

ВІРА БУРНАЗОВА

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-9678-8901>

кандидатка педагогічних наук, доцентка,
завідувачка кафедри сценічного мистецтва і культури
Київського національного університету технологій та дизайну
(Київ, Україна)
vburnazova@gmail.com

ВПЛИВ ТЕХНОЛОГІЙ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НА АКТОРСЬКО-ГЛЯДАЦЬКУ КОМУНІКАЦІЮ

В КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО СЦЕНІЧНОГО МИСТЕЦТВА

Досліджено вплив технологій гейміфікації на процес акторсько-глядацької комунікації в сучасному сценічному мистецтві. Проаналізовано зміни в традиційних формах взаємодії актора і глядача, їхня роль у створенні більш динамічної та емоційно насиченої вистави. Наголошено, що введення у театральну виставу елементів вибору або керування дією через цифрові платформи дозволяє глядачам впливати на розвиток сюжету, що перетворює їх на співтворців цієї вистави. Розглянуто новітні підходи до інтеграції гейміфікаційних елементів у театральні постановки, зокрема механіки ігрових сценаріїв, інтерактивні інструменти та залучення аудиторії через цифрові платформи. Обґрунтовано необхідність для акторів, які беруть участь у театральних проєктах з елементами гейміфікації, відпрацювання при їх підготовці принаймні декількох альтернативних сценаріїв розвитку сюжету у відповідності до вибору глядацької аудиторії. Запропоновано акторам використовувати методи відпрацювання універсальних імпровізаційних моделей з метою мінімізації випадків неефективної взаємодії з аудиторією при виборі нею непередбачуваних варіантів розвитку сюжету театральної постановки. Доведено, що використання віртуальної реальності (VR), доповненої реальності (AR) та інтерактивних цифрових платформ відкриває нові можливості для створення мультисенсорних театральних досвідів. Конкретизовано обмеження використання технологій гейміфікації в сучасному сценічному мистецтві, при появі яких доцільно використовувати альтернативні форми і методи акторсько-глядацької комунікації (інтерактивний реквізит, імпровізацію, створення site-specific вистав тощо). Окреслено перспективи подальшого дослідження технологій гейміфікації в контексті розвитку сучасного сценічного мистецтва, серед яких чільне місце належить дослідженню специфіки впливу нових форм комунікації на культурні цінності глядацької аудиторії.

Ключові слова: гейміфікація, сценічне мистецтво, акторсько-глядацька комунікація, інтерактивні технології, театральна взаємодія, цифрові платформи, ігрові механіки, інновації у театрі, емоційний зв'язок, інтерактивний театр, новітні форми мистецтва, технологічні трансформації у театрі.

Постановка проблеми... Сценічне мистецтво упродовж століть залишається одним із найважливіших видів мистецтва, адже поєднує в собі акторську майстерність, драматургію та режисуру, щоб створити унікальний

досвід для глядачів. Однак у сучасному світі, де домінують цифрові технології та інтерактивний контент, традиційні форми сценічного мистецтва стикаються з викликами щодо залучення та утримання аудиторії, і все більшого значення набувають інноваційні підходи до роботи з глядачами. Одним із таких підходів є гейміфікація, яка забезпечує використання ігрових механізмів у неігровому контексті та полягає в аналізі того, як впровадження гейміфікаційних елементів трансформує традиційну взаємодію між акторами й глядачами, змінюючи способи сприйняття сценічного мистецтва. Сценічне мистецтво стикається з викликами щодо залучення та утримання аудиторії в сучасному світі, де домінують цифрові технології. Гейміфікація пропонує нове рішення, впроваджуючи ігрові елементи, щоб підвищити мотивацію та залучення глядачів.

У традиційному театрі глядач здебільшого виступає пасивним спостерігачем, тоді як гейміфікація робить його активним учасником дії. Потрібно дослідити, як ця зміна впливає на структуру та динаміку комунікації між акторами й аудиторією. Зі зростанням популярності інтерактивних цифрових медіа виникає питання, як театральні колективи можуть ефективно інтегрувати елементи гейміфікації, зберігаючи при цьому художню цінність і традиційні театральні форми. Гейміфікація створює можливість для персоналізованого досвіду, що може призвести до фрагментації аудиторії та створення індивідуальних вражень. Важливо визначити, як це впливає на колективне сприйняття вистави і загальну емоційну динаміку. Існує ризик того, що надмірне використання гейміфікації може відволікати від основного змісту вистави або знизити рівень естетичної глибини твору. Проблема полягає в знаходженні балансу між інтерактивними елементами і збереженням театральної сутності. Необхідно оцінити, наскільки гейміфікація сприяє покращенню акторсько-глядацької комунікації та як саме ігрові елементи впливають на емоційну взаємодію, сприйняття сюжетів та загальну естетичну насолоду від мистецтва. Отже, простежується потреба у ретельному дослідженні впливу технологій гейміфікації на комунікацію в театрі, враховуючи як їхні потенційні

переваги для модернізації сценічного мистецтва, так і можливі загрози для традиційних форм театральної взаємодії.

