

УДК 004.738.5: 621.397.13

**Антонюк Олексій, ст. магістратури факультету журналістики;**  
науковий керівник – к.соц.ком. Золяк В. В. (Міжнародний економіко-  
гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука, м. Рівне)

## **РОЛЬ ІНТЕРАКТИВНОГО ТЕЛЕБАЧЕННЯ У СУЧАСНОМУ МЕДІАПРОСТОРИ**

***Анотація.** У статті розглянуто два найпоширеніших види телевізійного інтерактиву, що нині використовуються в Україні та в світі. Проаналізовано за допомогою яких основних технічних засобів можна досягнути ефект інтерактиву від телевізійної студії до глядача. Обґрунтовано роль інтерактивного телебачення з усіма властивими йому засобами як конкурентоспроможного виду медіа.*

***Ключові слова:** телебачення, Інтернет, ТВ-тюнер, інтерактивність, інтерактивні телерадіомовні передачі, смартфон.*

***Аннотация.** В статье рассмотрены два наиболее распространенных вида телевизионного интерактива, что сейчас используются в Украине и в мире. Проанализировано с помощью, каких основных технических средств можно достичь эффекта интерактива от телевизионной студии к зрителю. Обоснована роль интерактивного телевидения со всеми присущими ему средствами как конкурентоспособного вида медиа.*

***Ключевые слова:** телевидение, Интернет, ТВ-тюнер, интерактивность, интерактивные телерадиомовные передачи, смартфон.*

***Annotation.** The two most common types of interactive television that currently used in Ukraine and in the world are considered in the article. The authors analyzed which basic technical means can help the effect of interactive from the television studio to the viewer. The role of interactive television with all its peculiar means as a competitive media form is grounded.*

***Keywords:** television, Internet, TV tuner, interactivity, interactive TV shows, smartphone.*

**Інтерактивне телебачення** (також відоме як ITV або IPTV) – форма медіа-конвергенції, яка додає функції передачі даних до традиційних телевізійних технологій, стандарт цифрового телебачення в мережах передачі даних за протоколом IP, що використовується операторами цифрового кабельного телебачення [1].

Строго кажучи **інтерактивне телебачення (ІТБ)** – це організаційно-технічна система, основою якої є комплекс програмно-апаратних засобів

для обміну інформацією. Стандарти, схвалені міжнародним технічним співтовариством, включають в ІТБ будь-які нелінійні впливи на трансльований відеоряд (випереджаючий запис телепрограми і подальший її перегляд з виключенням рекламних вставок, передача зі студії в рамках однієї телепрограми надлишкового контенту і її вибіркового перегляду абонентом, переміщення відеоблоків і їх багаторазовий перегляд у навчальних телепрограмах і т.п.)

Інтерактивне телебачення за час свого розвитку суттєво змінилось та удосконалилось. Сучасне інтерактивне телебачення являє собою своєрідну градацію від низької інтерактивності (зміна каналів, перегляд опису телевізійної програми) до високої інтерактивності, в якій наприклад, телеглядач різними діями напряму впливає на програму. Найбільш очевидним прикладом такого впливу є голосування в реальному часі на екрані, за допомогою телефону чи пульта [2].

Термін «Інтерактивне телебачення» нині використовується для позначення досить різноманітних видів інтерактивності, що в свою чергу може призвести до непорозумінь.

**Метою нашої статті** є дослідження інтерактивності на телебаченні та розгляд двох найпопулярніших типів телевізійного інтерактиву, які нині використовуються в Україні та світі

### *Інтерактивність у вмісті телевізійних програм.*

Ідея такого виду інтерактиву полягає у тому, що глядач напряму своїми вчинками впливає на теледію. Його основою є телевізійні програми, в яких взаємодія з телеглядачем стає формотворчим елементом, а сам телеглядач не просто пасивно сприймає інформацію, поширювану комунікатором, але в тій чи іншій мірі бере участь у створенні телепередачі. Ця участь телеглядача може бути різною за ступенем активності і за формою (від емоційної реакції на дію в студії до справжньої співтворчості), але в будь-якому випадку він, як особистість, включений у теледію. Звичайно, взаємодія з аудиторією органічна для ЗМІ, але в цих програмах вона з латентної перетворюється на явну.

