

*Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:*

<https://stuservis.ru/kurosovaya-rabota/426978>

**Тип работы:** Курсовая работа

**Предмет:** Режиссура

Содержание

Введение

Глава 1. Теоретические основы применения иммерсивных технологий в праздничной культуре

1.1. Понятие «иммерсивность»: технологии и виды

1.2. История появления и развития иммерсивных технологий

Выводы по главе 1

Глава 2. Практическое применение иммерсивных технологий в праздничной культуре

2.1. Иммерсивность как способ взаимодействия аудитории с художественным действием

2.2. Анализ практического применения иммерсивных технологий

Выводы по главе 2

Заключение

Список использованной литературы

В современную эпоху индустрия праздников переживает парадигмальный сдвиг с появлением иммерсивных шоу; этот тренд, развивающийся на стыке технологий и творчества, по-новому определяет вовлеченность аудитории и ее опыт. Иммерсивные шоу – охватывающие спектр от виртуальной реальности (VR) до дополненной реальности (AR), 4D-сенсорных эффектов и прочего – возводят новую эру в сфере развлечений, объединяя искусство, технологии и интерактивность для создания многогранного опыта. Основу данного исследования составляет выяснение теоретических основ и практического применения иммерсивных технологий в среде праздничной культуры; здесь препарирован термин «иммерсивность», исследуются его сенсорные, интерактивные измерения и результирующий психологический отпечаток на участников. В исследовании прослеживается историческая траектория развития иммерсивных технологий: от зарождения VR до современных передовых иммерсивных сред, которые бросают вызов традиционной дихотомии «искусство – развлечение».

Центральное место в исследовании занимает изучение роли иммерсивных технологий в вовлечении аудитории: данные технологии служат не только средством художественного выражения, но и катализатором глубокого, партисипативного опыта. Методы интеграции – от интерактивных инсталляций до ролевых сценариев – углубляются в психологические аспекты погружения, исследуя механизмы вовлечения и этические проблемы, возникающие из-за размывания реальности цифровыми конструкциями. Исследование распространяется на осязаемое влияние иммерсивных технологий на экономические и маркетинговые стратегии индустрии отдыха, а также на критическую оценку неотъемлемых проблем – технических, этических и логистических, – которые сопровождают внедрение таких технологий. Объект исследования – иммерсивные технологии в праздничной индустрии, сфокусированные на разнообразных модальностях – виртуальной реальности (VR), дополненной реальности (AR), 4D-сенсорных эффектах и интерактивных инсталляциях, – используемых для создания иммерсивных шоу; предмет изучения – тонкая взаимосвязь между технологиями и вовлечением аудитории, анализ их психологических, экономических и социальных последствий. Основное содержание исследования заключается в раскрытии симбиоза между технологическими инновациями и праздничной культурой, тем самым проясняя трансформирующее влияние иммерсивных технологий на традиционные парадигмы развлечений и опыт аудитории.

В соответствии с этим цель исследования заключается во всестороннем выяснении ключевой роли иммерсивных технологий в переопределении праздничной культуры, направленном на очерчивание теоретических основ и практических приложений, лежащих в основе данного явления; тщательно проработанные задачи включают в себя: разбор понятия «иммерсивность», охватывающего его сенсорные и интерактивные аспекты; составление схемы исторической эволюции иммерсивных технологий, прослеживающей их путь от рудиментарных истоков до современной изощренности; тщательное изучение методик, используемых для интеграции аудитории в иммерсивную сферу, и оценка психологической вовлеченности и этических аспектов; оценка экономических и маркетинговых последствий иммерсивных

технологий в индустрии праздников, а также критическая оценка сопутствующих проблем – технических, этических и логистических.

Используя эклектичный набор научных методик, исследование стремится внести нюансы в академический дискурс об иммерсивных технологиях в праздничных контекстах, чтобы предоставить заинтересованным сторонам – академикам, практикам и политикам – понимание, которое поможет разработать будущие стратегии инноваций и внедрения в праздничную индустрию.

