

Christopher Hales

Czy interaktywne fabularne filmy i programy telewizyjne mają przed sobą przyszłość?

Wprowadzenie

Realistyczne materiały fabularne – w formie transmisji na żywo bądź wcześniej nagranych scen – stanowią przeważającą większość programów telewizyjnych, nagrań wideo i filmów, podczas gdy tzw. materiały graficzne przeważają w grach i na stronach internetowych. Jakie są więc możliwości rozwoju dla połączenia realistycznych scen fabularnych z interaktywnością? Pomysł nie jest nowy i już od lat 60. jest realizowany w różnych formatach przekazu, głównie z przeznaczeniem rozrywkowym albo edukacyjnym. Jednak tym produkcjom najczęściej nie udaje się zdobyć publiczności i przynosić straty. W tekście podjęta została próba wykazania, że nie techniczne kwestie form przekazu są tu przyczyną niepowodzeń, ale że problemy pojawiają się u podstaw procesu produkcyjnego – same produkty są źle wymyślane. Przyszłość zależy mniej od technologii, a bardziej od koniecznych zmian w pojmowaniu interaktywności.

Praktyka

Każdy, kto cokolwiek wie na temat systemów interaktywnych, musi rozumieć praktyczne trudności wynikające z łączenia wcześniej zarejestrowanych sekwencji filmowych bądź wideo w struktury interaktywne. Popularnym modelem jest scenariusz akcji typu „co, jeśli”, posiadający strukturę rozgałęziającą. W dramacie, na przykład, pojawiają się dylematy typu: czy główny bohater powinien odwiedzić chorą matkę czy spędzić wieczór z przyjaciółmi? W miarę rozwoju akcji w czasie, każdy wybór prowadzi do kolejnych rozgałęzień fabuły. Sytuacja ta jest dobrze znana m.in. z materiałów szkoleniowych nagrywanych na taśmach wideo bądź płytach CD. Spotykamy w nich wiele możliwych wariantów reakcji, z których tylko jedna jest prawidłowa.

Półgodzinny program według scenariusza „co, jeśli” wymaga oczywiście wyprodukowania o wiele większej ilo-

ści materiału, który musi być dostępny widzowi. Stąd produkcowanie takich programów jest stosunkowo bardzo kosztowne, wymuszając tym samym konieczne oszczędności w obsadzie, czy podczas innych etapów produkcji. W rezultacie ostateczny produkt pozbawiony zostaje wiarygodności lub może być słabej jakości. Kolejną trudnością mogą stać się zbyt ambitne założenia przy konstruowaniu struktury rozgałęziającej, jako że liczba fabularnych rozgałęzień, które muszą zostać zarejestrowane, wzrasta w postępie geometrycznym. Tu jednak można ratować się pomysłowością w tworzeniu komplikacji fabuły, które mogą się łączyć i przenikać.

Następnym modelem strukturalnym jest model równoległy, w którym kilka historii naraz jest odtwarzanych jednocześnie, co równocześnie stało się rodzajem strategii w walce o uwagę widza. Ten model pasuje do opowiadania typu „punkty widzenia”, w którym fabuła sama w sobie nie musi się zmieniać, a my wybieramy postać, której losy śledzimy, albo scenierię, którą chcemy obserwować. Taki program może być zrealizowany w formacie emisji telewizyjnej przy jednoczesnym użyciu więcej niż jednego kanału, podczas gdy widz może zmieniać kanały według własnego upodobania. Wiele państwowych telewizji (m.in. BBC 1 i 2 w Anglii, SVT 1 i 2 w Szwecji) ma za sobą eksperymenty w tym zakresie, ale ten model programu nigdy nie zdobył popularności. Niezależnie, ale starannie zsynchronizowane historie, muszą być zarejestrowane i zmontowane, a następnie wyemitowane w tym samym czasie, i tu znowu pojawia się problem zbyt dużej ilości materiału. Ten typ zsynchronizowanego, wielościeżkowego programu jest bardziej odpowiedni dla telewizji kablowych i satelitarnych, które dysponują większą ilością dostępnych kanałów. Kanadyjska firma Videotron spróbowała tej formy na początku lat 90., emitując kryminał *A vous l'enquete: L'affaire Landreux*, pokazywany jednocześnie na czterech kanałach. W niektórych momentach widzowie mogli wybrać punkt widzenia, w innych – osobę, która miała być przesłuchana (były też cztery możliwe zakończenia, z których tylko jedno

