

Д. Д. Соколов, Е. В. Соколова

Игровое взаимодействие – инструмент режиссера театрализованных представлений и праздников

В представленной работе находит отображение процесс программирования игровых и интерактивных практик в рамках праздничного представления. Определяются точки соприкосновения психологических игровых практик и теории режиссуры театрализованных представлений и праздников и сопряжения различных функций игры с теорией построения конфликта как основы действия. Найденные механизмы и алгоритмы позволяют в рамках научного подхода воссоздать весь процесс формирования игрового праздничного представления.

Ключевые слова: идейно-тематический анализ, конфликт, событийный ряд, игра, сверхзадача, режиссура театрализованных представлений и праздников

Dmitry D. Sokolov, Ekaterina V. Sokolova

Game interaction is a tool for the director of theatrical performances and holidays

The presented work reflects the process of programming game and interactive practices within the framework of the festive presentation. There are points of contact between psychological gaming practices and the theory of directing theatrical performances and holidays and the pairing of various functions of the game with the theory of conflict construction as the basis of action. The mechanisms and algorithms found make it possible to recreate the entire process of creating a festive game performance within the framework of a scientific approach.

Keywords: ideological and thematic analysis, conflict, event series, game, super task, directing theatrical performances and holidays

DOI 10.30725/2619-0303-2022-4-85-92

Одним из важнейших аспектов деятельности режиссера театрализованных представлений и праздников является использование игровых практик, их интеграция в действие – всегда актуальная задача для организатора мероприятия. Именно поэтому исследование, позволяющее теоретизировать применение игры для достижения режиссерской сверхзадачи, представляется авторам статьи потенциально востребованным и своевременным. В процессе интерактивного взаимодействия с гостем праздника или зрителем не следует идти только лишь по наитию и полагаться на одно лишь художественное чутье. Процесс игрового программирования научен и предполагает соответствующий подход.

Чтобы разобраться в этом утверждении, следует обратиться к двум феноменам сразу: феномену игры в жизни человека; феномену праздничного соучастия.

«Игру нельзя отрицать. Можно отрицать почти любую абстракцию: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьезность. Игру – нельзя» [1, с. 3]. Человек как биологический организм

в силу сложного и специального устройства нервно-мозговой деятельности и наличия разума, как инструмента нестандартной адаптации к постоянно изменяющейся среде, не имеет, в отличие от многих иных форм жизни, большого количества заранее предустановленных поведенческих рефлексов и инстинктов, но некоторыми все же он обладает. Помимо трех базовых: самосохранения, пропитания и размножения, у человека есть и врожденное и неостановимое стремление к познанию окружающего его мира. И это самое знание об окружающем мире человек может получать разными способами.

Первый и самый надежный способ – личный опыт. Человек сам проделывает и проживает множество вещей и ситуаций, что позволяет в будущем безошибочно принимать решения при подобном же стечении обстоятельств. Безоговорочная надежность и достоверность этого способа нивелируется опасностью многочисленных, иногда фатальных, ошибок, которые могут ожидать человека на этом пути, а также ограниченными ситуатив-

ными возможностями личного времени и пространства. Вторым способом получения информации является восприятие опосредованное – через изучение чужого опыта. Очевидной проблемой здесь может стать подсознательное недоверие к чужим словам и действиям, критический подход к чужим изысканиям и умозаключениям. В любом случае этот канал, если и может использоваться, но опыт, получаемый через него, все равно подвергается критическому анализу и не воспринимается быстро и однозначно. Третьим по счету и вторым по надежности способом получения информации является, как раз рассматриваемый нами, феномен игрового участия, не подвергая себя необоснованному риску, не заставляя себя тратить временные, пространственные, имущественные и иные ресурсы, человек, тем не менее, в игровой форме постигает логическую последовательность и обоснованность многих жизненных процессов.

