

# Технология иммерсивности в культурно-досуговой деятельности и искусстве

## Technology of Immersion in Cultural and Leisure Activities and Art

Получено 07.10.2024 Одобрено 20.10.2024 Опубликовано 25.10.2024

УДК 378.096

DOI: 10.12737/1998-1740-2024-12-5-53-57

**Г.Ф. ПРИВАЛОВА,**  
канд. пед. наук, доцент, доцент кафедры социально-культурной деятельности, ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры», г. Кемерово  
e-mail: [privalova-gf@mail.ru](mailto:privalova-gf@mail.ru)

**Л.А. ТКАЧЕНКО,**  
канд. искусствоведения, доцент, доцент кафедры дизайна, ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры», г. Кемерово  
e-mail: [ludmilatk@bk.ru](mailto:ludmilatk@bk.ru)

**А.В. ТКАЧЕНКО,**  
канд. искусствоведения, доцент, доцент кафедры декоративно-прикладного искусства, ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры», г. Кемерово  
e-mail: [andreitk64@gmail.com](mailto:andreitk64@gmail.com)

**G.F. PRIVALOVA,**  
*Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,*  
*Department of Sociocultural Activity, Kemerovo State University of Culture, Kemerovo*  
e-mail: [privalova-gf@mail.ru](mailto:privalova-gf@mail.ru)

**L.A. TKACHENKO,**  
*Candidate of History of Art, Associate Professor,*  
*Department of Design, Kemerovo State University of Culture, Kemerovo*  
e-mail: [ludmilatk@bk.ru](mailto:ludmilatk@bk.ru)

**A.V. TKACHENKO,**  
*Candidate of History of Art, Associate Professor,*  
*Department of Decorative and Applied Art, Kemerovo State University of Culture, Kemerovo*  
e-mail: [andreitk64@gmail.com](mailto:andreitk64@gmail.com)

### Аннотация

Статья посвящена осмысливанию актуальных процессов развития технологии иммерсивности в культурно-досуговой деятельности. Рассматривается технология погружения исполнителей, а также зрителей в воображаемую действительность, в моделируемое пространство через соучаствующую активность субъектов при изображении сценического действия. Особое внимание уделяется функциональной и структурной иммерсивности культурно-досуговой среды, рассматриваемой через показатели открытости и доступности, качественную и количественную характеристики изображаемого образа.

Делается вывод о том, что творческое разнообразие, возможности для гармоничного досуга могут выступать в качестве маркера уникальности и привлекательности локального регионального пространства. Необходимыми направлениями в создании иммерсивной культурно-досуговой среды выделяются следующие: соучаствующее проектирование, разработка креативных досуговых проектов и практик активизации культурного досуга.

**Ключевые слова:** культурно-досуговая среда, иммерсивные технологии, функциональная и структурная иммерсивность, метод погружения в образ, соучастие в творчестве, искусство.

### Abstract

The article considers the ongoing processes of an immersive technology development in cultural and leisure activities. The authors examine the technology of immersing performers, as well as spectators, into an imaginary reality, i.e. into a simulated space through the participating activity of the objects when depicting a stage performance. Some special attention has been paid to the functional and structural immersiveness of the cultural and leisure environment, considered through such indicators as openness and accessibility, quality and quantity characteristics of the depicted image.

A conclusion has been made that the creative diversity and opportunities for harmonious leisure can act as a marker of the uniqueness and attractiveness of the local regional space. The necessary directions in creating an immersive cultural and leisure environment are the following: participatory design, development of creative leisure projects and practices for enhancing cultural leisure.

**Keywords** cultural and leisure environment, immersive technologies, functional and structural immersiveness, method of immersion in an image, participation in creativity, art.

Современные преобразования, постоянно происходящие в обществе, порождают новые подходы к организации культурно-досуговой деятельности студентов вуза культуры. Опыт применения технологии иммерсивности, довольно широко используемый в искусстве (живописи, скульптуре, музыке, театральной деятельности и др.), а также в культурно-досуговой деятельности, трактуется как метод погружения в создаваемый творцом продукт.

Целью данной статьи является обоснование использования технологии иммерсивности в культурно-досуговой деятельности как способа погружения в искусственно созданную среду, способствующую наиболее эффективному достижению ожидаемого результата. В основе данной технологии лежит феномен иммерсии, основанный на убеждении, внушении и релаксации.

Понятие «иммерсивность» произошло от английского слова «immersion», которое означает

«глубокое погружение». Иными словами, иммерсивность трактуется как свойство среды, отражающее ее возможности по вовлечению субъекта в определенное психологическое состояние, в котором все другие лица ощущают себя включенными в данное действие и данную среду. Создается впечатление не только присутствия, но и полного взаимодействия с другими субъектами данного действия.

