

УДК 7.01:004.93:73/76+745+7.038.53+069
DOI 10.32461/2226-3209.4.2025.351867

Цитування:

Іллюша В. Г. Імерсивність у мистецтві: теоретичні засади та практики реалізації. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2025. № 4. С. 221–226.

Іллюша Вероніка Геннадіївна,
аспірантка Національної академії
керівних кадрів культури і мистецтв
<https://orcid.org/0009-0003-0372-1436>
dme2123.villusha@dakkkim.edu.ua

Illiusha V. (2025). Immersivity in Art: Theoretical Principles and Practices of Implementation. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal*, 4, 221–226 [in Ukrainian].

ІМЕРСИВНІСТЬ У МИСТЕЦТВІ: ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ТА ПРАКТИКИ РЕАЛІЗАЦІЇ

Мета роботи – узагальнити теоретичні підходи в дослідженні імерсивності в мистецтві та виділити ключові практики реалізації цього явища в культурно-мистецькій сфері. **Методологія роботи.** Робота ґрунтується на системному аналізі та міждисциплінарному підході, що поєднує феноменологічний та постструктуралістський аналіз, урахування аспектів медіаархеології, мистецтвознавчих і культурологічних студій, когнітивно-психологічні концепції, наратології. **Наукова новизна** статті полягає в систематизації основних теоретичних підходів до розуміння імерсивності в мистецтві, розмежуванні понять «імерсія», «присутність», «інтерактивність», виявленні естетичних та комунікативних функцій імерсивних середовищ, а також у виокремленні різновидів імерсивних мистецьких практик. **Висновки.** Обґрунтовано, що імерсивність у мистецтві не є просто використанням новітніх технологій або тимчасовою модою, а глибокою трансформацією взаємин між мистецтвом, простором і глядачем. Вона базується на філософських концептах сприйняття, втілення і комунікації й одночасно актуалізується в практиках, де ключову роль відіграє досвід. Це закономірний етап еволюції мистецьких практик, спрямований на подолання дистанції між твором і глядачем, трансформацію пасивного споглядача в активного учасника й співтворця естетичного досвіду. Дослідження в галузі культури й мистецтва демонструють, що імерсивність стає новою парадигмою художнього мислення. Вона поєднує технологічні інновації з культурною пам'яттю, сприяє розвитку інтерактивних форм спілкування між твором і аудиторією, а також відкриває нові можливості для збереження й популяризації національної спадщини. Отже, гуманітарний аспект імерсивності розвивається у двох векторах – естетичному (творення нових сенсів) і комунікативному – створення простору діалогу між людиною та цифровою культурою.

Ключові слова: імерсивне мистецтво, медіамистецтво, віртуальна реальність, розширена реальність, мистецькі та музейні практики, партисипація, українське мистецтво, метамодернізм, феноменологія, наратив.

Illiusha Veronika, Postgraduate Student, National Academy of Culture and Arts Management

Immersivity in Art: Theoretical Principles and Practices of Implementation

The purpose of the work is to generalise theoretical approaches in the study of immersiveness in art and to highlight key practices of implementing this phenomenon in the cultural and artistic sphere. **The research methodology:** the work is based on systemic analysis and an interdisciplinary approach, combining phenomenological and post-structuralist analysis, media archaeology, art and cultural studies, cognitive and psychological concepts, narratology. **Scientific novelty** lies in the systematisation of the main theoretical approaches to understanding immersiveness in art, the distinction between the concepts of 'immersion', 'presence', 'interactivity', the identification of aesthetic and communicative functions of immersive environments, as well as in the isolation of varieties of immersive artistic practices. **Conclusions.** It is substantiated that immersiveness in art is not simply the use of the latest technologies or a temporary fashion, but a profound transformation of the relationship between art, space and the viewer. It is based on the philosophical concepts of perception, embodiment and communication, and at the same time is actualised in practices where experience plays a key role. This is a natural stage in the evolution of artistic practices, aimed at overcoming the distance between the work and the viewer, the transformation of a passive observer into an active participant and co-creator of aesthetic experience. Research in the field of culture and art demonstrates that immersiveness is becoming a new paradigm of artistic thinking. It combines technological innovations with cultural memory, promotes the development of interactive forms of communication between the work and the audience, and also opens up new opportunities for the preservation and popularisation of national heritage. Thus, the humanitarian aspect of immersiveness develops in two vectors – aesthetic (creation of new meanings) and communicative (creation of a space for dialogue between humans and digital culture).