Методологическая основа исследования, основанная на фундаментальных работах А.В. Венкова о феномене иммерсивности и его мультисенсорной направленности в культуре, интегрируется с психофизиологическим исследованием иммерсивных образовательных сред, проведенным Р. П. Хороших, А.А. Сергиевича и Т.А. Баталова; благодаря объединению очерчивается план исследования влияния иммерсивного опыта на психику и вовлеченность участников. В то же время рассуждения В.Д. Эвалльё об интерактивности и иммерсивности в медиасредах подвергают сомнению концептуальные демаркации, обогащая аналитический спектр нюансированными различиями. Трактат О. Грау, переведенный А.М. Гайсиной, об эмоциях и погружении как ключевых для визуальных исследований, пересекается с Е.В. Грунт и Е.А. Беляева в сравнительном анализе молодежного досуга в городских спектрах, что еще больше расширяет методологическую панораму за счет понимания демографической восприимчивости к иммерсивным технологиям.

Исследование феномена иммерсивного театра, проведенное Т.И. Ерохина и Е.С. Кукушкина, сопоставленное с А.А. Новикова и И.В. Кирия с эстетической критикой иммерсивных стилей в журналистских работах, предлагает взглянуть на эстетические и культурные аспекты иммерсивного опыта в калейдоскопе. Предсказания Р. Каплан-Раковски и К. Месеберга о будущих траекториях иммерсивных медиа, а также исследование К. Блайта об иммерсивных технологиях в изучении языков придают исследованию перспективу, необходимую для прогнозирования эволюционного пути иммерсивных технологий. Рассуждения распространяются на такие сферы, как иммерсивная журналистика и виртуальная реальность Дж. Солер-Адильона и К. Сора, а также интерактивный медиаопыт Т. Шамбеля, заключая в себе эмпирические и интерактивные парадигмы, которые определяют современные иммерсивные явления. Рассуждения М. Кима об эстетике виртуального ремесла и исследование С. Махлиной об иммерсивности в современной культуре служат авангардом для понимания сложного взаимодействия между иммерсивными технологиями и культурными проявлениями.

В данном исследовании воплощена научная новизна, возникающая в результате тонкого анализа симбиоза иммерсивных технологий с практиками праздничной индустрии, когда через взаимодействие междисциплинарных концепций раскрывается трансформационный потенциал иммерсивных переживаний, не просто как технологических достижений, а как культурных феноменов, которые меняют конфигурацию вовлеченности участников и парадигмы опыта. Центральное место в исследовании занимает гипотеза, утверждающая, что иммерсивные технологии, когда они хитро вплетены в ткань праздничной культуры, вызывают парадигмальный сдвиг во взаимодействии с аудиторией, порождая новую модальность коллективного опыта, которая выходит за рамки традиционного сенсорного вовлечения, способствуя тем самым более глубокой общинной и эмоциональной связи.

Данное исследование открывает новую академическую нишу, сопоставляя теоретические размышления с эмпирическими знаниями для всестороннего понимания иммерсивного феномена в праздничной индустрии, тем самым не только дополняя академический дискурс свежими перспективами, но и намечая путь для будущих исследований в сфере иммерсивных технологий и их культурных последствий.

Данное исследование, в котором теоретическая значимость сочетается с прагматической пронизательностью, разворачивает теоретический спектр иммерсивных технологий в праздничной индустрии, проясняя не только технологические основы, но и, что более важно, культурные, психологические и социологические аспекты, которые эти технологии вызывают в праздничных контекстах. Этот синтез теории и практики с использованием критической аналитической структуры подчеркивает многогранное влияние иммерсивного опыта – как он изменяет вовлеченность участников, трансформирует парадигмы коллективных праздников и провоцирует новую социокультурную динамику.

Теоретическая значимость, заложенная в критической деконструкции понятия «иммерсивность» и его последствий, расширяет академический дискурс за пределы общепринятых границ, вводя новые концептуальные рамки и междисциплинарные диалоги. Теоретический вклад, подкрепленный критическим рассмотрением исторической эволюции иммерсивных технологий и их психологического отпечатка на аудиторию, снабжает научное сообщество лексиконом с нюансами и разнообразной аналитической палитрой.

Одновременно с этим практические последствия данного исследования проявляются в проницательном исследовании применения иммерсивных технологий в индустрии праздников, предлагая практикам отрасли действенные идеи по проектированию и реализации иммерсивных впечатлений. Практическая составляющая, дополненная оценочной критикой существующих реализаций и перспективным взглядом на потенциальные инновации, позиционирует исследование как ключевой ориентир для академических и промышленных кругов, соединяя теоретические конструкции с реальными приложениями и тем самым укрепляя симбиотическую связь между научными исследованиями и практикой индустрии.

