

**Иммерсивные методики в современных социокультурных практиках**

Формирование социокультурной среды общественных пространств выступает не только как процесс модернизации инфраструктуры мегаполиса, но и представляет собой приоритетный вектор реализации культурной политики, направленной на комплексное развитие городских территорий. Иммерсивные социокультурные практики представляют современный креативный ресурс, позволяющий использовать информационные технологии и проектные решения в развитии городских территорий. Иммерсивность как методика используется в социокультурных практиках с начала 2010-х гг. Активное внедрение данных методик пришлось на 2018–2019 гг. Перспективность их использования определяется рядом факторов, связанных с формированием новых культурно-информационных потребностей различных социальных групп. В процессе реализации иммерсивных социокультурных практик создается ситуация, в которой возможно по-новому осуществить знакомство с историей и культурой городских пространств, сформировать новые традиции организации и проведения досуга, накопить и использовать опыт культурного развития территорий.

Ключевые слова: иммерсивные методики, социокультурные практики, городская культура, локальная среда, мегаполис, общественное пространство, социально-культурная деятельность

**Alexandra V. Merkuleva****Immersive techniques in modern sociocultural practices**

The formation of the sociocultural environment of public spaces acts not only as a process of modernization of the megalopolis infrastructure, but also represents a priority vector for the implementation of cultural policy aimed at the integrated development of urban areas. Immersive sociocultural practices represent a modern creative resource that allows the use of information technology and design solutions in the development of urban areas. Immersiveness as a technique has been used in sociocultural practices since the beginning of the 2010s. Active implementation of these methods occurred in 2018–2019. The prospect of their use is determined by several factors associated with the formation of new cultural and informational needs of various social groups. In the process of implementing immersive sociocultural practices, a situation is created in which it is possible to make a new acquaintance with the history and culture of urban spaces, to form new traditions of organization and holding.

Keywords: immersive techniques, sociocultural practices, urban culture, local environment, metropolis, public space, socio-cultural activity

**DOI 10.30725/2619-0303-2020-2-58-62**

В современном мире глубокие трансформации происходят не только в экономике, информационных технологиях, политике, но и в сфере социально-культурных отношений, которые напрямую связаны с повседневностью существования человека. Одной из тенденций является быстро растущее население городов и, как следствие, обострение проблемы обустройства среды обитания человека в урбанистическом контексте. Локальное городское пространство становится тем местом жительства, которым десятилетия назад являлись деревня, поселок, небольшой город.

Динамика городского развития диктует необходимость поиска вариантов решения актуальных проблем формирования новых архитектурных и социокультурных пространств. Так концепции развития социально-культурной среды города в последние 10 лет обретают новые импульсы. Пилотное исследование общей

социокультурной ситуации в крупнейших городах (мегаполисах) показало, что, в отличие от малых городов, для мегаполисов характерны значительные диспропорции в развитии отдельных сторон городской жизни. Это связано с неоднородностью как самого городского населения (возрастной, национальной, социальной, религиозной и т. п.), так и его культурными предпочтениями, определяемыми местным историческим контекстом, экологическими параметрами территории, уровнем развития культурной среды в разных районах города и т. д. Все это оказывает огромное влияние на практики управления социальной и культурной жизнью мегаполиса.

Системное изучение неоднородных и многообразных социокультурных процессов жизни мегаполиса представляется важным в силу следующих обстоятельств: необходимости выработки управленческих решений с учетом

гуманитарной составляющей проводимых преобразований; определения стратегии социокультурного развития городских территорий; научного осмысления необходимости проектирования городских пространств как иммерсивных зональных структур, позволяющих реализовать концепт локальной среды как культурного кода «малой родины»; использования ресурсов современных иммерсивных методик и диджитал технологий в социокультурном развитии города.

