



Special Topic: Technology and the Media Environment of the Information Society

Technology for the Manipulation of Behavior

Victoria Ryabukhina (✉)

Emperor Alexander I St. Petersburg State Transport University, 9 Moskovsky pr., 190031, Saint Petersburg, Russia
vicennea@bk.ru

Abstract

This article shows how humans modify their environment in virtue of being, as a result of evolution, extremely social and playful. They imitate other humans and thereby easily embrace new techniques and technologies. They apply the new techniques to old customs and practices such that the resulting changes sometimes seem strange and must be viewed as the evolution of nature. Here, psychodynamics with its focus on emotions and influencing emotions serves as an interface to the human mind. Psychodynamics has been employed throughout history by shamans, religious leaders, or the theatre for the manipulation of the behavior of consciousness. Theatre researcher Konstantin Stanislavsky, neurophysiologists Ivan Pavlov and P. V. Simonov did a tremendous amount of scientific work to build the foundation for the psychodynamics of the theatre. This proved useful in many contexts. The producers of digital games around the world work with a good understanding of psychological theories. They use psychodynamic means in order to hooking play into the enchantments of the game. The game affects the psyche of players, whether they feel it or not. Playing is a psychological experience. Across the world, the idea arose among enthusiasts that it would be educational to move from the mental to a physiological image of role figures for acting out a character. Here Stanislavsky's system is juxtaposed to a live role-playing game called "LARP." Stanislavsky's method is universal and works just as well in theater as it does in live role-playing.

Keywords: Evolution; Psychodynamics; Neuropsychology; Communication; Theater; Rolegames; LARP



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



Специальный выпуск: Технологии и медиасреды информационного общества

Техники манипуляций поведением

Виктория Валентиновна Рябухина

Петербургский государственный университет путей сообщения Императора Александра I,
Московский пр., 9, 190031, Санкт-Петербург, Россия

vicennea@bk.ru

Аннотация

Цель статьи – показать, как человек в результате эволюции меняет окружающую среду, становясь чрезвычайно социальным и играющим. Он подражает своим товарищам по биологическому виду, легко осваивая новые техники и технологии. Он применяет их к старым обычаям и традициям. Происходящие таким образом изменения, которые иногда кажутся странными, следует рассматривать как Эволюцию природы. Психодинамика это одна из техник, которая помогает использовать способности разума и чувств, влиять напрямую на физиологическую реакцию и биологические изменения в коммуникации. Центральной задачей психодинамики является влияние на эмоциональный уровень, как интерфейс человеческого разума. Она используется для манипулирования поведением и сознания на протяжении всей истории человечества: от шаманов до религиозных лидеров и театра. Константин Сергеевич Станиславский – величайший российский театральный режиссер и исследователь, нейрофизиологи Иван Петровича Павлов и Павел Васильевич Симонов проделали огромную научную работу, чтобы заложить фундамент психодинамики театра для её использования во многих целях, в том числе манипуляции поведением и сознанием. Производители игр хорошо разбираются в психологических теориях и используют психодинамические средства, для вовлечения игроков в очарование игры. Игра влияет на психику игрока, чувствует он это или нет, так как игра, в любом случае является психологическим опытом. Сегодня в мире среди энтузиастов и игроков дигитальных игр прослеживается тенденция перехода от цифровой ролевой фигуры – виртуального, компьютерного мысленного образа к разыгрыванию персонажа всеми физиологическими средствами человека. Здесь система Станиславского стала соединяться с ролевыми играми живого действия под названием “LARP”. Метод Станиславского универсален и работает в ролевых играх живого действия не хуже, чем в театре.

Ключевые слова: Техники; Эволюция; Психодинамика; Нейропсихология; Воздействие; Театр; Ролевые игры живого действия; LARP



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



Техники манипуляций поведением и сознанием в цифровых средах и в реальности

ВВЕДЕНИЕ

На протяжении всей истории предпринимались попытки найти способы контролировать сознание и поведение, манипулировать ими и одновременно защитить от такого рода тенденций.

