

■ DOI: 10.31866/2410-1311.41.2023.276696

УДК 316.7:004.946:008

## ■ ПРОЯВИ ІМЕРСИВНОСТІ В СУЧАСНИХ КУЛЬТУРНИХ ПРАКТИКАХ

■ Олена Губернатор<sup>1а</sup>, Олексій Красненко<sup>2а</sup>

■ <sup>1</sup>Здобувач,

ORCID: 0000-0003-4197-6184

e-mail: olenagubernator@gmail.com

■ <sup>2</sup>Здобувач,

ORCID: 0000-0001-8398-8453

e-mail: alexeykrasnenko@gmail.com

<sup>а</sup>Київський національний університет культури і мистецтв,

Київ, Україна

### ■ Для цитування:

Губернатор, О., & Красненко, О. (2023). Прояви імерсивності в сучасних культурних практиках.

*Питання культурології*, 41, 89–99. doi: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.41.2023.276696>.

*Мета статті* — дослідити основні характеристики та особливості прояву феномену імерсивності в контексті культурних практик. *Результати дослідження* ґрунтуються на виявленні різноманітних типів і специфічних аспектів функціонування імерсивних практик у просторі культури. Визначено, що імерсивність — це унікальна властивість середовища культурної практики, що є системним самоорганізованим конструктом, наділена властивостями глибинного занурення, присутності в ньому суб'єкта, інтерактивності, внутрішньосуб'єктної просторової локалізації, когнітивного доступу, насиченості, пластичності та цілісності. Метою імерсивності є створення безпосереднього зв'язку між об'єктом, подією, дією та її сприйняттям людиною для глибинного занурення в культурне середовище: театральне, кінематографічне, виставкове, музейне, екскурсійне, розважальне та ін. З'ясовано, що імерсивні культурні практики створюють ефект занурення завдяки використанню спеціальних технологій — світлових і звукових установок, відеоінсталяцій різної складності, віртуальної/доповненої реальності. *Наукова новизна*. Досліджено феномен імерсивності, основні характеристики та особливості її прояву в контексті культурних практик. Запропоновано визначення імерсивності та типологізацію імерсивних культурних практик. *Висновки*. У статті окреслено специфічні характеристики імерсивності (порушення стану психологічної захищеності (зони комфорту) людини та сприйняття культурного продукту «зсередини»; вплив на периферійну анатоμο-фізіологічну систему; створення ефекту справжньої реальності в межах культурної практики). З'ясовано, що сучасні імерсивні культурні практики можна типологізувати за форматами занурення; технологіями, що використовуються для створення ефекту занурення; місцем проведення; формою запропонованого культурного досвіду.

■ © Губернатор О., 2023

© Красненко О., 2023

Стаття надійшла до редакції: 07.01.2023

- **Ключові слова:** культура; культурні практики; імерсивність; інтерактивність; середовище; ефект занурення; культурний досвід

## ■ Вступ

Культурні практики у вимірах дозвілля, медіа та культурного споживання набувають все більшої значущості в сучасному суспільстві з його постіндустріальними, інформаційними та глобалізаційними трендами. Зазвичай саме на основі культурних практик відбувається самоідентифікація, формування стилю життя, специфікація поведінки в приватному та публічному просторах — власне, репродукція культури в буденному існуванні різноманітних соціальних груп. Водночас це спроба визначити природу соціального порядку, а також відносини між культурою та іншими сегментами суспільного життя. Окреслюючи практики як набір рутинних дій, втілених у звичках — від стилю, харчування, манери говорити до мистецьких смаків — означає звести їх до рівня фізичних або тілесних речей. Це не просто механічне відтворення культурних форм; вони створюють основу для потенційної імпровізації навколо зазначеної культурної теми, яка також має трансперсональний вимір, заснований на організаційних рутинях, що дають змогу класифікувати людей та їхні дії як такі, що належать до певної сфери. Це відбувається в системі значень, яка є фундаментально необхідною для осмисленої діяльності в будь-якому інституційному полі та для конкретизованих референцій учасників взаємодії. Практики є загальнодоступними у вигляді символів і ритуалів, не так присутні у свідомості індивідів, як є продуктом інтерналізації норм і цінностей або існують у просторі надемпіричних ідей, але спостережуваних і таких, що визначають простір осмисленої дії в конкретній культурній системі.