Актуальность исследования иммерсивных технологий в различных отраслях науки доказывается большим интересом исследователей к данному феномену и количеством статей, написанных на данную тему. В отечественной науке вышеназванному феномену посвящены работы Е.В. Князевой, И. Сироткиной, В.Ф. Спиридонова, М.В. Фаликман и др. Связь иммерсивности с кинетическим искусством изучали в своих работах А. Лепеки, А.Р. Лурии, Д. Мартин, Р. Смит и др. Культурное развитие эмоционального опыта описано Я. Плампером, Д. Бахман-Медик, М. Хансеном и др.

Понятие «технология» является сравнительно новым, многогранным термином. К началу XX в. термин «технология» охватывал совокупность средств, процессов и идей, с помощью которых человек может изменить свою среду обитания и манипулировать ею. К середине XX столетия данное понятие стало определяться как «совокупность методов и приемов» [5].

В педагогике технология иммерсивности широко применялась как разновидность дидактических методов, основанных на убеждении, релаксации, внушении и игровой деятельности. О влиянии убеждения исследователь В.М. Бехтерев говорил, что оно действует не только на людей с развитым логическим мышлением, но и на тех, кто имеет определенные затруднения в интеллектуальном развитии. Главное, чтобы убеждение не сопровождалось резкой критикой. С помощью корректного внушения можно убедить подопечного в правильности или важности выполняемого действия. Ученый доказал, что этот метод способствует изменению эмоционального отношения человека к окружающей действительности [2].

Исследователь В.Д. Пономарев отмечает, что «иммерсивность в праздничных формах культуры – это новая культурная практика «человека играющего», его участие в праздничном событии и приобретение уникальных впечатлений, формирование эмоционального опыта. Иммерсивность – это актуальный художественный цифровой язык ПРАЗДНИКА 4.0, художествен-

ный язык, предложенный жанром иммерсивного театра (от англ. to immerse – погружать) [12].

Р.М. Грановская, рассматривая технологию иммерсивности, особое внимание уделяет понятию «погружение». Исследователь отмечает, что данный метод становится более эффективным, если опираться на приемы убеждения и внушения, реализуя при этом такие принципы, как:

- единство сознательного и подсознательного;
- удовольствия и релаксации;
- двусторонней связи педагога и обучающегося.

Р.М. Грановская считает, что основное внимание при использовании технологии иммерсивности следует уделять высокой концентрации внимания и активному использованию творческих способностей обучающихся [4].

Исследователь О. Грау указывает на значимость использования иммерсивных технологий во всех видах искусства, когда субъект полностью погружается в творческий процесс, ощущает себя частичкой изображаемого образа. Автор считает, что использование феномена иммерсивности в искусстве позволяет добиться общего настроения изображаемого времени, что дает возможность достовернее описать его типологические черты, настроиться на изображаемый объект [6].

Социальные функции культурно-досуговой деятельности таковы, что для их осуществления вовлекаются значительные группы людей – организаторов культурно-досуговых программ, активистов, членов различных кружков, любительских объединений и клубов по интересам, самих зрителей. Оказывая влияние на внутренний мир и образ действий большого количества людей, культурно-досуговая деятельность влияет тем самым на окружающую действительность, становится важным звеном социальной жизни.

Для раскрытия понятия «иммерсивные технологии» следует отметить, что технология в переводе с древнегреческого *techne* означает искусство, мастерство, умение, а также *logos* – учение, наука. В современном мире понятие «технология» трактуется как совокупность методов и инструментов для достижения желаемого результата. Технология включает в себя способы работы, ее режим, последовательность действий.

Обучение студентов в иммерсивной среде происходит в определенных условиях с целью получения практического опыта и его переноса в профессиональную деятельность, поскольку среда обучения моделирует пространство для объединения обучения с практикой.

Иммерсивные технологии часто называют технологиями расширенной реальности. В их спи-

сок входит виртуальная и дополненная реальность, которые обеспечивают эффект полного или частичного присутствия в альтернативном пространстве.

**Виды иммерсивных технологий:**

- полное погружение;
- частичное погружение.

