



УДК 792.9:377.1

Е.С. Толмачева

Толмачева Елена Сергеевна, студентка 2 курса группы УКИ/бак-24-1 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. **им.** 40-летия Победы, 33), e-mail: alisha_shtolts@bk.ru.

Научный руководитель: **Павлова Ольга Александровна**, доктор филологических наук, доцент кафедры социально-культурной деятельности Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. **им.** 40-летия Победы, 33), e-mail: lexfat72@mail.ru.

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ТЕАТР КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ АКТИВНОСТИ МОЛОДЕЖИ

В статье охарактеризован потенциал интерактивного театра, позволяющий активизировать социокультурную жизнь молодежи. Рассмотрены различные формы интерактивного театра, в частности, перформансы, уличные представления, променадные спектакли и иммерсивные постановки. Показано, как они способствуют развитию коммуникативных навыков, творческого потенциала и социальных навыков молодежи. Выбор темы обусловлен возрастающим запросом на интерактивность, поскольку в настоящее время молодежь предпочитает непосредственно участвовать в культурных проектах, а интерактивный театр, предполагающий соучастие, дает такую возможность.

Ключевые слова: интерактивный театр, иммерсивный театр, социокультурная активность, молодежь.

E.S. Tolmacheva

Tolmacheva Elena Sergeevna, 2nd-year student of the UKI/bak-24-1 group of the Faculty of Humanitarian Education of the Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, 40-letiya Pobedy St., 33), e-mail: alisha_shtolts@bk.ru.

Scientific supervisor: **Pavlova Olga Aleksandrovna**, Doctor of Philology, Associate Professor of the Department of Socio-Cultural Activities of the Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, 40-letiya Pobedy St., 33), e-mail: lexfati72@mail.ru.

INTERACTIVE THEATRE AS A FACTOR IN THE DEVELOPMENT OF SOCIAL-CULTURAL ACTIVITY OF YOUTH

This article examines the potential of interactive theatre to enhance the sociocultural life of young people. Various forms of interactive theatre are examined, including performances, street performances, promenade plays, and immersive productions. It demonstrates how they contribute to the development of communication skills, creativity, and social competencies in young people. The choice of topic reflects the growing demand for interactivity, as young people today prefer to directly participate in cultural projects, and interactive theatre, with its participatory approach, offers this opportunity.

Key words: interactive theatre, immersive theatre, socio-cultural activity, youth.

В современной молодежной среде востребованы различные формы вовлечения молодежи в социокультурную деятельность. Среди них – интерактивный театр, имеющий перспективы в формировании активной жизненной позиции молодых людей и представляющий собой форму театрального действия, предполагающую активное участие аудитории [8, с. 227]. В некоторой степени интерактивный театр можно считать инновационным, поскольку зритель меняет свою традиционно пассивную роль (роль наблюдателя) на непосредственное вовлечение в

театральное действие. По мнению А.А. Кайдановской, интерактивный театр многоформатен, поскольку к нему относятся перформансы, уличные представления, променадные спектакли и иммерсивные постановки, коренным образом меняющие не только привычное восприятие театрального пространства, но и способы социокультурной активности [3, с. 212]. А.Д. Гаврикова полагала, что внедрение инновационных социокультурных практик (к которым относится интерактивный театр) в работу с молодежью создает интересные для данной категории форматы взаимодействия [1]. В частности, интерактивный театр сегодня – это мировой тренд, меняющий не только форму, но и эстетическое восприятие молодежи.

В контексте интерактивного театра социокультурная активность молодежи развивается через включение в коллективную деятельность и совершенствование коммуникативных навыков, а также через формирование творческого потенциала. Г.А. Крылова подтверждает, что участие молодежи в интерактивных театральных представлениях способствует развитию новых социальных связей и эмпатии, которая так необходима в процессе социального взаимодействия. В этом смысле интерактивный театр воздействует не только на уровне культуры и социальной перцепции, но и на уровне психологии [4, с. 366]. О.В. Строева и С.В. Аронин в некоторой степени **также** затрагивают психологический уровень воздействия, говоря о том, что часто используемые в интерактивных театрах мультимедийные технологии (экраны, проекции) еще больше активизируют молодых людей, поскольку «у зрителя, привыкшего к постоянному потреблению экранной продукции, работает принцип импульсивного реагирования, что порождает фрагментарное восприятие действительности» [7, с. 187]. По мнению Е.В. Соколовской, опыт молодежи, полученный в качестве зрителя в интерактивном театре, трансформирует традиционный подход к вовлечению в театрализованные действия, потому что демонстрирует новые социокультурные перспективы,

которые ранее были недоступны в классических формах театра (поскольку в традиционном театре зритель, как правило, выступает в пассивной роли наблюдателя) [6, с. 78]. То есть автор утверждает, что интерактивный театр предполагает активное взаимодействие со зрителем, что и отличает его от традиционного. Зритель перестает являться просто наблюдателем и становится соучастником, получая опыт через эмоциональное вовлечение и «проживание» событий.

М.Н. Ересько и О.А. Коркина, в свою очередь, подчеркнули, что «именно новые театральные практики [...] стимулируют интеллектуальную деятельность, помогают избавляться, с одной стороны, от «зашоренности» и стереотипности представлений, а с другой стороны, способствуют формированию жизненной позиции, в инновационном формате транслируя традиционные ценности» [2, с. 65], обращая внимание именно на молодежь. Интерактивный театр побуждает зрителя анализировать сюжет, характеры персонажей, контекст постановки, что способствует развитию критического мышления, способность видеть множественность смыслов и выходить за рамки привычного. В этом контексте задействуется механизм социокультурных преобразований, который посредством интеллектуального вовлечения способствует формированию активной жизненной позиции молодежи. Поэтому распространение новых театральных практик является фактором социокультурной активности молодых людей, что достигается через раскрепощение личности, ведь зритель интерактивного театра становится «активным участником происходящего» [5, с. 266]. Данная идея получает свое подтверждение в практике современных интерактивных постановок, где театр выходит за рамки эстетического созерцания, на время становясь пространством социального диалога.