Подход к теме, которая называется техники манипуляций поведением и сознанием, напрямую связана с человеческой коммуникацией. Слово “коммуникация” происходит от лат. “communīco” – делаю общим, связываю, общаюсь. Этим термином часто обозначают как транспортные средства сообщений, так и общение людей, а также обмен и распространение информации в обществе. Средствами коммуникации являются Интернет, почта, пресса, телефонная сеть, радио и телевизионные системы. Сегодня направление “человеческая коммуникация” по уровню и важности приравнивается к математике. Для успешной коммуникации нужен широкий спектр знаний во многих областях науки и искусства (Кармин, 2001; Shannon, 1948).

Манипулятивные средства в искусстве, театре и церкви всем хорошо известны: это учреждения, в которых управление разумом изучается в течение долгого времени.

ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ

Настоящее построено на прошлом.

Согласно целостной концепции человека, человек – это биологическая системная сущность, продукт эволюции своего вида, качества которого проявляются как человеческая природа. Холизм уходит корнями в системное мышление, а в философии он представляет собой монизм. В индивидуальном аспекте человек есть личность, построенная на основе человеческой природы, и определяется она собственной генетикой и историей жизни человека (Darwin, 1999; Dawkins, 1976, 1993, 1999; Dennett, 1993; Csikszentmihalyi, 1993).

Человек соединяется с окружением системой, в которой генерируется рекурсивная обратная связь. Эта связь отражает его отношения с окружающей средой. Человеческий индивид выходит далеко за свои биологические границы, являясь частью среды обитания.

Известный финский философ Матти Камппинен констатировал, что биологический фактор человека постепенно заменяется на информационный: “From carnivore to informavore”. “От пожирателя мяса до пожирателя информации” (Kamppinen et al., 1989, p. 112). Об этом же процессе российский академик Геннадий Дульнев говорил, что существование человека переходит от биологического к информационному. “Вы есть то, что вы едите”, – было сказано ранее. Теперь мы можем сказать: “Вы есть то, в какой информационной среде живете”.



Изучение целостной системы – человек и окружающая среда – показывает, что если кто-то захочет изменить человека в духовном направлении или в разуме, то это лучше всего сделать через преобладающий информационный комплекс, то есть через культурную среду.

Эмоции есть основа психодинамики

Мышление и поведение людей контролируется тем или иным влиянием на эмоции человека. Об этом говорят нам результаты многовековых практических экспериментов как театра, так и церкви. Следует помнить, что эмоции лежат в основе психодинамики и часто функционируют бессознательно. Всегда действуют одни и те же силы, будь это в ресторане с гамбургерами, на фондовой бирже или в политике. Часто это происходит почти незаметно, поскольку средства воздействия основаны на глубоком знании эволюционной, биологической и культурной эволюции. В последние десятилетия для изучения этой области появились новые дисциплины, такие как эволюционная психология, нейропсихология и меметика (Рябухина, 2009; Kamppinen, 2004). Направления наук “Психология эмоций” и “Психодинамика” тоже получили новую рефлексию от этих областей наук и стали актуальными в исследованиях поведения человека в повседневной жизни и в театре.

Психодинамика и дигитализация культур

Важность психодинамики в контроле над разумом и поведением стала очевидной к 1960-м годам, когда транзисторные технологии начали стремительно расти. Цифровая обработка информации точна, свободна от помех и эффективна. Поскольку производство оборудования является коммерческой деятельностью, с ростом и развитием технологий ведется и поиск новых областей, в которых это оборудование можно применять. В процессе истории эволюции человека называли “Социальным существом”, “Homo sapiens – человеком разумным”, “Homo ludens – человеком играющим”, “Подражатели друг друга” и т. д. (Huizinga, 2016; Hofstadter, 1985; Page, 2014). Это дает представление об основе биологической эволюции для тех, кто планирует и создает наши потребности для продажи. Производители игр эффективно используют эти возможности. Всем известен тот факт, что даже небольшие компании, разрабатывающие игры, оцениваются на бирже в несколько миллиардов долларов.

Факт приобретения цифровой игры и процесс игры – уже и есть тот самый контроль поведения и сознательной деятельности. Скажем так, что это только первый, базовый уровень контроля. Погружаясь в содержание игры и проводя в ней достаточное время, мы становимся ведомыми объектами по игровому контенту. В лучшем случае игрок получает некоторые знания и социальные переживания, в худшем – это отрицательно влияет на его нервы и отношения. Контроль осуществляется незаметно с помощью психодинамических инструментов на эмоциональном уровне.