Аналіз останніх досліджень і публікацій... Технології гейміфікації значно вплинули на розвиток комунікації між акторами та глядачами в сучасному сценічному мистецтві. Їх впровадження створює нові форми взаємодії, стимулює активнішу участь публіки, а також змінює роль актора в процесі творчої реалізації вистави. Огляд досліджень та публікацій дає підстави констатувати, що технології гейміфікації пропонують інноваційний підхід до вирішення проблеми акторсько-глядацької комунікації в сучасному сценічному мистецтві (Переяславська, Смагіна, 2019).

Поняття «гейміфікація» увійшло до наукового обігу в 2002 році завдяки британському розробнику відеоігор Ніку Пелінгу (*Nick Pelling*), який застосував його у власних розробках (Дядікова, 2018), створюючи користувацький інтерфейс. Науковці трактують по-різному поняття «гейміфікація». Так, на думку С. Казарян (2021), впровадження гейміфікації належить американському підприємцю Чарльзу Кундрадту (*Charles Coonradt*), основоположнику глобального тренду XXI століття, засновнику консалтингової фірми «*The Game of Work*», метою якої стало впровадження в робочі процеси інтерактивних елементів задля підвищення продуктивності працівників. Головною ідеєю Ч. Кундрадта, яку він закарбував у своїй книзі «*The Game of Work*», стала побудова будь-яких процесів відповідно до імітації природної людської взаємодії в ігровій формі. На його думку, взаємодія має дарувати емоції, які мотивують до ініціативності й активності. Так було закладено базовий принцип гейміфікації, який передбачав певні бізнес-процеси, що набувають ігрової форми з метою активного залучення до них всіх учасників. Отже, гейміфікація полягає у впровадженні елементів ігор в неігрові практики, де основа процесу залишається незмінною. Втім, межі між цими концептами є радше теоретичними, натомість, на практиці вони можуть успішно поєднуватись (*Meske, Brockmann, Wilms, Stieglitz, 2016*). На думку Джейн Макгонігал (*McGonigal, 2010*), процес може вважатися гейміфікованим, якщо відповідає

чотирьом критеріям:

- чітка сформульованість цілей, які мотивують до участі;
- логічність та послідовність правил, що створюють обмеження і структуру для досягнення цих цілей;
- наявність постійного зворотного зв'язку, що підтверджує досяжність цілей і дотримання правил;
- добровільна участь та згода дотримуватися правил гри для досягнення мети.

Гейміфікація, як її описує Джейн Макгонігал (*McGonigal, 2010*), може бути корисною для аналізу процесу акторсько-глядацької комунікації в сучасному сценічному мистецтві. Розглянемо вплив кожного з чотирьох вищевказаних критеріїв на цей процес.

1. У сценічному мистецтві цілі конкретної вистави чітко визначаються режисером, акторським складом і навіть глядачами, які очікують на певний результат чи емоційний досвід. Цілі вистави мотивують як акторів, так і глядачів до участі в процесі. Вони можуть включати певні емоційні реакції, естетичний досвід або соціальне осмислення, що формує напрямок для обох сторін комунікації. Чіткі цілі дозволяють глядачам більш активно включитися в те, що відбувається на сцені.

2. Вистава має свої внутрішні правила — як у контексті жанру, так і в контексті інтерпретації сюжету. Глядачі свідомо чи несвідомо погоджуються дотримуватися цих правил, щоб краще зрозуміти та взаємодіяти з тим, що відбувається на сцені. Наприклад, глядач очікує, що актори дотримуватимуться певної послідовності у розвитку подій або певних естетичних норм. «Правила гри» в цьому контексті забезпечують структуру та допомагають глядачам ефективніше взаємодіяти з виставою, зрозуміти її сенс і підключитися до акторської гри.

3. Зворотний зв'язок у процесі акторсько-глядацької комунікації проявляється як безпосередньо під час вистави (через реакції глядачів — сміх, аплодисменти, емоції), так і через рефлексію після неї (відгуки, рецензії). Для

акторів цей зворотний зв'язок є важливим елементом для налаштування свого виконання під час вистави і покращення взаємодії з глядачами. Такий постійний обмін енергією між акторами і публікою допомагає підтримувати динаміку вистави, створюючи відчуття спільної участі в творчому процесі.

4. Глядачі добровільно приходять на виставу і погоджуються зануритися в її світ за певними правилами. Це може включати прийняття умовності того, що сцена є «реальним» простором, або співучасть у взаємодії з акторами під час інтерактивних перформансів. Акторська майстерність, у свою чергу, також залежить від добровільного занурення в гру та дотримання правил сценічної етики і режисерських вказівок.

