поэтики Достоевского. М.: Советский писатель, 1963. 364 с.; Бахтин М.М. К вопросам методологии эстетики словесного творчества // Собрание сочинений, т. 1. М: Русские словари, Языки славянской культуры, 2003. 955, [2] с.

⁵ Лотман Ю. М. Семиосфера. СПб: «Искусство—СПБ», 2000. 705 с.

⁶ Маклюэн М. Понимание медиа. Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. 464 с

⁷ Williams R. Television: Technology and Cultural Form. N.Y.: Schocken Books, 1975. P. 33-39

⁸ Eco U. The Open Work / translated by Anna Cancogni ; with an introduction by David Robey. Cambridge, Massachusetts : Harvard University Press, 1989. P. 1-23

⁹ Ханзен-Лёве О.А. Интермедиаальность в русской культуре: От символизма к авангарду / пер. с нем. Б.М. Скуратова, Е.Ю. Смотрицкого (IX глава); ред. Д. Крафт, Р. Михайлов, И. Чубаров. - М.: РГГУ, 2016. 450 с.

¹⁰ Маркузе Г. Одномерный человек. М.: REFL-book, 1994. 344 с.

¹¹ Рансьер Ж. Разделяя чувственное / пер. с фр. В. Лапицкого, А. Шестакова. СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2007. 264 с.

¹² Jenkins H. Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture. London – New York: Routledge, 1992; Дженкинс Г. Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа / пер. А. Гасилина. М. : Группа Компаний «РИПОЛ классик», 2019. 384 с.

В области нарратологии фундаментальную роль сыграла теория фокализации А.Х. Портера¹, адаптированная для анализа моделей восприятия интерактивных и гибридных произведений, а также исследование И. Югай².

В области культуры и искусства компьютерных игр опора осуществлялась на работы Б. Перрона³, Н. Эспозито⁴, Э. Циммермана⁵ и Н.А. Мошкова⁶, А. Деникина⁷, Л. Мановича⁸.

В области изучения кино для виртуальной опора осуществлялась на исследования Т. Фадеевой⁹, М. Рейес и Дж. Деттори¹⁰, Д. Николае¹¹, В. Новикова¹², А. Уткина¹³.

В области теории и практики кинематографа опора была сделана на работы А. Базена¹⁴, З. Кракауэра¹⁵ и А.А. Тарковского¹⁶.

Методология исследования. Основным стал феноменологический подход, позволяющий рассматривать гибридные формы экранных искусств как феномен, отражающий историю развития искусства. Семиотический подход позволил проанализировать внутреннюю структуру и языковые механизмы гибридных

¹ Porter A.H. The Cambridge Introduction to Narrative. New York: Cambridge University Press, 2008. 233 p.

² Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX – XXI веков : автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09. Санкт-Петербург, 2008. 27 с.

³ Perron B. Chapter 11: From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies // The Video Game Theory Reader / Eds. M.J.P. Wolf, B. Perron. Routledge, 2003. P. 237-258.; Perron B. Genre Profile: Interactive Movies // The Video Game Explosion: A History from Pong to PlayStation and Beyond / Ed. by M. J. P. Wolf. Wesport : Greenwood Press, 2008. P. 127–133.; Perron B., Arsenault D., Picard M., Therrien C. Methodological questions in 'interactive film studies' // New Review of Film and Television Studies. 2008. №6(3). 233-252 p.

⁴ Esposito N. A short and simple definition of what a videogame is // Digital Games Research Conference. Vancouver, British Columbia, Canada, 2005. URL: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/177>

⁵ Zimmerman E. Narrative, Interactivity, Play, and Games // Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (eds). First Person, MIT Press, 2004. P. 154-164. URL: <https://electronicbookreview.com/essay/narrative-interactivity-play-and-games/>

⁶ Мошков Н.А. Художественно-выразительные средства компьютерных игр: типология и эволюция: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09. СПб., 2011. 27 с.

⁷ Деникин А. А. В защиту видеоигр. // Обсерватория культуры. 2014. № 3. С. 53-59.

⁸ Манович Л. Язык новых медиа / пер. Д. Кульчицкой. М.: Ад Маргинем, 2018. 399 с.

⁹ Фадеева Т.Е. Медиаискусство в контексте новейших технологий: автореф. дис. ... докт. искусствоведения: 5.10.1. Саранск, 2023. 47 с.

¹⁰ Reyes M.C., Dettori G. Developing a Media Hybridization based on Interactive Narrative and Cinematic Virtual Reality // Ekphrasis Images Cinema Theory Media. 2022. № 22 (2). P. 131-151.