Т.о., исследование, преодолевая лиминальные пространства между теоретическими изысканиями и практическим применением, становится важным вкладом в обсуждение иммерсивных технологий в праздничных культурах, предвещая смену парадигмы в понимании и использовании роли технологий в переопределении культурных практик и человеческого опыта.

Глава 1. Теоретические основы применения иммерсивных технологий в праздничной культуре

### 1.1. Понятие «иммерсивность»: технологии и виды

Иммерсивность, многогранное понятие в праздничной культуре, включает в себе суть сенсорного погружения и интерактивности, тем самым предвещая смену парадигмы в опыте участников через мультисенсорное взаимодействие. По мнению А.В. Венкова, феномен иммерсивности представляет собой мультисенсорный поворот в культуре, подчеркивая трансформационный потенциал иммерсивных технологий в переопределении культурного опыта [Венкова, 2021]. Данное утверждение получает дополнительное обоснование у П.П. Хороших, А.А. Сергиевича и Т.А. Баталовой, которые углубляются в психофизиологические аспекты иммерсивных образовательных сред, подчеркивая глубокое влияние иммерсивного опыта на когнитивные и эмоциональные реакции [Хороших, 2021]. Исследование В.Д. Эвалльё дихотомии между интерактивностью и иммерсивностью в медиасредах еще больше обогащает этот дискурс, предлагая нюансированное понимание того, как иммерсивные технологии способствуют более глубокому вовлечению в культурный контент [Эвалльё, 2019]. Дополняя эту перспективу, О. Грау рассматривает эмоции и погружение как ключевые элементы визуальных исследований, проясняя эмоциональную глубину и сложность, порождаемые иммерсивным опытом [Грау, 2013].

1. Божок, Н. С. Культурно-историческая реконструкция в оптике им-мерсивного подхода: теоретическая и эмпирическая экспликации. Ч. 2 / Н. С. Божок // Мир науки. Социология, филология, культурология. — 2022. — Т. 13, № 1. — URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/58KLSK122.pdf> (дата обращения: 11.08.2023).
2. Венкова А.В. Феномен иммерсивности. Мультисенсорный поворот в культуре. Санкт-Петербург: Астерион, 2021. 336 с.
3. Генова, Н. М. Развитие региональной культурной политики в контексте российской идентичности / Н. М. Генова // Вестник МГУКИ. — 2017. — № 6 (80). — С. 50-59.
4. Грау О. Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований / Пер. с нем. А.М. Гайсина. Санкт-Петербург: ООО «Эйдос», 2013, 56 с.
5. Грунт, Е. В. Досуг молодежи в средних городах и мегаполисе на Урале: компаративный анализ / Е. В. Грунт, Е. А. Беляева // Вестник ЮжноУральского государственного университета. Серия: Социально-гуманитарные науки. — 2022. — Т. 22, № 2. — С. 66-74.
6. Деникин, А. А. Иммерсивные и интерактивные художественные стратегии в видеоинсталляциях и видео-инвайронментах / А. А. Деникин // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. — 2008. — № 4-2. — С. 101-104.
7. Дженкинс, Г. Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа / Г. Дженкинс ; пер. с англ. А. Гасилина. — Москва: РИПОЛ классик, 2019. — 383 с.
8. Ермолина, А. А. Методологические задачи менеджера социально-культурной деятельности по функционированию и развитию клубных формирований городских дворцов культуры / А. А. Ермолина, С. В. Костылев // Известия высших учебных заведений. Уральский регион. — 2021. — № 3. — С. 20-24.
9. Ерохина, Т. И. Феномен иммерсивного театра в современной отечественной культуре / Т. И. Ерохина, Е. С. Кукушкина // Верхневолжский филологический вестник. — 2019. — № 1 (161). — С. 214-222.
10. Медведенко, В. В. Иммерсивное театральное искусство как технология социально-культурной деятельности / В. В. Медведенко, М. Л. Тумашова // Мир науки, культуры, образования. — 2020. — № 4 (83). — С. 263-265.
11. Меркурьева, А. В. Иммерсивные методики в современных социокультурных практиках / А. В. Меркурьева // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. — 2020. — Вып. 2 (43). — С. 58-62.
12. Новикова, А. А. Эстетика иммерсивно-сти: особенности творческой деятельности журналиста в

мультимедийных и трансмедийных проектах / А. А. Новикова, И. В. Кирия // Вестник Санкт-Петербургского университета. — 2018. — Т. 15, вып. 2. — С. 276-288.