Враховуючи зазначені аспекти, в дослідженні динаміки культурних практик важливим напрямом сучасної культурології є вивчення імерсивних практик, заснованих на зануренні через тілесну, сенсорну, моторну системи у різноманітні простори, ландшафти та середовища в мистецтві та за його межами. Актуальність зумовлена необхідністю визначення характеру цих процесів, виявлення їх механізмів, окреслення проявів, впорядкування та систематизації, а вивчення феномену імерсивних практик дає змогу описати їх властивості та визначити типологічні риси.

## ■ Аналіз попередніх досліджень

Протягом останніх років спостерігається зростання наукового інтересу до розгляду культурних практик та їх ролі в трансформації сучасної культури. Різноманітним аспектам культурних практик присвячено наукові дослідження та публікації О. Копієвської (2019), Л. Скокової (2014), Г. Меднікової (2017), Н. Бабій (2020) та ін.

Окремі питання, пов'язані з імерсивними культурними практиками, розглянуто в наукових публікаціях С. Леонтьєва, Т. Чулкової та Б. Гранатирко (2021), Я. Ланчака (2022), О. Кундеревиц, К. Кириленко та О. Бенюк (2021), О. Шибер (2021), О. Чепелик (2021) та ін.

Прогрес у впровадженні застосунків, які забезпечують імерсивне навчання, пов'язане з культурною спадщиною, висвітлює Х. Чекотті (Cecotti, 2022); доповнену реальність (AR), віртуальну реальність (VR), доповнену віртуальність (AV)

і змішану реальність (MR), що стали популярними імерсивними технологіями поширення культурних практик у віртуальному просторі, досліджують М. Беке-ле і Е. Чемпіон (Bekele & Champion, 2019); феномен мультисенсорних, цифрових та імерсивних художніх виставок популярних митців проаналізувала М. Бек (Beck, 2023); взаємозв'язок між імерсивними експозиціями та задоволеністю відвідувачів виставок із погляду структури «стимул-організм-реакція» (S-O-R) дослідили Дж. Парк, Х. Канг, Ч. Хух та М. Лі, а також здійснили класифікацію імерсивних експозицій та порівняли їх із соціально-демографічними характеристиками відвідувачів виставки (Park et al., 2022).

Проте, попри наявність наукового інтересу до різноманітних аспектів проблематики імерсивних культурних практик, саме поняття «імерсивність» у контексті культурних практик та властиві їм особливі характеристики потребують уточнення і доповнення.

Наукова новизна полягає в дослідженні феномену імерсивності в контексті культурних практик; виявленні основних характеристик та особливостей прояву імерсивності в культурних практиках сучасності; аналізі відмінностей між імерсивними та інтерактивними культурними практиками; визначенні поняття «імерсивність» в контексті специфіки культурних практик; типологізації імерсивних культурних практик.

### Мета статті

Мета статті — виявити основні характеристики та особливості прояву феномену імерсивності в контексті культурних практик. Дослідження здійснюється за допомогою загальнонаукових методів пізнання (аналіз, систематизація теоретичних даних), термінологічного методу, методу структурно-функціонального аналізу, що дав змогу виявити специфічні аспекти функціонування імерсивних практик у просторі культури; типологічного методу, за допомогою якого виявлено різноманітні типи імерсивних культурних практик у структурі сучасної культури.