Починаючи з лютого 2008 року на українському «Першому Національному» каналі транслюються ігри Українського клубу знавців «Що? Де? Коли?». Нині програма транслюється на телеканалі 1+1. Найвідомішими її гравцями є Ігор Кондратюк та Борис Бурда. Гра побудована на протиборстві двох команд «Знавців» та «Телеглядачів», де перші відповідають на запитання других. У телевізійному варіанті гри кожна правильна відповідь на запитання дає команді одне очко, неправильна відповідь додає одне очко «команді глядачів» [3].

Інтерактив у цій телепрограмі досягається тим, що кожний глядач може надіслати своє запитання та позмагатись із командою знавців. Також під час всього ефіру відбувається телефонне голосування за звання кращого

знавця команди. У іншому проекті телеканалу 1+1 телепрограмі «Танці з зірками» 2017, глядачі за допомогою sms-голосування віддаючи голос за своїх фаворитів самі вирішують хто з учасників покине проект. Це інколи призводило до драматичних ситуацій коли, незважаючи на низькі оцінки від суддів проекту, що означало найгіршу підготовку впродовж тижня, учасник проходив далі завдяки прямій підтримці глядачів. Зокрема на сьомому тижні проекту глядачі за допомогою sms-голосування підтримали ведучого телевізійної програми «Світ на виворіт» Дмитра Комарова хоча судді доволі критично оцінили його номер. Розуміючи різницю між підготовкою з іншими учасниками він подякував телеглядачам за активну підтримку та поступився місцем іншому учаснику Юрію Ткачу.

«Я пояснив, яка була місія мого приходу в шоу. Всі ми боїмося того, що скажуть люди та експерти. І так ми вбиваємо свої мрії. Я хотів показати, що якщо у вас є підтримка, то ви зможете все» – прокоментував своє рішення Дмитро Комаров [4].

Це один із прикладів коли програму творять самі ж глядачі. Прикладом цього виду інтерактиву зі світового досвіду можна відзначити панель інтерактивного сприйняття Clickvision, що ззовні нагадує телефон. Її використовують в новинах Великобританії. За допомогою цієї панелі можна набирати коментарі, відповідати на запитання, опитування, та відправляти це у студію таким чином проявляючи свою позицію з того чи іншого питання [5]. Хоча сама панель має технічне спрямування проте призначена саме для впливу на телевізійну програму.

#### *Інтерактивність за допомогою телевізійної техніки.*

Це найпоширеніший на цей момент вид інтерактиву. Він досягається за допомогою різноманітних технічних засобів, але в основному за допомогою ТВ-тюнера та телевізійного пульта. ТВ-тюнер – телевізійний приймач (тюнер), призначений для прийому телевізійного сигналу в різних форматах [6]. Такий пристрій дозволяє проводити низку дій, що розширює участь глядача в телевізійному процесі на відміну від пасивного споживача інформації у звичайному телебаченні. Користувач має можливість ставити трансляцію на паузу, здійснювати процес перемотування, переглядати телепрограму ефіру з розширеним описом інформації про неї та багато інших. Найпопулярнішою функцією в такому виді інтерактиву є відео за запитом. «Відео за запитом» (Video-on-Demand - VoD) – це базовий сервіс системи інтерактивного телебачення, що дозволяє здійснити індивідуальну трансляцію контенту для користувача за його запитом та у зручний час. Таким чином, фільм чи будь який інший вид контенту можна замовити з каталогу і переглядати його з підтримкою функцій перемотування і паузи [1].

На сьогоднішній день в Україні є кількадесят компаній що надають послуги інтерактивного телебачення. Розглянемо на прикладі ТВ-тюнера

української компанії «Воля», яка є провідним загальнонаціональним телекомунікаційним провайдером, основний перелік інтерактивних функцій:

1. Розподіл каналів за жанрами та сортування їх за алфавітом для зручності навігації;

2. Доступ до YouTube – перегляд улюблених відеороликів на великому екрані в чудовій якості;

3. Можливість створення кількох переліків обраних каналів для кожного з членів родини;

4. Можливість пошуку передач чи фільмів за всіма «каталогами» меню (EPG, ТБ-архів, кінотеатр тощо);

5. Безкоштовні оновлення програмного забезпечення та інтерактивних додатків;

6. Кінотеатр – фільми на будь-який смак (відеотека понад 30000 найменувань);

7. ТБ-архів з можливістю перегляду програм за останні 7 днів;

8. Можливість налаштування нагадувань на майбутні події з швидким перемиканням на потрібний канал;

9) Блокування доступу дітей до небажаних каналів («батьківський контроль») [7].