Keywords: immersive art; media art; virtual reality; augmented reality; cultural and museum practices; viewer participation; Ukrainian art; metamodernism, phenomenology.

Актуальність теми дослідження. В останні десятиліття спостерігається суттєве зростання інтересу науковців, мистців та глядачів до інтерактивного й досвідного мистецтва, що безпосередньо пов'язано з розвитком концепції імерсивності. Зацікавленість наукової спільноти даною проблематикою обумовлена ключовими тенденціями сучасної культури, розвитком технологій та соціальними трансформаціями.

У світі, насиченому інформацією та візуальними образами, глядач шукає нові, глибші враження, де важливою є не стільки форма, скільки емоційний досвід. Імерсивність як інструмент мистецького впливу відповідає цьому запиту, формуючи багатосаровий, особистісний контакт із твором. Традиційна роль пасивного спостерігача у мистецтві поступається місцем активному учаснику, співтворцю мистецького досвіду. Глядач не просто споглядає твір, а фізично, емоційно й інтелектуально занурюється в мистецький простір, взаємодіє з ним, що змінює саму природу художньої комунікації.

Глобальні зміни у сприйнятті, створенні та споживанні мистецтва, активне впровадження технологій і нові виклики для освітнього, соціального та культурного середовищ потребують ретельного розгляду. Разом з тим, аналіз явища імерсії в мистецтві важливе для розуміння сучасних художніх практик, розвитку креативної економіки та гуманітарної науки в цілому. Отже, необхідність дослідження обумовлена насамперед потребою у теоретичному осмисленні імерсивних мистецьких практик як філософської, естетичної та культурної парадигми, а також аналізі їх практичного втілення в культурно-мистецьких середовищах.

Аналіз досліджень і публікацій. Повсякчасне розповсюдження імерсивних технологій, широта їх застосування та мультидисциплінарність даної тематики зумовило висвітлення різних граней цього явища в широкому полі наукових досліджень по всьому світу. Більшість досліджень феномену імерсивності здійснювалася зарубіжними науковцями. Серед основних можна виділити: О. Грау [21], К. Бішоп [18], Н. Бурріо [19], Й. Ютілайнен [22], М.-Л. Раян [28], Е. Хухтамо [23; 25], Ю. Парікка [25] та ін.

Питання впровадження імерсивних технологій в мистецтво, культуру та освіту ставало предметом розвідок українських науковців: О. Бенюк [10], М. Бутиріної [2], Н. Валько [11], В. Волинець [3], О. Губернатор [4], Ж. Денисюк [6], С. Доценко [7], К. Кириленко [10], О. Кундеревич [10], Н. Кушнір [11], О. Мельник [12], В. Осадчого [11], В. Ривліної [2], Ю. Трач [13], А. Фененко [14], О. Чепелик [15], В. Чжена [7],

М. Шмиголя [16], В. Штеця [12], Ю. Юшкевич [16] та ін.

Мета дослідження – узагальнити теоретичні підходи в дослідженні імерсивності в мистецтві та виділити ключові практики реалізації цього явища в культурно-мистецькій сфері.