### Результати дослідження

Практику зазвичай визначають як розумову людську діяльність, засновану на свідомому цілепокладанні, та спрямовану на перетворення дійсності, зокрема і самої людини, або діяльність, що слугує для досягнення необхідного досвіду в певній справі, а також індивідуальний досвід того чи іншого спеціаліста у своїй галузі. На думку С. Скліяра (2010), «практики — це все, що роблять люди, використовуючи як речові (предмети), так і символічні (мова, норми, традиції) засоби. Безумовно, практики — це дії людей, але це, головним чином, дії за певними правилами. Останнє зауваження дає змогу розглядати практики як впорядковані і відтворювальні структури, що пояснює їх спорідненість із соціальними інститутами» (с. 151).

Окремо визначають соціальні практики як процес взаємодії суб'єкта та системи суспільних взаємин, що призводять до зміни особистості та соціуму. Зважаючи на ці трактування, практика розуміється як діяльність та/або поведінка людини з безпосереднього опанування дійсності, зокрема і себе самого: породження, реалізація, збереження та трансляція досвіду і навичок.

Виокремлюють практики культурні, в яких саме визначення поняття «культурна» залежить безпосередньо від того сенсу, який вкладається в поняття «культура».

У сучасному науковому вимірі поняття «культура» досить часто трактується надзвичайно широко, як все, що створено (і створюється) людиною, як способи й результати людської діяльності в цілому. Зокрема, Є. Подольська, В. Лихвар та К. Іванова (2003) визначають культуру як: «сукупність практичних матеріальних і духовних надбань суспільства й людини, що втілюються в результатах продуктивної діяльності» (с. 273). З огляду на таке розуміння культури всі практики і є культурними практиками. Більш точним є розуміння культури як «сукупності матеріальних і духовних цінностей, що відображають активну творчу діяльність людей в освоєнні світу, в процесі історичного розвитку суспільства» (Подольська, 2003, с. 9), тобто певного духовного досвіду, що реалізується в соціумі, змістом якого є ціннісні сенси явищ, виражені в знаковій формі. За такого трактування втілення та практична реалізація ціннісних сенсів відбувається в мовах культури, знакових системах будь-якої фізичної природи (жестах, рухах, міміці, мовленнєвих актах, мовах мистецтв та ін.). Тобто культурні практики — це реалізація культури та її споживання в безпосередній дійсності.

На думку дослідників, практики культурного споживання є дозволеними практиками особливого типу, «специфіка яких криється у феномені катарсису і функції виховання» (Чупрій & Настояща, 2020, с. 6), вони «орієнтовані на самовдосконалення духовної природи людини, на її саморозвиток, самосвідомість, рефлексію» (Чупрій & Настояща, 2020, с. 6).

Імерсивність на сучасному етапі активно розвивається в індустрії розваг, в театральній галузі, освіті та журналістиці, а також багатьох інших галузях. Відтак імерсивність логічно розглядати як дію з «зануренням» у штучно створені умови (середовище/простір), що дає змогу відчувати ефект присутності; як унікальну властивість середовища культурної практики, що є системним самоорганізовуваним конструктом, наділена властивостями глибинного занурення, присутності в ньому суб'єкта, інтерактивності, внутрішньосуб'єктної просторової локалізації, когнітивного доступу, насиченості, пластичності та цілісності.

Визначення культурної практики як імерсивної передбачає, що вона створює ефект занурення через використання спеціальних технологій — світлових і звукових установок, відеоінсталяцій різної складності, віртуальної/доповненої реальності.

Попри те, що в сучасному культурно-мистецькому просторі розміщення глядача безпосередньо всередині художнього середовища — популярний прийом, варто наголосити, що імерсивність зазвичай сприймають як інтерактивність. Це пояснюється передусім відсутністю жорсткого поділу між цими поняттями — одне явище не гарантує появу іншого, вони співіснують паралельно. Визначення поняття «імерсивність» передбачає виявлення їх відмінностей. Технології інтерактивності спрямовані на прояв активної участі глядача в інсталяції, шоу та інших культурних практиках, натомість в імерсивних культурних практиках активна участь і роль глядача є не обов'язковою. Окрім того, імерсивне середовище на час перебування в ній може змінювати свідо-

мість глядача — він вже не може сприймати себе як відстороненого від дійсності, в якій знаходиться, і змушений підлаштовуватися під неї. Тобто людина визнає змодельоване середовище справжнім, а себе — його невіддільною частиною. Отже, можна визначити імерсивність як властивість окремих видів культурних практик (вистава, інсталяція), що охоплюють інтенсивність залучення глядача у твір.