Что такое психодинамика

Психодинамика – это мультидисциплинарная область исследований. В психологии применяется в большей степени там, где подчеркивается, что человеческие функции разума, включая эмоции, скрыты в бессознательном, и только некоторые из наших восприятий являются сознательными. То же самое и с



эмоциями. Эмоции, даже бессознательные, направляют наше поведение. Психодинамика делает упор на изучение человеческого поведения, эмоций и психологических сил, лежащих в основе эмоций. Это особенно интересно при рассмотрении динамических отношений между сознательными и бессознательными мотивациями.

ПСИХОДИНАМИЧЕСКАЯ КОММУНИКАЦИЯ

Все есть коммуникация

Мы говорим словами Шекспира: “Мир есть театр...” Но мы можем также сказать, что мир есть коммуникация. Человек общается с уровнями своего разума, создавая рекурсивные взаимодействия с окружающей средой. Станиславский советовал использовать магическое “если бы” в работе над ролью. Это означает, “что бы вы делали и думали, если бы вы были бы на месте другого человека в этой ситуации”. Думая таким образом, вы начинаете сопереживать ситуации и подключаетесь к эмоциональному регистру другого человека или ролевого персонажа. По сути, ролевая игра по системе Станиславского – это психодинамическая коммуникация, то есть переживание психодинамических состояний и их передача телесными средствами.

Психодинамика Станиславского

В конце 1920-х годов, в Советском государстве искусство стало рассматривалось как наука, а наука – как искусство. Тогда-то и появилась комбинация режиссера Константина Сергеевича Станиславского и ученого Ивана Петровича Павлова, которая принесла теорию психофизического действия. Эта теория легла в основу метода актерского мастерства Станиславского (Benedetti, 2005; Pitches, 2009). Позже в руках Павла Васильевича Симонова, российского психофизиолога, биофизика и психолога, эта тема получила новое видение как динамика психического процесса и эмоциональной реакции. По сути, Симонов создал основу для целостного изучения человека, в котором принимают участие физиологи, психологи и социологи. Станиславский – Павлов – Симонов открыли новое видение психодинамики разума и понимания эмоциональных реакций (Симонов, 2021).

Симонов исследовал и развил эти темы в Московской Академии наук в 1950-60-х годах. Он же и разработал теорию эмоций. И в 1962 году Советская Академия наук издала его книгу “Эмоциональный мозг”. Заметьте, на десятилетия раньше, чем появились западные аналоги. Творчество Симонова было уникальным и огромным. Часть его исследования была использована ученым из Канады Арнольдом Митчеллом. В дальнейшем в развитии этих идей участвовали известные личности, такие как психолог Стюарт Хеллер (Heller, 1993) и исследователь транс-персональной психологии доктор Бет Хедва (Bowers, 2020). Благодаря им российские исследования психодинамики нашли свое отражение в искусстве и культуре во всем мире.

Таким образом, вышеописанная группа ученых подошла к теме психодинамики с точки зрения создания множества новых комбинаций в коммуникации, дизайне и психологии. Психодинамика, идею которой подал Константин Станиславский, и далее разработанная на базе российской



нейропсихологии, нашла свое отражение в архитектуре, планировании малых городов, экологическом планировании, опросах общественного мнения, влиянии на общественное мнение, в маркетинге, управлении, политике и социальном планировании.

Рассмотрим некоторые аспекты психодинамики Станиславского, так как она дает много инструментов для коммуникации и эмоционального воздействия, а система Станиславского является прогрессивной технологией и поныне.

Творчество актера по Станиславскому – это два процесса: физический и психический. Два процесса взаимно определяющих друг друга. Станиславский (1955) утверждал, что “... в каждом физическом действии, если оно не является чисто механическим, скрывается какое-либо внутреннее действие, какое-либо чувство” (с. 140). Внешнее связано с внутренним.

Станиславский был актером и режиссером. Как актер он уделял большое внимание работе над физическими факторами: дикция, пластика тела, звучание голоса, а так же грим, ритм и стиль подачи информации, отражающий характер персонажа. Станиславский, как режиссер, анализировал и выстраивал логику физического поведения актеров, которая должна соответствовать обстановке: выстраивал, так называемые мизансцены. Понять правильно систему гения Станиславского возможно только в том случае, если понимать ее целостный психодинамический аспект – совокупность всех элементов переживания и воплощения.