¹¹ Nicolae D.F. Spectator Perspectives in Virtual Reality Cinematography. The Witness, the Hero and the Impersonator // Ekphrasis Images Cinema Theory Media. 2018. № 20 (2). P. 168-178.

¹² Новиков В.Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. М., 2019. 175 с.

¹³ Уткин А. Белое зеркало: Учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре / Антон Уткин, Ната Покровская. М.: Альпина Паблишер, 2020. 234 с.

¹⁴ Базен А. Что такое кино?: сборник статей / пер. с фр. М.: Искусство, 1972. 373 с.

¹⁵ Kracauer S. Nature of film. London: Dennis Dobson, 1961. 455 p.

¹⁶ Тарковский А.А. Уроки режиссуры: учебное пособие. М.: ВИППК, 1993. 92 с.

экранных искусств. Системный подход служил инструментом для комплексного анализа различных видов искусства, имеющих тенденцию к гибридизации, как взаимосвязанных явлений. Междисциплинарный подход сделал возможным многоаспектный анализ гибридных видов экранного искусства с применением искусствоведческих, культурологических, философских, психологических, социологических и иных оптик. Герменевтический подход способствовал выстраиванию взгляда на гибридные экранные искусства с позиций пользователей, с учётом их потребностей и особенностей.

Данные подходы уточнялись и реализовывались посредством исследовательских методов:

1. Описательный метод и метод наблюдения служили для разностороннего рассмотрения гибридных видов экранного искусства.

2. Методы анализа (сравнительного, системного, проблемного) и синтеза способствовали выявлению различных признаков гибридных видов искусства и обнаружению общих закономерностей их развития.

3. Исторический метод позволял на основе истории развития гибридных экранных искусств точнее увидеть современные тенденции их существования.

4. Метод формального анализа стал инструментом для выявления различных особенностей формы гибридных типов экранных искусств, являющихся их отличительными чертами.

Эмпирическую базу исследования составил репрезентативный корпус произведений современного экранного искусства, в которых наиболее ярко и разнообразно проявляются тенденции гибридизации. Отбор произведений проводился по принципу релевантности предмету исследования и охвату гибридных форматов, которые выделяются в научной работе, как ключевые. В них входят интерактивное кино, кино и анимация виртуальной реальности (VR) и FMV-произведения (Full Motion Video), а также произведения, демонстрирующие гибридность на визуально-эстетическом и структурном уровнях.

Научная новизна исследования определяется тем, что в нём впервые:

- предпринимается попытка охарактеризовать систему современных экранных искусств, имеющих гибридную природу, описать их историю и природу, выявить черты и признаки, отличающие их друг от друга и от исходных видов искусства;
- установлен комплекс тенденций, влияющих на гибридный характер актуальных процессов в сфере экранных искусств, в том числе исторические, психологические, социальные и только затем – технологические;
- предложена авторская типология FMV-игр;
- интерактивное кино и FMV-игра выделены в качестве уникальных гибридных интерактивных видов искусства, отличающихся от традиционных видеоигр и кинематографа;
- тенденции к гибридизации современного экранного искусства понимаются как естественные, обусловленные историческим процессом развития искусства, социальными процессами, особенностями мышления и потребностями людей.

Теоретическая значимость диссертации состоит в том, что она заполняет пробелы в исследовании современных экранных искусств, развитие которых на данном этапе истории искусства определяется тенденцией к гибридизации. Стремление искусства к созданию разнообразных гибридных форм понимается как закономерный результат всего их предыдущего развития и как ответ на потребности пользователей, а не исключительно как следствие появившихся в распоряжении людей технологических инноваций. Прослежены различные способы совмещения составляющих в гибридных экранных искусствах, выявлено потенциально бесконечное разнообразие сочетаний.

Практическая ценность диссертации связана с возможностью использования её материалов в процессе дальнейшего исследования современных экранных искусств. Результаты осуществленного исследования могут найти применение в вузовских курсах истории культуры и искусства, теории и истории кино, курсах и спецкурсах по современным тенденциям в искусстве, в организации научно-исследовательской работы студентов по анализу кино и медиа.

Степень достоверности и апробация результатов. Достоверность и обоснованность результатов исследования обеспечиваются адекватностью использованных подходов и методов научного исследования поставленным в работе задачам; корректным применением данных методов; чёткой методологической позицией; опорой в ходе исследования на репрезентативный корпус научных и критических источников, надёжную научно-исследовательскую и информационную базу; репрезентативностью использованных медиаматериалов; комплексным междисциплинарным анализом.