Меняющаяся социокультурная среда стимулирует возникновение новых форм поведенческих практик жителей в городском локальном пространстве. Локальные пространства обретают особое значение, прежде всего как культурно-досуговые структуры нового типа, призванные обеспечить новое качество жизни жителям и гостям конкретной территории. Примером такого решения является парк «Эко-берег» г. Химки Московской области, спроектированный вдоль Канала Москвы и Химкинского водохранилища. В зоне парка находятся жилые комплексы, пляж, лодочная станция, детские площадки, торговые и развлекательные предприятия, многокилометровые прогулочные зоны, велосипедные дорожки, благоустроенные набережные, спортивные площадки. Аналогичный проект реализуется и г. Раменское Московской области, ставшем в июне 2017 г. центром всероссийских игр движения исторической реконструкции.

Данный процесс обретает ключевое значение в понимании тенденций развития современных городских пространств, наиболее точно характеризующих взаимозависимость культурной и духовной составляющих среды обитания. В связи с этим формирование и распространение новых социокультурных практик становится важнейшим фактором социализации и самореализации личности в городской среде.

Тем самым социокультурные практики выполняют следующие задачи:

- формирование осознанного отношения местных жителей к городской локальной среде как благоприятному культурно-досуговому пространству;
- создание условий для развития культуры досуга местного сообщества;
- конструирование пространства для проектирования и реализации совместных социально-культурных проектов в городской среде;
- развитие творческой активности представителей местного сообщества;
- создание условий для неформального общения всех «пользователей» пространства;
- формирование новых интегративных связей в городском пространстве.

Преобразование городской среды под влиянием социокультурных практик «обостряет чувствительность людей к городу... город превращается в одну из наиболее ярких сцен, проявляющих и усиливающих “культуру участия”, привлекающих к повседневному творчеству его жителей в самом широком смысле слова» [1, с. 32].

При этом, как писал в своих работах М. Хайдеггер, «мы всегда обладаем определенным пониманием бытия» [2, с. 107] и имеем дело с отзывчивой средой, с пространством не просто интерактивным (среда, отвечающая на ваши запросы), но метаинтерактивным (среда, изменяющаяся, чтобы начать отвечать на ваши вопросы). Данный феномен позволяет говорить об иммерсивном характере городской среды и поэтапном трансформировании городского пространства — в зависимости от проектных идей и предпочтений жителей.

Локальное общественное пространство как структурная единица мегаполиса имеет сложности в определении границ. Зачастую существующее административно-территориальное понимание границ пространства не совпадает с восприятием его у различных социальных групп, проживающих на данной территории, а также местных представителей культурных и бизнес-структур. Это формирует рабочий концепт, позволяющий определить одну из главных характеристик локального общественного пространства – «нестатичность», которая связана с его историей, с социальными и культурными практиками людей, обитающих в нем.

Для глубинного понимания методики работы с иммерсивными социокультурными практиками необходимо обратиться к истокам концептуального понятия «иммерсивность».

Иностранное слово «immersion» на русский язык можно перевести как «вовлечение». Однако понятие включает широкое семантическое поле (данная особенность отмечается как в оригинале, так и в переводе), что не позволяет дать точное определение данному феномену. Более того, можно выделить разные степени переживания чувства вовлечения у разных людей, в зависимости от культурного бэкграунда.

Известный лудолог (теоретик видеоигр) г. Кальеха (Gordon Calleja) выявил разницу между двумя видами иммерсивности (вовлечения). Первый вид представляет собой «иммерсивность как поглощение» (immersion as absorption), в понимании исследователя обозначает вовлечение вообще, т. е. вовлечение в любую среду, через любые каналы восприятия. Связь, которая при этом создается между субъектом и средой, имеет пассивный характер:

среда влияет на наше восприятие, но наше восприятие не влияет на среду и не является ее фундаментальной частью [3, с. 23]. Второй вид – «иммерсивность как перенос» г. Кальеха описывает как ощущение переноса в другую реальность [3, с. 27]. Таким образом, мы понимаем, что иммерсивность как перенос обязательно включает в себя поглощение, но, кроме этого, еще и сложную систему коммуникационных элементов, которые делают субъекта частью другой реальности. Взаимосвязь между субъектом и пространством при этом имеет интерактивный характер – субъект становится агентом и получает возможность своими действиями повлиять на среду.