właściwe). Zablokowanie kanałów jednym programem nie odpowiadało jednak widzowi – dowodem może być zdecydowanie negatywna reakcja widzów na projekt *D-Day* pokazywany w sześciu duńskich kanałach w Nowy Rok 2000. Wydaje się, że jednoczesna emisja w kilku kanałach telewizyjnych może być używana do transmisji na żywo (np. jako wiele perspektyw z wyścigów Formuły 1) bardziej niż do transmisji wcześniej zarejestrowanych programów fabularnych. Na przykład telewizja Sky Sports zestawiała kilka kanałów, którym nadała charakter jednego tzw. „interaktywnego” kanału, oferując publiczności możliwość oglądania meczu z perspektywy dowolnie wybranej kamery.

W obydwu przypadkach, z powodu konieczności nakręcania znacznie większej ilości materiału niż to widać w jednorazowym oglądaniu, trudno jest długo utrzymać interaktywną strukturę programu. Dlatego gotowe produkty to zazwyczaj krótkometrażowe filmy lub programy telewizyjne, trwające około dwudziestu do trzydziestu minut, które mogły się wydawać widzom mało istotne, wartościowe czy treściwe. Podjęto niewiele prób wyprodukowania komercyjnych nagrań CD, DVD, programów TV czy filmów, które starały się sprostać filmowemu standardom fabularnym i dramatycznym w połączeniu z interaktywnością. Wiele firm, które je produkowały, już nie istnieje. Gdy widzowie mogą wybierać pomiędzy wydawaniem pieniędzy na niedorobione filmy z dwoma czy trzema elementami interakcji a wydawaniem pieniędzy na gry komputerowe, zapewniające dziesiątki godzin grania, wybór zwykle pada na gry. Z tego powodu wielu twórców filmów i programów interaktywnych wprowadza elementy gier komputerowych do swoich produktów, za to do wielu gier dodaje się sceny filmowe (*Full Motion Video*). To prowadzi do nieuchronnego konfliktu między biernym oglądaniem a aktywną grą, dwoma stanami aktywności praktycznie nie do pogodzenia w ramach jednego produktu. Takie wytwory są często wyśmiewane przez krytykę za to, że w końcu są jednocześnie i złymi grami i złymi filmami, w których nieinteraktywne wstawki filmowe są wmontowane między całkowicie interaktywne animowane fragmenty, jak np. pilotowanie statku kosmicznego. Typowym przykładem są tytuły takie jak *Wing Commander*, czy ostatnio bardziej udana gra *X-Files* z Hyperbole Studios, zawdzięczająca swój sukces dużej grupie fanów kultowego serialu telewizyjnego o tym samym tytule. Gra ta składa się niemal wyłącznie z sekwencji wideo połączonych za pomocą patentu producenta pod nazwą VirtualCinema (jest to wirtualna maszyna interaktywna i interfejs dla interaktywnych mediów), jednak użycie nagrań wideo nie jest w stanie zrównoważyć przewagi konwencjonalnych wzorców właściwych dla gier komputerowych, według których skonstruowany jest ten produkt.