Апробация работы проводилась в ходе докладов на научных конференциях: V научная конференция «Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа» (24 ноября 2022 г.); Всероссийская молодёжная научно-практическая конференция «Новые возможности цифрового искусства: от первых пикселей к виртуальной вечности» (12-13 мая 2025 г.); Международная научная конференция студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов-2026» (10 - 25 апреля 2026 г.). По теме диссертации опубликовано 7 статей, включая 4 публикаций в научных журналах, включённых в перечень ВАК.

Структура диссертации обусловлена её целями и задачами. Библиография содержит 241 наименование, включающих научные работы российских и зарубежных авторов, словари, энциклопедии, критические статьи и т. п. Фильмография содержит 46 наименований. Геймография содержит 32 наименований. Словарь терминов содержит 32 термина. Приложения содержат 18 изображений. Общий объем работы – 233 страницы.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В разделе «**Введение**» представлено обоснование выбора темы, обозначены ключевые цели и задачи работы, проанализирован уровень изученности проблемы в научной литературе. Также раскрыты элементы научной новизны, описаны методологические основы исследования, подчёркнута ценность работы для теории и практики. Приведены сведения об апробации результатов и описана структура диссертации.

В главе 1, «Теоретико-философское осмысление возникновения новых гибридных экранных искусств», изучаются исторические предпосылки, которые привели к возникновению гибридных тенденций и новых экранных гибридных видов искусств. Проанализирован процесс развития гибридных тенденций в культуре и искусстве. Выделяются сферы искусства, между которыми происходит процесс гибридизации. Установлена роль коллажных практик в процессе формирования гибридного искусства. Выделены основные черты гибрида и его отличие от коллажа. Проведен краткий анализ новых гибридных медиа и в чем заключается их гибридность.

В параграфе 1.1. «Коллаж, его формирование и развитие в формате гибридных искусств» выявляются исторические предпосылки формирования гибридного искусства, которые разделяются на внешние (развитие цифровых технологий, глобализация культуры, доступность информации, эклектичность мышления) и внутренние (стремление человека к синтезу, усложнение социальных и культурных идей, кризис традиционных форм). Анализируются зоны проявления гибридности, обнаруживаемые на стыке искусства с наукой, технологиями, информационным и цифровым пространством, а также между различными видами искусства.

Диссертантом обосновывается ключевая роль коллажных практик в становлении современного гибридного искусства. Рассматривается эволюция коллажа: от технического приёма к принципу организации искусства, а в постмодернизме – к гипертексту со свойственным ему цитированием и интертекстуальностью, где стык элементов осмысляется через философию «складки» (Ж. Делёз). В ходе исследования проведено терминологическое разграничение понятий «коллаж», «синтез» и «гибрид». Коллаж акцентирует стык и конфликт разнородных элементов, выступая как художественный приём на стилистическом и структурном уровнях. Синтез характеризуется органическим слиянием искусств, при котором исходные компоненты утрачивают свою самостоятельность. Гибрид объединяет самостоятельные элементы без разрушения

их целостности, формируя принципиально новую художественную форму и рассматриваясь как новая форма существования искусства.

Установлено, что доминирование коллажного мышления над стремлением к оригинальности обусловлено влиянием мозаичной природы телевидения, всеобщей компьютеризацией и переходом общества в цифровую эпоху. Программное обеспечение легитимизирует модель авторства как системы выбора из заранее заданных объектов. Делается вывод о том, что гибридность, выросшая из коллажности, остается ведущей тенденцией, развитие которой стимулируется как мировоззренческими причинами, так и технологическими возможностями.

В параграфе 1.2. «Новые гибридные формы искусства» выявляются и анализируются наиболее репрезентативные медиа, возникшие в результате гибридизации художественных практик. Рассмотрение проводится на технологическом, художественном и перцептивном уровнях в их взаимосвязи.

Интерактивное кино исследуется как гибридная форма, основанная на соединении кинематографа и видеоигры. Сущность интерактивности здесь заключается в трансформации зрителя из пассивного наблюдателя в активного деятеля, влияющего на развитие сюжета. Отмечается, что данный формат требует от пользователя персонального выбора, что меняет саму природу восприятия художественного произведения.

