

DOI: 10.12731/2576-9782-2025-9-3-303
УДК 008:004.946

EDN: ECHSLT



Научная статья | Теория и история культуры, искусства

ЦИФРОВЫЕ ИММЕРСИВНЫЕ СРЕДЫ: ИЗМЕНЕНИЕ ВОСПРИЯТИЯ И НОВЫЕ ФОРМЫ СУБЪЕКТИВНОСТИ В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Е.В. Соколовская

Аннотация

Обоснование. Статья посвящена комплексному анализу феномена цифровых иммерсивных сред в контексте современной культуры. Рассматриваются технологические, антропологические и социокультурные аспекты иммерсивности, прослеживается генеалогия иммерсивных практик от архаических ритуалов до современных цифровых технологий. Особое внимание уделяется трансформации перцептивных механизмов и формированию новых модусов субъективности в условиях тотальной дигитализации культурного пространства. Анализируются специфические характеристики виртуальной реальности, интерактивных инсталляций, иммерсивного театра как ключевых форматов цифровой иммерсивности. Выявляются парадоксы и противоречия иммерсивного опыта в эпоху постцифровой культуры.

Феномен иммерсивности стал ключевым элементом современной культуры, активно проникая в различные сферы. Он влияет не только на формы художественного выражения, но и на способы восприятия, когнитивные процессы и самоидентификацию человека. Возникает потребность в теоретическом осмыслении иммерсивности, её исторических корней, антропологических и социокультурных последствий, особенно на фоне стремительного развития цифровых технологий.

Цель исследования. Проанализировать эволюцию и специфику иммерсивных практик в культуре: от архаических форм (шаманские ритуалы, мистерии) до современных цифровых технологий (VR, AR, иммерсивный театр, энвайронмент-арт), раскрывая влияние иммерсивности на субъектность, восприятие, эмоции и культурное взаимодействие переосмысливая эстетический и онтологический статус искусства в условиях цифровой среды.

Методология. Основу исследования образуют культурологический и сравнительно-исторический, интерпретивный анализ, феноменологический подход.

Результаты. Установлено, что иммерсивность – не исключительно современное явление, её истоки уходят в глубину культурной истории человечества.

Современные цифровые технологии радикализируют архаические практики, превращая их в технологически сконструированные среды трансформации сознания. Иммерсивные технологии способствуют смещению роли субъекта – от пассивного зрителя к активному участнику, соавтору и интерпретатору.

Выявлена двойственная природа иммерсивности: с одной стороны – расширение возможностей восприятия и обучения, с другой – риски утраты критического мышления и эмоциональной аутентичности. Отмечено, что развитие иммерсивных сред ведёт к формированию новых эстетических, онтологических и этических парадигм. Поставлена гипотеза о переходе к постиммерсивной культуре, ориентированной на баланс между погружением и дистанцированием, переживанием и рефлексией.

Ключевые слова: иммерсивность; цифровые среды; виртуальная реальность; дополненная реальность; перцепция; субъективность; постцифровая культура

Для цитирования. Соколовская, Е. В. (2025). Цифровые иммерсивные среды: изменение восприятия и новые формы субъективности в современной культуре. *Russian Studies in Culture and Society / Российские исследования. Культура и общество*, 9(3), 101-122. <https://doi.org/10.12731/2576-9782-2025-9-3-303>

Original article | Theory and History of Culture and Art

DIGITAL IMMERSIVE ENVIRONMENTS: THE TRANSFORMATION OF PERCEPTION AND NEW FORMS OF SUBJECTIVITY IN CONTEMPORARY CULTURE

E. V. Sokolovskaya

Abstract

Background. The article is devoted to a comprehensive analysis of the phenomenon of digital immersive environments in the context of contemporary culture. The technological, anthropological, and sociocultural aspects of immersiveness are examined, tracing the genealogy of immersive practices from archaic rituals to modern digital technologies. Special attention is paid to the transformation of perceptual mechanisms and the formation of new modes of subjectivity in conditions of total digitalization of cultural space. The specific characteristics of virtual and augmented reality, interactive installations, and immersive theater as key formats of digital immersiveness are analyzed. The paradoxes and contradictions of immersive experience in the era of post-digital culture are identified.

The phenomenon of immersion has become a key element of modern culture, actively penetrating various spheres. It affects not only the forms of artistic expression, but also the modes of perception, cognitive processes and self-identification of a person. There is a need for a theoretical understanding of immersion, its historical roots, anthropological and socio-cultural consequences, especially against the backdrop of the rapid development of digital technologies.

Purpose. To analyze the evolution and specificity of immersive practices in culture: from archaic forms (shamanic rituals, mysteries) to modern digital technologies (VR, AR, immersive theater, environmental art), revealing the influence of immersion on subjectivity, perception, emotions and cultural interaction, rethinking the aesthetic and ontological status of art in the digital environment.

Methodology. The basis of the study is formed by cultural and comparative-historical, interpretive analysis, phenomenological approach.

Results. It has been established that immersiveness is not an exclusively modern phenomenon, its origins go deep into the cultural history of mankind. Modern digital technologies radicalize archaic practices, turning them into technologically constructed environments for the transformation of consciousness. Immersive technologies contribute to the shift in the role of the subject - from a passive viewer to an active participant, co-author and interpreter. The dual nature of immersiveness has been revealed: on the one hand, an expansion of the possibilities of perception and learning, on the other, the risks of losing critical thinking and emotional authenticity. It has been noted that the development of immersive environments leads to the formation of new aesthetic, ontological and ethical paradigms. A hypothesis has been put forward about the transition to a post-immersive culture focused on a balance between immersion and distancing, experience and reflection.