Характерними ознаками імерсивності є виведення глядача з зони комфорту, коли перебування в новому, незнайомому змодельованому середовищі змушує людину максимально концентруватися саме на тій ситуації, в якій вона опиняється. На сучасному етапі медійні технології дають змогу створити умови, які за будь-яких обставин у реальному світі були б небезпечними, недосяжними або стресогенними. У процесі створення ефекту імерсивності превалююче значення має вплив на периферійну анатомо-фізіологічну систему, зокрема на такі інструменти чуттєвого сприйняття, як зір, слух, дотик, нюх.

Імерсивність як властивість культурної практики передбачає створення за допомогою технічних засобів умов для залучення глядача. Специфічними характеристиками імерсивності є:

- порушення стану психологічної захищеності (зони комфорту) людини та сприйняття культурного продукту «зсередини»;

- вплив на периферійну анатомо-фізіологічну систему;

- створення ефекту справжньої реальності в межах культурної практики.

Використання імерсивних технологій в культурних практиках сприяє емоційному розкриттю; отриманню нового практичного досвіду за допомогою занурення; зміні поведінки або мислення людини на основі переосмислення.

Г. Кальєха типологізує імерсивність за глибиною переживання людиною відчуття занурення і розглядає два її види:

- імерсивність у середовище (науковець пропонує для цього виду термін «імерсивність як поглинання»), що потребує обов'язкової фізичної присутності людини;

- імерсивність в іншу реальність (для цього виду використано термін «імерсивність як перенесення»), що потребує ментальної присутності (Calleja, 2011, p. 27).

Аналіз сучасних процесів, які відбуваються в культурі під впливом новітніх інформаційно-комунікаційних розробок, дав змогу типологізувати культурні практики за:

- форматами занурення (формат віртуального середовища/тривимірного простору; формат театралізації навколишнього простору);

- технологіями, що використовуються для створення ефекту занурення (віртуальна реальність, доповнена реальність, змішана реальність, розширена реальність, 360-градусне фото, відео VR 180 та ін.);

- місцем проведення (в приміщенні або в урбаністичному просторі);

- формою запропонованого культурного досвіду (ігрова форма: активний дієвий досвід; глибинне художнє переживання).

Сучасні імерсивні культурні практики передбачають занурення у двох форматах: перший створюється за допомогою віртуального середовища та триви-

мірного простору, в якому можна змінювати точки огляду об'єктів, наближуючи або віддаляючи їх, а другий пов'язаний з театралізацією навколишнього простору, що створює ілюзію перебування в іншому часопросторі.

Імерсивні технології постійно вдосконалюються і розвиваються завдяки величезній кількості програмного та апаратного забезпечення. У зв'язку з активним становленням віртуальної реальності виникає попит на новий досвід у культурних практиках. Використання зазначених технологій дає змогу взаємодіяти та занурюватися в інформацію та культурний продукт проєктування. Серед імерсивних технологій, які застосовуються в сучасних культурних практиках, основними є:

