



## ОТ «ТИШИНЫ» К ДЕЙСТВИЮ: БИБЛИОТЕКА КАК ПЛАТФОРМА ДЛЯ ИММЕРСИВНЫХ ПРАКТИК

Блинова О. А.<sup>1</sup>, Харина А. Е.<sup>1</sup>, Ослоповских М. С.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Екатеринбургская академия современного искусства (Россия, Екатеринбург)

### АННОТАЦИЯ

В условиях острого кризиса традиционной модели книгохранения, основанной исключительно на хранении книг и не соответствующей требованиям и ожиданиям современного цифрового общества, возникает необходимость переосмысления функций и роли библиотеки. Сегодня библиотека осмысливается как особое пространство, обладающее признаками гетеротопии (М. Фуко), а именно как другого пространства, где пересекаются и взаимодействуют различные культурные коды, традиции и формы деятельности. И признаками «третьего места» (Р. Ольденбург), согласно которому библиотека становится нейтральной и неформальной площадкой, объединяющей людей вне дома и работы, способствующей развитию творческого потенциала и расширению коммуникаций. Таким образом, современная библиотека предстает как гетеротопия третьего места – уникальное пространство, где культурное наследие не только репрезентируется, но и проживается через игровые, иммерсивные и театрализованные практики. Благодаря внедрению инновационных форм взаимодействия с текстом – квестам, ролевым играм, перформансам и творческим проектам – библиотека превращается в подлинную лабораторию культурных смыслов, предоставляя каждому участнику возможность не только познакомиться с культурным достоянием, но и стать соавтором новых культурных сценариев и сюжетов.

Теоретический аспект работы раскрывается через следующие философско-культурологические концепции: концепцию гетеротопии М. Фуко, характеризующей библиотеку как пространство столкновения культурных кодов, где через столкновение традиций и ценностей происходит становление новой культурной среды. Концепцию «третьего места» Р. Ольденбурга, согласно которой библиотека становится нейтральной, неформальной средой, где люди встречаются вне формальных рамок дома и работы, обмениваются идеями и опытом, способствуя развитию социальных связей. И игровую концепцию Й. Хейзинги, обосновывающей игру не только как развлекательную практику, но и как механизм формирования новых культурных сценариев и способ разворачивания культуры.

Эмпирическая составляющая статьи представлена двумя студенческими проектами, посвященными творческому наследию Н. В. Гоголя, театрализованным образовательным квестом и настольно-ролевой игрой. Авторы анализируют, каким образом иммерсивные практики, внедряемые в пространство библиотеки, позволяют участникам стать со-творцами литературной реальности, а пространствам библиотеки из застывшего строгого порядка превратиться в динамические декорации, окутывающие игроков, позволяя создать новые сюжеты и новые смыслы. В заключение сделан вывод о том, что трансформируемое посредством иммерсивных практик пространство библиотеки в гетеротопию третьего места предстает как пространство, где происходит инверсия устоявшегося порядка, казавшихся нерушимыми границ, вымысла и реальности, и где в результате рождается новая живая культура.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** библиотека, третье место, гетеротопия, гений места, игра, иммерсивные практики, квест, настольно-ролевая игра

**ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ:** Блинова О. А., Харина А. Е., Ослоповских М. С. (2026). От «тишины» к действию: библиотека как платформа для иммерсивных практик. *Управление культурой*, 5(2), 72–79. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2026-5-2-72-79>

Статья поступила: 20.03.2026; принята: 30.04.2026; опубликована: 16.05.2026.

© Блинова О. А., Харина А. Е., Ослоповских М. С., 2026

**Open Access** This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which allows to share the article (copy and redistribute it) and to adapt the article (remix, transform, and build upon it) in any medium or format for any purpose, even commercially, as long as you give appropriate credit, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made.



# FROM SILENCE TO ACTION: THE LIBRARY AS A PLATFORM FOR IMMERSIVE PRACTICES

Blinova O. A.<sup>1</sup>, Kharina A. E.<sup>1</sup>, Oslopovskikh M. S.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (Ekaterinburg, Russian Federation)

## ABSTRACT

In the context of the acute crisis of the traditional model of book storage, based solely on book storage and failing to meet the demands and expectations of a modern digital society, a rethinking of the library's functions and role is necessary. Today, the library is conceptualized as a special space possessing the characteristics of a heterotopia (M. Foucault), namely, as an alternative space where various cultural codes, traditions, and forms of activity intersect and interact. It also possesses the characteristics of a "third place" (R. Oldenburg), according to which the library becomes a neutral and informal space that brings people together outside of home and work, fostering the development of creative potential and expanding communication. Thus, the modern library emerges as a heterotopia of the third place—a unique space where cultural heritage is not only represented but also experienced through playful, immersive, and theatrical practices. By introducing innovative forms of interaction with text—quests, role-playing games, performances, and creative projects—the library is transformed into a veritable laboratory of cultural meanings, offering each participant the opportunity not only to become acquainted with cultural heritage but also to co-create new cultural scenarios and narratives.