Важливо розуміти, що цей вид інтерактивності не змінює вміст телефіру, як перший вид, та властиву йому лінійність, а лише дозволяє користувачу здійснювати контроль над переглядом телепрограм та фільмів для якомога більшого комфорту.

Яскравим прикладом інтеграції такого виду інтерактиву в світі є досвід компанії Panasonic. Вона створила та представила прототип технології Panasonic Life Wall на Panasonic Consumer Electronics Show ще у 2008 році. Жива стіна – це буквально стіна у вашому домі яка за допомогою спеціального проектору перетворюється на екран [8]. За допомогою технології розпізнавання обличчя «Жива стіна» слідує за глядачем та коригує розмір екрану відповідно до відстані яка знаходиться між глядачем та стіною. Коли система фіксує відсутність погляду на екран довше ніж на сорок секунд, вона вимикається. Система фіксує жести користувача та за допомогою них дозволяє керувати переглядом. Мета проекту – не прив'язувати глядача до якогось конкретного місця в домі та надавати телевізійну картинку на будь якій поверхні.

**З проведеного дослідження** можна зробити висновок, що в сучасному медіа-просторі немає дефіциту інформації, більше того її настільки багато що освоїти навіть те що відбулось за день неможливо і за тиждень. Думка про те, що Інтернет повністю поглине собою телебачення не залишивши від нього сліду поступово відпадає у багатьох користувачів. В сучасному медіапросторі можна спрогнозувати, що головну позицію отримає такий вид поширення інформації який буде найзручнішим а не найдоступнішим.

Телеглядач нового покоління, або інтерактивний глядач, тепер не просто споживач, що отримує інформацію – це споживач що володіє усією потрібною йому інформацією та керує часом її перегляду. Можливості інтерактивного телебачення, що надають абоненту можливість перегляду контенту, коли йому зручно, не просто кардинально змінюють властивості телебачення, але вже в собі змінюють якість життя телеглядачів. Уже немає необхідності наприклад приїжджати в час виходу улюбленого серіалу чи випуску новин, а щоб впливати на телеєфір не потрібно бути прив'язаним до телевізору, це можна робити і з смартфона.

1. Кім Пюнгхо Історія невдалих технології : розкриваючи протиріччя інтерактивних телевізійних мереж» / Кім Пюнгхо // Журнал – Juvnost public, 1999.
2. [Уолтер Макдавел](#) Головне мовлення обстеження електронних засобів масової інформації» / [Уолтер Макдавел](#), Майкл Макгрегор, [Пол Дріскол](#). – 2009. – С. 26–27
3. [Український міжнародний телевізійний клуб знавців «Що? Де? Коли?»](#) [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://tv-igra.com.ua/smi>
4. Це сталося : Дмитро Комаров залишив проєкт «Танці з зірками» [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://tsn.ua/glamour/ce-stalosya-dmitro-komarov-zalishiv-proekt-tanci-z-zirkami-1008080.html>.
5. Джесіка К. Соціальне телебачення на підйомі [Електронний ресурс] / К. Джесіка. – Режим доступу : <http://www.bandt.com.au/news/social-tv-on-the-rise>
6. Інструкція користувача Sync Master 940 MW [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [downloadcenter.samsung.com/content/UM/200612/20061207161952390\\_BN59-00480D-05Rus.pdf](downloadcenter.samsung.com/content/UM/200612/20061207161952390_BN59-00480D-05Rus.pdf).
7. Інтерактивне ТБ – робить будь-який телевізор Smart [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://volia.com/ukr/smarthd/smart-hd/>
8. 150-дюймовий телевізор Life Wall від Panasonic [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.engadget.com/2008/08/29/panasonics-150-inch-life-wall-tv-ging-production-in-2009/>