Станиславский хорошо понимал, что “...эмоции невозможно вызвать насильственно, но их можно “привлечь” и выплеснуть” (Станиславский, 1955, с. 146). Система Станиславского в варианте 1934–1938 гг. предполагает, что ряд физических действий, проделанных в определенном порядке, будут инициировать необходимую эмоцию. База эмоций находится в бессознательном, и они не могут другим способом выйти на поверхность. Они должны быть выведены косвенными средствами. Поиски перехода от сознательного к бессознательному привели Станиславского к созданию “метода психофизических действий”, т. е. когда физическая карта действий построена за актера. Актер, проигрывая карту физических действий, будет вызывать нужные эмоции.

Сложные эмоции могут быть выражены благодаря ряду актов. Как можно сыграть “любовь”? Вероятно, вы выстроите себе ряд событий и ситуаций, которые приведут к эмоции. Чувство становится историей, которая соответствует ситуации каждого отдельного акта. Другими словами, в соответствии с выверенным восприятием эмоций приходим к процессу.

Магическое “если бы я...” – думаю, сама суть метода Станиславского. Начните с простого вопроса: “Что бы я сделал, если бы я был в этой ситуации?” (Станиславский, 1955, с. 156). Поставьте себя на место другого, того, кого должны воплотить в актерской игре. Этот вопрос дает правильное направление анализу естественных реакций самого персонажа во время репетиций. Тем не менее, Станиславский хорошо осознавал, что Магическое “если бы я...” можно углубить другим вопросом: “Что бы Гамлет (Макбет, Бетмен, и т.д.) сделал?”. Но тем не менее, правильно начинать с “если бы я...”. (Станиславский, 1955, с. 156)



Мотивация. В системе Станиславского есть фактор “мотивация”. “Совершайте простые действия и мотивируйте их” – говорил он (Станиславский, 1955, с. 180).

Мотивация в актерском мастерстве связана с созданием трафаретов для психодинамики актера. Актеру необходимо найти мотивацию движений и поведения: почему персонаж говорит об этом? почему она села на стул? Некоторые действия объяснить легко, некоторые могут так и остаться тайной. Возьмем, к примеру, вопрос: почему он ушел? Он ушел потому, что разозлился. Так драматург описывает вспыльчивый характер персонажа. Чтобы определить мотивацию между действием и словами персонажа, актеру необходимо очень тщательно изучить текст. Только в этом случае он сможет создать трафареты психодинамики и правильно воплотить психофизический характер персонажа.

Темп и ритм действия и речи. Темп и ритм действия и речь. От внешнего ритма пробуждается внутренний. Внутренний ритм помогает актеру найти и войти в нужное состояние. Станиславский создал термин “*темпоритм*”. Он утверждал, что темпоритм есть большой помощник в переживаниях актера.

Темп – это ускорение или замедление движений или речи. Длительность мелодии во времени зависит от темпа. Действия и речь тоже протекают во времени. “В процессе действия текущее время заполняется моментами разнообразных движений, чередующимися с остановками. В процессе речи текущее время заполняется произнесенными звуками разной продолжительности и паузами между ними” (Станиславский, 1955, с. 240). *Ритм*. Наши действия и речь происходят во времени. Временные промежутки разбиваются на разные величины.

Психодинамический процесс темпоритма очень важен в актерской игре. Чувства и переживания персонажа создаются естественно, как бы сами собой, если актер поймал правильный темпоритм.

Станиславский разрабатывал свою систему на протяжении всей жизни. Необходимо обращать внимание на время, когда были написаны конкретные исследования. Гений Станиславский не боялся без конца находить ошибки в своих подходах. Например, в поздних работах он занялся глубинным исследованием воображения. Актер использует его для того, чтобы изобразить то, чего никогда не испытывал. Станиславский всегда подчеркивал, что он предлагает актерам “...не какую-то свою, выдуманную им систему, но систему самой природы, которую нельзя ни опровергать, ни переделывать по своему желанию, а можно лишь бесконечно обогащать и развивать” (Станиславский, 1955, с. 250).

Цифровизация или Ролевые игры живого действия. LARP

Цифровизация изменила мир. Пришла эра цифр. Важной частью нашей повседневной жизни стали услуги и контроль. Цифровые технологии создают развлечения, направляют мышление и поведение. Можно предположить, что новые цифровые технологии, включая Искусственный интеллект, будут доминировать все больше (Senge, 2006; Wiener, 1969).