Keywords: immersiveness; digital environments; virtual reality; augmented reality; perception; subjectivity; post-digital culture

For citation. Sokolovskaya, E. V. (2025). Digital immersive environments: The transformation of perception and new forms of subjectivity in contemporary culture. *Russian Studies in Culture and Society / Российские исследования. Культура и общество*, 9(3), 101–122. <https://doi.org/10.12731/2576-9782-2025-9-3-303>

Современные иммерсивные технологии все глубже проникают в различные сферы человеческой деятельности, включая культуру, искусство и туризм, трансформируя привычные формы восприятия и взаимодействия с окружающим миром.

Феномен иммерсивности, понимаемый как эффект глубинного погружения субъекта в искусственно сконструированную среду с последующим растворением границ между реальным и виртуальным, объективным и воображаемым, представляет собой одну из наиболее значимых характеристик современного культурного ландшафта [3, с. 15-17]. Несмотря на широкий спектр его проявлений в различных сферах – от искусства и индустрии развлечений до образования и

терапии – вызывает интерес проблема влияния цифровых иммерсивных сред современной культуры на трансформацию перцептивных практик и формирование новых форм субъективности. Подобные среды создаются на основе технологий виртуальной реальности, а также других цифровых платформ, обеспечивающих глубокое погружение пользователя в созданные искусственные миры.

Целью данной статьи является комплексное исследование феномена иммерсивности в его историко-культурном развитии и современных цифровых трансформациях, а также выявление механизмов, посредством которых иммерсивные технологии расширяют границы восприятия, субъектности и креативного соучастия.

Пронизывая самые разнообразные сферы человеческой деятельности – от художественных практик и индустрии развлечений до образования и терапии, – иммерсивные технологии радикальным образом трансформируют не только способы производства и потребления культурных артефактов, но и фундаментальные механизмы человеческого восприятия, познания и самоидентификации [10, с. 69-71].

Современные представления об иммерсивности все чаще акцентируют её потенциал как среды не только сенсорного погружения, но и полноценной субъектной реализации. В данном контексте субъект осмысливается не как пассивный объект воздействия со стороны медийных или культурных практик, а как активный участник, а в ряде случаев — как соавтор или проектировщик культурного события. Наиболее выраженно эта парадигма представлена в теориях культуры участия и культуры соучастия, объединяемых понятием партиципаторности, предполагающим включённость индивида в процесс социально-культурного взаимодействия на правах равноправного агента.

Культура участия интерпретируется как форма свободного, осознанного и деятельного включения личности в культурные и социальные процессы, в рамках которых она наделяется возможностью не только воспринимать информацию или быть объектом внешнего влияния, но и оказывать влияние на принятие решений, участвовать в формировании культурных инициатив и событий [17,

с. 115]. В этом контексте иммерсивные практики обретают статус инструментов расширения субъектности и включения в процессы креативного со-творчества.

Как отмечает А.В. Венкова, «иммерсивность в искусстве – формирование опыта погружения, доминирующего в современном художественном процессе» [3, с. 3]. Данное определение акцентирует процессуальный характер иммерсивности, ее направленность на активное конструирование особого типа эстетического переживания, выходящего за рамки традиционной субъект-объектной дихотомии. Парадоксальным образом, стремительная экспансия цифровых иммерсивных сред происходит на фоне острого дефицита теоретической рефлексии относительно их онтологического статуса, антропологических импликаций и долгосрочных социокультурных последствий.

Вопреки распространенному представлению об иммерсивности как исключительно современном феномене, порожденном развитием цифровых технологий, стратегии создания эффектов погружения и растворения субъекта в альтернативной реальности обнаруживаются уже в самых архаических пластах человеческой культуры. Шаманские камлания с их синкретическим единством ритмических звуков, визуальных образов, кинестетических ощущений и измененных состояний сознания представляют собой яркий пример традиционных иммерсивных практик [2, с. 194-207].

Как показано в книге М. Элиаде «Шаманизм: архаические техники экстаза», «монотонный бой бубна, создающий гипнотические ритмические паттерны, дым благовоний, изменяющий химический состав вдыхаемого воздуха, мерцающий свет костра, генерирующий оптические иллюзии, ритуальные движения и жесты, активирующие проприоцептивные механизмы, – все эти элементы сплетаются в единую синкретическую систему, способную кардинально трансформировать перцептивные и когнитивные процессы участников церемонии». Данное наблюдение подчеркивает мультисенсорный характер архаических иммерсивных технологий, их способность воздействовать на все каналы восприятия одновременно.

Не менее значимыми для понимания генеалогии современной иммерсивности представляются античные мистерияльные культы, прежде всего элевсинские и дионисийские мистерии. Элевсинские мистерии, посвященные богиням Деметре и Персефоне, разворачивались в специально сконструированном архитектурном пространстве – телестереоне, способном вместить тысячи участников и оборудованном сложной системой акустических, оптических и сценографических эффектов. Здесь мы видим раннюю форму того, что в современной терминологии можно было бы назвать «дизайном иммерсивного опыта» – целенаправленным конструированием пространственной среды для достижения определенных психологических эффектов.