Виклад основного матеріалу. Імерсивність – багатовимірне поняття, що позначає стан глибокого залучення суб'єкта у штучно створене середовище, художній простір або інтерактивну подію. Імерсивність у мистецтві розглядається не лише як технічний ефект, а як складний філософський і соціальний процес. Сучасне наукове осмислення цього феномену потребує комплексного міждисциплінарного підходу, що об'єднує філософію, історію медіа, культурологію, мистецтвознавство, психологію та технологічні науки. Варто зазначити, що кожна дисципліна пропонує власне трактування імерсивності: від переживання присутності до медійної симуляції, від естетики участі до когнітивного навантаження.

Фундаментальні філософські основи імерсивності закладено у феноменології. Філософи-феноменологи, такі як Моріс Мерло-Понті, наголошували на тілесному досвіді як першоджерелі пізнання світу. При цьому розкривається значення *тілесного сприйняття* як основи досвіду мистецтва. Межа між суб'єктом і об'єктом руйнується, а глядач стає частиною події [26]. Імерсивне мистецтво перекладає цю ідею в практичну площину: воно залучає не лише зір, а й усі органи чуття, пропонуючи тотальний тілесний досвід.

Якщо феноменологи заклали основи для розуміння досвіду занурення, то деякі теоретики постмодерну поставили під сумнів саму можливість автентичної імерсивності в епоху тотальної симуляції як такої. Ж. Бодріяр стверджував, що чим сильніше ми занурюємось в симуляцію, тим більше віддаляємось від справжнього життєвого досвіду та істини нашого буття [1].

Ввівши одне з базових понять постструктуралізму – ризому, Ж. Дельоз та Ф. Гваттарі запропонували модель простору (світу) як відкритої, неієрархічної системи без контролю та обмежень [9, 361-362]. Істинне занурення не є лінійним чи контрольованим, а виникає в мережі взаємозв'язків та із взаємодії з елементами простору. Інтерактивні мистецькі, ігрові або музейні проекти, що не мають єдиного сценарію, де глядач обирає самостійно свій шлях, втілюють ідею *номадичного руху* та *мистецтва як потоку*.

Теоретик мистецтва Умберто Еко в концепції «відкритого твору» та Ролан Барт у ідеї «смерті автора» стверджували, що сенс народжується в акті сприйняття [8; 17]. Імерсивність є логічним продовженням цієї

думки. Глядач стає співавтором події. Його вибір, дії, маршрут руху визначають унікальність художнього досвіду. Митець лише будує рамкову структуру, лабіринт, який кожен проходить своїм шляхом.

Більшість постструктуралістських підходів зосереджуються на взаємодії та участі глядача. Зокрема, К. Бішоп перевела фокус із «глядача-споживача» на учасника, для якого середовище є простором співдії, а не пасивного огляду. Згідно партисипативній концепції К. Бішоп, участь завжди «політична», адже перерозподіляє *агентність* між інституцією, художником і публікою [18].

Ідеї, як імерсивне мистецтво долає традиційну ієрархію творець–глядач, можна прослідкувати в дослідженнях Ж. Рансьє. Науковець вважає, що глядач повинен бути емансипованим – здатним самостійно формувати сенс і творити власну інтерпретацію мистецтва [27].

Н. Бурріо у концепції реляційної естетики розглядає мистецтво як простір взаємодії та «стан зустрічі» [19, 18]. На думку дослідника, раніше «мистецтво мало готувати або сповіщати про майбутній світ: сьогодні воно моделює можливі всесвіти» [19, 13]. Імерсивність в такому контексті перетворює мистецтво на соціальну подію, в якій створюється можливість для міжособистісних зв'язків, а не лише для індивідуального споглядання. К. Бішоп і Н. Бурріо змістили центр уваги з об'єкта на комунікативний і ситуаційний вимір мистецтва. Для музейної справи це означає, що імерсивна експозиція – не просто мультимедійне оформлення, скільки спроектована ситуація участі (*партисипації*) для відвідувачів.