В различных своих формах и ипостасях – от игры в дочки-матери и прятки до бизнес-стратегий, театральных форм и сложных психологических практик – игровое взаимодействие сопровождает человека повсюду, оно ему понятно, привычно и вызывает доверие в качестве канала получения и принятия определенного опыта и информации. «Человек является человеком постольку, поскольку обладает способностью по своей воле выступать и пребывать субъектом игры. И действительно, «созданный по образу и подобию Божию», на ключевой вопрос о своем имени он, бессознательно включаясь в сызмала навязанную ему игру, бесхитростно называет имя, которое он носит, не смея ответить на заданный вопрос всерьез, а именно: «азь есмь сущий». Под личиною своего имени каждый из нас разыгрывает свою жизнь, в универсальной сущности игры стоящую в одном ряду с «маскарадными» танцами первобытных племен. «После изгнания из рая человек живет, играя» [1, с. 6].

И здесь нам следует отметить, что игровое участие – удобный, доступный и, при правильном применении, легко применяемый и одобряемый участниками праздничного действия способ их вовлечения. «В театрализации, как особом виде искусства, выступает на передний план важнейший компонент массового представления – зритель, коллективный герой. Он жаждет такого массового действия, которое заставило

бы его, ассоциативно восстанавливая в памяти факты и события собственной жизни, быть участником представления, включаться в него» [2, с. 16].

От тезисов об игровом вовлечении необходимо перейти к самому смыслу этого процесса: для чего же это так необходимо? Ответ очевиден и кроется еще в одном из немногих человеческих базовых инстинктов и стремлений – социализации. Человеку свойственно относить себя к какому-либо социуму: этническому, семейному, государственному, географическому, историческому, культурному. Также и с праздниками. В основе каждого из них лежит какое-либо социально-значимое событие. Условием комфортного соучастия в празднике для любого индивида может стать сопричастность к этому событию и к той социальной группе, для которой это событие значимо. Чем крупнее и масштабнее действие, тем, очевидно, масштабнее и социум, включающий его в себя. Достаточно просто быть причастным к событиям, связанным с деятельностью собственной семьи, но вот к деяниям историческим, общественным, политическим, общечеловеческим достаточно трудно сразу и безоговорочно подойти с точки зрения личной сопричастности. Чаще всего о собственном опыте и участии в процессе могут заявить немногие, их же опыт опосредованно не может удовлетворить большое количество сторонних участников. Здесь, в контексте необходимости вовлечения, и приходит на помощь феномен игры. Люди через игровые практики, через игровое воссоздание контекста, связанного с самим событием и окружающим его социальным полем, давшим повод для празднования, начинают чувствовать сопричастность без переживания подлинного личного опыта.

В умелых режиссерских руках игровая активность становится мощнейшим инструментом воздействия, передачи информации и даже воспитания. В то же время сегодня не существует полноценных исследований, рассматривающих феномен игры как интерактивного вовлечения ее участников именно в контекст драматической структуры праздника или представления. Наличие четко сформулированных критериев использования игры для создания действия, построенного на развитии конфликта, не просто обогатило бы инструментарий как начинающих, так и уже сформировавшихся режиссеров театрализованных представлений и празд-

ников, но обеспечило бы научный подход к той стороне организации мероприятий, к которой на сегодняшний день многие профессионалы подходят лишь с эмоциональной и интуитивной стороны. В этом авторы исследования и видят для себя основную новизну исследования и в этом же определяют его основной сущностный и значимый потенциал.

В связи с вышеизложенными задачами исследования мы видим:

- нахождение общих точек приложения между психологической теорией игры и теорией, связанной с режиссерско-постановочным процессом;

- выявление различных игровых функций, которые могут быть использованы профессиональными режиссерами театрализованных представлений и праздников в процессе создания празднично-игрового действия;

- нахождение места игр и интерактивных практик в событийном ряду праздника;

- выявление алгоритма превращения отдельных групп предлагаемых обстоятельств в рамках выбранной темы в потенциальные игровые ситуации, а затем и в полноценные игры и интерактивные практики.