- доповнена реальність AR (augmented reality) — відома також як додана реальність, оскільки її специфіка полягає в додаванні до реальної реальності елементів віртуальної, змодельованої реальності (наприклад, анімації, віртуальних зображень, ефектів або титрів) з метою посилення сприйняття;
- віртуальна реальність VR (virtual reality) — повністю змодельована реальність з використанням шолома або окулярів, що створюється не лише за допомогою 3D сцени, але і звуку, тактильних відчуттів та навіть запахів (Othman, 2022, p. 999);
- змішана реальність MR (mixed reality) також відома як гібридна реальність (hybrid reality) — термін з'явився завдяки запуску Windows Mixed Reality й означає як конкретний тип пристроїв, так і способи змішання реальності;
- XR (extended reality) — розширена реальність: демонстрація поєднує особливості доповненої, віртуальної та інших реальностей; цей вид технологій може розширювати кордони фізичного просторово-часового континууму, даючи змогу цифровим інструментам впливати на людське сприйняття;
- 360-градусне фото та відео VR 180 — контент, що складається з одного 360-градусного або кількох поєднаних фото чи відео і представлений в моноскопічному або стереоскопічному форматі; зображення може проєктуватися на стіни та вигнуті поверхні, а також доступне через інтерактивні комп'ютерні дисплеї, шоломи та окуляри віртуальної реальності.

Зазначені технології моделюють ефекти повного або часткового занурення в альтернативному просторі, змінюючи взаємодію з суб'єктом і виводячи її на новий рівень. Імерсивні рішення на основі віртуальної та доповненої реальності й різноманітних допоміжних технологій є одними з найбільш перспективних напрямів розширеної реальності, які на сучасному етапі активно застосовуються в імерсивних культурних практиках. Основна відмінність між технологіями, метою яких є змусити людину сприймати генеровані комп'ютером об'єкти як частину реальності, полягає у взаємодії учасника культурної практики, реальних та запрограмованих об'єктів з оточенням та простором. Найпоширенішими імерсивними культурними практиками, що зазвичай проводяться у приміщенні, наразі є: імерсивні вистави, імерсивні фільми, імерсивні мультимедійні виставки (образотворчого мистецтва, декоративно-прикладного мистецтва та ін.), музейні практики (імерсивні експозиції), імерсивні екскурсії та ін.

Імерсивними культурними практиками, місцем проведення яких зазвичай стає урбаністичний простір, є: site-specific (від англ. особливе місце) — у цій



практиці єдиним імерсивним середовищем стає конкретне місце; артінтервенція — специфіка цієї імерсивної форми перформансу полягає у публічній взаємодії художника та/або глядача зі створеним предметом мистецтва; променад-екскурсія — новий формат аудіоекскурсії з ефектом занурення, в якому завдяки спеціальним навушникам та тривимірному аудіозапису урбаністичний простір перетворюється на живі декорації та ін.

Особливість імерсивного підходу полягає в наданні різних варіантів культурного досвіду: дієвого, активного досвіду, представленого у формі гри; пасивного досвіду, що зазвичай відбувається через глибинне внутрішнє переживання учасника.

Використання нових технологічних інструментів дає змогу організаторам імерсивних культурних практик створювати імерсивні події, які можуть радикально змінити сприйняття як внутрішнього, так і зовнішнього світу.

## ■ Висновки

Отже, імерсивність — це унікальна властивість середовища культурної практики, що є системним самоорганізованим конструктом, наділена властивостями глибинного занурення, присутності в ньому суб'єкта, інтерактивності, внутрішньосуб'єктної просторової локалізації, когнітивного доступу, насиченості, пластичності та цілісності. Метою імерсивності є створення безпосереднього зв'язку між об'єктом, подією, дією та її сприйняттям людиною для глибинного занурення в культурне середовище: театральне, кінематографічне, виставкове, музейне, екскурсійне, розважальне та ін. Занурення здійснюється завдяки створенню у людини, яка перебуває в штучно створеному світі, комплексу різноманітних відчуттів.

Специфічними характеристиками імерсивності є: порушення стану психологічної захищеності (зони комфорту) людини та сприйняття культурного продукту «зсередини»; вплив на периферійну анатомо-фізіологічну систему; створення ефекту справжньої реальності в межах культурної практики.

Сучасні імерсивні культурні практики можна типологізувати за форматами занурення (формат віртуального середовища/тривимірного простору; формат театралізації навколишнього простору); технологіями, що використовуються для створення ефекту занурення (віртуальна реальність, доповнена реальність, змішана реальність, розширена реальність, 360-градусне фото, відео та ін.); місцем проведення (в приміщенні або в урбаністичному просторі); формою запропонованого культурного досвіду (ігрова форма: активний дієвий досвід; глибинне художнє переживання).