Так, в Симферополе в Крымском государственном академическом музыкальном театре в 2026 году был поставлен интерактивный спектакль «Фон. Телефон» об уловках телефонных мошенников и о том, как не пострадать от их действий. В нем «проживались» несколько реальных

ситуаций из жизни, в одной из них молодой человек получил смс-сообщение от друга с просьбой перевести деньги на операцию маме. По ходу действия к игре подключались зрители, рассказывавшие реальные истории о мошенниках и своем поведении при звонках с незнакомых номеров. Актеры тут же моделировали ситуации, из которых предлагали выбрать несколько вариантов. Основная тема данного интерактивного спектакля – предложить зрителю выход из ситуаций взаимодействия с мошенниками и передать молодежи опыт реагирования и модели поведения. Пример данного спектакля показывает, как через активное вовлечение реализуются театральные практики и разрушаются социальные стереотипы (развеивается укорененное в сознании молодежи представление «со мной этого не случится»), происходит формирование осознанной жизненной позиции. То есть в спектакле нет информационного посыла, он гораздо глубже за счет того, что побуждает аудиторию мыслить, принимать решения и наблюдать за последствиями своих действий. По сути, игровая форма через опыт помогает транслировать социокультурные ценности.

Подобный подход наблюдается еще в одном проекте, где интерактивность является еще и инструментом погружения в историко-культурный контекст. Так, в Ростове-на-Дону с 2023 года по сегодняшнее время регулярно ставится интерактивный спектакль «Атаман Платов» о жизни выдающегося донского атамана Матвея Ивановича Платова. Зрителю представляется возможность ощутить себя в обстоятельствах, когда он или обычный казак, или высшее государственное лицо, но в любом случае должен принимать судьбоносные решения. И поскольку героям сложно принять правильное решение, реплики из зала приветствуются, что добавляет уникальность каждому показу. По сути, это попытка почувствовать и понять культуру казачества. Оба примера убедительно **свидетельствуют** о том, что интерактивные театры направлены на моделирование социокультурных ситуаций и побуждение к решениям и действиям. В интерактивных постановках молодые люди проживают

ситуации, буквально принимая на себя ответственность, что учит критическому мышлению.

Включение интерактивного театра в социокультурную деятельность молодежи помогает повышать культуру, приобщаться к новым форматам досуга, создавая молодежные объединения и развивая социальные навыки. Современный опыт интерактивных театров показывает эффективность развития социокультурной активности молодежи, что достигается через новые формы культурного взаимодействия и расширение творческого потенциала. Это подтверждается возможностью интерактивного театра организовывать пространство, способствующее самореализации, развитию социальных навыков и формированию активной жизненной позиции. По сути, интерактивный театр задает новый тип культурной личности, которая инициативно относится к участию в общественных делах и способна творчески преобразовывать окружающую действительность.

Прежде всего **важно** понимать, что интерактивный театр иначе смотрит на роль зрителя и делает его участником культурного действия, стирая границы между сценой и зрительным залом. Такие спектакли развивают критическое мышление молодежи, побуждают их рефлексировать и принимать решения, реализуя некий воспитательный потенциал. Игровое погружение может передавать культурные коды и нравственные ориентиры, а может формировать навыки безопасного поведения – в зависимости от задач конкретного спектакля. Так усвоение социокультурных ценностей становится личным.

Таким образом, интерактивный театр способствует формированию инициативной, социально ответственной и творчески мыслящей личности, а для молодежи это является ресурсом личностного роста. Этот театр отвечает социокультурному запросу на вовлечение и самовыражение, что делает его важным в воспитательной и просветительской практиках.

Список источников

1. Гаврикова, А.Д. Формирование современной театральной среды г. Красноярска методами интерактивных социокультурных практик. – Красноярск: СФУ, 2022. – URL: <https://elib.sfu-kras.ru/handle/2311/148456> (дата обращения: 28.02.2026).
2. Ерьсько, М.Н., Коркина, О.А. Роль новых театральных практик в социокультурных преобразованиях России // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – Тамбов: Грамота, 2015. – № 1. – Ч. II. – С. 63-66.
3. Кайдановская, А.А. Современный театр: иммерсивные постановки (перформанс, променад, интерактивность) и их влияние на преобразования театрального пространства // АМІТ. – 2018. – № 1. – С. 212-226.
4. Крылова, Г.А. Иммерсивные шоу как особый способ психологического воздействия // Молодой ученый. – 2022. – № 44. – С. 366-369.
5. Медведенко, В.В., Тумашова, Г.А., Тумашов, М.А. Иммерсивное театральное искусство как технология социально-культурной деятельности // МНКО. – 2020. – № 4. – С. 263-266.
6. Соколовская, Е.В. Иммерсивный опыт аудитории в современной культуре: трансформация практик вовлечения в театрализованные действия. Дис. канд. культ. – Челябинск, 2025. – 161 с.
7. Строева, О.В., Аронин, С.В. Тенденции развития визуальных искусств под влиянием новых экранных технологий // Наука телевидения. – 2019. – № 15. – С. 173-193.
8. Щербакова, И.А. Интерактивный театр в современной культуре // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2015. – № 6-2. – С. 227-270.