Цель нашего исследования – обосновать связь между теорией игры и традиционной (конфликтной) теорией построения действия с последующей перспективой создания понятийного аппарата, который позволит режиссеру театрализованных представлений и праздников эффективнее управлять процессом игрового взаимодействия в празднике.

Прежде всего необходимо из всего многообразия типов игр выявить ту категорию, которая может быть применена в празднично-интерактивном пространстве. Очевидными признаками таких игр могут быть понятные широкому кругу сторонних наблюдателей контекст, правила и цели. Без этих элементов ни одна игровая форма не может быть полноценно интегрирована в общее действие, построенное по принципу развития конфликта, достижения сверхзадачи и борьбы с предлагаемыми обстоятельствами; т. е. действие, построенное по законам современной режиссуры вообще и в частности режиссуры театрализованных представлений и праздников.

Правила в любой полноценной игре регламентируют ее расположение во времени и пространстве, условия существова-

ния и действия отдельных игроков, а также команд в целом. Игровой контекст может определять соотношение интерактивной формы как с локальной ситуацией в конкретном месте проведения ее на празднике, так и с широким социальным смыслом основного праздничного события. «Внутри игрового пространства господствует присутствующий только ему совершенный порядок. И вот сразу же – новое, еще более положительное свойство игры: она устанавливает порядок, она сама есть порядок. В этом несовершенном мире, в этой сумятице жизни она воплощает временное, ограниченное совершенство.

Порядок, устанавливаемый игрой, непреложен. Малейшее отклонение от него мешает игре, вторгается в ее самобытный характер, лишает ее собственной ценности. Эта глубоко внутренняя связь с идеей порядка и есть причина того, почему игра, как мы вскользь уже отметили выше, судя по всему, в столь значительной мере лежит в области эстетического» [1, с. 8]. Здесь усматривается прямая аналогия с важнейшим, основным и определяющим элементом театрально-режиссерской теории – предлагаемыми обстоятельствами, которые, согласно общепринятому представлению о них, регламентируют место, время и характер действия, а также, имея условное деление на малый, средний и большой круги, позволяют сегментировать и объединять всевозможные явления, увязывая в единую и непротиворечивую систему личное пространство, контекст конкретного видимого наблюдателю действия и широкие поля социума, связанные с нравственными, историческими, культурными и любыми другими явлениями.

Важно помнить о том, что и правила, регламентирующие пространство, продолжительность и характер исполнения игровых действий, и предлагаемые обстоятельства, сколько бы они подробно ни выражали сумму всех своих кругов, сами не смогут привести действие в движение и заставить его развиваться. Для театральной теории таким «двигателем» является сверхзадача, для игры – конкретная цель.

Без сверхзадачи предлагаемые обстоятельства не обеспечат наличие зримой борьбы, а без цели все правила будут лишь игровой ситуацией, но не самой игрой.

Так, например, даже для спортивного состязания наличие газона, мяча и ворот, и даже игроков на поле не даст начало игре.

Только с появлением цели: «забить мяч в ворота соперника без использования рук» – сумма правил или обстоятельств превращается в пространство для борьбы, а, значит, по законам режиссуры – пространство для развития действия.

Подводя итог изысканий в области соответствия элементов игры элементам театрального действия, делаем вывод: для перевода игрового контекста на язык действия, развитием которого занимается режиссер, следует приравнять понятия правил и контекста игры к предлагаемым обстоятельствам, а цель игры уравнивать по значению со сверхзадачей.

Теория, связанная с психологией игры, выявляет несколько различных по своим функциональным назначениям типов игры. Ниже следует привести эти различно-функциональные варианты и проанализировать их на предмет возможного включения в праздничное действо.

Коммуникативная функция. Одна из основных возможностей любого игрового действия – объединить под своей эгидой совершенно разных, подчас незнакомых людей, иногда даже не понимающих языка друг друга. Но универсальные и понятные правила и общие цели позволяют в рамках обстоятельств игры успешно объединяться и коммуницировать. Совершенно очевидно, что для праздника, который по своей природе требует объединения больших масс гостей и участников, эта функция игры имеет важное, быть может, первоочередное значение. Используя соединительный и коммуникативный потенциал интерактивного общения, режиссер может создать из отдельных индивидуумов такое необходимое для восприятия главной идеи мероприятия общее, единое социокультурное пространство.