Якщо філософія розглядає імерсивність як онтологічний досвід (спосіб буття у світі або його симуляції), де кордони між реальним і віртуальним стають невідчутними, то естетика імерсивності фокусується на впливі художнього середовища на сприйняття та емоційний досвід глядача. Г. У. Гумбрехт припускає, «що ми схоплюємо естетичний досвід як коливання (а іноді інтерференції) між «ефектами присутності» та «ефектами значення» [5, 26].

Теорія медіа та цифрового мистецтва підкреслює, що технології (проектор, сенсори, VR) допомагають створити *відчуття присутності*, коли глядач відчуває себе всередині твору чи простору.

О. Грау, Е. Хухтамо, Ю. Парікка є основними теоретиками імерсивності з боку історико-контекстуального підходу та медіа теорії. Вони заклали міцний фундамент медіаархеології та глибокого розуміння коріння поняття імерсивності, довівши, що імерсивність – не тільки віртуальний досвід та

технологічний прийом, а й історично супутник мистецтва, його властивість. Реалістичний мімезис сприяє глибокому зануренню в твір [21; 23; 25; 26].

Загалом медіатеоретичний підхід розглядає імерсивність як результат розвитку технологій медіа: віртуальної реальності (VR), доповненої реальності (далі – AR), змішаної реальності (MR), цифрових інсталяцій, інтерактивних проєктів тощо. Медіатеоретики аналізують, як нові медіа стирають межі між глядачем і твором, створюючи ефект тотального оточення й залучення у віртуальний простір, а також впливу засобів масової комунікації на сучасне суспільство.

Когнітивно-психологічну основу імерсивності в цифрових середовищах запропонували М. Слейтер, Р. Б. Лотто, М. М. Арнольд, М. В. Санчес-Вівес. Вони розрізняють *імерсію* як об'єктивну властивість системи (ступінь технічних параметрів, що підтримують занурення) та *присутність* як ілюзію перебування у віртуальному світі (суб'єктивний стан користувача). «Присутність – це реакція людини на імерсію» [29, 195–196]. Вища технічна «імерсивність» збільшує ймовірність «присутності», але не гарантує її, бо остання залежить від психіки, задачі, контенту [29]. Разом з тим, М. Ломбард і Т. Дітон визначають імерсивність як прояв присутності. «В найпереконливіших враженнях від віртуальної реальності органи чуття занурені у віртуальний світ; тіло довірено механізму реальності» [24].

Імерсивність тісно пов'язана з концепцією *стану потоку*, описаною М. Чиксентмігаї. Психологічний стан потоку – це повне занурення в діяльність, коли час зупиняється, а свідомість зливається з процесом. Імерсивні проєкти прагнуть саме до цього стану [20]. Відкидаючи звичну роль спостерігача, людина починає діяти в межах запропонованих правил, що і породжує стан потоку та ефект повної присутності.

Представниця натарологічного підходу М. Л. Раян зазначає, що «інтерактивність все ще перебуває на експериментальній стадії, тоді як література вже вдосконалила мистецтво імерсивної побудови світу», підкреслюючи здатність розповіді (*нарративу*) «затягувати» в свій світ читача, і диференціює поняття «*віртуальний*» як «уявний» та «залежний від комп'ютерів» [28, 8]. Дослідниця також виділяє і відокремлює поняття *імерсії* та *інтерактивності*. На її думку, це дві складові досвіду, перевага однієї з них здатна зруйнувати ілюзію. Натомість добре організована *агентність* – навпаки – підсилить імерсію [28, 111].

Результати бібліометричного аналізу даних бази Scopus говорять про те, що

імерсивність поступово входить у культурологічний та мистецький дискурс, проте залишається допоміжним напрямом порівняно з технічними й освітніми дослідженнями. В межах досліджень мистецтва основна увага зосереджена на імерсивному мистецтві, а саме дослідженні розширеної реальності як нового медіуму художньої виразності, культурній спадщині, медіамистецтві та кіберкультурі, мистецькій освіті [11].