Problemy koncepcyjne

Problemy z rynkową popularnością interaktywnych filmów i programów telewizyjnych nie ograniczają się tylko do kwestii praktycznych. Przy projektowaniu interaktywnego fabularnego filmu w konwencji realistycznej każdy automatycznie odwołuje się do już istniejących produktów, zarówno zwykłych filmów i programów TV, jak i utworów interaktywnych – gier komputerowych czy „multimedialnych” prezentacji na płytach CD. Tworzenie filmów i programów telewizyjnych jest tak mocno umieszczone w kontekście już istniejących produkcji, stereotypowe i skonwencjonalizowane (jest masa podręczników o tym, jak zrobić film fabularny w typie hollywoodzkim), że wszelkie świeże pomysły są tym przyduszone. Większość szkół filmowo-telewizyjnych uczy studentów tylko realizowania popularnych rynkowo wzorców. W rezultacie powstaje przekonanie, że wzorce sprawdzone w popularnym kinie czy telewizji mogą być bezpośrednio przeniesione do formatu interaktywnego. W nielicznych szczególnych przypadkach tak może być, ale takie „re-mediowanie” wcale nie musi kończyć się spodziewanym sukcesem i okazuje się, że lepiej byłoby zrobić po prostu zwyczajny hollywoodzki film. To samo odnosi się do sprawdzonych wzorców gier komputerowych: zwykła gra jest lepsza niż niedorobiony zlepek gry i scen filmowych, które, choć dodają realizmu, w gruncie rzeczy tylko przeszkadzają w graniu. Wielu twórców produktów interaktywnych cierpi na kompleks Hollywood i czerpie natchnienie głównie z konwencjonalnych filmów przygodowych.

Warto przyjrzeć się pierwszemu filmowi interaktywnemu z 1967 roku. W Kino-Automacie na Expo '67 w Montrealu pokazano krótki film zatytułowany *One Man and His World* wyreżyserowany przez Czecha Radusza Cincere. Problem wyboru wariantów akcji został rozwiązany w ten sposób, że aktorzy teatralni (łącznie z głównym bohaterem filmu) pojawili się na żywo na scenie przed ekranem, na którym wyświetlany był film. Film w kluczowych momentach zatrzymywano przy ekranie podzielonym na dwie połowy, na których przedstawiono alternatywy dalszego rozwoju akcji, a publiczność była zachęcana do dokonania moralnego osądu i wskazania wybranego wariantu. Wokół ekranu umieszczono światła, które, zapalając się, pokazywały wybór widzów (każdy miał do wyboru dwa przyciski), a głos większości decydował o dalszych losach projekcji. W czasie półgodzinnego filmu publiczność mogła „głosować” tylko w siedmiu przypadkach. Wersje wydarzeń przedstawione na filmie nie były rozbieżne: obie, choć bardzo różnie rozegrane, zbiegały się w kolejnych punktach wyboru.

Film cieszył się wielkim powodzeniem, pokazywano go przy pełnych salach, a podczas Expo '67 był szeroko komentowany w prasie; potem wrócił do Czechosłowacji, został poka-

zany w większych miastach i wreszcie... kompletnie zapomniane, od czasu do czasu doczekując się nostalgicznej wzmianki w naukowych artykułach o nowych mediach. Film stał się nie czym więcej jak uboczną atrakcją wystawy, krótkotrwałą ciekawostką. Tymczasem format wyświetlania IMAX, również debiutujący na Expo '67, od tamtej pory jest częścią popularnego kina i intratnym przedsięwzięciem, ponieważ przedstawiał niemal wyłącznie wciągające materiały dokumentalne nakręcone w specjalnie wybranych, wizualnie atrakcyjnych lokalizacjach.