Анализируется специфика **VR-кино и анимации**. Гибридность в данных произведениях достигается на технологическом уровне с точки зрения самой механики шлемов (очки и наушники, соединенные с экранами) и с точки зрения соединения искусств (кино, видеоигры, иммерсивный театр). Диссертантом обосновывается, что виртуальная реальность обеспечивает удовлетворение фундаментальных потребностей психики, связанных с выходом за границы объективной реальности. Погружение в VR позволяет пользователю не наблюдать, а участвовать, примерять новые роли, развивать навыки и безопасно проживать альтернативные жизненные сценарии.

В качестве отдельной формы гибридного искусства рассматриваются FMV-игры (Full Motion Video). Выявлено их отличие от интерактивного кино: при том

же соединении кино и видеоигр здесь используется иной принцип – воспроизведение полноэкранного видео либо применение спрайтов с оцифрованными актерами.

Другими формами гибридного искусства, которые упоминаются в параграфе, являются архитектурный 3D-мэппинг (проекция на здания, временно преобразующие городскую среду) и голографические шоу (объединение реальных и виртуальных объектов)

В результате исследования делается вывод о том, что гибридность в современном искусстве осуществляется и наблюдается на разных уровнях: на технологическом уровне (как включение новых, всё более современных цифровых инструментов в практики искусства); на художественном уровне (как сочетание разнообразных видов искусства, эклектика, взаимные переходы между ними и разнообразные совмещения); на перцептивном уровне (восприятие меняется в различных вариантах гибридности искусства). При этом различные уровни гибридности взаимосвязаны, влияют друг на друга и существуют одновременно.

Наиболее репрезентативными и динамично развивающимися формами признаются интерактивное кино, VR-кино и FMV-игры, так как в фокусе их эстетики находится прямое соединение кинематографического нарратива с игровой механикой.

Глава 2, «Интерактивный фильм как гибридная форма искусства», посвящена разбору прото- и параинтерактивных практикам в культуре, истории внедрения интерактивных практик на ТВ и подробному разбору интерактивного кино. Выделены два основных пути развития: «от традиционного кино → к интерактивному кино» и «от видеоигры → к интерактивному кино». Анализируется история развития и эволюция интерактивного фильма по обоим путям развития. Разобраны ключевые произведения. Интерактивный фильм рассмотрен с точки зрения влияния на информационное пространство человека и атомизацию общества. Также разобрана структура интерактивного фильма и специфика его восприятия, которые позволяют выделить интерактивный фильм в

качестве формы искусства, которая классифицируется отдельно от кинематографа и видеоигр.

В параграфе 2.1. «Становление интерактивности в медиасреде: от прото- и параформ к гибридизации» обосновывается положение о том, что стремление к интерактивности является глубинной культурной константой, существовавшей задолго до появления цифровых технологий. В диссертации предлагается типология исторических форм реализации этого стремления, разделяющая их на два основных типа практик.

Первый тип – протоинтерактивные практики, ориентированные на ментальное и опосредованное вовлечение реципиента в процесс восприятия произведения. Их характерными чертами определены: смещение фокуса с пассивного созерцания на активное вовлечение и наличие посредника (медиатора или интерфейса), направляющего эту активность для создания иллюзии диалога.

Второй тип – параинтерактивные практики, разворачивающиеся не внутри произведения, а в его культурном поле. Они заключаются в творческой активности аудитории по интерпретации и развитию исходного текста, что порождает новые смыслы. Установлено, что данные практики становятся источником прецедентов и предметом публичной борьбы за легитимацию прав фанатов на соавторство.

Диссертантом прослеживается реализация запроса на интерактивность в ранних формах медиа. На радио в 1920-30-е годы интерактивность реализовывалась через феномен фанатской почты. Телевидение прошло более сложную эволюцию: от речевых стратегий, создававших иллюзию диалога, через единичные инновационные проекты с прямым физическим взаимодействием, к постепенному внедрению форматов, вовлекающих аудиторию в качестве соавторов.

Кульминацией данного процесса признается конвергенция и гибридизация телевидения с интернетом, в которой выделено три этапа: время разрозненных медиaprостранств (1990-е), эпоху «второго экрана» (2000-е) и текущую фазу слияния, когда телевидение становится приложением в интернет-экосистеме.

В параграфе выявлены социально-философские причины устойчивости стремления к интерактивности и соучастию. Данное стремление интерпретируется как ответ на отчуждение в современном массовом обществе. На основе этого делается вывод: возникновение гибридных интерактивных форм является закономерным ответом медиасистемы на глубинную потребность в преодолении отчуждения через деятельность, в которой действие и результат вновь обретают осмысленную связь.