У сфері мистецьких та культурних практик поняття імерсивності охоплює створення середовища взаємодії, яке занурює глядача або учасника у художній простір, викликаючи ефект *присутності* та *емоційної співучасті*. Феномен імерсивності в культурних практиках віддзеркалює цінності та риторичу метамодернізму. Ключовими аспектами сучасних імерсивних практик є осциляція між емоційністю і технологічністю, активна участь глядача, руйнування бар'єру реальності [4].

Широта розповсюдження імерсивного досвіду та глибина поняття «імерсивність» зумовлена пост- та метамодерними впливами на сучасне мистецтво та його сприйняття як глядачами, так і самими мистцями. У зв'язку з чим, можна виділити декілька форм *імерсивних мистецьких практик*.

1. Цифрові проекти розширеної реальності, де мистецтво втілюється через віртуальні середовища, доповнену реальність, інтерактивні додатки тощо.

2. Імерсивні виставки, інсталяції з великими мультимедійними просторами, де картини анімуються, заповнюють стіни, підлоги, супроводжуються музикою, світлом, проекцією. Сюди можна віднести музейні мультимедійні виставкові проекти та посилення репрезентації експонованих творів шляхом додавання імерсивної складової.

3. Соціально-рефлексивні проекти з використанням імерсивності для тематик війни, пам'яті, суспільних змін, катастроф, щоб залучити глядача до усвідомлення. Наприклад, через документальні матеріали, просторові проєкції.

4. Імерсивний театр, перформанс, ескапістичні ігри: коли традиційна «сцена» руйнується, глядач переміщується між локаціями, може обирати маршрут, взаємодіяти з акторами чи простором.

У застосуванні імерсивних технологій є ряд переваг: підвищена залученість глядачів, можливість створити унікальний досвід, нові формати взаємодії між креаторами та аудиторією, здатність до інтенсифікації емоції й рефлексії. Але при цьому виникає і ряд викликів: технічна складність і вартісна складова проєктів, потреба у просторі та обладнанні, баланс між технологією та

художнім змістом (технологія не має бути самоціллю), можливі питання з доступністю (для людей з обмеженими можливостями) чи переобтяження сенсорним навантаженням.

Імерсивність в мистецтві – це не миттєва мода, а закономірний етап еволюції художньої думки, спрямованої на подолання дистанції. Вона ґрунтується на потужному теоретичному фундаменті, що поєднує феноменологічний підхід, деконструкцію ролі автора та прагнення до психологічного стану потоку. Практики реалізації, від тотальних інсталяцій до віртуальних світів, демонструють, що сучасне мистецтво все менше є об'єктом для розгляду і все більше – середовищем для проживання. У цьому переході від споглядання до участі криється величезний потенціал: імерсивне мистецтво здатне не просто розважати, а трансформувати свідомість, пропонуючи людині унікальну можливість відчувати себе не глядачем, а повноцінним творцем власного естетичного досвіду.

Наукова новизна полягає в систематизації основних теоретичних підходів до розуміння імерсивності в мистецтві, розмежуванні понять «імерсія», «присутність», «інтерактивність», виявленні естетичних та комунікативних функцій імерсивних середовищ.

Висновки. Імерсивність у мистецтві є однією з провідних тем сучасної гуманітарної науки, оскільки поєднує інтенсивний розвиток технологій, трансформацію художнього досвіду та зміну ролі глядача. Вона зачіпає ключові проблеми естетики (тілесність, сприйняття, інтерфейсність), медіаархеології (історичні форми занурення), культурної антропології (ігрові та ритуальні практики) й соціальної критики (участь аудиторії, симуляція реальності).

Дослідження в галузі культури й мистецтва демонструють, що імерсивність стає новою парадигмою художнього мислення. Вона поєднує технологічні інновації з культурною пам'яттю, сприяє розвитку інтерактивних форм спілкування між твором і аудиторією, а також відкриває нові можливості для збереження й популяризації національної спадщини. Таким чином, гуманітарний аспект імерсивності розвивається у двох векторах – естетичному (творення нових сенсів) і комунікативному (створення простору діалогу між людиною та цифровою культурою).