Танцевально-хореографическая составляющая занимала центральное место в системе традиционных иммерсивных практик. Как подчеркивает Л.П. Морина, «традиционный танец в архаических культурах никогда не был простым развлечением или эстетическим зрелищем, но представлял собой мощную технологию трансформации сознания, способ коммуникации с сакральными силами, механизм социальной интеграции и передачи культурных кодов» [12, с. 118-124]. Экстатические танцы дервишей, ритуальные пляски африканских племен, шаманские камлания демонстрируют универсальность кинестетического канала достижения иммерсивных состояний [7, с. 112-115].

Для понимания традиционных иммерсивных практик важно учитывать не только зрительные, но и другие ощущения – звуки, запахи и прикосновения. Звуковая среда играла ключевую роль, так как звуки напрямую влияют на нервную систему, обходя рациональное восприятие [11, с. 131-137].

Как отмечается в исследовании, ритмы ударных инструментов – бубнов, барабанов, трещоток и колокольчиков – могут вызывать изменённые состояния сознания, синхронизируя мозговые волны с внешними звуками. Современные нейрофизиологические данные подтверждают, что монотонные ритмы влияют на мозговую активность и вызывают состояния, похожие на медитацию или транс [15, с. 90-92].

Ароматы в традиционных иммерсивных практиках часто недооценивают, хотя они играют важную роль. М. А. Епанешникова отмечает, что обоняние тесно связано с областями мозга, отвечающими за эмоции и память, поэтому запахи эффективно вызывают изменённые состояния сознания [4, с. 40]. В древнем Египте искусство парфюмерии и ароматерапии было очень развито: жрецы создавали сложные смеси благовоний для достижения особых ритуальных целей [4, с. 48-49].

Тактильная составляющая традиционных иммерсивных практик охватывала широкий спектр телесных переживаний. Как показано в тексте, «ритуальные прикосновения – возложение рук, помазание маслами, объятия, поцелуи – составляли неотъемлемую часть большинства церемониальных практик и служили каналами передачи благодати, исцеления, посвящения» [4, с. 51]. Температурные воздействия также широко использовались для индуцирования измененных состояний сознания – от скандинавской сауны до славянской бани, от японского сэнтю до индейской темаскаль [4, с. 52].

Подлинная революция в сфере иммерсивных технологий произошла с появлением цифровых медиа, радикально расширивших возможности создания искусственных сред и управления перцептивным опытом субъекта. Как отмечает И.В. Кирия, цифровые технологии позволили создавать «интерактивные, респонсивные, адаптивные среды, реагирующие на действия пользователя в режиме реального времени» [6, с. 234].

Ключевым фактором, определившим специфику цифровой иммерсивности, стала возможность создания замкнутых перцептивных контуров. Н.В. Авербух определяет феномен присутствия в виртуальной среде как «субъективное переживание нахождения в одном месте или среде, даже когда физически человек находится в другом» [1, с. 105]. Это определение акцентирует парадоксальную природу VR-опыта, где физическое и феноменологическое пространства радикально расходятся.

М.С. Ларин выделяет следующие ключевые компоненты систем дополненной реальности: «визуализация виртуальных объектов в реальном пространстве, интерактивность в режиме реального времени,

трехмерная регистрация виртуальных и реальных объектов» [8, с. 52-53]. Эти технологические возможности создают принципиально новый тип пространственного опыта, где физическое и цифровое взаимопроникают и образуют гибридные среды.

Особое место в ландшафте современной иммерсивности занимает иммерсивный театр, радикально переосмысливающий традиционные отношения между сценой и залом, актерами и зрителями. Т.И. Ерохина и Е.С. Кукушкина отмечают, что «в иммерсивных постановках зритель перестает быть сторонним наблюдателем, пассивно воспринимающим разворачивающееся перед ним театральное высказывание, но становится полноправным со-творцом и участником перформативного события» [5, с. 214].

П.М. Степанова, анализируя наследие Ежи Гротовского, подчеркивает значимость телесного измерения в перформативных практиках: «тело актера становится не просто инструментом репрезентации, но медиумом трансформации, способным индуцировать измененные состояния сознания как у самого перформера, так и у зрителей» [22, с. 87]. Эта концепция перекликается с архаическими представлениями о теле как канале доступа к иным уровням реальности.

Массовое распространение цифровых иммерсивных технологий инициирует фундаментальные изменения в структуре человеческой субъективности.

К. Пол рассматривает цифровое искусство как многогранное и разнородное явление, обладающее широким спектром форм и модификаций. В условиях стремительного развития технологий и медийных практик исследователи стремятся к выработке теоретических подходов, направленных на идентификацию ключевых характеристик данного феномена. В числе таких признаков выделяются интерактивность, вовлечённость, динамизм, адаптивность, а также перформативность, которая, по утверждению автора, задаёт особый тип онтологии. Речь идёт не о репрезентативной модели, основанной на отображении устойчивых структур, а о перформативной онтологии, в рамках которой реальность конструируется как череда организованных, но потенциально изменяемых перформативных актов.

Перформативный характер цифровых медиа, ориентированных на непосредственное, презентистское (в настоящем моменте) взаимодействие, а не на вторичное воспроизведение, позволяет выдвигать гипотезу о наличии определённых телесно-психологических паттернов. Эти паттерны могут служить эвристическим инструментом для анализа специфики цифровых сред, выявления их уникального онтологического и эстетического статуса в современном культурном пространстве. Появляется понятие «вдействия» (М. В. Рон) как нового культурно-антропологического тренда, характеризующегося «стиранием границ между наблюдением и участием, между рецепцией и продукцией культурных артефактов» [18, с. 41-43].