Развивая идеи г. Кальехи, британский теоретик театра Дж. Мачон (Josephine Machon) вводит новый уровень – «тотальную иммерсивность» [4, с. 63]. Учитывая то, что «иммерсивность как перенос» выражается в ментальном присутствии человека, без физического (примером может служить действия в виртуальной реальности), «тотальная иммерсивность» подразумевает обязательное физическое присутствие.

Размышляя далее, стоит отметить, что восприятие, а не статичный объект, сам процесс, а не результат сотворчества, оказываются в центре внимания реципиента. Участника действия вовлекают не только физически (прикосновения, запахи, тактильное исследование пространства, взаимодействие с медиаторами), но и функционально – он становится активным агентом, выполняющим свои функции в модулируемой среде. Однако важно понимать, что это совсем не означает, что для каждого определена роль в рамках фабулы или существует необходимость поэтапно решать задачи, чем характеризуются, например, мероприятия, построенные на методике квеста.

В иммерсивном действии функцию участника можно объяснить как–интрадигетический адресат [5, с. 427], т. е. адресат, который является неотделимой частью «воображаемого» мира (данный термин принадлежит Ж. Женетт, французскому нарратологу). Таким образом, прощая в суть изучаемого мира, участник лучше понимает свое место и свои возможности в этой среде, являясь одновременно и реципиентом, и частью сюжетной линии, и иногда даже автором.

Данный подход создает возможность участнику с самого начала выбрать, каким для него будет этот опыт: своеобразным гейм-действием, где можно выиграть или проиграть, или глубокой художественной переживанием в свободной форме в открытом пространстве. Для каждого результат мероприятия может получиться абсолютно разным не только по эмоционально-

му наполнению, но и по фактическому функциональному набору, осуществляемых действий.

В то же время важно отметить иную технологическую сторону реализации иммерсивных практик в городском пространстве – наличие медиаторов. Медиаторы – это опорные точки сценарного хода всего мероприятия. Они могут быть как опосредованными реальными персонажами, роли которых исполняют актеры, или прописанный алгоритм с искусственным интеллектом (если все действие выстроено на основе цифровой платформы или в приложении), или записанная ранее аудиозапись, которая сопровождает участников в наушниках. К непосредственным относятся локальные достопримечательности, архитектурные решения, «местные герои» (яркие личности, которые осуществляют свою деятельность в локальном пространстве) и т. д.

Если говорить об опосредованных реальных персонажах, то в течение всего действия они придерживаются некоего каркаса, определенной сюжетной линии, которую актеры воспроизводят, однако внутри всего действия есть огромное количество возможностей для импровизации, для реагирования на реакцию участника в процессе вовлечения в сценарное действие. Они помогают художественно рефлексировать в пространстве, создавать новые вещественные и не вещественные объекты, осознать свое место и роль в городской среде. Акт взаимодействия с медиаторами-актерами в результате создает новую форму в разных случаях пассивного созерцания, а иногда и активного, совершенную в границах художественных переживаний [4, с. 112].

Рассматривая методику иммерсивности в ходе построения всего действия, необходимо отметить интегративный характер формирования, на котором часто построена общая сценарная канва. Актуальными социокультурными формами являются: променад-экскурсия, перфоманс, хеппенинг, игра, арт-интервенция, site-specific, интерактивная инсталляция. Все формы связаны с участием (или партисипацией) посетителя, в ходе которого он получает personal experience (т. е. уникальный персональный опыт). Соответственно, главной задачей является создать условия для получения максимально глубокого и разнообразного опыта каждому участнику.

Среди иммерсивных практик, используемых в городском пространстве, конечно, важно отметить форму site-specific, которая реализуется с учетом средового контекста (локальных историях, местных героях, мифов, традициях и т. д.). Как справедливо было отмечено в рабо-

тах Х-Т. Лемана, пространство является «своего рода самостоятельным действующим лицом» [6, с. 141], которое ведет свой диалог с участником (или участниками, так как опыт может быть и индивидуальным, и групповой). Социокультурные практики, построенные на иммерсивной методике, в городском пространстве позволяют разрушить барьер отчужденности человека по отношению к городской среде, формируя саму среду для дальнейшей коммуникации с целью улучшения и развития территорий города.