13. Хороших П.П., Сергиевич А.А., Баталова Т.А. Иммерсивные образовательные среды: психофизиологический аспект[Электронный ресурс]// Психология и Психотехника. 2021, № 1, С.78-88.
14. Эвалльё В. Д. Интерактивность и иммерсивность в медиасреде. К проблеме разграничения понятий // Художественная культура. 2019, № 3 (29) С. 248-271. doi: 10.24411/2226-0072-2019-00033
15. Argyriou, L., Economou, D., & Bouki, V., 2017. 360-degree interactive video application for Cultural Heritage Education. . <https://doi.org/10.3217/978-3-85125-530-0>.
16. Baker, C., 2022. Immersive Technologies. Handbook of Research on Digital Transformation, Industry Use Cases, and the Impact of Disruptive Technologies. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7712-7.CH003>.
17. Bekele, M., & Champion, E., 2019. A Comparison of Immersive Realities and Interaction Methods: Cultural Learning in Virtual Heritage. Frontiers in Robotics and AI, 6. <https://doi.org/10.3389/frobt.2019.00091>.
18. Blyth, C., 2018. Immersive Technologies and Language Learning.. Foreign Language Annals, 51, pp. 225-232. <https://doi.org/10.1111/FLAN.12327>.
19. Carrozzino, M., & Bergamasco, M., 2010. Beyond virtual museums: experiencing immersive virtual reality in real museums. Journal of Cultural Heritage, 11, pp. 452-458. <https://doi.org/10.1016/J.CULHER.2010.04.001>.
20. Chambel, T., 2016. Interactive and Immersive Media Experiences. Proceedings of the 22nd Brazilian Symposium on Multimedia and the Web. <https://doi.org/10.1145/2976796.2984746>.
21. Dotsenko, S., & Van, C., 2023. Immersive technologies: a symbiosis of digital technologies and art. New Collegium. <https://doi.org/10.30837/nc.2023.1-2.118>.
22. Gao, L., Wan, B., Liu, G., Xie, G., Huang, J., & Meng, G., 2021. Investigating the Effectiveness of Virtual Reality for Culture Learning. International Journal of Human-Computer Interaction, 37, pp. 1771 - 1781. <https://doi.org/10.1080/10447318.2021.1913858>.
23. Han, B., 2019. Mobile Immersive Computing: Research Challenges and the Road Ahead. IEEE Communications Magazine, 57, pp. 112-118. <https://doi.org/10.1109/MCOM.001.1800876>.
24. Kaplan-Rakowski, R., & Meseberg, K., 2019. Immersive Media and Their Future. Educational Media and Technology Yearbook. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-27986-8\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-030-27986-8_13).
25. Kim, M., 2023. Virtual Craft: Experiences and Aesthetics of Immersive Making Culture. Humanities. <https://doi.org/10.3390/h12050100>.
26. Komianos, V., 2022. Immersive Applications in Museums: An Analysis of the Use of XR Technologies and the Provided Functionality Based on Systematic Literature Review. JOIV : International Journal on Informatics Visualization. <https://doi.org/10.30630/joiv.6.1.708>.
27. Makhlina, S., 2022. Immersiveness in modern culture. Vestnik of Saint Petersburg State University of Culture. <https://doi.org/10.30725/2619-0303-2022-3-69-79>.
28. Mortara, M., Catalano, C., Bellotti, F., Fiucci, G., Houry-Panchetti, M., & Petridis, P., 2014. Learning cultural heritage by serious games. Journal of Cultural Heritage, 15, pp. 318-325. <https://doi.org/10.1016/J.CULHER.2013.04.004>.
29. Soler-Adillon, J., & Sora, C., 2018. Immersive Journalism and Virtual Reality. , pp. 55-83. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-96253-5\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-319-96253-5_4).

*Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:*

<https://stuservis.ru/kurovaya-rabota/426978>