Chodziło o to, że poza nowością polegającą na głosowaniu i teatralnej mediacji, film Kino-Automatu był tylko zwykłym dobrym filmem kinowym: przedstawiał dobrze scharakteryzowane postaci, miał początek, środek i koniec, pokazywał relacje, dylematy i kryzysy. Postarano się o dobre zdjęcia i oprawę muzyczną. Być może formuła, w jakim film został zaprezentowany, radziła sobie bardzo dobrze z pytaniem „co, jeśli”, które często nasuwa się widzom w czasie oglądania fabuły, ale tak naprawdę linearna struktura równie doskonale radzi sobie z tym pytaniem. W efekcie wersja interaktywna nie jest ani lepsza od wersji linearnej, a prawdopodobnie jest nawet gorsza. Widz wprawdzie może obejrzeć film interaktywny jeszcze raz, żeby obejrzeć to, czego nie zobaczył przy pierwszym oglądaniu, ale takie zastrzeżenie traci znaczenie, jeśli reżyser zdecyduje się pokazać wszystkie wersje wydarzeń w montażu linearnym. Oto fragment recenzji z filmu *Sliding Doors*: „piękna młoda Angielka dowiaduje się, że została zwolniona z pracy. Po drodze do domu zamykają się przed nią drzwi wagonu metra, otwierając możliwość pytania 'co, jeśli?'. Jej życie zaczyna biec dwoma torami: w jednym na początku zdążyła wsiąść do metra, w drugim nie”. Obie wersje życia bohaterki pokazane są w filmie, który, choć biernie oglądany przez publiczność, zachowuje siłę osobistej reżyserskiej wizji i element niespodzianki, który mógłby zostać zagubiony, gdyby interwencje widza zmieniały bieg filmu. *Sliding Doors* jest tylko jednym z wielu filmów, które pokazują różne wersje fabuły – inny to na przykład *Smoking/No Smoking* Resnaisa (oparty na sztuce Alaina Ayckbourn).

Struktura równoległa pojawia się w kilku filmach Roberta Altmana, np. *Short Cuts* z 1993 przedstawia wiele postaci, których losy zazębiają się. Jest to w zasadzie film „punktu widzenia”, w którym reżyser sam zdecydował o ostatecznym przebiegu fabuły. To na pewno lepsze wyjście niż wersja interaktywna, pozwalająca widzowi wybierać oglądanie losów jednej postaci, bo Altman przedstawia najbardziej interesującą i odkrywczy bieg wydarzeń. *Rashomon* Kurosawy to z kolei film bardziej subiektywny, gdzie widzowie oglądają kilka różnych relacji świadków tej samej zbrodni.

Już po tych kilku przykładach można stwierdzić, że kino interaktywne, które próbuje wzorować się na kinie tradycyj-

nym, jest skazane na niepowodzenie. Filmy interaktywne w całej swojej historii od roku 1967 albo starają się naśladować konwencje dramaturgii filmowej (postaci, struktury, fabuły), albo biorą jakiś kinowy przebój, np. jakiś film o Jamesie Bondzie czy coś podobnego, i przerabiają go na produkt tzw. *Interactive Entertainment*, choć w rzeczywistości jest to jedynie gra przygodowo-strategiczna. Nawet w dzisiejszych czasach superszybkiej komputerowej technologii cyfrowej w interaktywnych filmach nadal dzieje się to, co kiedyś: bohater znajduje się w emocjonalnym kryzysie lub staje przed uczuciowymi dylematami, widz musi dokonać wyboru. I choć dzieje się to za pośrednictwem komputera, a nie głosowania na żywo w kinie, struktura i intencja utworu najczęściej pozostają identyczne jak trzydzieści lat temu – i nadal film interaktywny pozostaje marginalną ciekawostką! Najwyraźniej nie ma cudownego sposobu na udane interaktywowanie konwencjonalnego wzorca. Zupełnie inną opinię ma Greg Roach, założyciel Hyperbole Studios (wydawca kilku produkcji CD, między innymi wspomnianą grę *X-Files*), który stwierdził, że: „film interaktywny [...] stara się stworzyć i utrzymać fabularną dramaturgię, jaką charakteryzują się prawdziwe filmy. Autorzy scenariuszy usiłują wykreować bohaterów wielowymiarowych i wiarygodnych we właściwie skonstruowanych fabułach”. Film interaktywny według Roacha byłby „odpowiednikiem filmu ekranowego [...] o narracji nasyconej emocjonalnie i przywołitym budźcie. W poszukiwaniu złotego środka między biernym odbiorem a interaktywnością twórcy hollywoodzcy dopracowują przede wszystkim fabułę”¹.