The theoretical aspect of the work is explored through the following philosophical and cultural concepts: M. Foucault's concept of heterotopia, which characterizes the library as a space for the clash of cultural codes, where a new cultural environment is formed through the clash of traditions and values. R. Oldenburg's concept of the "third place," according to which the library becomes a neutral, informal environment where people meet outside the formal confines of home and work, exchanging ideas and experiences, and fostering social connections. And J. Huizinga's concept of play, which substantiates play not only as an entertaining practice but also as a mechanism for the formation of new cultural scenarios and a means of cultural unfolding.

The empirical component of the article is represented by two student projects dedicated to the creative legacy of Nikolai Gogol: a theatrical educational quest and a tabletop role-playing game. The authors analyze how immersive practices introduced into the library space allow participants to co-create literary reality, and how library spaces, from a rigid, rigid order, are transformed into dynamic sets that envelop players, enabling the creation of new narratives and new meanings. The conclusion is that the library space, transformed through immersive practices into a heterotopia of the third place, emerges as a space where the established order, seemingly inviolable boundaries, fiction and reality are inverted, and where, as a result, a new, vibrant culture is born.

**KEYWORDS:** library, third place, heterotopia, genius of the place, game, immersive practices, quest, board role-playing game

**FOR CITATION:** Blinova, O. A., Kharina, A. E., & Oslopovskikh, M. S. (2026). From Silence to Action: The Library as a Platform for Immersive Practices. *Managing of Culture*, 5(2), 72–79. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2026-5-2-72-79>

Article received: 03/20/2026; accepted: 04/30/2026; published: 05/16/2026.

## АКТУАЛЬНОСТЬ ИССЛЕДОВАНИЯ

Текущий период в истории человечества можно охарактеризовать двойной трансформацией технологической и социальной сфер общества, что ведет к модернизации всех социальных институтов. Стремительное развитие цифровых процессов и процессов информатизации приводит к изменению форматов деятельности всех социальных институтов, в том числе и библиотек.

Возникнув еще в Античности, библиотеки на протяжении нескольких тысячелетий были хранилищами

социальной памяти и опыта, просвещали и одухотворяли человека. Знакомая всем традиционная модель библиотеки возникает в эпоху Просвещения. Тремя китами библиотеки стали: тишина, иерархический порядок и сакральность. Библиотека стала храмом знаний, облеченных в письменное слово, выстроенных в строго определенном порядке, охраняемом стражем – библиотекарем. Читатель допускался к сакральному знанию только при соблюдении тишины как главного условия созерцания истины и логоцентрического порядка.

Смена парадигмы модерна на парадигму постмодерна, переход от печатной культуры к цифровой, от линейного текста к гипертексту стала причиной институционального кризиса библиотеки. Современный читатель – обитатель медиасреды, где социальные сети, стриминговые платформы и видеохостинги разрушают авторитет печатного слова, где информация представлена динамично и фрагментарно. Для современного человека библиотека – архаическая институция, ассоциирующаяся со скукой и запретами. В результате возникает противоречие: библиотека хранит «мертвые тексты», реализуя функцию памяти, но не предполагает живых практик работы с ними, утрачивая функцию репрезентации культуры. В данных условиях поиск новых способов репрезентации культурного наследия становится для библиотеки одним из важнейших вопросов.

В процессе поиска новых форм работы происходит переход от библиотеки как хранилища к библиотеке как событийному пространству, где текст проживается и разыгрывается, где классика встречается с современными практиками, становясь пространством досуга, коммуникации и творчества.

Актуальность настоящей статьи определена тремя векторами:

- институциональным – кризис традиционной модели библиотеки;
- культурно-антропологическим – изменения практик взаимодействия с печатным наследием в цифровую эпоху;
- философско-методологическим – определение границ между игрой и серьезностью, профанным и сакральным.

Таким образом, цель статьи можно определить как осмысление трансформации библиотеки от хранилища сакрального знания и места «тишины» к пространству со-творчества, без утраты сущности.

## МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Для достижения цели работы авторы опирались на следующие философско-культурологические концепции: во-первых, концепцию гетеротопии М. Фуко, в рамках которой анализировалось пространство современного города и место и роль библиотеки в нем, и процесс культурного синтеза, объединяющий различные традиции, ценности, пространства [1, с. 6]. Во-вторых, концепцию третьего места Р. Ольденбурга, позволившую выявить степень влияния неформальных пространств на формат коммуникации, укрепление социальных связей и формирование культурных практик и социокультурного ландшафта [2, с. 114] и игровую концепцию Й. Хейзинги, переосмысливающую культуру через призму игровых практик, где игра рассматривается как поле интеграции культуры, политики и экономики, где создается альтернативная реальность и рождаются новые смыслы.