Компьютерные игры создают виртуальную реальность и “забирают” в эту реальность человека. Цифровые ролевые игры превратились в “новый стиль жизни”: сидим за компьютером и играем роли, испытываем эмоции других



персонажей (Leroу, 2021). Интересные впечатления, схожие с впечатлениями актера, воплощающего характер персонажа на сцене театра. Но... целостность человека состоит не только из разума, но и из тела, которое должно совершать движения. В результате новый стиль жизни привел к проблемам тела. Уже сейчас некоторых детей подросткового возраста, заново обучают ходить, потому что мышцы атрофируются.

Однако люди, живые существа, они не сдают своих позиций просто так, без борьбы. Вместо того, чтобы погрузиться окончательно в дигитальную ролевую игру, они продолжают создавать физиологические игры, которые учитывают человеческое целое, включающие эмпатию. В качестве примера можно упомянуть систему актерского мастерства Станиславского, не теряющую свою актуальность, и ролевую игру живого действия LARP (Bowman & Standiford, 2015; Hopeametsä, 2008).

В начале прошлого столетия между Мейерхольдом и Станиславским началась бурная дискуссия, продолжавшаяся 20 лет. Диспут был о первичности человека, что изначально – внутреннее или внешнее, психика или тело, инсайт или аутсайт. Школа Биомеханики театрального искусства Всеволода Мейерхольда выстроена на теме, *от внешнего к внутреннему*. Константин Станиславский придерживался долгое время противоположной позиции: *от внутреннего к внешнему*.

Перед самой смертью Станиславский сменил позицию, и выстроил свою систему с пониманием рекурсивной концепции человека: *внешнее – внутреннее, внутреннее – внешнее. Одно без другого не существует. Одно вытекает из другого*. Растущая ныне популярность Ролевых игры живого действия связана именно с тем, что цифровизация и “новый стиль жизни” не учитывает целостную концепцию человека.

Компьютерные дигитальные игры, с другой стороны, это часть той же эволюции, что и настольные игры в реальности. В начале, когда появились дигитальные игры, важный аспект настольных игр – социальный – был потерян, так как играли в одиночку. Но благодаря развитию Интернета этот недостаток был исправлен: стало возможным участие нескольких игроков, поэтому пошло стремительное развитие ролевых игр. Наряду с дигитальными ролевыми играми во многих странах стали популярны ролевые игры в реальном времени. Сокращенная аббревиатура – LARP. Некоторые из этих игр освещают исторические события. В них участвуют игроки-актеры без зрителей. Иногда игру снимают на видео и рассматривают как “фильм” (Mochocki, 2021).

LARP не имеет единой отправной точки в своей истории. Он был изобретен независимо и параллельно североамериканскими, европейскими и австралийскими группами. Эти группы разделяли общее желание почувствовать физически мир настольной игры – разумом и эмоциями, одновременно понимая, что LARP укрепляет функции разума.

Корни LARP ведут к детским играм, которые чрезвычайно важны для развития ребенка. Они часто имитируют выживание: “прятки”, “грабитель и полиция” и т.д. Интересно, что в подобные игры играют и молодые животные. Домашние детские игры и игры в костюмы – это социальные мероприятия, которые развивают и обучают одновременно.



Термин “ролевая игра” появился в психологической литературе в 1943 году. Метод распределения ролей имеет долгую историю. Он использовался в социально-психологических экспериментах Курта Левина и Стэнли Милгрэма. А Герберт Кельман считал, что ролевые игры очень хороши в качестве метода, исследующего обман. Термин “ролевая игра” характеризует такие направления как исследование поведения и поведенческая терапия. LARP сравнивают с итальянским импровизационным театром 16 века *Commedia dell' arte*, психодрамой, военными симуляторами и группами, воспроизводящими исторические события.

Ролевые игры могут быть развлекательными, информативными и социальными, но они всегда в какой-то мере связаны с психологическим опытом. Ролевой опыт дает возможность исследовать психологические явления, такие как личность и идентичность. Со своей стороны сама психология предоставляет дизайнерам LARP и практикам направления ролевых игр и рамки сценариев.