Co będzie dalej?

Co więc pozostaje, jeśli fabuły linearne nie mogą sprawdzić się w formacie interaktywnym? Uważam, że powinniśmy znaleźć sobie inne wzorce i punkty odniesienia niż tradycyjne produkcje telewizyjne i kinowe. Na przykład utwory filmowe Petera Greenaway'a nie stosują się do zwyczajowych norm i konwencji. On sam mówi o tym wyraźnie: „Dlaczego kino tak się zbratało z opowiadaniem historii? Czy nie mogłoby rozwijać się bez tego? Moje kinowe eksperymenty z systemami liczbowymi, sekwencjami alfabetycznymi czy symboliką kolorów służyły podważeniu niekwestionowanego przekonania, że opowieść jest koniecznym i fundamentalnym paradygmatem kina”. Innym inspirującym artystą jest oryginalny polski filmowiec Zbigniew Rybczyński, o którym Ryszard Kluszczyński pisze, że jest „jednym z najważniejszych artystów, którzy przełamali konwencję linearną w kinie [...]”. W szczególno-

¹ <http://www.virtualcinema.com./press.htm> (13.04.2004).

ści *Nowa książka* (1975) i *Tango* (1980) oglądane z dzisiejszej perspektywy okazują się być bardzo istotnymi dokonaniem w rozwoju nieliniowej poetyki filmowej². Rybczyński opisuje to jako stadium „pre-interaktywne”. Podczas gdy jego rzadko pokazywana poliekranowa *Nowa książka* została stworzona przy zastosowaniu wieloscenowego montażu filmowego w mistrzowskiej choreografii i aranżacji przestrzennej hollywoodzki utwór Mike'a Figgisa *Timecode* (1999) używa podobnego formatu bez żadnej innowacyjności tylko po to, żeby jednocześnie pokazać cztery wątki konwencjonalnej fabuły „punktu widzenia” sfilmowane łatwo i tanio przy użyciu jednoczesnej rejestracji na cyfrowych kamerach wideo. To w rzeczywistości mocno „staroświecka” robota. Eksperymentujący filmowcy i artyści, od surrealistów poprzez Maję Deren do Billa Viola, mają do zaproponowania ciekawsze pomysły na modele interakcji, ponieważ często kwestionują naturę samego medium filmowego.

Gdy szerokopasmowe łącze internetowe jest niezbyt wydajne jako nośnik dla interaktywnych produktów wideo, już DVD i interaktywna telewizja nie stwarzają żadnych problemów technologicznych przy przekazywaniu interaktywnych filmów fabularnych. Sama metafora interakcji powinna być podstawą dla tworzenia odpowiednich fabuł. W filmie DVD *Tender Loving Care*, choć nie jest on szczególnie przełomowym osiągnięciem, pretekst interakcji (udział w teście psychologicznym) jest integralną częścią historii. Producent opisuje film na stronie internetowej jako:

prowokacyjny, psychologiczny dreszczowiec, w pełni wykorzystujący oszałamiające możliwości technologii DVD i przenoszący CD-ROM w nowe obszary. Z udziałem dwukrotnie nominowanego do Oscara Johna Hurta, oparty na powieści Andrew Neidermana (*Devil's Advocate*), TLC dostarcza wszystkich przyjemności tradycyjnego filmu, przy czym w unikalnej warstwie interaktywnej zaspokaja też zainteresowania psychologiczne i instynkty podglądania. TLC jest różny od tzw. filmów interaktywnych; jego wyjątkowość polega na tym, że to psychika widza jest niewidzialnym reżyserem opowieści, decydując w każdej chwili o kierunku rozwoju postaci i fabuły³.