В параграфе 2.2. «Эволюция от традиционного кино к интерактивному фильму: от первых опытов до современных воплощений» исследуется эволюция интерактивного кино как гибридной формы, возникшей на стыке кинематографа и видеоигр. Диссертантом прослеживается траектория развития «от традиционного кино → к интерактивному кино» с выделением ключевых этапов технологической и художественной трансформации.

Установлено, что ранние формы зрительского вовлечения (эмоциональные реакции на экранные события) заложили психологическую основу для интерактивности, однако ее полноценная реализация стала возможной лишь с появлением соответствующих цифровых технологий. В параграфе анализируются экспериментальные проекты 1960-х годов, включая фильм «Мистер Сардоникус» (1961) и чехословацкий «КиноАвтомат» (1967), которые при очевидных технологических ограничениях своего времени обозначили вектор движения к интерактивности.

Подробно рассматриваются современные воплощения интерактивного кино, среди которых выделяются «Late Shift» (2016) и «Bandersnatch» (2018). На их примере выявлены новые художественно-технологические возможности:

- нелинейные, ветвящиеся сюжеты;
- наличие множественных концовок;
- реализация выбора зрителя через цифровые платформы (стриминговые сервисы, приложения).

В результате анализа диссертантом выявлена ключевая тенденция эволюции интерактивного кино: движение от коллективных форм взаимодействия к

индивидуализированным. Современный зритель остается один на один с произведением, что сближает интерактивное кино с видеоиграми и меняет саму природу зрительского опыта.

Делается вывод о том, что рассмотренные проекты не только реализуют накопленный технический потенциал, но и отражают фундаментальные социокультурные процессы: индивидуализацию культурного потребления и стремление человека к самореализации через персонализированный медиаопыт, где выбор становится инструментом самовыражения.

В параграфе 2.3. «Эволюция от видеоигры к интерактивному кино. Анализ природы интерактивного фильма» исследуется развитие интерактивного кино по пути «от видеоигры». В ходе анализа видеоигровой природы выявлено ключевое понятие «геймплей», определяемое как интерактивная активность, основанная на взаимодействии, диалоге и равноправии субъектов коммуникации. Установлено, что если для видеоигры геймплей является определяющей характеристикой, то для интерактивного кино он выступает дополнительной, маркирующей гибридность медиапродукта.

Диссертантом проанализирована эволюция формы, начиная с ранних примеров, таких как «Dragon's Lair», сочетавших анимацию с игровыми механиками. Важный вклад в становление формата внесли игры жанра «квест», в которых был упор на кинематографичность и нарратив. Развитие технологии Full Motion Video (FMV) привело к появлению «фильмов-игр» (например, «Night Trap», 1992), которые, однако, к концу 1990-х столкнулись со скептицизмом из-за ограниченной свободы действий и невысокого качества кинематографической составляющей.

Новый этап развития формата связан с выходом «Fahrenheit» (2005), который возродил и модернизировал интерактивное кино. В этом проекте использовались средства 3D-графики в качестве «виртуальной киностудии», применялось многоперспективное повествование, был осуществлен отказ от открытого мира в пользу ограниченного, но более контролируемого режиссером пространства.

Также были интегрированы кинематографические приёмы и инновационные геймплейные механики, усиливающие погружение.

Студия Quantic Dream в своих последующих проектах углубила кинематографичность, привлекая профессиональных актёров, используя многокамерную съёмку и вводя в повествование моральные дилеммы. Параллельно студия Telltale Games («The Walking Dead») развила формат интерактивного сериала с эпизодической структурой и введя систему глобальной статистики выборов. Эти проекты сократили традиционные игровые элементы (прогрессию, головоломки), сделав акцент на драматургии и эмоциональном воздействии.

В параграфе также сделана попытка вывода критериев интерактивного кино, которые отличают его от смежных форм искусства.

Отличие от традиционного кино. Согласно теории М. Маклюэна, интерактивное кино – это «холодное» медиа, требующее постоянной готовности зрителя к активному взаимодействию (через QTE, выбор ветвей), в отличие от пассивного восприятия «горячего» кино. Помимо этого, интерактивное кино может рассматриваться в рамках теории об «открытых» произведениях (У. Эко) и как форма, существующая на пересечении логик репрезентации и контроля (Л. Манович). Интерактивное кино порождает иной тип эмоционального вовлечения: к сопереживанию и эмпатии добавляется ощущение личной ответственности, за счет активного включения пользователя в повествование. Также интерактивное кино представляет собой программный комплекс, что порождает проблемы технологического устаревания и зависимости от платформ дистрибуции, в отличие от медийной автономности традиционного фильма.