Объединение этих теоретических подходов дает возможность рассматривать библиотеку как дина-

мичное пространство, где реализуются инновационные формы взаимодействия с текстом и культурой, превращая ее в лабораторию смыслов и творческих практик.

## РЕЗУЛЬТАТЫ

Библиотека не просто собрание книг, она задает модель мира, определяет миропорядок, обеспечивая возможность трансляции знаний, опыта и культурной памяти. Строгая структура библиотечного устройства, каталоги, классификаторы, задают матрицу мироустройства. Традиционно библиотеки выполняли три функции:

- функция памяти: библиотека – «омут» коллективной памяти, сохраняющий труды великих, спасающий от забвения и обеспечивающий развитие культуры, науки и осуществление научной революции;
- функция архивации: библиотека – «архитектор» знания через его накопление, каталогизацию и систематизацию;
- функция репрезентации: через трансляцию знания и культурного опыта библиотека формирует культурный фундамент, лежащий в основе просвещения.

Развитие цифровых технологий, смена линейной парадигмы модерна синергетической парадигмой постмодерна приводит к кризису классической модели библиотеки. Принципы каталогизации и систематизации утрачивают свою актуальность, побуждая библиотеки к поиску новых оснований и форматов работы.

## Гетеротопия библиотеки

Гетеротопия (ἑτέρος – «другой» и τόπος – «место») – понятие, используемое Мишелем Фуко для того, чтобы поставить под сомнение формализацию и нормативность повседневных пространств. «Контрместоположения» называет М. Фуко гетеротопии, т.е. места за пределами всех других мест, которые они оспаривают и переворачивают<sup>1</sup>. Занимая промежуточное положение между приватным и публичным пространством, гетеротопия выступает как иное, третье, пространство для тех, у кого его нет, либо кого не устраивают первые два. Гетеротопия – «реальные, действительные, относящиеся к институциональной сфере общества места, которые являются в то же время контрместами, фактически осуществлёнными утопиями»<sup>2</sup>. Если утопии – это воображаемые идеальные миры, не существующие в действительности, то гетеротопии вполне материальны и пространственно локализованы, но правила их функционирования отличаются от логики повседневности. Черты гетеротопии, при-

<sup>1</sup> Фуко М. Другие пространства / М. Фуко // Интеллектуалы и власть. Избранные политические статьи, выступления и интервью. Пер. с фр. Б.М. Скуратова под общ. ред. В. П. Большакова. М.: Праксис, 2006. Ч. 3. С. 191–204. С. 196.

<sup>2</sup> Бедаш Ю. Гетеротопология как практическая философия / Ю. Бедаш // Практизация философии: современные тенденции и стратегии. Отв. ред. И.Н. Инишев. М.: Европейский гуманитарный университет, 2010. Т. 2. С. 139–150 URL: [https://www.hse.ru/data/2013/11/09/1281887898/Бедаш\\_Гетеротопология%20как%20практическая%20философия\\_139-150.pdf](https://www.hse.ru/data/2013/11/09/1281887898/Бедаш_Гетеротопология%20как%20практическая%20философия_139-150.pdf). С. 142.

сущие современной библиотеке можно раскрыть через следующие принципы гетеротопического пространства, обозначенные М. Фуко:

**Вариативность:** «... в мире нет ни одной культуры, не образующей гетеротопий»<sup>3</sup>. Библиотека существует в культурном контексте и изменяется в соответствии с ним, от пространства священных знаний до современного публичного пространства.

**Изменчивость:** «... одна и та же гетеротопия – согласно синхронии культуры, где она располагается, – может функционировать так или иначе»<sup>4</sup>. Библиотека эволюционирует вместе с развитием истории, накопление сакральных текстов в Античности, замкнутое пространство священных текстов в Средневековье, инструмент просвещения в Новое время, многофункциональное коммуникативное пространство в настоящее время, становясь «иным местом нахождения истины социальной жизни» [3, с. 219].

**Диалектичность.** «Гетеротопия имеет свойство сопоставлять в одном-единственном месте несколько пространств, несколько местоположений, которые сами по себе несовместимы»<sup>5</sup>. Современная библиотека – это и место абсолютной тишины читального зала, и открытое дискурсивно-коммуникационное пространство; пространство строгого порядка каталогов и книжных стеллажей, и пространство творческого хаоса.

**Открытость.** «Гетеротопии чаще всего связаны с «раскромом» времени, т.е. они открыты в сторону того, что – из чистой симметрии – можно было бы назвать гетерохронией ...»<sup>6</sup>. Находясь в библиотеке, посетитель попадает в темпоральный разрыв, из ускоренного темпа городской жизни в медленное время чтения и созерцания истины.