В российской культуре среди многочисленных проб и экспериментов наиболее частое применение получили технологии эвристического погружения по теории А.В. Хуторского и А.И. Тубельского. Эвристическое погружение, описываемое А.В. Хуторским, основывается на утверждении доминантной деятельности и представляет собой разновидность концентрированного обучения, в котором применяются дидактическая эвристика, персонализация обучения, имеющие метапредметный характер. Вовлеченность в погружение всех субъектов культуры, использование различных возможностей дополнительного образования, глубина и широта учебного материала создают погружающую (иммерсивную) культурно-досуговую среду.

В искусстве феномен иммерсивности выполняет особую роль. Именно глубина восприятия художественного образа предопределяет успех представляемого произведения искусства. Погружение, основанное на неосознанном усвоении информации, строится на эмоциях, чувствах, вербальных и невербальных сигналах. В атмосфере полного доверия, расслабленности педагог оказывает влияние на подсознание студентов. Р.М. Грановская отмечает, что «эмоции, мимика, жесты, психологические состояния, являющиеся основой суггестии (внушения), оказывают прямое воздействие на бессознательное пространство разума, формируя восприятие внушаемых посылов» [4].

Иммерсивность культурно-досуговой деятельности нацелена на создание эффекта мгновенного включения зрителей в разыгрываемое действие. На этом уровне можно отметить сходство иммерсии и в культурно-досуговой деятельности, и в искусстве, хотя между художественным вымыслом (в сценическом действии) и субъективным восприятием эмоционального погружения имеются некоторые отличия. Иммерсивность культурно-досуговой среды проявляется в моделировании пространства, способствующего развитию досуговых развлечений и практик различных групп населения. Р. Стеббинс отмечал **четыре типа пространства культурно-досуговой среды**:

1) пространство как институциональной практики предметной любительской активности;

2) пространство-витрина – место, предназначенное для досугового общения;

3) ресурсное пространство для любительского творчества;

4) пространство торговых площадей для продажи своих товаров [8].

Представленные пространства способствуют формированию осознанного отношения жителей к собственной локальной среде как благоприятной культурно-досуговой сфере. Структурная иммерсивность культурно-досуговой среды, таким образом, становится зоной взаимодействия институциональных и неинституциональных участников культурно-творческого процесса и связана со значимыми изменениями средового пространства. Что это дает жителям определенного поселения, районного центра, города? Ответ на данный вопрос очевиден: часть праздника создают сами жители, представляя свои досуговые увлечения; зрители довольно быстро вовлекаются в процесс демонстрации собственных талантов, от пассивных наблюдателей переходят к активному участию в мероприятии.

Использование технологий иммерсивности в постановке культурно-досуговых программ, фестивалей, концертов и других жанрах сценического искусства – явление на сегодняшний день уже знакомое. С помощью иммерсивных технологий практически все виды искусства стали ближе к зрителю, который ощущает себя в центре всех происходящих событий. Однако следует отметить, что с появлением цифровых технологий привычные формы для выражения иммерсивных практик заметно изменились. Известно, что во многих европейских странах иммерсивные практики еще находятся на стадии зарождения. Иммерсивность в нашей стране уже воспринимается как часть культурно-досуговой деятельности.

Артистические средства в метод погружения широко используются театральной педагогикой, в основе которой лежат школы М.П. Чехова и К.С. Станиславского. На репетициях великих мастеров широко применялся метод перемещения актера в предлагаемые обстоятельства. Михаил Павлович Чехов (брать А.П. Чехова) называл свою актерскую технику методом подглядывания, то есть наблюдением за персонажем, его мировоззрением, действиями. Константин Сергеевич Станиславский, как учитель М.П. Чехова, имел свою точку зрения по поводу погружения актера в передаваемый образ. Станиславский предлагал искать сходства между образом и собственным «Я», Чехов же призывал искать различия между

собственным «Я» и представляемым образом. В обоих случаях актер и зритель становились со-участниками представления, погружаясь в него до мельчайших деталей. Зритель, попадая в иммерсивное пространство, гармонично погружался в окружающую его творческую атмосферу. Таким образом сценический эффект достигается в искусстве при помощи иммерсивных технологий.

Необходимость погружения в образ или действие можно наблюдать не только в театре, кино, живописи, педагогике, психологии и др., но и в ходе организации культурно-досуговой деятельности. Так, студенты Кемеровского государственного института культуры ежегодно используют данную технологию при подготовке акции, посвященной Дню Победы. Активисты вместе с преподавателями сначала составляют сценарий, затем тщательно отрабатывают каждый номер программы. Читая стихи Ю. Друниной, К. Симонова, Д. Самойлова, А. Твардовского, студенты переносят зрителей в страшные годы войны, показывают неугасаемую боль за людей, которым не суждено было оставаться в живых. С помощью иммерсивных технологий они проникают в самую суть передаваемых образов так, что каждый сидящий в зрительном зале поверил, что актер по-настоящему плачет, по-настоящему чувствует боль умирающего бойца. Актеры и зрители показывают единство сознательного и подсознательного восприятия действительности. В процессе воплощения произведения смешиваются любительское и профессиональное представление художественных образов. Посредством иммерсивных технологий искусство становится для зрителей более близким и понятным.