Отличие от видеоигр. В интерактивных фильмах отсутствуют классические игровые механики либо существуют на очень условном уровне. Интерактивность в них сводится к нарративным решениям, где зритель выступает соучастником повествования. Согласно Л. Мановичу, подобный опыт реализуется средствами «закрытой» интерактивности, при которой свобода выбора иллюзорна и ограничена заранее запрограммированными сценариями.

Роль зрителя как «фокализатора». Зритель постоянно переключается между внутренней фокализацией (активное участие в выборе действий) и внешней фокализацией (пассивное наблюдение за сюжетом). При этом он сохраняет критическую дистанцию, осознавая условность своего влияния на повествование и никогда не сливаясь с персонажем до конца.

На основе приведенных критериев делается вывод о возможности отнесения интерактивного фильма к отдельной форме гибридного экранного искусства.

В параграфе также рассмотрены аксиологические аспекты формата. Установлено, что выразительные средства интерактивного кино могут быть использованы как для создания продуктов, соответствующих феномену репрессивной десублимации в понимании Г. Маркузе, так и для произведений, поднимающих философские, социальные и общечеловеческие темы, опыт которых может быть перенесен за пределы экранной реальности.

В итоге диссертант приходит к заключению, что формирование интерактивного кино – закономерный этап развития экранного искусства на современной стадии существования общества. Он отражает изменения как в технологиях, так и в структуре человеческой активности, в представлениях людей о мире и собственной роли в нём.

В главе 3, «VR-кинематограф: эволюция формы, языка и трансформация зрительского опыта», история развития VR-кинематографа и природа виртуальности. Выявлена преемственность VR-кино от традиционного кинематографа в стремлении к максимальному зрительскому погружению. Особое внимание в главе уделяется восприятию зрителя и его роли при ознакомлении с VR-произведением. Проанализированы специфика языка VR-кино и возможности адаптации традиционных кинематографических средств выразительности (в частности, монтажа) в новой иммерсивной среде.

В параграфе 3.1. «Становление VR-кинематографа: от идеи виртуальности к художественной практике» обосновывается положение о том, что VR-кино является закономерным продолжением эволюции кинематографа, его реакцией на появление технологий, позволивших вовлечь в процесс восприятия

большее количество органов чувств. Диссертантом прослеживается история развития формата, начало которой связывается с аппаратом Sensorama 1957 года, уже продемонстрировавшим ключевую черту виртуального кино: тяготение к индивидуальному, а не коллективному опыту.

В ходе анализа выявлено, что VR-технология, предлагающая максимальное погружение, усиливает разрыв пользователя с физическим миром и прямым общением, что, с одной стороны, может служить побегом от реальности, а с другой усугубляет экзистенциальное одиночество, которое является чертой человека информационной эпохи.

Ключевым фактором в VR-кино признается эффект присутствия. В параграфе подчеркивается, что виртуальность в её философском смысле изначально свойственна кинематографу по самой его природе. Однако для достижения подлинной виртуальной реальности зритель должен быть целиком и непрерывно погружён в происходящее на экране. Установлено принципиальное различие: если в классическом кино полное погружение является кратковременным состоянием, достигаемым лишь в отдельные моменты просмотра, то в VR-кино оно становится основным и постоянным режимом восприятия.

Симуляционными средствами виртуальная реальность создает у человека эффект погружения, в результате которого из режима наблюдения пользователь переходит в режим участия, живого ощущения, испытания. Теперь он не только смотрит, а воспринимает различными органами чувств. Термин «зритель» расширяет своё лексическое значение вследствие трансформации обозначаемого объекта.

В завершающей части параграфа диссертант приходит к выводу, что появление VR-кинематографа представляет собой закономерный процесс в истории медиа. Каждая крупная технологическая новация в истории кино (звук, цветное изображение, стереокинематограф и др.) была направлена на повышение иммерсивности, предоставляя органам восприятия больше материалов для ощущений.

В параграфе 3.2. «Специфика языка VR-кинематографа и трансформация авторской и зрительской роли» исследуется специфика формирования языка VR-кинематографа, который принципиально отличается от классического в силу того, что традиционные кинематографические средства выразительности требуют переосмысления в иммерсивной среде, предоставляющей зрителю свободу выбора ракурса.