Педагогическая/образовательная/информационная функция. Вслед за налаживанием каналов связи игра способна обучать, передавать необходимую информацию, сводить воедино несколько источников и путей коммуникации. Причем для праздничной среды у игры есть значительное преимущество перед обычными образовательными и познавательными формами: зачастую в игровой ситуации участники усваивают информационные потоки незаметно для себя образом, ведь игра позволяет преобразить и даже «зашифровать» передаваемый материал, он станет частью знаний участников праздничного процесса даже без их ведома, естественным

способом. В условиях, когда режиссер, создавая сценарий будущего представления, должен наполнить его необходимыми информационными блоками, значительными пластами фактов, связанных с событием или группой событий, давших основу для всего действия, подобная функция – большое подспорье: есть возможность разнообразить приемы подачи материала и превратить его усвоение в двусторонний процесс с возможностью оперативного получения обратной связи, позволяющей судить о том, насколько усвоен или нет тот или иной фрагмент информации.

Рекреативная/развлекательная функция. На первый взгляд эта игровая ипостась должна по праву занимать свое место в ряду важнейших функций игры, применимых для праздничного пространства, ведь она позволяет гостям и участникам снять напряжение, отключиться от ряда внешних проблем и раздражителей, просто отдохнуть, сменить род деятельности. В психологической практике игровые формы часто используются именно в этом русле, для «отключения» субъекта от окружающих его и входящих с ним в конфликт раздражителей. Однако, исходя из традиционной режиссерской теории, той самой, которая в основу развития любого действия в парадигме аристотелевской драмы помещает конфликт, следует поставить под вопрос значимость этой игровой функции для формирования общего режиссерского замысла, где все отдельные его элементы просто обязаны быть вовлечены в русло основного конфликта и постоянно находиться с ним в прямом взаимодействии. В дальнейшем, когда исследование перейдет к той части, которая разбирает алгоритм использования игровых форм в конкретном контексте праздничного действия, это станет наиболее очевидным.

Идентификационная функция. Кажется, что эта особенность игры, позволяющая разделить ее участников по принципу «свой-чужой», противоречит уже разобранной и однозначно приемлемой для режиссерского применения коммуникативной функции игры. Но не следует забывать о конфликтном потенциале развития действия, выстроенного по законам режиссуры. Именно данная функция, быть может и спорная для социальной, педагогической и психологической практики, как нельзя лучше подойдет для отдельных элементов построения режиссерского действия в рамках развития

конфликта, представленного композицией режиссерского событийного ряда.

Разобрав основные функциональные особенности различных игровых форм, следует перейти к вопросу об их конкретном включении в структуру будущего игрового действия – в событийный ряд. Для этого необходим краткий экскурс, позволяющий разобраться в основных терминах и устройстве режиссерской композиции.

Под термином «режиссерское событие» следует понимать сумму предлагаемых обстоятельств, объединенных одним действием, а сам ряд режиссерских событий – это композиция развития нравственного конфликта в пределах всех возможных предлагаемых обстоятельств, т. е. суммы всех событий, т. е. темы. «Цепь событий – это уже путь к постановочному решению, составная часть режиссерского замысла. Нельзя построить цепь событий вне сквозного действия пьесы.

Стало быть, замысел и решение постановки, которые реализованы в последовательном, точном развитии конфликтов, переходящих из одного в другой, – это и есть то, за чем в спектакле будут следить зрители. Сквозное действие и есть сценическое выражение той мысли, ради которой поставлен спектакль» [3, с. 132]. В нашем случае наша пьеса – это будущий сценарий игрового действия, а постановка – праздник.