Современный этап развития иммерсивных сред характеризуется появлением цифровых технологий, которые стали важным художественным ресурсом и базой для создания новых форм. В отличие от традиционных подходов, где эффект погружения достигался через архитектурные решения или физические инсталляции, современные иммерсивные среды все чаще полагаются на иллюзии, создаваемые цифровыми технологиями. Эти технологии погружают зрителя в призрачный мир биосенсорной среды, где границы между реальным и виртуальным стираются.

Погружение в такие «энвайроментальные» или «пространственные» среды достигается благодаря цифровой архитектуре, которая воздействует на все органы чувств и активно вовлекает тело зрителя в процесс переживания художественного события, результатом которого становится новая рецептивная практика. Она направлена на углубление телесного присутствия зрителя, что делает его активным участником в восприятии художественного высказывания. Первоначальным шагом в этом направлении является дематериализация объекта, что приводит к смещению акцента с традиционной системы репрезентации идей на систему отношений и ситуаций. В этом контексте художники начинают сосредотачивать свое внимание на создании коммуникативных обстоятельств, в которых зрители и выставленные объекты становятся равноправными участниками.

Основное внимание в таких работах уделяется пространству, в которое вовлечены как зрители, так и сами объекты искусства. Это создает уникальную атмосферу, в которой взаимодействие между зрителем и произведением искусства становится более динамичным и многозначным. Алан Капроу, один из пионеров этого направления, вводит термин «энвайронментальная скульптура», чтобы описать объекты, находящиеся на стыке скульптуры и пространственно-средового искусства.

В контексте анализа скульптурных объектов обратимся к исследованию Подольской К. С. Ею выделены два условные подтипа энвайронмент-арта обладающих интерактивными характеристиками, отличающихся по целевой установке на включение реципиента в художественное взаимодействие в качестве соучастника или соавтора.

Первый тип произведений предполагает, что смысл искусства остаётся незавершённым до тех пор, пока зритель не включится в процесс. Автор даёт участнику свободу интерпретации и действий, ограничиваясь лишь общими сценариями взаимодействия. Такие произведения имеют открытую и меняющуюся структуру, подчёркивая, что художественный акт — это динамичный и незавершённый процесс.

Второй тип включает скрытый смысл, который становится понятен только при непосредственном взаимодействии зрителя с объектом. Здесь есть несколько уровней восприятия: внешний слой виден визуально, а глубокий смысл раскрывается через телесное или движенческое взаимодействие, превращая зрителя в активного участника.

Таким образом, интерактивность влияет не только на функции произведения, но и на его структуру, формируя творческую стратегию автора. В конечном итоге, искусство становится не только объектом для созерцания, но и пространством для диалога, где каждый зритель может найти свое место и значимость в контексте художественного высказывания.

Энвайронментальные среды, как важный аспект современного искусства, играют значительную роль в формировании телесного

опыта взаимодействия зрителя с произведениями. В этом контексте особое внимание уделяется тому, как «энергетически заряженная и значимая форма», возникающая изнутри, влияет на уровень телесной включенности. Искусство, по сути, становится неотъемлемой частью человеческого опыта, укореняясь в материальных субстанциях – будь то человеческое тело, камень, краска или звуки, возникающие от взаимодействия с инструментами. Это подчеркивает важность физического присутствия и непосредственного участия в процессе восприятия искусства.

Анализируя феномен эмоциональности в контексте современной массовой культуры – включая кинематограф, рекламную индустрию и медиaprостранство – Ю. В. Лобанова вводит понятие «общества распылённого зрелища», в котором целостность визуального образа разрушается под влиянием процессов «шоуизации» иммерсивных медийных продуктов. Исследовательница подчёркивает, что современная культура характеризуется апатичным и отстранённым типом восприятия, в связи с чем эмоциональные реакции становятся компенсаторным механизмом, возникающим на фоне гиперинфляции аффективных состояний. Несмотря на то, что чувственные и эмоциональные переживания в значительной степени утрачены субъектом, они активно транслируются в культурных продуктах в виде симулякров [9, с. 45].

С подобной точки зрения, успех в социокультурном контексте трактуется не как результат реальной продуктивной деятельности, а как способность к демонстрации позитивных эмоциональных состояний, создающих иллюзию эффективности. Таким образом, иммерсивные практики в массовой индустрии, согласно критическому подходу Лобановой, способствуют формированию модели пассивного потребления, при которой субъект лишается автономии выбора. Эффект субъективной включённости подменяется иллюзией участия, в то время как эмоциональная вовлечённость оказывается подвержена процессам нивелирования и стандартизации. Это состояние соотносится с феноменом ангедонии в «обществе впечатлений», которое Лобанова описывает как утрату способности к подлинно-

му переживанию жизни и эмоциональной отзывчивости [9, с. 45]. Ю.В. Лобанова анализирует аффективное измерение современной культуры, отмечая, что «экранные технологии формируют новую культуру эмоций и чувств, основанную на интенсификации аффективных переживаний и их коммодификации» [9, с. 48]. В контексте иммерсивных сред это приобретает особое значение, поскольку они способны генерировать эмоциональные состояния беспрецедентной интенсивности.

Иммерсивные технологии становятся мощным инструментом создания эмоциональных ландшафтов, обещая пользователям доступ к пиковым переживаниям и трансцендентным опытам. Так в исследовании Т.И. Черняевой особое внимание уделяется «эмоциональным основаниям современного потребления», где автор выявляет механизмы конструирования «ландшафтов счастья» в потребительской культуре [24].