Диссертантом выявлено, что монтаж в VR-кино обретает новую форму: вместо резких склеек используются альтернативные типы переходов, включая плавный монтаж, основанный на технике морфинга. Внутрикадровый монтаж в виртуальной среде также переосмысливается и применяется иначе, чем в традиционном кинематографе. Управление вниманием зрителя осуществляется через композицию сферического пространства, систему визуальных и акустических маркеров, поведение персонажей и использование пространственного звука. Одним из новых выразительных средств становится художественный минимализм, необходимость которого обусловлена риском сенсорной перегрузки зрителя. При этом установлено, что некоторые классические приёмы, например «скримеры» в жанре хоррор, оказываются психологически неприемлемыми в виртуальной реальности из-за чрезмерности их воздействия. В VR-кино наблюдается тенденция к усилению интерактивных элементов, что ведёт к появлению новых приёмов, таких как тактильное взаимодействие с предметным миром и переключение пользовательских ролей между позициями свидетеля и героя.

В параграфе подробно анализируется трансформация статуса автора и зрителя в виртуальном кинематографе. Автор утрачивает часть традиционного тоталитарного контроля над взглядом зрителя, но при этом приобретает новую значимость, поскольку его деятельность теперь требует синтеза знаний из области кинематографа, психологии восприятия, архитектуры и видеоигр. Зритель кино для виртуальной реальности может занимать различные позиции (свидетеля, героя, самозванца), что определяется как сюжетом, так и технологическими средствами. Перемещаясь внутрь кадра, зритель стирает границу между реальным и

виртуальным, что превращает его из наблюдателя в активного участника. Однако, как показывают наблюдения, одновременно активируются и созерцательные модели восприятия, унаследованные от классического кино. Эмоциональный отклик становится более сильным и личностно значимым, а фокус внимания смещается на собственные ощущения зрителя внутри пространства. Опыт просмотра оказывается глубоко индивидуализированным, однако в культурной практике появляются сервисы для совместного просмотра и компенсаторные механизмы, такие как запись и публикация «летсплеев», которые фиксируют субъективную оптику пользователя и позволяют преодолеть технологическую «закрытость» индивидуального опыта.

В заключительной части параграфа рассматриваются перспективы развития VR-кинематографа и его языка, которые остаются в процессе активного становления и поиска. Проведенный анализ специфики виртуального кино демонстрирует, что в нём осуществляется не просто перенос классических кинематографических принципов в новую среду, а формирование принципиально новой гибридной формы на стыке кино, театра, архитектуры и видеоигр. Диссертант приходит к выводу, что именно эта гибридная природа, объединяющая противоречивые элементы, является ключом к пониманию уникального языка виртуального кинематографа и специфики его воздействия на зрителя.

В главе 4, **«FMV-произведения как самостоятельная форма гибридного искусства»**, проведен исторический анализ развития FMV-игр как гибридного искусства. Предложена авторская типологизация FMV-игр. Рассмотрены ключевые произведения каждого типа. Проанализирована природа FMV-игр и выявлена их специфика на уровне структуры и модели взаимодействия с пользователем.

В параграфе 4.1. **«Эволюция FMV-игр: от вынужденного использования к уникальной структуре»** рассматривается специфика FMV-игр как гибридных произведений, основанных на предзаписанном видео с участием живых актёров, интегрированном в игровое пространство. Их гибридность складывается из элементов видеоигры, кинематографа и интерактивного кино.

Исторически FMV-игры восходят к середине XX века (например, Auto Test, 1954), но как массовый жанр они оформились в 1990-х годах. Их эволюция позволяет выделить два типа:

- архаический тип (1990-е годы). Представляют собой произведения, в которых FMV-элементы использовались во многом по техническим и экономическим причинам, как вынужденная мера для преодоления ограничений компьютерной графики.

- ренессансный тип (с 2010-х годов). Видео становится осознанным художественным выбором. Кинематографические вставки выступают структурообразующей доминантой, формируя мозаичный нарратив, требующий интерпретации.

FMV-игры представляют собой сложные медиа гибридного характера, в которых видеоигра совмещается с кинематографом с сохранением самостоятельности каждого из этих элементов. Сложность данного вида медиа даёт возможность именовать его термином «FMV произведение».

В параграфе 4.2. «Специфика гибридной природы FMV-игр: нарратив, интерактивность и роль пользователя» выявляются сущностные характеристики ренессансных FMV-произведений, отличающие их от смежных форм – кино, традиционных видеоигр и интерактивного кино.