**Замкнутость.** «Гетеротопия всегда предполагает некую систему открытости и замкнутости, которая одновременно и изолирует их, и делает их проницаемыми»<sup>7</sup>. Позиционируя себя как доступное и открытое пространство, библиотека при этом регулирует свою открытость строгой системой правил-ритуалов, наличие читательского билета, соблюдение тишины в читальных залах, ограничение на вынос книг и т.д. Именно эти правила-ритуалы обозначают переход из «нормального» городского пространства в гетеротопное, в действительности открытое не всем, что делает библиотеку особым местом.

**Иллюзорная компенсаторность:** «... роль гетеротопии состоит в том, чтобы создать иллюзорное пространство, которое изобличает, как еще более иллюзорное, все реальное пространство, все местоположения, по которым разгораживается человеческая жизнь... <...> или же наоборот, гетеротопия создавала другое пространство, другое реальное пространство, настолько совершенное, настолько тщательно и хорошо

устроенное, насколько наше беспорядочно, плохо устроено и запутано. Эта гетеротопия была не иллюзорной, но компенсаторной ...»<sup>8</sup>. Библиотека компенсирует иллюзорность повседневности реальной реализацией идеалов Просвещения, равным доступом к знанию, обеспечением интеллектуальной свободы.

Концепция М. Фуко позволяет нам рассматривать современную библиотеку как гетеротопию, которая отражает фундаментальные принципы трансформации общества и которая в эпоху коммерциализации обеспечивает доступ к социальному благу, осуществляясь как другое место.

### **Библиотека как третье место**

Развивая концепцию третьего места Р. Ольденбург, называет его основным достоинством способность служить такому экзистенциалу бытия человека как коммуникация. Коммуникация как экзистенциал представляет собой не общение вообще, а общение комфортное, не являющееся обязательным, с желаемыми собеседниками и способствующее обретению истинных смыслов существования. «Должны быть места, куда индивиды могут приходить и откуда они могут уходить по своему желанию; где никто не обязан играть роль хозяина и где все чувствуют себя уютно и как дома»<sup>9</sup>.

Третье место – это пространства, где царит «чистая социальность» (Г. Зиммель), ситуация, в которой человек освобождается от всех социальных ролей, масок, статусов, оставляя только ту часть себя, которая обычно остается скрытой. Происходит своего рода узнавание, поскольку в третьем месте тебя принимают таким, какой ты есть, «раскрывают объятия» и «наслаждаются обществом». Таким образом, третье место – это нейтральное пространство, отстроенное от дома и работы. Основной формой взаимодействия в нем является беседа, разговор. Разговор, по словам Р. Ольденбурга, есть суть третьего места. Ученый приравнивает разговор к игре, игре, которая «требует двоих и становится богаче и разнообразнее, если присоединяются еще четверо или пятеро... Она тренирует ум и сердце, призывает память и воображение, занимает весь интерес, получаемый от неопределенности и неожиданности; она требует самообладания, умения владеть собой, усилием, быстроты – в общем, всех качеств, которые делают игру захватывающей. «Игра» – это разговор, и третье место – ее родное поле»<sup>10</sup>.

Мы можем выделить три основные характеристики третьего места:

- неформальность: здесь ты можешь быть собой, твоя приобретенная социальность не имеет для окружающих никакого значения;

<sup>3</sup> См. сноску 1. С. 197

<sup>4</sup> Там же. С. 198.

<sup>5</sup> Там же. С. 200.

<sup>6</sup> Там же. С. 200.

<sup>7</sup> Там же. С. 202.

<sup>8</sup> Там же. С. 203.

<sup>9</sup> Ольденбург Р. Третье место: кафе, кофейни, книжные магазины, бары, салоны красоты и другие места «тусовок» как фундамент сообщества / Р. Ольденбург. Пер. с англ. А. Широкаковой. М.: Новое литературное обозрение, 2014. 456 с. С. 65.

<sup>10</sup> Там же. С. 77.

- гибкость: ты можешь выбирать месторасположение третьего места, время и частоту посещения, тему разговора, его продолжительность, а также собеседников;

- текучесть: посетители третьего места не обязаны посещать его постоянно, в соответствии с каким-либо расписанием, а само третье место не ограничено каким-либо планом или структурой организации.

Другими словами, третье место – это ресурс, куда ты можешь пойти один в любое время.

Соответствует ли современная библиотека специфике третьего места? В том виде как третье место представлено в концепции Р. Ольденбурга, современная библиотека не в полной мере соответствует данному концепту, поскольку в условиях российской действительности библиотека – это формализованное, четко структурированное пространство, вход в которое доступен при соблюдении определенных условий. «Современная библиотечно-информационная сфера динамична и интегративна, ее развитие во многом базируется на выявлении, интерпретации, адаптации и реализации различных идей и тенденций при сохранении базисного книжного, документного, информационно-ресурсного содержания» [4, с. 94]. Тем не менее, в условиях развития информационных технологий и креативных индустрий, библиотека постепенно трансформируется из учреждения, основная функция которого заключается в хранении книг, в открытый многофункциональный центр. «На сегодняшний день библиотеки все больше превращаются в «третье место» с актуальными коворкингом и бюджетными развлечениями на фоне книжных полок» [6, с. 30].