А.И. Соснило и Н.Н. Резванов подчеркивают значительный потенциал применения иммерсивных технологий в образовательном процессе: «VR и AR позволяют создавать уникальные учебные среды, где абстрактные концепции становятся наглядными, а сложные процессы – доступными для непосредственного изучения» [20, с. 85]. Это открывает новые горизонты для педагогической практики, позволяя выйти за рамки традиционных методов обучения.

Стоит отметить и ключевые психолого-педагогические аспекты использования иммерсивных технологий: «повышение мотивации обучающихся, активизация познавательной деятельности, развитие пространственного мышления, формирование практических навыков в безопасной виртуальной среде» (М.У. Мукашева) [13, с. 78]. Эти преимущества делают иммерсивные технологии особенно ценными для профессионального образования и тренингов.

Е.Ф. Черняк, М.В. Черняк и В.Ф. Белов анализируют феномен иммерсивных шоу как актуального направления индустрии досуга: «Иммерсивные шоу представляют собой синтез театрального искусства, цифровых технологий и дизайна пространства, создающий уникальный опыт погружения в альтернативную реальность» [25, с. 69]. Авторы

выделяют ключевые факторы успеха таких проектов: мультисенсорность воздействия, интерактивность, персонализация опыта.

В.С. Плотников и Т.М. Глушанок в своих исследованиях уделяют внимание применению иммерсивных элементов в туристической индустрии, подчеркивая, что «экскурсионные и досуговые услуги с элементами иммерсивности позволяют создавать уникальные туристические продукты, выходящие за рамки традиционного осмотра достопримечательностей» [16, с. 85]. При этом следует отметить, что данный аспект пока остается сравнительно мало изученным, однако уже сейчас можно наблюдать растущую популярность таких форматов туристического опыта, как квест-экскурсии, AR-гиды и виртуальные путешествия.

Вместе с тем, при всей привлекательности иммерсивных технологий, в ряде работ отмечается необходимость учитывать и их потенциальные негативные эффекты. Возникает риск, связанный с «фармакологией желания» в условиях drive-based capitalism: «Цифровые технологии могут функционировать как фармачон – одновременно лекарство и яд, усиливающие и истощающие либидинальную экономику субъекта» (Б. Стиглер) [23, с. 150-155]. Эти наблюдения требуют дальнейшего изучения и критического осмысления в контексте иммерсивных практик.

Культурно-философские исследования показывают, что иммерсивные среды трансформируют традиционные категории субъективности и реальности. В отличие от классического понимания субъекта как автономного и устойчивого центра сознания, иммерсивные технологии способствуют формированию более текучей и мультифрагментированной субъектности, где границы между внутренним и внешним, реальным и виртуальным становятся размытыми. Таким образом, иммерсивность не просто расширяет опыт, но и ставит под вопрос привычные онтологические представления о бытии и восприятии мира.

В.Д. Эвалльё предлагает важное разграничение между интерактивностью и иммерсивностью, указывая, что «если интерактивность предполагает сохранение дистанции между субъектом и медиа, то иммерсивность стремится к полному растворению этой границы, что может приводить к утрате критической рефлексии» [26, с. 250].

Этот тезис подчеркивает возможные риски некритического погружения в виртуальные миры и требует дополнительного анализа с точки зрения этики и психологии восприятия.

О.Б. Сертакова рассматривает постдигитальные арт-практики общества впечатлений, отмечая любопытный парадокс: «В эпоху тотальной дигитализации возникает ностальгия по материальному, телесному, непосредственному – что приводит к развитию гибридных форм, сочетающих цифровые и аналоговые элементы» [19]. Такие наблюдения свидетельствуют о сложной и диалектической природе современной культуры, в которой стремление к иммерсивности сосуществует с потребностью в аутентичности, что, в свою очередь, требует дальнейших эмпирических исследований.

Особое внимание в последнее время уделяется звуковому измерению цифровых иммерсивных сред. Н.Н. Сосна в своих работах анализирует специфику звукового образа в иммерсивном контексте, отмечая, что «иммерсивный звук создает эффект присутствия не через визуальную репрезентацию, но через конструирование акустического пространства, окружающего слушателя» [21, с. 50]. Использование технологий пространственного звука, бинауральной записи и амбисоники открывает новые перспективы, хотя их влияние и потенциал требуют более детального изучения.

В.С. Новикова рассматривает звуковой образ как инструмент репрезентации трудного наследия, утверждая, что «звуковые инсталляции и саундскейпы позволяют создавать эмоционально насыщенные пространства памяти, активирующие глубинные пласты коллективного бессознательного» [14, с. 55]. Этот подход демонстрирует перспективность иммерсивных звуковых технологий для работы с культурной памятью и травматическим опытом, однако данное направление находится в стадии активного развития и нуждается в дополнительных исследованиях.

Анализируя текущие тенденции развития цифровых иммерсивных сред, можно выделить несколько ключевых векторов. Во-первых, это движение к все большей seamless-интеграции виртуального и физического, стирание границ между различными реальностями. Во-вторых, персонализация иммерсивного опыта на основе биоме-

трических данных и искусственного интеллекта. В-третьих, социализация виртуальных пространств, превращение их в полноценные платформы для коллективного бытия.

Однако можно предположить, что по мере насыщения культуры иммерсивными технологиями возникнет обратное движение — к новым формам дистанцирования, критической рефлексии, «разочарования» виртуальных миров. Подобно тому, как постмодернизм пришел на смену модернистской вере в прогресс, постиммерсивная культура может актуализировать ценности медленного восприятия, созерцательности, осознанного ограничения медиапотребления.