От классического кинематографа FMV-произведения отличаются раздробленной нарративной структурой, которую пользователь должен самостоятельно собрать из видеофрагментов, выступая в роли интерпретатора. FMV-произведения, как и интерактивное кино, могут быть охарактеризованы как «холодные» медиа, тяготеющие к созданию «открытых» произведений и находящиеся на пересечении логик репрезентации и контроля. Также они реализуют модель «закрытой» интерактивности, где свобода выбора ограничена запрограммированными сценариями. Однако при общности этих характеристик принципиальное различие заключается в направленности пользовательской активности. В интерактивном кино активность зрителя заключается в выборе, непосредственно влияющим на развитие сюжета и ведущим к одной из множества

заранее заданных концовок. В FMV-произведениях, напротив, активность пользователя направлена не на конструирование альтернативных сюжетных путей, а на решение герменевтического вызова, связанного с распутыванием повествовательной загадки.

В FMV-произведениях принципиально иной и источник вариативности: он строго ограничен набором предзаписанных роликов, в отличие от потенциально бесконечных сценариев, генерируемых в традиционных играх. Важной чертой формата FMV-произведений является то, что он открыт для «коллективной герменевтики» – непредусмотренного совместного прохождения, где пользователи становятся со-интерпретаторами.

Роль пользователя в FMV-произведениях определяется как «плеер» (player), который циклически переключается между просмотром и аналитическим поиском связей, выступая «монтажёром» нарратива.

На основе проведенного анализа делается вывод о необходимости определения FMV-произведений в качестве отдельной от видеоигр и интерактивного кино формы гибридного искусства, предлагающей уникальный опыт, недоступный при взаимодействии с другими видами медиа. FMV-произведения наглядно демонстрируют разнообразие гибридных форматов современного искусства, опирающихся в своём развитии преимущественно на эстетические и художественные принципы.

«Заключение» диссертации обобщает исследование тенденций гибридности современных экранных искусств, подчеркивая, что этот процесс обусловлен не только технологическим прогрессом, но и социокультурными факторами: глобализацией, изменением восприятия и потребностью в гибридных художественных формах, диалогичностью культуры. Анализ выявил три ключевых гибридных вида — интерактивное кино, VR-кинматограф и FMV-игры, каждый из которых выработал уникальные нарративные и эстетические стратегии, трансформируя роль зрителя в активного участника или соавтора. Устойчивость этих тенденций указывает на необходимость дальнейшего изучения эволюции

экранных искусств в условиях цифровой культуры, включая пересмотр традиционных теоретических подходов.

**Публикации автора по теме диссертации в изданиях, рекомендованных
Высшей аттестационной комиссией при Министерстве науки и высшего
образования Российской Федерации:**

1. Хотин Д.М. FMV-игры как новая форма гибридного медиа // Культура и искусство. – 2025. – № 5. – С. 1-11. (0,7 а.л.)
2. Хотин Д.М. Проблема дефиниции интерактивного фильма: игра или кино // Культура и искусство. – 2025. – № 1. – С. 50-66. (1,1 а.л.)
3. Хотин Д.М. Специфика VR-кино и нового киноязыка // Культура и искусство. – 2025. – № 6. – С. 13-26. (0,8 а.л.)
4. Хотин Д.М. Процессы гибридизации и внедрения интерактивности на телевидении // Человек и культура. – 2026. – № 1. – С. 30-41. (0,8 а.л.)

Публикации в других изданиях:

5. Хотин Д.М. Интерактивное кино в контексте репрессивной десублимации // Высшая школа: научные исследования: материалы Межвузовского международного конгресса / отв. ред. Д.Р. Хисматуллин. – М.: Инфинити, 2026. – С. 176-182. (0,4 а.л.)
6. Хотин Д.М. Тенденции индивидуализации в гибридных экранных искусствах и практики преодоления экзистенциального одиночества // Медиакультура. – 2026. – № 2 (1). – С. 34–52. [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://media-culture.ru/tpost/2mbdygk2z1-tendentsii-individualizatsii-v-gibridnih> (1 а.л.)
7. Хотин Д.М. Эволюционный путь интерактивного фильма и его утверждение в качестве гибридной формы искусства // Материалы Международного молодежного научного форума «ЛОМОНОСОВ-2026» / отв. ред. И.А. Алешковский, А.В. Андриянов, Е.А. Антипов, Е.И. Зимакова. – М.: МАКС Пресс, 2026. [Электронный ресурс] Режим доступа: https://conf.msu.ru/archive/Lomonosov_2026/data/40694/195436_uid1159578_report.pdf (0,2 а.л.)

Общий объём опубликованных работ по теме исследования составляет 5 а.л.