Moje własne filmy CD-ROM są skonstruowane wokół elementu interakcji, jak np. slapstickowa komedia *Jinxed!*, w której nie ma scen komicznych dopóki widz nie „kliknie” myszką na określone przedmioty w pokoju bohatera w ściśle określonym momencie. Wtedy bohater wywraca się albo spotykają go inne małe nieszczęścia. Film ten może być wyemitowany przez

² R. W. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999, s. 160.

³ <http://www.aftermathmedia.com/tlc/aboutframe.htm> (10.04.2004).

interaktywną telewizję, jeśli sceny slapstickowe zostaną uprzednio zainstalowane przed pokazem. Komedijowy quiz telewizyjny *Banzai TV*, emitowany w Anglii przez Channel 4 i Sky Interactive, jest prototypem takiego modelu „uprzedniej instalacji”. Program został zaprojektowany jako zwariowany i zabawny nawet bez elementu interaktywności, dostępnego jedynie w kanale „Sky” (w Anglii). Przy projekcji dodatkowe specjalne sceny są instalowane w dekodernach na początku programu, żeby widza biorącego udział w zakładach spotykały komiczne pochwały lub obelgi ze strony głównych bohaterów show. Twórcy programu nie skorzystali z utartych wzorców, ale zrobili quiz z zakładami, w którym nie trzeba nawet się zakładać ani brać udziału w rywalizacji, i już sprzedali licencję do innych krajów.

Trudno znaleźć wiele innych przykładów twórczego wykorzystania telewizji interaktywnej, po części dlatego, że ta technologia wciąż tkwi w fazie rozwoju, wymaga opatentowanego sprzętu i jest zbyt mało rozpowszechniona. Fiński program *Akvaario* (*Akwarium*) był emitowany w fińskiej telewizji publicznej w marcu 1999 roku w bardzo późnych godzinach przez sześć nocy w tygodniu i opowiadał o dwóch bezsensownych wielkomiejskich „singlach” o imionach Eira i Ari. Eira i Ari są w domu, nocą, nie śpią. To, co ich spotyka, zależy od telefonicznego głosowania widzów – cztery numery telefonów zaspokajają odpowiednie potrzeby: jedzenia, picia, zabawy i kochania. Jeśli nikt nie dzwoni, bohaterowie robią się nieszczęśliwi. Technologiczne zaplecze programu to komputer komponujący show na bieżąco, w zależności od nastroju wirtualnych bohaterów, używając bazy 5000 sekwencji wideo (wśród nich także marzeń sennych). Podstawowym założeniem autorów *Akvaario* było zaprojektowanie programu, którego nie można oglądać jak zwykły serial – od początku do końca; raczej jako program do zaglądania i sprawdzania, jak miewają się Eira i Ari i do poprawiania lub przeszkadzania im w życiu.

Niestety, zmienianie paradygmatów funkcjonowania programów interaktywnych wymaga również reedukacji widzów. *Akvaario* może wydawać się niejasny i nudny, jeśli widzowie oczekują szybkiej akcji ze znaczącymi wydarzeniami i rozwijającymi się relacjami międzyludzkimi, i na pewno nie dałoby się emitować go w paśmie *prime time*. Został wyprodukowany przez studentów (producent: Teijo Pellinen) z University of Art and Design w Helsinkach, nie przez firmę komercyjną. Zawsze istnieje ryzyko, że przesadne eksperymentowanie z formą może skończyć się zyskaniem bardzo nielicznej widowni.

Można też uciec się do pierwiastka teatralnego i przedstawić specjalny pokaz, przypominający Kino-Automat z 1967 roku. Wspomniany wcześniej IMAX był popularnym widowiskiem dostępnym w niewielu kinach na świecie. Pomysł głosowania widzów został użyty znowu we wczesnych latach 90., gdy pewna liczba małych kin została wyposażona w przyrządy