Проведенный анализ позволяет сделать вывод о том, что цифровые иммерсивные среды представляют собой не просто технологическую инновацию, но фундаментальный культурный феномен, маркирующий новый этап в эволюции человеческого сознания и социальности. Укорененные в архаических практиках ритуального погружения и трансформации, современные иммерсивные технологии радикализируют и технологизируют извечное стремление человека к трансценденции обыденной реальности.

Вместе с тем, тотальная иммерсификация культуры порождает новые вызовы и противоречия, связанные с размыванием границ между реальным и виртуальным, аутентичным и симулированным, индивидуальным и коллективным. Возникает новая проблема этики и приватности. Использование персональных данных, глубокое погружение в виртуальные пространства и возможность манипуляций восприятием вызывают серьезные вопросы о защите индивидуальных прав и свобод. Помимо этого, эстетические аспекты иммерсивности раскрывают новые горизонты постгуманистического опыта, в котором традиционные границы между человеком, техникой и окружающей средой стираются, что приводит к пересмотру понятий идентичности и агентности. Эти процессы требуют комплексного осмысления с точки зрения этической ответственности разработчиков, пользователей и общества в целом. Критическое осмысление этих процессов, выработка этических принципов и культурных практик осознанного взаимодействия с иммерсивными средами становится насущной за-

дачей гуманитарного знания. Только через диалектическое единство погружения и дистанцирования, соучастия и рефлексии возможно продуктивное освоение открывающихся возможностей без утраты фундаментальных человеческих ценностей и способностей.

Список литературы

1. Авербух, Н. В. (2010). Психологические аспекты феномена присутствия в виртуальной среде. *Вопросы психологии*, 5, 105–113. EDN: <https://elibrary.ru/PYHKNF>
2. Бутанаев, В. Я., & Бутанаева, И. И. (2006). Хакасский шаман и его общественный статус. В Д. Д. Невирко (ред.), *Актуальные проблемы истории и права на рубеже тысячелетий: сб. материалов региональной научно-практ. конференции* (Вып. 5, с. 194–207). Абакан: Сибирский юридический ин-т МВД России.
3. Венкова, А. В. (2022). *Феномен иммерсивности в современной художественной культуре*. Санкт-Петербург: РГПУ им. А. И. Герцена, 330.
4. Епанешникова, М. А. (2010). *Феномен запаха в культуре: особенности функционирования в сакральной и профанной сферах* (Дис. ... канд. культурологии). Москва. EDN: <https://elibrary.ru/NAWIVZ>
5. Ерохина, Т. И., & Кукушкина, Е. С. (2019). Феномен иммерсивного театра в современной отечественной культуре. *Верхневолжский филологический вестник*, 1, 214–222. <https://doi.org/10.24411/2499-9679-2019-10333>. EDN: <https://elibrary.ru/LZHJLT>
6. Кирия, И. В., & Новикова, А. А. (2017). *История и теория медиа: учебник для вузов*. Москва: Изд. дом Высшей школы экономики, 423.
7. Королева, Э. А. (1977). *Ранние формы танца*. Кишинев: Штиинца, 215.
8. Ларин, М. С. (2010). Моделирование дополненной реальности. *Известия высших учебных заведений. Приборостроение*, 53(2), 52–56. EDN: <https://elibrary.ru/KZGDQT>
9. Лобанова, Ю. В. (2022). Роль экранных технологий в формировании новой культуры эмоций и чувств. *Коммунология*, 3, 45–58. <https://doi.org/10.21453/2311-3065-2022-10-3-116-122>. EDN: <https://elibrary.ru/CPGYLI>
10. Махлина, С. Т. (2022). Иммерсивность в современной культуре. *Вестник Санкт-Петербургского государственного института*

- культуры, 3(52), 69–79. <https://doi.org/10.30725/2619-0303-2022-3-69-79>. EDN: <https://elibrary.ru/QEGZCR>
11. Мельникова, А. А. (2003). Музыка и специфика русского ритуала. В *Звучащая философия: Сборник материалов конференции* (с. 131–137). Санкт-Петербург: Санкт-Петербургское философское общество.
 12. Морина, Л. П. (2001). Ритуальный танец и миф. В *Религия и нравственность в секулярном мире: Материалы научной конференции* (с. 118–124). Санкт-Петербург: Санкт-Петербургское философское общество.
 13. Мукашева, М. У., Григорьев, С. Г., Омирзакова, А. А., Калкабаева, З. К., & Жанасбаева, А. С. (2023). Психолого-педагогические аспекты использования иммерсивных технологий в образовании. *Педагогическое образование и наука*, 2, 99–111. <https://doi.org/10.25688/2072-9014.2023.63.1.09>. EDN: <https://elibrary.ru/AZKBDG>
 14. Новикова, В. С. (2025). Звуковой образ как инструмент репрезентации трудного наследия. *Философия и культура*, 1, 52–73. <https://doi.org/10.7256/2454-0757.2025.1.73128>. EDN: <https://elibrary.ru/YVEFDI>
 15. Паренко, М. К. (2013). Психофизиологический анализ морфофункциональной структуры пространственного звукового образа. *Естественные и технические науки*, 3(65), 90–92. EDN: <https://elibrary.ru/QITGOV>
 16. Плотникова, В. С., & Глушанок, Т. М. (2021). Экскурсионные и досуговые услуги туристам с элементами иммерсивности в местах стоянок круизных теплоходов в Карелии. *Современные проблемы сервиса и туризма*, 15(3), 83–95. <https://doi.org/10.24412/1995-0411-2021-3-84-96>. EDN: <https://elibrary.ru/ZIQMER>
 17. Прокудина, Д. А. (2021). Стратегии вовлечения посетителей музея: создание новых экспозиций. *Вестник МГУКИ*, 5(103). Получено с: <https://cyberleninka.ru/article/n/strategii-vovlecheniya-posetiteley-muzeyav-sozdanie-novyh-ekspozitsiy> (дата обращения: 08.02.2025).
 18. Рон, М. В. (2022). «Вдействие» как новый культурно-антропологический тренд. *Личность. Культура. Общество*, 24(1(113)), 41–47. https://doi.org/10.30936/1606_951X_2022_24_1_41_47. EDN: <https://elibrary.ru/GAPGPS>