Формированию идентичности у юных помогают как ролевые игры, так и просто тестирование на себе социальной роли: я врач, я музыкант и т.д. (Carnes, 2014, Стр. 100). Взрослые тоже участвуют в ролевых играх, хотя в достаточно ограниченных обстоятельствах, так как притворство взрослых часто считается неприемлемым. Поэтому и появился LARP.

LARP – ролевые игры живого действия, в лучшем проявлении являются психодинамическими упражнениями разума, расширением его динамики. Это положительно влияет на индивидуальный опыт переживания эмоций, а также на анализ и управление эмоциями. Для некоторых типов личности LARP открывает совершенно новый жизненный опыт. Именно на этом основана все растущая популярность LARP. Хорошо продуманная ролевая игра помогает участнику глубже понять суть человека; его мотивы, этические решения и адаптацию к ситуациям.

Роли в LARP

События в LARP организуются в соответствии с целями игроков. Есть определенная тема. Игроки берут на себя роли, называемые игровыми персонажами. Их игроки могут создать сами или получить от Мастера. В этом случае LARP разный. Иногда игроки проигрывают один и тот же персонаж несколько раз в разных событиях, таким образом, постепенно развивая персонаж, его отношения с другими персонажами и игровыми настройками. Организаторы, которых называют Game Masters, определяют правила и положения данного LARP.

Кровотечение ролью – перевоплощение с риском потери собственного “я”

Задача актера в театре и игрока в LARP – создать эмоциональную связь, прочувствовать контакт с характером персонажа, чтобы “погрузиться в шкуру персонажа”, которого он играет, и познать его. В театральном мире актер, обладающий способностью вызывать у себя сильное сочувствие к персонажу, которого играет, может страдать так называемой “глубинной эмпатией”, порой даже “кинестетической эмпатией”, или перевоплощением с риском потери собственного “я”. В терминологии английского языка это означает Role-bleeding – кровотечение ролью.



В театральном мире есть достаточно много историй об актерах, которые “остались в роли” или сильно изменились, после 20 – летнего исполнения одной и той же роли. Такое может случиться с актерами театров больших городов.

Константин Станиславский создал инструкции по очищению разума в утренних занятиях актера, чтобы предотвратить подобные ситуации, так как хорошо понимал, что требуя от актера сочувствия, которое позволяет соединиться с чувствами персонажа может быть не безопасным. Хотя это необходимо для того, чтобы перейти к переживанию ситуации с точки зрения другого. Это и есть так называемое “погружение в шкуру персонажа”. Правило распространяется и на “LARP – актеров”. Погружаясь в шкуру персонажа, LARP – актер тоже может там застрять и подвергнуться Role-bleeding – кровотечению ролю. Поэтому руководитель – Game Masters – должен быть большим профессионалом, с глубинным знанием и пониманием психодинамических инструментов воздействия.

В то же время LARP – это психодинамический инструмент, который развивает способности к эмпатии для качественного глубокого понимания человека и приобретения soft – skills навыков эффективной коммуникации.

ВЫВОДЫ

Исследование с использованием психодинамики предлагает идеи, которые можно применять в разных направлениях:

1) Помогает понять и предвидеть набор конкретных сознательных и бессознательных реакций, которые возникают в ответ на определенные сенсорные стимулы, такие как форма, символ, цвет, текстура, тон, звук и т. д.

2) Помогает использовать коммуникативную природу человеческих движений и физиологических жестов для воздействия на определенные состояния “разум-тело”.

3) Помогает использовать способности разума и чувств, влиять напрямую на физиологическую реакцию и биологические изменения в коммуникации.

В статье мы рассмотрели один из подходов к теме, которая называется техники манипуляций поведением и сознанием. Она напрямую связана с человеческой коммуникацией.

Театр – культурный сектор, который гораздо старше психологии в исследованиях сущности человека. Он имеет давние традиции и на практике проверял в течение более 2500 лет многие методы передачи различных чувств, эмоций и состояния разума аудитории. Эти знания и навыки хорошо адаптируются к арсеналу человеческой коммуникации.

Следует помнить, что мышление и поведение людей контролируются эмоциями, которые являются важной частью психодинамики через дигитальную информацию или человеческую.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Кармин А. Культурология. СПб.: Лань, 2001. 832 с.

Рябухина В. В. Передача информации в культуре. Теория мемов. СПб.: Петербургский гос. ун-т путей сообщения, 2009. 87 с.