Изучая феномен иммерсивности, отмечаем, что данная технология позволяет уйти от реальной действительности в виртуальную, почувствовать себя непобедимым, отважным героем или, наоборот, умиротворенным, спокойным, освобожденным от забот и проблем.

Творческая самореализация в формате живого общения более всего возможна в домах и дворцах культуры, однако, проведенное нами исследование показало, что наибольшей популярностью у школьников и молодежи пользуются развлечения, основанные на виртуальных коммуникациях. В молодежной аудитории в анкетах преобладали ответы, указывающие на желание участвовать в мероприятиях, сочетающих онлайн- и онлайн-форматы, использующие цифровые технологии (57,8% опрошенных). Возрастная группа (люди старше 50 лет) отмечали творческие вечера, клубы знакомств, занятия фитнесом, народное творчество.

Тот факт, что цифровые технологии расширяют возможности в получении нужной информации, возрастные посетители отреагировали вяло (7 %), зато о решении принять участие в постановке спектакля, выступить на сцене более 62 % респондентов ответили положительно. Такой результат проведенного анкетирования вполне понятен. Молодежь ищет новые формы проведения досуга, люди зрелого возраста довольствуются привычными для них культурно-досуговыми программами. Условия для погружения в иную среду посредством аудиовизуальных и кинестетических средств имеются в театрах, музеях, культурных центрах, городском ландшафте, парках, посещение которых ведет к трансформации понимания самой сущности пространства и времени, к тому же групповые иммерсивные арт-практики вызывают чувство сопричастности к коллективу, формируют эстетический вкус, способствуют развитию творческого потенциала личности, эмоциональному восприятию тематических программ.

Опыт и переоценка восприятия окружающего мира, полученные при погружении в иммерсивную среду, зачастую приводят к перестройке ценностных понятий. Целям иммерсивности в современном мегаполисе служат выставки с ожившими полотнами Мане, Ренуара, Дега, представленные на больших цифровых экранах в сопровождении музыки Дебюсси, Скрябина и других композиторов-импрессионистов.

Соединение разных художественных средств, например музыки и живописи, служит для достижения одной цели – погружение зрителя в мир искусства. Такая выставка прошла в 2023 г. на сцене парка «Россия – моя история» в Санкт-Петербурге. Полотна были оживлены с помощью компьютерной графики. Такой опыт визуализации может сыграть как положительную роль, так и отрицательную. С одной стороны, зрители запоминают автора и его полотно, с другой – данное мультимедийное шоу может выглядеть намного ярче, чем имеющийся оригинал.

Мировой опыт использования иммерсивных технологий показывает, что и в искусстве, и в педагогике, и в культурно-досуговой деятельности можно сочетать несочетаемое. Главное: подойти к данному замыслу с максимальной смелостью, творческим полетом воображения, желанием открыть новые горизонты в искусстве. Глубокое погружение в процесс получения образования диктует необходимость трансформации системных, деятельности и субъектно-личностных параметров современного образования в условиях эффектив-

ных образовательных сред способствует активному развитию творческих способностей студентов.

Подводя итог вышесказанному, следует отметить, что, погружаясь в произведение, иммерсивные технологии помогают актуализации органов чувств человека. Поэтому все чаще выставки стали сопровождаться ожившими полот-

нами, виртуальными прогулками по мастерской художника и др., а исполнение роли на сцене института культуры, театра, Дома культуры и др. с помощью иммерсивных технологий позволяет участникам творческого процесса погрузиться в желаемый образ не только исполнителям, но и всем присутствующим.