19. Сертакова, О. Б. (2023). Постдигитальные арт-практики общества впечатлений. *Наука. Искусство. Культура*, 4(40), 74–85. EDN: <https://elibrary.ru/MXZARF>
20. Соснило, А. И., & Резванов, Н. Н. (2021). Применение иммерсивных технологий в образовательном процессе. *Научный журнал НИУ ИТМО. Серия: Экономика и экологический менеджмент*, 4(47), 83–91. <https://doi.org/10.17586/2310-1172-2021-14-4-83-91>. EDN: <https://elibrary.ru/WPYKTI>
21. Сосна, Н. Н. (2020). Звуковой образ «в ландшафте»: непосредственный и иммерсивный. *Праксема. Проблемы визуальной семиотики*, 1(23), 47–57. <https://doi.org/10.23951/2312-7899-2020-1-47-57>. EDN: <https://elibrary.ru/IBVDIY>
22. Степанова, П. М. (2015). *Театр и не-театр Ежи Гротовского*. Москва: Совпадение, 216. ISBN: 978-5-903060-87-0. EDN: <https://elibrary.ru/YXBTLN>
23. Стиглер, В. (2011). Фармакология желания: Drive-Based Capitalism and Libidinal Dis-Economy. *New Formations*, 72, 150–161.
24. Черняева, Т. И. (2013). Ландшафты счастья: эмоциональные основания современного потребления. *Изв. Сарат. ун-та. Нов. сер. Сер. Философия. Психология. Педагогика*, 3-1, 45–52. EDN: <https://elibrary.ru/ROCYYN>
25. Черняк, Е. Ф., Черняк, М. В., & Белов, В. Ф. (2022). Иммерсивные шоу как актуальное направление индустрии досуга. *Мир науки, культуры, образования*, 1(92), 69–71. <https://doi.org/10.24412/1991-5497-2022-192-69-71>. EDN: <https://elibrary.ru/IGMVSN>
26. Эвальдс, В. Д. (2019). Интерактивность и иммерсивность в современном культурном пространстве. К проблеме разграничения понятий. *Художественная культура*, 3, 248–271. <https://doi.org/10.24411/2226-0072-2019-00033>. EDN: <https://elibrary.ru/PSACPP>

References

1. Averbukh, N. V. (2010). Psychological aspects of the presence phenomenon in virtual environments. *Voprosy Psikhologii*, 5, 105–113. EDN: <https://elibrary.ru/PYHKNF>

2. Butanaev, V. Ya., & Butanaeva, I. I. (2006). Khakass shaman and his social status. In D. D. Nevirko (Ed.), *Aktual'nye problemy istorii i prava na rubezhe tysyacheletii: Sbornik materialov regional'noi nauchno-prakticheskoi konferentsii* (Vol. 5, pp. 194–207). Abakan: Siberian Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russia.
3. Venkova, A. V. (2022). *The phenomenon of immersion in contemporary artistic culture*. Saint Petersburg: Herzen Russian State Pedagogical University, 330 p.
4. Epaneshnikova, M. A. (2010). *The phenomenon of smell in culture: Features of functioning in sacred and profane spheres* (Doctoral dissertation). Moscow. EDN: <https://elibrary.ru/NAWIVZ>
5. Erokhina, T. I., & Kukushkina, E. S. (2019). The phenomenon of immersive theatre in contemporary Russian culture. *Verkhnevolzhskii Filologicheskii Vestnik*, 1, 214–222. <https://doi.org/10.24411/2499-9679-2019-10333>. EDN: <https://elibrary.ru/LZHJLT>
6. Kiria, I. V., & Novikova, A. A. (2017). *History and theory of media: Textbook for universities*. Moscow: Higher School of Economics Publishing House, 423 p.
7. Koroleva, E. A. (1977). *Early forms of dance*. Kishinev: Shtiintsa, 215 p.
8. Larin, M. S. (2010). Modeling augmented reality. *Izvestiya Vysshikh Uchebnykh Zavedenii. Priborostroenie*, 53(2), 52–56. EDN: <https://elibrary.ru/KZGDQT>
9. Lobanova, Yu. V. (2022). The role of screen technologies in shaping a new culture of emotions and feelings. *Kommunikologiya*, 3, 45–58. <https://doi.org/10.21453/2311-3065-2022-10-3-116-122>. EDN: <https://elibrary.ru/CPGYLI>
10. Makhina, S. T. (2022). Immersion in contemporary culture. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo Gosudarstvennogo Instituta Kul'tury*, 3(52), 69–79. <https://doi.org/10.30725/2619-0303-2022-3-69-79>. EDN: <https://elibrary.ru/QEGZCR>
11. Melnikova, A. A. (2003). Music and the specifics of Russian ritual. In *Zvuchashchaya filosofiya: Sbornik materialov konferentsii* (pp. 131–137). Saint Petersburg: Saint Petersburg Philosophical Society.
12. Morina, L. P. (2001). Ritual dance and myth. In *Religiya i npravstvennost' v sekulyarnom mire: Materialy nauchnoi konferentsii* (pp. 118–124). Saint Petersburg: Saint Petersburg Philosophical Society.