- Симонов П. Эмоциональный мозг. Санкт-Петербург: Питер, 2021. 288 с.
- Станиславский К. С. Собрание сочинений в восьми томах. Т. 3 Работа актера над собой. Ч. II. Работа над собой в творческом процессе воплощения. Дневник ученика. М. : Искусство, 1955. 503 с.
- Benedetti J. Stanislavski: An Introduction. New York: Routledge, 2005. URL: <https://ibtheatrereadingroom.files.wordpress.com/2018/05/stanislavsky-an-introduction-jean-benedetti.pdf>
- Bowers V. L. Transpersonal psychology and mature happiness in the context of counseling // Counselling Psychology Quarterly. 2020. № 4(33). С. 572–582. <https://doi.org/10.1080/09515070.2019.1634518>
- Bowman, S. L., Lieberoth, A. Psychology and role-playing games. Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations. Eds. J. P.. Zagal, José P., S. Deterding. New York: Routledge, 2018. P. 245-264.
- Bowman S. L., Standiford A. Educational LARP in the Middle School Classroom: A Mixed Method Case Study // International Journal of Role-playing. 2015. №5. P. 4-25. URL: <http://ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2016/12/IJRP-5-Bowman-and-Standiford.pdf>
- Carnes M C. Minds on Fire: How Role-Immersion Games Transform College. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2014. 400 p.
- Csikszentmihalyi M. The Evolving Self: A Psychology for the Third Millenium. New York, Harper Collins, 1993. 386 p.
- Darwin C. The Expressions of the Emotions in Man and Animals. London: Fontana, 1999. 472 p.
- Dawkins R. The Selfish Gene. Oxford: Oxford University Press, 1976. 224 p.
- Dawkins R. Viruses of the Mind // Free Inquiry. 1993. №13 (3), P. 34-41. URL: <https://secularhumanism.org/1993/07/viruses-of-the-mind/>
- Dawkins R. The Extended Phenotype. Oxford: Oxford University Press. 1999. 336 p.
- Dennett D. C. Conscious explained. USA : Penguin Books, 1993. 528 p.
- Heller S. The Dance of Becoming: Living Life as a Martial Art. North Atlantic Books, 1993. 192 p.
- Hofstadter D. R. Metamagical Themes: Questing for the Essence of Mind and Pattern. New York : Basic Books, 1985. 884 p.
- Hopeametsä H. Player, Character and Immersion in Ground Zero // Playground Worlds: Creating and Evaluating Experiences of Role-playing Games. Ed. M. Montola & J. Stenros. Helsinki: Ropecon ry, 2008. P. 187-198. URL: <https://nordiclarp.org/w/images/c/c3/2008-Playground.Worlids.pdf>
- Huizinga J. Homo ludens : a study of the play-element in culture. Kettering, OH: Angelico Press, 2016. 232 p.
- Kamppinen M., Laihonon P., Vuorisalo T. Kulttuurieläin [Cultural animal]. Keuruu: Otava, 1989. 231 p.
- Kamppinen M. Meemejä ja uskonnollisia robotteja [Memes and religious robots]. Helsinki: Yliopistopaino 2004. 124 p.



- Leroy R. Immersion, Flow and Usability in video games // Extended Abstracts of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. New York: ACM, 2021. № 483. <https://doi.org/10.1145/3411763.3451514>
- Mochocki M. Role-play as a Heritage Practice. London: Routledge, 2021. 304 p. <https://doi.org/10.4324/9781003130956>
- Page, C. Playing with Myth: Applying Mythic Imagination to Live Action Roleplay // The Wyrd Con Companion Book 2014. Ed. S. L. Bowman. Los Angeles, CA: Wyrd Con, 2014. P. 61-67.
- Pitches J. Science and the Stanislavsky tradition of acting, London: Routledge, 2009.
- Pohjola M. Autonomous Identities: Immersion as a Tool for Exploring, Empowering, and Emancipating Identities // Beyond Role and Play. Eds. M. Montola J. Stenros. Helsinki: Ropecon ry, 2004. P. 84-85.
- Senge P. M. The Fifth Discipline: The Art & Practice of The Learning Organization. New York: Doubleday, 2006. 445 p.
- Shannon C. E. A mathematical theory of communication // Bell System Technical Journal. 1948. № 27. P. 379–423. <http://dx.doi.org/10.1002/j.1538-7305.1948.tb01338.x>
- Wiener N. Ihmisestä, Koneista, Kielestä. Porvoo: WSOY, 1969. 190 p.