При этом образы, запечатленные в городском пространстве, так или иначе уже подразумевают социально-коммуникативный характер их восприятия, в том числе и через воспоминания, которые может вызвать визуальный объект или определенное действие. В то же время, до этого момента участник действия мог не иметь личного опыта, связанного с данными образами. Имеющийся культурный бэкграунд определяет эмоциональное восприятие в фоновом режиме. В ряде своих исследований при рассмотрении коллективной и личной (или индивидуальной) памяти М. Хальбвакс отмечал, что индивидуальная память опирается на коллективную для уточнения какого-либо воспоминания или восполнения пробелов [7, с. 8], в ходе этого происходит своеобразный синтез восприятий, имеющих одинаковую эмоциональную окраску и связанных с пережитым событийным действием индивида. Данный фактор играет большую роль при построении сценария всего мероприятия. Каждый смысловой узел повествования создает определенный референс к нашему внутреннему опыту, чтобы вызвать те или иные эмоции, необходимые для глубинного восприятия и чувствования сюжетной линии действия.

Социокультурная технология создания иммерсивного действия предполагают реализацию ряда принципов и использование структурно-организационных компонентов:

- инклюзивность, т. е. нацеленность на вовлечение максимального возможного числа местных жителей из разных групп интересов;
- интеграция опыта участников (через вариативность действий) в общий сценарный действия;
- опора на локальный культурный контекст;
- ориентированность на раскрытие личностного потенциала участников;
- организация взаимодействия менеджеров культуры с представителями бизнеса, администрации, ТСЖ и иных местных институциональных структур;
- соответствие реализуемых проектов с культурной проблематикой локального пространства и потребностями целевой аудитории.

Опираясь на данные принципы, организаторы социальных практик, построенных на использовании иммерсивной методики, инициируют целый ряд процессов в городской среде: формируют новые символические значения территории, предлагают новые качественные отношения и виды досуговой деятельности участников. Они детально исследуют символику, традиции, культурный потенциал городского пространства, и в результате каждый может предвидеть, как результат совершаемых им действий может повлиять на изменение окружающей среды.

Для иллюстрации изложенных положений рассмотрим несколько кейсов социально-культурных практик, спроектированных по иммерсивной методике.

Геолокационные игры – суть ментальное исследование окружающей среды. Характерное свойство – перформативное изменение городского пространства в результате коллективных действий. Например, пользователи приложения «Ingress the Game», использовали простую механику когнитивных карт (К. Линч), где в ходе игры участники соревнующихся команд отмечают цветом завоеванные участки территории и одновременно являются частью большого арт-процесса, который организаторы игры называют – «fieldart», предполагающий совместное создание рисунков (цветовой картины) на карте города. Таким образом, по завершении игры участники соотносят незнакомое до этого времени пространство со своим «трофеем». Происходит так называемое «присвоение пространства», в ходе которого ореол неизведанности и отчужденности разрушается.

Схожие цели преследует проект «Remote» компании Rimini Protokol из Берлина, который совсем недавно пришел и в Россию. Формат данного проекта представляет нечто среднее между городским спектаклем и геолокационными играми. Цель – альтернативное восприятие города и своего места в нем. Сценарий выстроен вокруг метафоры «пробуждения», которое позволяет по-новому взглянуть как на себя самого, так и на окружающий мир в целом, отказаться от обывательского мышления, основанного на принципе дихотомии, заменяя его системой смыслов, допускающих многозначность. В ходе действия участники модифицируют традиционные модели восприятия пространства, наполняя его новыми смыслами и символикой. Участники иммерсивного действия по ходу сценарного маршрута могут танцевать в парках, делиться своими секретами со старым зданием, напевать заклинание деревьям, поговорить с прохожим, смотреть на небо в течение длительного

времени, переживать срежиссированные эмоциональные сцены-диалоги с участием актеров-медиаторов и многое другое.