Перспективи подальших досліджень можуть бути зосереджені на систематизації та критичному аналізі феномену імерсивності в теорії культури, естетиці, психології, мистецтвознавстві; розкритті параметрів імерсивних культурних практик у контексті метамодернізму.

## ■ Список посилань

Бабій, Н. П. (2020). Актуальні культурно-мистецькі практики та процеси: проблематика наукового дискурсу. *Питання культурології*, 36, 69–78.

- Копієвська, О. Р. (2019). Культурні практики в дискурсі cultural studies. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва*, 2, 49–53. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2019.175374>
- Кундеревич, О. В., Кириленко, К. М., & Бенюк, О. Б. (2021). Імерсивність як мистецька стратегія початку XXI століття (аналіз театрального досвіду та його філософських підвалин). *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознаєство»*, 45, 174–182. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.45.2021.247390>
- Ланчак, Я. М. (2022, 21 квітня). Розвиток імерсивного театру в Україні: естетика комунікації. В *Сценічне мистецтво: сучасна лексика та формотворчі процеси* [Матеріали конференції] (с. 57–61). Видавничий центр КНУКіМ.
- Леонтьєв, С. А., Чулкова, Т. М., & Гранатирко, Б. В. (2021, 11–12 листопада). Роль цифрових технологій у презентації сучасного українського мистецтва на прикладі виставкової діяльності Шевченківського національного заповідника. В *Сучасне українське мистецтво: концепти, стратегії, візуальні практики* [Матеріали конференції] (с. 81–84). Черкаський обласний художній музей.
- Меднікова, Г. С. (2017). Концепт «культурні практики» та його роль в трансформації сучасної культури. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 7: Релігієзнаєство. Культурологія. Філософія*, 37(50), 30–39.
- Подольська, Є. А., Лихвар, В. Д., & Іванова, К. А. (2003). *Культурологія*. Центр навчальної літератури.
- Скляр, С. (2010). Культурно-дозвіллеві практики як соціокультурне явище: концептуальні засади вивчення. *Актуальні проблеми соціології, психології, педагогіки*, 10, 146–153.
- Скокова, Л. (2014). Культурні пракики як рух у просторі можливостей. *Культурологічна думка*, 7, 90–97.
- Чепелик, О. (2021). Імерсивні середовища, VR, AR в українському сучасному мистецтві останніх років. *Сучасне мистецтво*, 17, 23–40. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248423>
- Чупрій, Л., & Настояща, К. (2020). *Культурні практики населення міста Києва та Київської області*. Науково-дослідний інститут українознавства Міністерства освіти і науки України.
- Шибєр, О. О. (2021). Еволюція рекреаційно-дозвіллевих практик: від класичного до креативного консюмеризму. *Культура і сучасність*, 1, 93–98.
- Beck, M. (2023). A Lived Experience–Immersive Multi-Sensorial Art Exhibitions as a New Kind of (Not That) ‘Cheap Images’. *Arts*, 12(1), Article 16. <https://doi.org/10.3390/arts12010016>
- Bekele, M. K., & Champion, E. (2019). A Comparison of Immersive Realities and Interaction Methods: Cultural Learning in Virtual Heritage. *Frontiers in Robotics and AI*, 6, Article 91. <https://doi.org/10.3389/frobt.2019.00091>
- Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. MIT Press.
- Cecotti, H. (2022). Cultural Heritage in Fully Immersive Virtual Reality. *Virtual Worlds*, 1(1), 82–102. <https://doi.org/10.3390/virtualworlds1010006>
- Othman, M. K., Nogoibaeva, A., Leong, L. S., & Barawi, M. H. (2022). Usability evaluation of a virtual reality smartphone app for a living museum. *Universal Access in the Information Society*, 21(4), 995–1012.