Опираясь на прикладные исследования московских [5], тюменских [4] и краснодарских [6] ученых и сотрудников библиотек, среди характеристик современной библиотеки можно выделить те, которые позволяют определить ее как «третье место»:

1. Локальность: как и «третье место», библиотека располагается в шаговой доступности от жилых районов, приглашая пользователей к посещению в любой удобный момент.

2. Многофункциональность: современная библиотека, будучи гетеротопией, сосредотачивает в себе достаточное количество рабочих зон, позволяя пользователям, преследующим различные цели – чтение, образование, игры, общение – не мешать друг другу.

3. Досуговость: библиотека как «третье место» расширяет номенклатуру своих услуг через проведение образовательных игр, викторин, организацию тематических клубов, проведение лекториев, мастер-классов, конференций и т.п. Развлекательная составляющая снимает с библиотеки ореол строгости и холодности, делая пространство более комфортным и привлекательным.

4. Досуговость лежит в основе характеристики библиотеки как пространства для самореализации, когда посетителям предоставляется возможность для творчества, обучения, участия в проектах, клубах и т.д.

5. Цифровизация, улучшающая работу библиотек. Наличие мультимедийного оборудования упрощает книговыдачу, способствует повышению эффективности работы с документами, позволяет внедрять новые форматы работы.

Трансформации библиотеки в «третье место» способствует и реализация проекта «Гений места», инициированного Министерством культуры Российской Федерации в 2021 г. Целью проекта является формирование современной инфраструктуры для развития и поддержки креативных индустрий в рамках стратегии устойчивого развития территорий, человеко-ориентированного и инклюзивного подходов<sup>11</sup>. «Данный проект предлагает библиотекам системный подход к модернизации, направленный на их переосмысление в соответствии с параметрами «третьего места». Речь идет о создании нейтральных, доступных и вдохновляющих площадок, которые способствуют творчеству, неформальному образованию, самореализации и социальной коммуникации, тем самым выходя далеко за рамки традиционных библиотечных сервисов» [6]. В рамках данного проекта предполагается расширение деятельности государственных библиотек в соответствии с перечнем ключевых креативных индустрий, что подразумевает не только проведение тематических мероприятий, организацию научно-образовательных лекториев и создание клубных образований, но и предоставление возможностей для творческой реализации посетителей, предоставление ресурсов и осуществление кураторства. Проект «Гений места» работает на реализацию концепции библиотеки как «третьего места», позиционируя библиотеку как пространство общения, творчества и интеграции сообществ, усиливая тем самым ее социальную роль.

### **Номо ludens в библиотеке**

Одним из основополагающих видов деятельности библиотеки как гетеротопии третьего места является игра, поскольку именно ей принадлежит способность разрушать нормативно-установленный порядок и создавать новую действительность. Основоположник игровой концепции культуры Й. Хёйзинга говорит о том, что игра – это не просто развлечение, а онтологическая характеристика бытия человека. «Игра – это функция, которая исполнена смысла. В игре вместе с тем играет нечто выходящее за пределы непосредственного стремления к поддержке жизни, нечто, вносящее смысл в происходящее действие. Всякая игра что-то значит»<sup>12</sup>. Игра является основой культуры, ее движущей силой, в связи с чем обращение к игре в практике библиотечной деятельности стоит рассматривать не как уход от серьезности, а как возвращение к первоначалам, поскольку куль-

<sup>11</sup> Проект «Гений места». URL: <https://универгенция.рф/aboutus>.

<sup>12</sup> Хёйзинга Й. Номо Ludens; Статьи по истории культуры. / Й. Хёйзинга. Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова. М.: Прогресс – Традиция, 1997. 416 с. С. 21.

тура в момент возникновения «играется», а впоследствии готова в любой момент вернуться к игре, т.к. знание не передается, а «разыгрывается».

В деятельности современных библиотек часто используется термин «геймификация», предполагающий «интеграцию игровых элементов в неигровые среды» [7, с. 100]. Однако, геймификация зачастую имеет поверхностное использование ее отдельных элементов без глубокой интеграции опыта и стимулирования внутренней потребности в знании. Подходом, схожим с геймификацией, но отличающимся более глубоким погружением в культуру, является театрализация, акцентирующая не результат, а процесс, глубина которой обеспечивается ее перформативным характером. В результате театрализация обеспечивает более глубокую эмоциональную привязанность, размывает границы между действием и реальностью, создавая новые смыслы и новую, альтернативную, реальность.