Следующий вариант социокультурной практики, в ходе которой происходит интеракция с пространством, – это публичные карты-игры с дополненной реальностью. Подобный проект в России недавно осуществила компания URBICA. Еще один проект в этом же направлении – текстовая игра о подземной Москве, которая с помощью данных реального времени, архивных материалов и отзывов пользователей генерирует истории о городе. В них собраны авторские маршруты местных жителей и гостей города, которые всегда доступны как онлайн, так и офлайн. Участник может выбрать свой маршрут и, следуя меткам-триггерам, изучать городское пространство. По ходу маршрута каждый может добавить дополнительные метки и визуальные стикеры, тем самым становясь соавтором путешествия. Данный кейс базируется на отработанной до этого методике экскурсий «Местный местному» и методе партисипаторного (общественного) картографирования. Стоит отметить, что для исследователя городской среды результаты данной практики представляют значимость в качестве визуализации отношения как местных жителей, так и гостей к локальному пространству.

Представленные кейсы являются иллюстрацией внедрения иммерсивных методик в социокультурные практики. Очевидно, что на основе развития информационных технологий новые формы будут интенсивно совершенствоваться и активно использоваться в широком диапазоне организации досуга различных категорий населения.

Основные содержательные и структурные особенности иммерсивных социокультурных практик позволяют рассматривать их как инновационную технологию для формирования локальной коммуникационной среды, для исследования культурных проблем городских зон, привлечения внимания к реализуемым проектам на локальной территории.

В то же время существует необходимость решения конкретных задач вовлечения жителей в деятельность по формированию культурной среды локального пространства: в проектирование культурных событий; информирование общественности; исследование проблем и потребностей жителей; обратной связи; коллективной генерации идей и стратегий дальнейшего совместного участия в разработке и реализации культурных акций.

Возможности иммерсивных методик как новой социокультурной технологии могут быть реализованы в практиках модификации культурных стереотипов, изменения репутации места, переосмысления и наполнения культурным содержанием городских локальных пространств. Однако необходимо учитывать, что иммерсивные методики в большинстве случаев не могут решающим образом повлиять на процессы городского планирования и стратегии развития города. Внедряемые точечные иммерсивные «интервенции» позволяют деконструировать привычное отношение к окружающей среде, позволяя взглянуть на городские локации с новой точки зрения и привлечь внимание к «больным» местам городской повседневности, художественно их «подсветив».

### Список литературы

1. Микроурбанизм. Город в деталях: сб. ст. / отв. ред. О. Бредникова, О. Запорожец. Москва: Новое лит. обозрение, 2014. 347 с.
2. Хайдеггер М. Основные понятия метафизики: мир – конечность – одиночество. Санкт-Петербург: Владимир Даль, 2013. 591 с.
3. Calleja G. In-Game: from immersion to incorporation. Cambridge (MA); London: MIT Press, 2011. 240 p.
4. Machon J. Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance. London, 2013. 344 p.
5. Женетт Ж. Фигуры. Москва: Изд-во им. Сабашиных, 1998. Т. 1–2.
6. Леман Х.-Т. Постдраматический театр. Москва: ADCdesign, 2013. 312 с.
7. Хальбвакс М. Коллективная и историческая память // Неприкосновенный запас. 2005. № 2/3 (40/41). С. 8–27.

### References

1. Brednikova O. (ed.), Zaporozhets O. (ed.). Micro-urbanism. The city in detail: a coll. of art. Moscow: Novoye lit. obozreniye, 2014. 347 (in Russ.).
2. Heidegger M. Basic concepts of metaphysics: the world – finiteness – loneliness. Saint-Petersburg: Vladimir Dal', 2013. 591 (in Russ.).
3. Calleja G. In-Game: from immersion to incorporation. Cambridge (MA); London: MIT Press, 2011. 240.
4. Machon J. Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance. London, 2013. 344.
5. Genette J. Figures. Moscow: Sabashnikov's publ. house, 1998. 1–2 (in Russ.).
6. Lehman H.-T. Post-drama theater. Moscow: ADCdesign, 2013. 312 (in Russ.).
7. Halbwax M. Collective and historical memory. The untouchable reserve. 2005. 2/3 (40/41), 8–27 (in Russ.).