13. Mukasheva, M. U., Grigoriev, S. G., Omirzakova, A. A., Kalkabaeva, Z. K., & Zhanasbaeva, A. S. (2023). Psychological and pedagogical aspects of using immersive technologies in education. *Pedagogicheskoe Obrazovanie i Nauka*, 2, 99–111. <https://doi.org/10.25688/2072-9014.2023.63.1.09>. EDN: <https://elibrary.ru/AZKBDG>
14. Novikova, V. S. (2025). Sound image as a tool for representing difficult heritage. *Filosofiya i Kul'tura*, 1, 52–73. <https://doi.org/10.7256/2454-0757.2025.1.73128>. EDN: <https://elibrary.ru/YVEFDI>
15. Parenko, M. K. (2013). Psychophysiological analysis of the morphofunctional structure of a spatial sound image. *Estestvennye i Tekhnicheskie Nauki*, 3(65), 90–92. EDN: <https://elibrary.ru/QITGOV>
16. Plotnikova, V. S., & Glushanok, T. M. (2021). Immersive excursion and leisure services for tourists at cruise ship stops in Karelia. *Sovremennye Problemy Servisa i Turizma*, 15(3), 83–95. <https://doi.org/10.24412/1995-0411-2021-3-84-96>. EDN: <https://elibrary.ru/ZIQMER>
17. Prokudina, D. A. (2021). Visitor engagement strategies in museums: Creating new exhibitions. *Vestnik MGUKI*, 5(103). Retrieved February 8, 2025, from <https://cyberleninka.ru/article/n/strategii-vovlecheniya-posetiteley-muzeyav-sozdanie-novyh-ekspozitsiy>
18. Ron, M. V. (2022). “Acting-in” as a new cultural-anthropological trend. *Lichnost'. Kul'tura. Obshchestvo*, 24(1(113)), 41–47. <https://doi.org/10.30936/1606-951X-2022-24-1-41-47>. EDN: <https://elibrary.ru/GAPGPS>
19. Sertakova, O. B. (2023). Post-digital art practices in the society of experiences. *Nauka. Iskusstvo. Kul'tura*, 4(40), 74–85. EDN: <https://elibrary.ru/MXZARF>
20. Sosnilo, A. I., & Rezvanov, N. N. (2021). Application of immersive technologies in education. *Nauchnyi Zhurnal NIU ITMO. Seriya: Ekonomika i Ekologicheskii Menedzhment*, 4(47), 83–91. <https://doi.org/10.17586/2310-1172-2021-14-4-83-91>. EDN: <https://elibrary.ru/WPYKTI>
21. Sosna, N. N. (2020). Sound image “in the landscape”: Immediate and immersive. *Praksema. Problemy Vizual'noi Semiotiki*, 1(23), 47–57. <https://doi.org/10.23951/2312-7899-2020-1-47-57>. EDN: <https://elibrary.ru/IBVDIY>
22. Stepanova, P. M. (2015). *Theatre and non-theatre of Jerzy Grotowski*. Moscow: Sovpadenie, 216 p. ISBN: 978-5-903060-87-0. EDN: <https://elibrary.ru/YXBTLN>

23. Stiegler, B. (2011). Pharmacology of desire: Drive-based capitalism and libidinal dis-economy. *New Formations*, 72, 150–161.
24. Chernyaeva, T. I. (2013). Landscapes of happiness: Emotional foundations of contemporary consumption. *Izvestiya Saratovskogo Universiteta. Novaya Seriya. Seriya Filosofiya. Psikhologiya. Pedagogika*, 3-1, 45–52. EDN: <https://elibrary.ru/ROCYYN>
25. Chernyak, E. F., Chernyak, M. V., & Belov, V. F. (2022). Immersive shows as a current trend in the leisure industry. *Mir Nauki, Kul'tury, Obrazovaniya*, 1(92), 69–71. <https://doi.org/10.24412/1991-5497-2022-1-92-69-71>. EDN: <https://elibrary.ru/IGMVSN>
26. Evalleu, V. D. (2019). Interactivity and immersion in contemporary cultural space: On the problem of distinguishing concepts. *Khudozhestvennaya Kul'tura*, 3, 248–271. <https://doi.org/10.24411/2226-0072-2019-00033>. EDN: <https://elibrary.ru/PSACPP>

ДАННЫЕ ОБ АВТОРЕ

Соколовская Елизавета Вячеславовна, старший преподаватель кафедры педагогики и этнокультурного образования, аспирант

*Челябинский государственный институт культуры
ул. Орджоникидзе, 36а, г. Челябинск, Челябинская область,
454091, Российская Федерация
lizochka.s999@mail.ru*

DATA ABOUT THE AUTHOR

Elizaveta V. Sokolovskaya, Senior Lecturer, Department of Pedagogy and Ethnocultural Education, Postgraduate Student

*Chelyabinsk State Institute of Culture
36a, Ordzhonikidze Str., Chelyabinsk, Chelyabinsk Region, 454091,
Russian Federation
lizochka.s999@mail.ru*

Поступила 16.08.2025

После рецензирования 02.09.2025

Принята 17.09.2025

Received 16.08.2025

Revised 02.09.2025

Accepted 17.09.2025