Каждое из событий событийного ряда, в свою очередь, выполняет конкретные функции, обеспечивая наглядное изменение предлагаемых обстоятельств. Так первое (исходное) событие выявляет исходное их соотношение; второе (начальное или основное) событие раскрывает обстоятельства, позволяющие режиссеру обнажить свои намерения для начала борьбы за сверхзадачу; третье (центральное) событие позволяет, в рамках своих обстоятельств, развернуть ход основной борьбы различных сторон конфликта; четвертое (финальное) событие являет зрителю сумму обстоятельств, свидетельствующих о завершении режиссером борьбы за его сверхзадачу; пятое (главное) показывает итоговое соотношение предлагаемых обстоятельств после завершения основной борьбы. Исходя из всего вышеизложенного, мы позволим себе сопоставить функциональный потенциал различных игр с функциональными особенностями режиссерских событий.

Для исходного события, которое предназначено для ввода в предлагаемые обстоятельства, равно как и для главного, которое сообщает о том, как обстоятельства в результате борьбы трансформировались, подойдут игры, несущие в себе педагогическую, образовательную и информационную функции, они способны в нетривиальной форме погрузить участников действия в обстоятельства, сообщив всю необходимую сумму знаний и нюансов. В то время, как для начального и финального событий, будут полезны игры с функцией идентификации: они призваны внести ясность, кто же в самом начале борьбы за сверхзадачу окажется на стороне режиссерского развития действия, а кого предстоит переубедить. В момент завершения борьбы идентификационная функция игры в районе финального события поможет определить, прошла ли та самая борьба успешно и стала ли общность апологетов главной режиссерской идеи шире, или в своей борьбе он потерпел неудачу.

Для центрального события – пространства, где разворачивается основная и визуальная часть борьбы, – подойдут игры информативные, сообщающие участникам о смене обстоятельств и коммуникативные, позволяющие, наладив общение, осуществив привлечение все новых сторонников генеральной идеи, выстроить максимально наглядную линию основной режиссерской борьбы.

Следует еще раз обратить внимание, что игры, несущие в себе рекреативный и исключительно развлекательный потенциал, не смогут стать частью событийного ряда, так как их механизм принципиально исключает их из конфликтного взаимодействия с окружающими участниками события обстоятельствами.

На последнем этапе нашего исследования мы попробуем разобраться в механизме отбора предлагаемых обстоятельств из общей их суммы, обусловленной выбранной темой праздничного действия. Отбор обстоятельств необходим для формирования игровых ситуаций, свойственных теме и особенно идейной направленности, выбранной режиссером, что впоследствии позволит максимально точно запрограммировать игровое общение внутри структуры праздника.

Когда мы говорим «точно», мы имеем в виду работу каждого элемента действия (а в данном случае игры) на развитие кон-

фликта и достижение сверхзадачи. Здесь прежде всего следует обращать внимание на отбор тех идей и обстоятельств, которые больше касаются сути праздничного события, а не бытовых подробностей, которые очевидно не смогут стать «общим местом» для широкого круга зрителей и участников по вполне понятным причинам. «Искусство всегда условно, начиная от реалистической скульптуры и до игры актера, перевоплощающегося в образ, созданный драматургом. Художественной культуре присуща такая условность, через которую правдиво и глубоко отражается действительность, и чужда условность, являющаяся самоцелью и зачеркивающая содержание» [2, с. 10].

Для достижения максимальной эффективности применения технологии игрового программирования мы рекомендуем разбить процесс на несколько этапов:

– *Идейно-тематический анализ.* Этот классический метод режиссерского разбора материала позволит определить рамки темы (а значит, общую сумму всех предлагаемых обстоятельств), идею всего праздника, что позволит определить главную сверхзадачу, а также сквозное и контр-сквозное действие, конфликт. А, определив конфликт и зная сумму всех предлагаемых обстоятельств, режиссер может составить композицию – событийный ряд, расположив обстоятельства в таком порядке, который позволит обеспечить яркую и наглядную борьбу (в нашем случае в игровой интерактивной форме) и достичь поставленных целей и сверхзадач.