Таким образом, если геймификация – это, в первую очередь, внешняя инструментальная мотивация, направленная на стимулирование достижения внешних целей, получение баллов, бонуса, приза за выполнение определенных заданий, то театрализация – мотивация внутренняя, предполагающая не акцентирование на отдельных элементах игры, но на создание целостного смыслового пространства. Театрализация позволяет искать, раскрывать, обнаруживать смысл, обогащая смысловое восприятие участников [8]. Библиотека из места, где происходят игровые и развлекательные мероприятия, становится пространством, где «случаются» культурные события, где текст культуры получает «вторую жизнь», оживая через деятельность участников.

В контексте данной статьи теоретической рамкой презентации библиотеки, раскрывающейся как гетеротопия третьего места, стали иммерсивные события, квест и настольно-ролевая игра, разработанные студентами Екатеринбургской академии современного искусства, посвященные произведениям Н. В. Гоголя и реализованные в апреле 2025 и 2026 годов на базе Свердловской областной библиотеки для детей и молодежи им. В. П. Крапивина. Почему были выбраны именно иммерсивные практики для иллюстрации характера библиотеки как гетеротопии третьего места? Иммерсивной практикой можно назвать формат работы библиотеки, создающий эффект глубокого погружения в сюжет литературного произведения, участник которого становится соавтором и произведения и самого события. Эффектами иммерсивной практики можно назвать:

- полное вовлечение, как на физическом уровне, так и сенсорное воздействие, участник оказывается внутри декораций, действие же произведения происходит вокруг него, а звук, свет, тактильность лишь усиливают эффект;
- ролевая идентификация, участнику присваивается некоторая роль, что способствует обнаружению «чистой социальности», снимает психологические

барьеры, позволяя иначе взглянуть на пространство библиотеки;

- нарративность, пространство библиотеки более не строго расставленные стеллажи, столы, стулья, теперь это альтернативное пространство, где каждый зал – новая глава истории.

Иммерсивность наиболее удачный способ актуализировать гетеротопность третьего места современной библиотеки. «Иммерсивность подразумевает более «глубокое погружение» зрителя в искусственно созданную среду, активирующую весь комплекс чувственно-образного восприятия и создающую эффект присутствия» [9, с. 61]. Данный формат был выбран студентами поскольку он раскрывает инаковость пространства библиотеки, позволяя физически и эмоционально войти в него.

Квест для учащихся 7–8 классов «Вечера на хуторе близ библиотеки» (автор – Харина Анна) включал в себя театрализованное представление, вовлекающее участников в игру. Школьникам предлагалось не только проверить свои знания содержания произведений через ответы на вопросы ведущего, а также помогая героям преодолевать препятствия, но и узнать содержание еще незнакомых им текстов классика. Студенты-актеры постарались максимально приблизить атмосферу квеста к сюжетным описаниям автора, были и «ночные» локации, и неожиданные мистические элементы, которые усиливались костюмами и аудиосопровождением, что в результате способствовало вовлечению подростков в игру, приобщению их к классике русской литературы и смене их представлений о библиотеке. По завершении квеста школьники поделились с авторами идеями о том, что можно добавить в квест, как его можно разнообразить, чтобы он стал еще более увлекательным и актуальным не только для подростков, но и для учащихся младших классов, 5 и 6, чтобы мотивировать их к изучению произведений Н. В. Гоголя. В завершении и сотрудники библиотеки, заведующая филиалом О. В. Кириллова и ведущий специалист по связям с общественностью и PR-технологиям Е. В. Карпинская, и учителя отметили, что такие не свойственные библиотеке форматы работы имеют положительный эффект как для процесса обучения, так и для изменения характера взаимодействия школьников и библиотеки. Подростки же выразили желание, чтобы большая часть уроков литературы проходила таким образом, так как участие в театрализованном квесте позволило им лучше понять идеи Николая Васильевича, вызвало желание прочитать произведение целиком. Но наиболее значимым результатом квеста стало изменение представления школьников о библиотеке: многие из ребят сказали, что даже не подозревали, что в библиотеке происходит еще что-то, кроме выдачи книг на дом, и записались на участие в мероприятиях предстоящей Всероссийской акции «Библионочь – 2025».

Настольно-ролевая игра «Вжиться в классику: Гоголь» (автор – Ослоповских Максим), проводимая

в рамках Всероссийской акции «Библионочь-2026», предлагала перенестись участникам в гостиницу города N, темные узкие коридоры которой наполнены мистикой, а за каждым углом вас поджидает герой произведений Николая Васильевича. Игра нацелена на более старшую аудиторию – молодежь, знакомую с произведениями писателя. Сюжет игры не повторял сюжет произведения, он служил для игры лишь рамкой. Игроки вольны были выбирать себе героя, в роль которого им предстояло «вжиться» и, опираясь на его характеристики, могли следовать классическому сюжету, а могли создавать новый. Участники и зрители «настольно-ролевой игры в такой момент испытывают большее погружение в игровой процесс, поскольку стирается грань между автором и зрителем, сокращается дистанция между говорящим и реципиентом» [10, с. 184]. В ходе игры участники дискутировали, спорили, искали компромиссы, искали выход из сложных ситуаций, состязались в хитрости, смекалке, остроумии, создавая новый сюжет гоголевских произведений. Другими словами, данное событие соединило две основные характеристики библиотеки как гетеротопии третьего места, разговор и игру.