Література

1. Бодріяр Ж. Симулякри та симуляції / переклад з франц. В. Ховхун. Київ : Основи, 2004. 230 с.
2. Бутиріна М., Ривліна В. Медіатизація мистецтва : Віртуальний музей як ЗМІ. *Вісник Львівського університету. Журналістика*. 2021.

Вип. 49. С. 207–215. DOI: <http://dx.doi.org/10.30970/vjo.2021.49.11075>.

3. Волинець В. О. Віртуалізація культури в добу інтернет-технологій : дис. ... канд. культурології. Київський національний університет культури і мистецтв. Київ, 2019. 235 с.

4. Губернатор О. І. Імерсивні культурні практики як феномен метамодернізму : дис. ... д-ра філос. з культурології / Київський національний університет культури і мистецтв. Київ, 2023. 194 с.

5. Гумбрехт Г. У. Протодування присутності. Що значення не може передати. Харків : IST Publishing, 2020. 192 с.

6. Денисюк Ж. З. Роль дигітального середовища інтернету в актуалізації етнокультурних цінностей суспільства. *Міжнародний вісник: Культурологія. Філологія. Музикознавство*. 2017. Вип. 2. С. 20–25. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/mv_kfm_2017_2_6 (дата звернення: 06.11.2025).

7. Доценко С. О., Ван Чжен. Імерсивні технології: симбіоз цифрових технологій та мистецтва. *Новий Колегіум: наук. інформ. журнал*. 2023. №1–2 (110). С. 118–124. DOI: <https://doi.org/10.30837/nc.2023.1-2.118>.

8. Еко У. Відкритий твір: форма і невизначеність у сучасних поетиках (фрагменти). Поетика відкритого твору. *Музична україністика: сучасний вимір*. Київ : ІМФЕ ім. М.Т. Рильського, 2009. Вип. 3. URL: <https://nasplib.isoftware.kiev.ua/handle/123456789/39408> (дата звернення: 06.11.2025).

9. Енциклопедія постмодернізму / за ред. Ч. Е. Вінквіста та В. Е. Тейлора; пер. з англ. В. Шовкуна; наук. ред. О. Шевченко. Київ : Вид-во Соломії Павличко "Основи", 2003. 503 с.

10. Кундеревиц О. В., Кириленко К. М., Бенюк О. Б. Імерсивність як мистецька стратегія початку ХХІ століття (аналіз театрального досвіду та його філософських підвалин). *Вісник КНУКиМ. Мистецтвознавство*. 2021. Вип. 45. С. 174–182. DOI: <https://doi.org/10.31866/24101176.45.2021.247390>.

11. Кушнір Н. О., Валько Н. В., Осадчий В. В. The use of immersive technologies in education: analysis of scientific studies in the SCOPUS bibliographic database for the period 2015–2023. *Імідж сучасного педагога*. 2024. № 5(218). С. 20–29. DOI: [https://doi.org/10.33272/2522-9729-2024-5\(218\)-20-29](https://doi.org/10.33272/2522-9729-2024-5(218)-20-29).

12. Мельник О. Я., Штець В. О. Особливості дизайну мультимедійної презентації для віртуального мистецького середовища. *Культура і сучасність*. 2020. № 2. С. 123–127. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226>.

13. Трач Ю. Імерсивні VR-застосунки як інструмент ознайомлення з об'єктами культурної спадщини. *Питання культурології*. 2023. № 41. С. 134–145. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.41.2023.276702>.

14. Фененко А. О. Віртуальна музеалізація як засіб збереження культурної пам'яті : дис.... канд. культурології. Харківська державна академія культури. Харків, 2021. 297 с.

15. Чепелик О. Імерсивні середовища, VR, AR в українському сучасному мистецтві останніх років.