– *Пространственно-временное структурирование праздничного действия.* В результате чего однородное на первый взгляд тело праздника окажется разделено на временные (подготовка к празднику, этап приглашения и рекламы, попадание на территорию праздника, начало программы, основной ход программы, завершение программы, этап рефлексии по поводу праздничного мероприятия) и пространственные (главная площадка, зоны сувениров, зона фуд-корта, зона игровой активности, зона спортивных соревнований, зона лекториев, зона мастер-классов и пр.) элементы. Для каждого из подобных элементов режиссеру предстоит подобрать соответствующее идейное (конфликтное) и игровое (непосредственно действенное) наполнение.

– *Соотнесение отдельных элементов пространственно-временной структуры праздника с элементами идейно-темати-*

ческого анализа, связанными с формированием конфликта и режиссерской композицией (событийным рядом). Как раз этот этап позволит объединить результаты идейно-тематического анализа и структурирования праздника. Режиссеру предстоит выявить частные подконфликты и частных сверхзадач для каждого отдельного структурного элемента праздника и создание сложной и непротиворечивой конфликтно-событийной структуры, где все вливается в русло генерального конфликта, а самостоятельные частные сверхзадачи для каждой отдельной площадки поэтапно и ступенчато формируют главную, общую, объединяющую все сверхзадачу. Здесь следует внимательно подойти к соотнесению отдельных общностей, формирующих режиссерские события с общим событийным рядом.

Необходимо понимать, что, в отличие от театрализованных представлений, развивающихся во времени и пространстве линейно, праздничная структура сложнее и многообразней. В зависимости от выбранной режиссером формы организации праздничного действия (она может быть продиктована пространством праздника, временными рамками, культурологическими или эстетическими особенностями) последовательность событий в празднике может быть линейной, параллельной, линейно-параллельной.

– *Последний этап – программирование игр и иных интерактивных практик, исходя из сформированных небольших групп обстоятельств и частных сверхзадач.* Здесь режиссеру предстоит применить существующие знания об игровом функционале и его связи с композиционным режиссерским построением праздника. Также следует знать, что игровая активность, основанная на драматической структуре конфликтного действия, должна отличаться от линейной структуры игрообразования (по типу спортивных игр и состязаний: есть цель, есть заранее понятные правила, игроки достигают цели, соблюдая правила). Подобные особенности программирования игр связаны с законами восприятия искусства: зрители и участники лучше и продуктивнее следят за борьбой, которая выстроена нелинейно, борьбой (игрой), в которой смена предлагаемых обстоятельств непротиворечиво, но неожиданно изменяет ход развития и заставляет участников преодолевать все новые предлагаемые обстоятельства, что

для драматургической структуры сценария равнозначно изменению героя, которым и является сам зритель-участник. В рамках этого процесса следует отнестись к каждой отдельной игровой ситуации, как к полноценной драматургической структуре. «Прежде всего, надо объяснить, что происходит, где, почему и отчего возникло столкновение. Без этого оно не будет понятно. Надо показать развитие столкновения, его существо. И, наконец, надо показать, к чему это развитие привело» [4, с. 16]. Для режиссера развитие и изменение героя по линии конфликта означает запрограммированное принятие частной или главной сверхзадачи.

Все представленные выше логические последовательности и заключения опираются на существующую современную теорию игровых практик и на современную теорию режиссуры театрализованных представлений и праздников. Согласуясь с поставленными в начале исследования задачами, мы приходим к выводу, что:

- отдельные элементы игры соотносятся с элементами теории режиссуры, а именно, с учением о предлагаемых обстоятельствах, сверхзадаче и конфликте;

- оптимальными для использования в пространстве праздничного действия являются те игры, которые несут в себе информационный, коммуникационный и идентификационный потенциал;

- исходя из индивидуального игрового потенциала, каждая из интерактивных форм может быть расположена в том или ином месте режиссерской композиции не в случайном порядке, а в строгом соответствии с собственными функциональными особенностями и корреляцией с предназначением разных режиссерских событий;

- существует подробный алгоритм превращения отдельных пространственно-временных элементов праздника в потенциальные игровые ситуации, а затем и в полноценные игры и интерактивные практики. Для этого режиссер должен последовательно воспользоваться идейно-тематическим анализом, структурировать пространство праздника и соотнести отдельные его части с частями того самого идейно-тематического анализа, выявить подконфликты и частные сверхзадачи и затем воспользоваться теорией драматического построения действия.