do głosowania przez amerykańską firmę Entropy Entertainment Inc. (we współpracy z firmą Sony). Kina te pokazywały półgodzinne filmy takie, jak *Mr Payback* czy *I'm Your Man*, które były nakręcone na taśmie filmowej i następnie przekopiowane na płytę CD, umożliwiającą natychmiastowy dostęp do całości materiału. W czasie projekcji widzowie mogli kilkakrotnie wybierać dalszy ciąg wydarzeń spośród trzech możliwych. Ten projekt również nie odniósł pożądanego sukcesu, najprawdopodobniej dlatego, że pokazywane filmy były krótkie, pozbawione treści i znaczenia, podczas gdy wyposażenie kin w skomplikowany sprzęt elektroniczny musiało być poważnym finansowym obciążeniem (co interesujące, po upadku firmy część oryginalnych materiałów została ponownie wprowadzona do obiegu przez ChoicePoint Films, z przeznaczeniem dla użytkowników domowych odbiorników DVD).

Wraz z grupą innych osób byłem zaangażowany w przygotowanie teatralnej prezentacji ośmiu krótkich filmów interaktywnych na festiwalu Espoo Cin w Finlandii latem 2002 roku. Stosunkowo tanim kosztem rozwiązaliśmy problem udziału widowni, która głośowała krzycząc. Mikrofon wiszący nad widownią rejestrował głośność okrzyków widowni, które mogły być wykorzystane albo jako sposób głosowania przy rozgałęzieniach fabularnych, albo jako środek w specjalnie zrobionych filmach używających krzyku jako metafory interaktywnej. Filmy były krótkie i o różnej tematyce, by utrzymać zainteresowanie publiczności. Prezentacja zakończyła się pełnym sukcesem. Powstały plany zorganizowania pokazów objazdowych (pod nazwą *Cause and Effect*) w mniejszych teatrach i kinach⁴.

⁴ Sukces nie był wymierny finansowo: wstęp na pokazy był wolny i zażaden z prezentowanych filmów nie był wyprodukowany przez spółkę komercyjną. Pokaz został zorganizowany również w Kinie Lab Centrum Sztuki Współczesnej w Warszawie w 2003 roku.

Oczywiście można by w ogóle zrezygnować z działalności w dziedzinie „fabularnej” i skoncentrować się na niefabularnych materiałach edukacyjnych, służących nauce bądź poszerzaniu horyzontów, nie rozrywce. W końcu takie multimedialne produkcje to jedna z niewielu dochodowych gałęzi rynku produkcji CD-ROM. Przykładem może być szkoleniowy film na temat pierwszej pomocy, w którym oglądający musi wybrać odpowiedni sposób postępowania w przedstawionych przypadkach, lub wirtualna wideo-wycieczka po ulicach jakiegoś miasta, w której widz może wybierać trasę – jest to technika nazywana „filmową mapą” albo „podróżą zastępczą”. Może to być również film dokumentalny, który widz może dowolnie komponować, czerpiąc z dużego zasobu materiału filmowego. Może też zaistnieć zapotrzebowanie na interaktywne filmy dla reklamodawców, których celem nie jest ani edukacja ani (koniecznie) rozrywka. Na przykład nagradzana strona internetowa Milko-cow musicmachine (www.fjallfil.com) reklamuje znaną markę jogurtu, podczas gdy daje oglądającym możliwość zaprojektowania własnego wideoklipu z animowaną krową z opakowania jogurtu.

Należy mieć nadzieję, że kolejni twórcy interaktywnych realistycznych filmów fabularnych będą się uczyć na błędach poprzedników. Angielska strona internetowa www.itsyourmovie.com, istniejąca w 2000 roku, reklamowała się jako „pierwszy film interaktywny na świecie”, z czego można się było domyślać, że jej twórcy nie zadali sobie trudu wykonania choćby elementarnego rozeznania w temacie. Tylko wykorzystując wcześniejsze doświadczenia i odważając się na dobrze przygotowane eksperymenty można tworzyć nowe wzorce. Ten typ eksperymentatorstwa nie mieści się na rynku komercyjnym i jest przywilejem sektora niekomercyjnego. Tak więc artyści oraz studenci będą autorami najciekawszych nowych pomysłów i produkcji interaktywnych.