Иммерсивные события, реализованные студентами, превратили библиотеку в платформу, где не действует привычный закон «тишины», где посетитель оказывается не просто читателем, а примеряет на себя роль литературного героя. Выбор, риск, напряженность, с которыми сталкиваются участники, выступают в качестве двигателя сюжета, не его повторения, но его активного пересоздания. Игра выступает «вольным актом», продиктованным не необходимостью, не долгом, а желанием с пользой и интересом провести время, а библиотека через эмоциональный

якорь трансформируется из института «серьезного знания» в пространство «свободного действия».

## Выводы

Традиционная библиотечная деятельность строилась по принципу презентации культурного наследия и коллективного опыта через рекомендованный список литературы, книжные выставки, лектории, где посетитель остается пассивным участником. С развитием цифровых технологий, сменой мировоззренческих парадигм линейные формы демонстрации знания утрачивают свою актуальность.

Студенческая молодежь, участвуя в модернизации форматов деятельности библиотеки, превращая библиотеку из скучного пространства «тишины» в активное пространство действия, в гетеротопию третьего места, создает пространство возможностей, где можно реализовать как творческие способности, так и профессиональные. Библиотека же, в свою очередь, получает следующие преимущества:

- рост аудитории, в первую очередь молодежи, которая может не быть активным читателем, но для которой важна доступность комфортного пространства свободы, игры и коммуникации;
- продвижение чтения, игры, основанные на литературных сюжетах, побуждают игроков обратиться к первоисточнику, становясь мостиком к чтению;
- обновление социальной роли, библиотека становится современным креативным пространством, где можно не только читать, но и общаться.

Иммерсивные практики, игры расширяют назначение библиотеки, книги более не застывшие хранители сакрального знания, но живой опыт, а библиотека – лаборатория смыслов.

## ИСТОЧНИКИ

- [1] Баева Л. В. Культурная гетеротопия: типология и признаки // Ценности и смыслы. 2017. № 2 (48). С. 6-19. EDN YMHKIX.
- [2] Харченко Л. Н., Бровко С. Б. Возникновение и развитие концепции «третьего места» в зарубежной историографии // Общество: философия, история, культура. 2022. № 5 (97). С. 113-121. DOI 10.24158/fik.2022.5.16. EDN KBKIDO.
- [3] Скворцов Л. В. Понятие гетеротопии и современный мировой порядок: к постановке проблемы // Россия и современный мир. 2018. № 1 (98). С. 219-232. EDN YUMYYY.
- [4] Кряжева М. Ф., Шакирова Э. С. Библиотека как «третье место»: реализация концепции // Библиосфера. 2019. № 3. С. 93-98. DOI 10.20913/1815-3186-2019-3-93-98. EDN WJRXQX.
- [5] Германцев С. Публичные библиотеки в конкуренции за внимание // Университетская книга. 2025. № 4. С. 39-41. EDN REOBOY.
- [6] Исаченко И. В. Библиотека как «третье место»: трансформация социокультурной роли в контексте проекта «Гений места» (на примере Черноморской районной детской библиотеки им. С.В. Ягуповой) // Научная палитра. 2025. № 4 (50). Ст. 8. EDN GFKFOE.
- [7] Ефаненков Н. М., Зорин К. А. Геймификация и влияние геймификации на когнитивные способности и мотивацию в обучении как элемента образовательной культуры // Актуальные исследования. 2024. № 25-1 (207). С. 99-102. EDN GQYJSO.
- [8] Никонова Н. И. Театрализация как способ «смыслового чтения» художественного текста // Вестник Якутского государственного университета. 2008. Т. 5, № 3. С. 100-103. EDN JWMKIX.
- [9] Никифорова А. А., Воронова Н. И. Иммерсивные практики в современном культурном пространстве (мировой и отечественный опыт) // Философия и культура. 2023. № 5. С. 60-73. DOI 10.7256/2454-0757.2023.5.40731. EDN ZCRKPU.
- [10] Щербакова М. В., Комлев Н. П. Медиалингвистические особенности текста настольной ролевой игры // Litera. 2024. № 3. С. 183-189. DOI 10.25136/2409-8698.2024.3.70142. EDN JBEWLZ.