Park, J., Kang, H., Huh, C., & Lee, M. J. (2022). Do Immersive Displays Influence Exhibition Attendees' Satisfaction?: A Stimulus-Organism-Response Approach. *Sustainability*, 14(10), Article 6344. <https://doi.org/10.3390/su14106344>

## References

- Babii, N. P. (2020). Aktualni kulturno-mystetski praktyky ta protsesy: problematyka naukovoho dyskursu [Current cultural and artistic practices and processes: issues of scientific discourse]. *Issues in Cultural Studies*, 36, 69–78 [in Ukrainian].
- Beck, M. (2023). A Lived Experience—Immersive Multi-Sensorial Art Exhibitions as a New Kind of (Not That) 'Cheap Images'. *Arts*, 12(1), Article 16. <https://doi.org/10.3390/arts12010016> [in English].
- Bekele, M. K., & Champion, E. (2019). A Comparison of Immersive Realities and Interaction Methods: Cultural Learning in Virtual Heritage. *Frontiers in Robotics and AI*, 6, Article 91. <https://doi.org/10.3389/frobt.2019.00091> [in English].
- Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. MIT Press.
- Cecotti, H. (2022). Cultural Heritage in Fully Immersive Virtual Reality. *Virtual Worlds*, 1(1), 82–102. <https://doi.org/10.3390/virtualworlds1010006> [in English].
- Chepelyk, O. (2021). Imersyvni seredovyscha, VR, AR v ukrainskomu suchasnomu mystetstvi ostannikh rokiv [Immersive environments, VR, AR in Ukrainian contemporary art of recent years]. *Contemporary Art*, 17, 23–40. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248423> [in Ukrainian].
- Chuprii, L., & Nastoiashcha, K. (2020). *Kulturni praktyky naselennia mista Kyieva ta Kyivskoi oblasti* [Cultural practices of the population of the city of Kyiv and the Kyiv region]. Research Institute of Ukrainian Studies of the Ministry of Education and Science of Ukraine [in Ukrainian].
- Kopievska, O. R. (2019). Kulturni praktyky v dyskursi cultural studies [Cultural practices in the discourse of cultural studies]. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald*, 2, 49–53. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2019.175374> [in Ukrainian].
- Kunderevych, O. V., Kyrylenko, K. M., & Beniuk, O. B. (2021). Imersyvnist yak mystetska stratehiia pochatku XXI stolittia (analiz teatralnogo dosvidu ta yoho filosofskykh pidvalyn) [Immersion as an artistic strategy of the beginning of the 21<sup>st</sup> century (analysis of theatrical experience and its philosophical foundations)]. *Bulletin of KNUKiM. Series in Arts*, 45, 174–182. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.45.2021.247390> [in Ukrainian].
- Lanchak, Ya. M. (2022, April 21). Rozvytok imersyvnoho teatru v Ukraini: estetyka komunikatsii [Development of immersive theatre in Ukraine: aesthetics of communication]. In *Stsenichne mystetstvo: suchasna leksyka ta formotvorchi protsesy* [Stage art: modern vocabulary and form-making processes] [Proceedings of the Conference] (pp. 57–61). KNUKiM Publishing Centre [in Ukrainian].
- Leontiev, S. A., Chulkova, T. M., & Hranatyрко, B. V. (2021, November 11–12). Rol tsyfrovyykh tekhnolohii u prezentatsii suchasnoho ukrainskoho mystetstva na prykladi vystavkovoi diialnosti Shevchenkivskoho natsionalnogo zapovidnyka [The role of digital technologies in the presentation of modern Ukrainian art on the example of the exhibition activity of the Shevchenko National Preserve]. In *Suchasne ukrainske*