### Список литературы

1. Асмолов А.Г. Ребенок в культуре взрослых. — М.: Юрайт, 2019. — 150 с.
2. Бехтерев В.М. Внущение и его роль в общественной жизни. — СПб.: Питер, 2001. — 144 с.
3. Божок Н.С. Культурно-историческая реконструкция в оптике иммерсивного подхода: теоретическая и эмпирическая экспликации. Ч. 2 // [Электронный ресурс] Мир науки. Социология, филология, культурология, 2022. Т. 13. № 1. — URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/58KLSK122.pdf> (дата обращения: 11.08.2023).
4. Грановская Р.М. Элементы практической психологии / 5. изд., испр. и доп. — СПб.: Речь, 2003. — 655 с.
5. Gray O. Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований / пер. с нем. А. М. Гайсина. — СПб.: Эйдос, 2013. — 56 с.
6. Громова О.М. Иммерсивность культурно-досуговой среды: от концепта — к практикам функционирования // Вестник культуры и искусств. — 2023. — № 3 (75). — С. 36–48.
7. Деникин А.А. Иммерсивные и интерактивные художественные стратегии в видеоинсталляциях и видеоинвайронах // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. — 2008. — № 4-2. — С. 101–104.
8. Дженкинс Г. Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа; пер. с англ. А. Гасилина. — М.: РИПОЛ классик, 2019. — 383 с.
9. Ермолина А.А. Методологические задачи менеджера социально-культурной деятельности по функционированию и развитию клубных формирований городских дворцов культуры // Известия высших учебных заведений. Уральский регион. — 2021. — № 3. — С. 20–24.
10. Ерохина Т.И. Феномен иммерсивного театра в современной отечественной культуре // Верхневолжский филологический вестник. — 2019. — № 1 (161). — С. 214–222.
11. Никифорова А.А., Воронова Н.И. Иммерсивные практики в современном культурном пространстве (мировой и отечественный опыт) // [Электронный ресурс] Философия и культура. — 2023. — № 5. — С. 60–73. DOI: 10.7256/2454-0757.2023.5.40731 EDN: ZCRKPU URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=40731](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=40731) (дата обращения: 20.04.2024).
12. Пономарев В.Д., Пожарская О.Б. Праздник 4.0: вызовы и прогнозы в условиях цифровизации культуры // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. — 2022. — № 61. — С. 201.

### References

1. Asmolov A.G. Rebenok v kulture vzroslyh [A child in the culture of adults]. Moscow: Unirait, 2019, 150 p. (In Russ.)
2. Bekhterev V.M. Vnushenie ego rol v obshchestvennoj zhizni. [Suggestion and its role in public life] St. Petersburg: Piter, 2001, 144 p. (In Russ.)
3. Bozhok N.S. Kulturno-istoricheskaya rekonstrukciya v optike immersivnogo podhoda: teoreticheskaya i empiricheskaya eksplikaci Ch. 2 [Cultural and historical reconstruction in the optics of an immersive approach: theoretical and empirical explication. P. 2]. (In Russ.). Available at: <https://sfk-mn.ru/PDF/58KLSK122.pdf> (accessed: 11.08.2023).
4. Granovskaya R.M. Elementy prakticheskoy psihologii / 5. izd., ispr. i dop. [Elements of practical psychology / 5th ed., revised. and completed]. St. Petersburg: Rech, 2003, 655 p. (In Russ.)
5. Grau O. Emotions and immersion: key elements of visual research / trans. from Gbyerman A. M. Gaisina. St. Petersburg: Ejdos, 2013, 56 p. (In Russ.)
6. Gromova O.M. Immersiveness of the cultural and leisure environment: from concept to operational practices. Bulletin of Culture and Arts, 2023, No. 3 (75). pp. 36–48. (In Russ.)
7. Denikin A.A. Immersive and interactive artistic strategies in video installations and video environments. Bulletin of the Vyatka State University for the Humanities, 2008. No. 4-2. pp. 101–104. (In Russ.)
8. Dzhenkins G. Convergent culture. The collision of old and new media; translated from English by A. Gasilina. Moscow: RIPOL klassik, 2019, 383p. (In Russ.)
9. Ermolina A.A. Methodological tasks of the manager of social and cultural activities in the functioning and development of club formations of city cultural palaces. News of higher educational institutions. Ural region, 2021. No. 3. pp. 20–24. (In Russ.)
10. Erohina T.I. The phenomenon of immersive theater in modern Russian culture. Verkhnevolzhsky Philological Bulletin, 2019, No. 1 (161). pp. 214–222. (In Russ.)
11. Nikiforova A.A., Voronova N.I. Immersive practices in the modern cultural space (world and domestic experience) Philosophy and Culture, 2023. No. 5. pp. 60–73. DOI: 10.7256/2454-0757.2023.5.40731 EDN: ZCRKPU. (In Russ.) Available at: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=40731](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=40731) (accessed: 20.04.2024).
12. Ponomarev V.D., Pozharskaya O.B. Holiday 4.0: challenges and forecasts in the context of digitalization of culture. Bulletin of the Kemerovo State University of Culture and Arts] No. 61 / 2022. 256 p. — pp. 201. (In Russ.)