Сучасне мистецтво. 2021. № 17. С. 23–40. DOI: <https://doi.org/10.31500/23098813.17.2021.248423>.

16. Шмиголь М. Ф., Юшкевич Ю. С. Віртуальна реальність як феномен інформаційного суспільства: світоглядний аспект. *Гілея : науковий вісник*. 2019. Вип. 142(2). С. 212–215.

17. Barthes R. The Death of the Author. *The Rustle of Language* / trans. from fr. Richard Howard. New York : Farrar, Straus and Giroux, 1986. P. 49–55.

18. Bishop C. *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London : Verso, 2012. 382 p.

19. Bourriaud N. *Esthetique Relationnelle*. Dijon : Les Presses du reel, 1998. 123 p.

20. Csikszentmihalyi M. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York : Harper Perennial Modern Classics, 2008. 336 p.

21. Grau O. *Virtual art: From illusion to immersion*. Cambridge, MA : MIT Press, 2003. 416 p.

22. Juutilainen J. Facing disaster: Integrating immersive media art into a science exhibition : master's thesis. Aalto University. Espoo, Finland, 2024. 105 p. URL: <https://aaltodoc.aalto.fi/items/8c1a5417-5844-4454-abc1-6d29ba22ae63> (дата звернення: 06.11.2025).

23. Huhtamo E. *Illusions in Motion: Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*. Cambridge, MA : MIT Press, 2013. 438 p.

24. Lombard M., Ditton T. At the Heart of It All: The Concept of Presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*. 2020. Vol. 3(2). 64 p. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>.

25. Media Archaeology: approaches, applications, and implications / edited by E. Huhtamo and J. Parikka. Berkeley and Los Angeles, CA : University of California Press, 2011. 356 p.

26. Merleau-Ponty M. *Phenomenology of Perception*. London: Routledge, 2013. 606 p.

27. Rancière J. *The Emancipated Spectator* / Trans. G. Elliott. London : Verso, 2009. 134 p.

28. Ryan M. L. *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, MD : Johns Hopkins University Press, 2015. 291 p. DOI: <https://dx.doi.org/10.1353/book.72246>.

29. Slater M., Lotto R. B., Arnold M. M., Sanchez-Vives M. V. How we experience immersive virtual environments: The concept of presence and its measurement. *Anuario de Psicología/The UB Journal of Psychology*, 2009. Vol. 40(2). P. 193–210.

References

1. Baudrillard, J. (2004). *Simulacra and Simulation*. (V. Khovkhun, Trans.). Osnovy [in Ukrainian].

2. Butyrina, M. & Ryvlin, V. (2021). Mediatization of art: Virtual museum as mass media. *Visnyk of the Lviv University. Series Journalism*, 49. DOI: <http://dx.doi.org/10.30970/vjo.2021.49.11075> [in Ukrainian].