Считаем, что в рамках поставленной цели исследования взаимосвязь между те-

орией игры и традиционной теорией построения действия установлена и обоснована. Более того, в понятийном аппарате режиссера представлений и праздников выявлены те самые ключевые понятия, которые позволяют составлять из отдельных игровых элементов полноценную режиссерскую композицию.

Представленные выше теоретические выводы – следствие анализа авторами статьи (практикующими режиссерами-постановщиками) многолетней практики создания праздничных мероприятий: от небольших локальных форм (детских игровых представлений: новогодние елочные спектакли, дни детской книги, дни защиты детей, корпоративные праздники, презентации) до общественно-значимых событий (праздников местного и федерального значения: Дни городов и улиц, открытия общественных пространств, фестивали искусств и пр.).

Опыт использования интегрированных с точки зрения теории предлагаемых обстоятельств и теории конфликта игр всегда более успешен, чем использование готовых и замкнутых на самих себе игр, не включенных в контекст действия и не подчиняющихся его развитию. Введенные через игру в смысловое поле праздника участники и гости значительно проще воспринимают установки, связанные с идейно-тематическими задачами, стоящими перед организаторами мероприятий.

«Научить режиссуре нельзя. Можно только помочь способному режиссеру раскрыть свое дарование, натолкнуть на интересное решение, предостеречь от опасных заблуждений... Если подходить к нашей профессии с высокой позиции, то, вероятно, придется признать, что это самая трудная профессия в мире» [3, с. 35]. Подобный научный подход к празднично-игровой режиссуре позволяет достигать максимально точных по степени желаемого воздействия на участников мероприятия результатов. Авторы исследования видят в числе важных направлений своей деятельности более точное и подробное соотнесение отдельных элементов игры, как социально-культурного и психологического явления, с элементами театральной теории. Особое место в дальнейших исследованиях следует уделить событийности игры, что позволит еще точнее «настроить» инструментарий профессионалов от режиссуры театрализованных представлений и праздников.

Список литературы

1. Миллер С. Психология игры / пер. В. С. Сысоев. Санкт-Петербург: Универс. кн., 1999. 317 с.
2. Вершковский Э. В. Режиссура театрализованных представлений: учеб. пособие. Санкт-Петербург: Нестор-История, 2017. 84 с.
3. Куницына В. Н., Казаринова Н. В., Погольша В. М. Межличностное общение: учебник для вузов. Санкт-Петербург; Москва; Харьков; Минск: Питер, 2001. 544 с.
4. Аль Д. Н. Основы драматургии: уч. пособие. Изд. 6-е, испр. Санкт-Петербург; Москва; Краснодар: Лань: Планета Музыки, 2013. 288 с.

References

1. Miller S.; Sysoev V. S. (transl.). Psychology of the game. Saint-Petersburg: Univ. bk, 1999. 317 (in Russ.).
2. Vershkovsky E. V. Directing theatrical performances: textbook. Saint-Petersburg: Nestor-Istoriya, 2017. 84 (in Russ.).
3. Kunitsyna V. N., Kazarinova N. V., Pogolsha V. M. Interpersonal communication: textbook. Saint-Petersburg; Moscow; Kharkiv; Minsk: Piter, 2001. 544 (in Russ.).
4. Al' D. N. Fundamentals of dramaturgy: textbook. Ed. 6th, rev. Saint-Petersburg; Moscow; Krasnodar: Lan': Planet of Music, 2013. 288 (in Russ.).