- mystetstvo: kontsepty, stratehii, vizualni praktyky* [Modern Ukrainian art: concepts, strategies, visual practices] [Proceedings of the Conference] (pp. 81–84). Cherkasy Regional Art Museum [in Ukrainian].
- Miednikova, H. S. (2017). Kontsept "kulturni praktyky" ta yoho rol v transformatsii suchasnoi kultury [The concept of "cultural practices" and its role in the transformation of modern culture]. *Scientific journal National Pedagogical Dragomanov University. Series 7: Religious Studies. Culturology. Philosophy*, 37(50), 30–39 [in Ukrainian].
- Othman, M. K., Nogoibaeva, A., Leong, L. S., & Barawi, M. H. (2022). Usability evaluation of a virtual reality smartphone app for a living museum. *Universal Access in the Information Society*, 21(4), 995–1012 [in English].
- Park, J., Kang, H., Huh, C., & Lee, M. J. (2022). Do Immersive Displays Influence Exhibition Attendees' Satisfaction?: A Stimulus-Organism-Response Approach. *Sustainability*, 14(10), Article 6344. <https://doi.org/10.3390/su14106344> [in English].
- Podolska, Ye. A., Lykhvar, V. D., & Ivanova, K. A. (2003). *Kulturolohiia* [Culturology]. Tsentri navchalnoi literatury [in Ukrainian].
- Shyber, O. O. (2021). Evoliutsiia rekreatsiino-dozvillievkykh praktyk: vid klasychnoho do kreatyvnoho konsiumeryzmu [Evolution of recreational and leisure practices: from classical to creative consumerism]. *Culture and contemporaneity*, 1, 93–98 [in Ukrainian].
- Skliar, S. (2010). Kulturno-dozvillievi praktyky yak sotsiokulturne yavyshe: kontseptualni zasady vyvchennia [Cultural and leisure practices as a sociocultural phenomenon: conceptual foundations of study]. *Actual problems of sociology, psychology, pedagogy*, 10, 146–153 [in Ukrainian].
- Skokova, L. (2014). Kulturni praktyky yak rukh u prostori mozhyvostei [Cultural practices as a movement in the space of possibilities]. *The Culturology Ideas*, 7, 90–97 [in Ukrainian].

## MANIFESTATIONS OF IMMERSION IN MODERN CULTURAL PRACTICES

Olena Hubernator<sup>1a</sup>, Oleksii Krasnenko<sup>2a</sup>

<sup>1</sup>External PhD student,

ORCID: 0000-0003-4197-6184

e-mail: olenagubernator@gmail.com

<sup>2</sup>External PhD student,

ORCID: 0000-0001-8398-8453

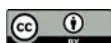
e-mail: alexeykrasnenko@gmail.com

<sup>a</sup>Kyiv National University of Culture and Arts,  
Kyiv, Ukraine

*The aim of the article* is to investigate the main characteristics and features of the phenomenon of immersion in the context of cultural practices. *The results* of the research are based on identifying various types and specific aspects of the functioning of immersive

practices in the cultural space. It is determined that immersion is a unique property of the cultural practice environment, which is a systemic self-organising construct, endowed with the properties of deep immersion, the presence of a subject in it, interactivity, intrasubject spatial localisation, cognitive access, saturation, plasticity, and integrity. The purpose of immersion is to create a direct connection between an object, an event, an action, and its perception by a person for deep immersion in a cultural environment: theatrical, cinematographic, exhibition, museum, excursion, entertainment, etc. The article demonstrates that immersive cultural practices create an immersion effect through the use of special technologies — light and sound installations, video installations of various complexity, virtual/augmented reality. *Scientific novelty*. The article examines the phenomenon of immersion, the main characteristics, and features of its manifestation in the context of cultural practices. A definition of immersion and a typology of immersive cultural practices are proposed. *Conclusions*. The article describes the specific characteristics of immersion (violation of a person's state of psychological security (comfort zone) and perception of a cultural product "from the inside"; influence on the peripheral anatomical and physiological system; creation of the effect of true reality within the framework of cultural practice). The article shows that modern immersive cultural practices can be typologised according to the formats of immersion; the technologies used to create the immersion effect; the venue; the form of the proposed cultural experience.

■ **Keywords:** culture; cultural practices; immersion; interactivity; environment; immersion effect; cultural experience



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.