REFERENCES

- Benedetti, J. (1982). *Stanislavski, Introduction*. Methuen.
- Bowman, S. L. & Lieberoth, A. (2018). Psychology and role-playing games. In J. P., Zagal, José P. & S. Deterding (Eds.) *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (pp. 245-264). Routledge.
- Bowman, S. L. & Standiford, A. (2015). Educational Larp in the Middle School Classroom: A Mixed Method Case Study. *International Journal of Role-playing*, 5, 4-25. <http://ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2016/12/IJRP-5-Bowman-and-Standiford.pdf>
- Bowers, V. L. (2020). Transpersonal psychology and mature happiness in the context of counseling. *Counselling Psychology Quarterly*, 33(4), 572–582. <https://doi.org/10.1080/09515070.2019.1634518>
- Carnes, M C. (2014). *Minds on Fire: How Role-Immersion Games Transform College*. Harvard University Press
- Carnes, M. C. (2014). *Minds on Fire: How Role-Immersion Games Transform College*. Harvard University Press
- Csikszentmihalyi, M. (1993). *The Evolving Self: A Psychology for the Third Millennium*. Harper Collins.
- Darwin, C. (1999). *The Expressions of the Emotions in Man and Animals*. Fontana.
- Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene*. Oxford University Press.
- Dawkins, R. (1993). Viruses of the Mind. *Free Inquiry*, 13(3), 34-41. <https://secularhumanism.org/1993/07/viruses-of-the-mind/>
- Dawkins, R. (1999). *The Extended Phenotype*. Oxford University Press.
- Dennett, D. C. (1993). *Conscious explained*. Penguin Books.



- Heller S. (1993). *The Dance of Becoming: Living Life as a Martial Art*. North Atlantic Books
- Hofstadter, D. R. (1985). *Metamagical Themes: Questing for the Essence of Mind and Pattern*. Basic Books.
- Hopeametsä, H. (2008). Player, Character and Immersion in Ground Zero. In M. Montola & J. Stenros (Eds.) *Playground Worlds: Creating and Evaluating Experiences of Role-playing Games* (pp. 187-198). Ropecon ry.
- Huizinga, J. (2016). *Homo ludens : a study of the play-element in culture*. Angelico Press
- Kamppinen, M. (2004). *Meemejä ja uskonnollisia robotteja* [Memes and religious robots]. Yliopistopaino.
- Kamppinen, M. Laihonon, P., & Vuorisalo, T. (1989). *Kulttuurieläin* [Cultural animal]. Otava.
- Leroy, R. (2021). Immersion, Flow and Usability in video games. In *Extended Abstracts of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (483). ACM. <https://doi.org/10.1145/3411763.3451514>
- Mochocki, M. (2021). *Role-play as a Heritage Practice*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003130956>
- Page, C. (2014). Playing with Myth: Applying Mythic Imagination to Live Action Roleplay. In S. L. Bowman (Ed.) *The Wyrd Con Companion Book 2014* (pp. 61-67). Wyrd Con.
- Pitches, J. (2009). *Science and the Stanislavsky tradition of a ting*. Routledge
- Pohjola, M. (2004). Autonomous Identities: Immersion as a Tool for Exploring, Empowering, and Emancipating Identities. In M. Montola & J. Stenros (Eds.), *Beyond Role and Play* (pp. 84-85). Ropecon ry.
- Senge, P. M. (2006). *The Fifth Discipline: The Art & Practice of The Learning Organization*. Doubleday.
- Shannon, C. E. (1948). A Mathematical Theory of Communication. *Bell Sytem Technical Journal*, 27, 379-423. <http://dx.doi.org/10.1002/j.1538-7305.1948.tb01338.x>
- Simonov, P. (2021). *Emotional Brain*. Peter.
- Stanislavsky, K. S. (1955). *Collected Works in eight volumes*. (Vol. 3 The Work of the Actor on Him/Herself. Part II. The Creative Process of Embodiment: Work on Oneself. Pupil's diary). Art.
- Wiener, N. (1969). *Ihmistä, koneista, Kielestä* [About man, about machines, about language]. WSOY.