## REFERENCES

- [1] Baeva, L. V. (2017). Cultural heterotopia: Typology and characteristics. *Values and Meanings*, (2), 6–19. <https://elibrary.ru/ymhkix>
- [2] Kharchenko, L. N., & Brovko, S. B. (2022). The emergence and development of the concept of “third place” in foreign historiography. *Society: Philosophy, History, Culture*, (5), 113–121. <https://doi.org/10.24158/fik.2022.5.16>
- [3] Skvortsov, L. V. (2018). The concept of heterotopia and the contemporary world order: The problem statement. *Russia and the Contemporary World*, (1), 219–232. <https://elibrary.ru/yumyyu>
- [4] Kryazheva, M. F., & Shakirova, E. S. (2019). Library as “the third place”: Realization of the concept. *Bibliosphere*, (3), 93–98. <https://doi.org/10.20913/1815-3186-2019-3-93-98>
- [5] Germantsev, S. (2025). Public libraries compete for attention. *University Book*, (4), 39–41. <https://elibrary.ru/reoboy>
- [6] Isachenko, I. V. (2025). The library as the “third place”: The transformation of the socio-cultural role in the context of the project “The Genius of the Place” (on the example of the Chernomorsky Regional Children’s Library named after S.V. Yagupova). *Scientific Palette*, (4), Article 8. <https://elibrary.ru/gfkfoe>
- [7] Efanenkov, N. M., & Zorin, K. A. (2024). Gamification and the impact of gamification on cognitive abilities and motivation in learning as an element of educational culture. *Current Research*, (25-1), 99–102. <https://elibrary.ru/gqyjsj>
- [8] Nikonova, N. I. (2008). Theatrical means as a method of semantic reading of literary texts. *Bulletin of Yakut State University*, 5(3), 100–103. <https://elibrary.ru/jwmkix>
- [9] Nikiforova, A. A., & Voronova, N. I. (2023). Immersive practices in the modern cultural space (world and domestic experience). *Philosophy and Culture*, (5), 60–73. <https://doi.org/10.7256/2454-0757.2023.5.40731>
- [10] Shcherbakova, M. V., & Komlev, N. P. (2024). Media linguistic features of the tabletop role-playing game text. *Litera*, (3), 183–189. <https://doi.org/10.25136/2409-8698.2024.3.70142>

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

**Блинова Олеся Александровна** – кандидат философских наук; Екатеринбургская академия современного искусства — доцент кафедры социокультурного развития территории (620012, Россия, Екатеринбург, ул. Культуры, 3); [ya@olesyablinova.ru](mailto:ya@olesyablinova.ru). Researcher ID: AAF-4917-2019, SPIN: 4427-9220.

**Харина Анна Евгеньевна** – Екатеринбургская академия современного искусства — студент (620012, Россия, Екатеринбург, ул. Культуры, 3); [anna100kharina@gmail.com](mailto:anna100kharina@gmail.com). ORCID: 0009-0000-8984-8670.

**Ослоповских Максим Сергеевич** – Екатеринбургская академия современного искусства — студент (620012, Россия, Екатеринбург, ул. Культуры, 3); [fighter.xxx@yandex.ru](mailto:fighter.xxx@yandex.ru). ORCID: 0009-0007-0525-8894.

### АВТОРСКИЙ ВКЛАД

**Блинова О. А.** – идеи и концепция, сбор и обработка данных, анализ данных, проведение исследования, разработка методики, общее руководство, подготовка рукописи, доработка и редактирование; **Харина А. Е.** – администрирование проекта, подготовка рукописи; **Ослоповских М. С.** – администрирование проекта, подготовка рукописи.

### КОНФЛИКТ ИНТЕРЕСОВ

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

## INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

**Olesya A. Blinova** – Cand. Sci. (Philosophy); Ekaterinburg Academy of Contemporary Art — associate professor of the Department of Sociocultural Development of the Territory (3, Kultura St., Ekaterinburg, 620012, Russian Federation); [ya@olesyablinova.ru](mailto:ya@olesyablinova.ru). Researcher ID: AAF-4917-2019, SPIN: 4427-9220.

**Anna E. Kharina** – Ekaterinburg Academy of Contemporary Art — student (3, Kultura St., Ekaterinburg, 620012, Russian Federation); [anna100kharina@gmail.com](mailto:anna100kharina@gmail.com). ORCID: 0009-0000-8984-8670.

**Maxim S. Osloповских** – Ekaterinburg Academy of Contemporary Art — student (3, Kultura St., Ekaterinburg, 620012, Russian Federation); [fighter.xxx@yandex.ru](mailto:fighter.xxx@yandex.ru). ORCID: 0009-0007-0525-8894.

### AUTHORS' CONTRIBUTIONS

**O. A. Blinova** – conceptualization, data curation, formal analysis, investigation, methodology, supervision, writing – original draft, writing – review & editing; **A. E. Kharina** – project administration, writing – original draft; **M. S. Osloповских** – project administration, writing – original draft.

### CONFLICT OF INTEREST

Authors declare no conflict of interest.