3. Volynets V. O. Culture virtualization in the era of Internet technologies. Candidate's thesis. Kyiv: KNUCA [In Ukrainian].
4. Hubernator, O. I. (2023). Immersive cultural practices as a phenomenon of metamodernism. PhD's thesis. Kyiv: KNUCA [In Ukrainian].
5. Gumbrecht, H. U. (2020). *Production of Presence: What Meaning Cannot Convey*. IST Publishing [in Ukrainian].
6. Denysyuk, Zh. (2017). The role of digital environment in updating of the ethnic-cultural values of society. *International Journal: Culturology. Philology. Musicology*, 2, 20-25 [In Ukrainian].
7. Dotsenko S., Chzhen Van. (2023). Immersive technologies: symbiosis of digital technologies and art. *The new collegium*, 1-2 (110), 118-124 [In Ukrainian].
8. Eco, U. (2009). The open work: form and uncertainty in contemporary poetics (fragments). Poetics of the open work. *Musical Ukrainian studies: a modern dimension*. Kyiv, M. Rylsky Institute of Art Studies, Folklore and Ethnology [in Ukrainian].
9. Taylor, V. E., & Winquist, C. E. (Eds.). (2003). *Encyclopaedia of postmodernism*. Osnovy [In Ukrainian].
10. Kunderevych, O., Kyrylenko, K., & Beniuk, O. (2021). Imersiveness as the twenty-first-century art strategy (analysis of theatre experience and its philosophical bases). *Bulletin of KNUKiM. Series in Arts*, (45), 174–182. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.45.2021.247390> [in Ukrainian].
11. Kushnir, N. O., Valko, N. V., & Osadchyi, V. V. (2024). The use of immersive technologies in education: analysis of scientific studies in the SCOPUS bibliographic database for the period 2015–2023. *Image of a modern teacher*, 5(218), 20–29. DOI: [https://doi.org/10.33272/2522-9729-2024-5\(218\)-20-29](https://doi.org/10.33272/2522-9729-2024-5(218)-20-29) [in Ukrainian].
12. Mel'nyk O., Shtets V. (2020). Features of multimedia design presentation for a virtual art environment. *Kultura i suchasnist : almanakh*, 2, 123-127 [in Ukrainian].
13. Trach, Y. (2023). Immersive vr applications as a tool to learn about cultural heritage objects. *Issues in Cultural Studies*, 41, 134–145. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.41.2023.276702> [In Ukrainian].
14. Fenenko, A. O. (2021). Virtual musealisation as a means of preserving cultural memory. Candidate's thesis. Kharkiv: KSAC [In Ukrainian].
15. Chepelyk, O. (2021). Immersive Environments, VR, AR in Ukrainian Contemporary Art of The Recent Years. *Contemporary Art*, (17), 23–40. DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248423> [In Ukrainian].
16. Shmyhol, M. F., Yushkevych, Yu. S. (2019). Virtual reality as a phenomenon of the information society: worldview aspect. *Hileya: scientific bulletin*, 142(2), 212–215 [In Ukrainian].
17. Barthes, R. (1986). The Death of the Author. The Rustle of Language. In Richard Howard (Trans.). (pp. 49–55). Farrar, Straus and Giroux [in English].
18. Bishop, C. (2012). *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Verso [in English].
19. Bourriaud, N. (1998). *Esthetique Relationnelle*. Les Presses du reel [in French].
20. Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper Perennial Modern Classics [in English].
21. Grau, O. (2003). *Virtual art: From illusion to immersion*. MIT Press [in English].
22. Juutilainen, J. (2024). *Facing disaster: Integrating immersive media art into a science exhibition*. (Master's thesis). Available from Aalto University. URL: <https://aaltodoc.aalto.fi/items/8c1a5417-5844-4454-abcl-6d29ba22ae63> [in English].
23. Huhtamo, E. (2013). *Illusions in Motion: Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*. MIT Press [in English].
24. Lombard, M., & Ditton, T. (1997). At the Heart of It All: The Concept of Presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2). DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x> [in English].
25. Huhtamo, E., & Parikka, J. (Eds.). (2011). *Media archaeology: approaches, applications, and implications*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press [in English].
26. Merleau-Ponty, M. (2013). *Phenomenology of Perception*. Routledge [in English].
27. Rancière, J. (2007). The Emancipated Spectator. (Elliott, G. (Trans.)). Verso [in English].
28. Ryan, M. L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press. DOI: <https://dx.doi.org/10.1353/book.72246> [in English].
29. Slater, M., Lotto, R. B., Arnold, M. M., & Sanchez-Vives, M. V. (2009). How we experience immersive virtual environments: The concept of presence and its measurement. *Anuario de Psicología/The UB Journal of Psychology*, 40(2), 193–210 [in English].

Стаття надійшла до редакції 07.11.2025
Отримано після доопрацювання 08.12.2025
Прийнято до друку 19.12.2025
Опубліковано 29.12.2025