Таким чином, дослідження показують, що застосування гейміфікованого підходу до акторсько-глядацької комунікації дозволяє поглибити розуміння того, як і чому відбувається взаємодія між акторами та публікою. Це підкреслює, що успіх сценічної взаємодії залежить не лише від акторської гри, а й від свідомого залучення глядачів до процесу, що робить виставу спільним переживанням.

За визначенням Салена і Циммермана (*Salen, Zimmerman, 2003*), гра — це система, в якій гравці беруть участь у вирішенні штучного конфлікту, що регламентується правилами і має кількісно визначений результат. Від інших ігрових форматів гейміфікація відрізняється тим, що її учасники спрямовані на досягнення реальних цілей, а не на гру як таку. Ігрові елементи використовуються в реальних умовах для стимулювання певної поведінки. Гейміфікація здатна впливати на поведінку людей, подібно до переконуючих технологій (*Hamari, Koivisto, Pakkanen, 2014*), які змінюють поведінку без прямого примусу. Крім того, гейміфікація долає комунікаційні бар'єри. Кожна професійна спільнота використовує специфічну термінологію, що полегшує внутрішню комунікацію, але ускладнює взаємодію з іншими групами. Гейміфікація створює середовище, вільне від надмірного вживання специфічних термінів, що дозволяє зосередитися на спільних цілях та шляхах їх досягнення.

Дослідження показують, що гейміфікація суттєво впливає на рівень

залученості аудиторії в театральний процес. Традиційна модель пасивного спостерігача поступово замінюється моделлю активного учасника, що є основним наслідком застосування інтерактивних механізмів. Технології гейміфікації справляють значний вплив на акторсько-глядацьку комунікацію, трансформуючи традиційні театральні взаємодії в інноваційний, інтерактивний процес, що залучає глядачів не лише як спостерігачів, а й як активних учасників. Завдяки гейміфікованим елементам (наприклад, інтерактивним рішенням, що дозволяють глядачам впливати на сюжет) комунікація між акторами та глядачами стає двосторонньою. Вистави все більше перетворюються на «жваві» ігрові сценарії, де глядач може бути не лише пасивним спостерігачем, а й творцем, або впливати на хід подій, як це відбувається у постановках з елементами розгалуженого сюжету. Наприклад, у відомих постановках на кшталт «*Sleep No More*» від *Punchdrunk* (*Delikonstantinidou and Nikolaidou, 2021*) глядачам надається можливість обирати, за якими акторами стежити, і тим самим формувати свою унікальну версію подій.

Гейміфіковані елементи створюють більш інтимний зв'язок між акторами та аудиторією, адже кожен глядач відчуває, що його дії можуть змінити хід подій. Такий підхід підвищує емоційний рівень залученості та робить театр більш доступним і зрозумілим сучасній аудиторії, особливо привертаючи увагу молодій аудиторії, яка звикла до інтерактивних ігор та цифрових платформ.

Технології гейміфікації змушують акторів бути більш гнучкими в імпровізації. Оскільки глядачі можуть безпосередньо впливати на розвиток дії, акторам потрібно вміти миттєво адаптуватися до нових умов і підтримувати інтерактивну взаємодію в межах постановки.

Використання доповненої реальності (*AR*), віртуальної реальності (*VR*) або живих цифрових платформ дозволяє акторам взаємодіяти з глядачами через нові канали. Наприклад, у деяких *VR*-театральних постановках глядачі можуть фізично «перебувати» поруч з акторами в цифровому світі, спостерігати за діями з будь-якого ракурсу, що значно змінює традиційну модель сприйняття театру.

У постановках, що інтегрують масові багатокористувацькі онлайн-ігри

(*MMORPG*), як-от проект *EK Theater (Delikonstantinidou and Nikolaidou, 2021)*, актори виступають одночасно і як гравці, і як режисери дій своїх аватарів у цифрових світах, демонструючи нові форми виразності через цифрові аватари та віртуальні середовища.

Постановки стають більш інклюзивними, оскільки глядачі різних вікових груп і з різними фізичними можливостями можуть взаємодіяти з постановкою через цифрові інструменти. Гейміфікація дозволяє театру адаптуватися до сучасної культури споживання медіа і технологій, перетворюючи сценічне мистецтво на мультидисциплінарний простір, що поєднує театральні традиції з цифровими іграми, створюючи нові види досвіду і розширюючи можливості для соціальної взаємодії. Означені підходи сприяють тому, що театральні постановки можуть приваблювати нові аудиторії, зокрема молодь, яка більше звикла до інтерактивного контенту, ніж до традиційних театральних форматів. Гейміфікація створює більш емоційно залучену аудиторію, що сприяє активнішій взаємодії з акторами.

Технології гейміфікації глибоко змінюють комунікацію між акторами та глядачами у сучасному сценічному мистецтві. Вони трансформують роль глядача, роблячи його активним учасником подій, і водночас вимагають від акторів нових навичок адаптації та імпровізації. Впровадження цифрових платформ значно розширює можливості взаємодії, надаючи нові інструменти для участі, занурення та спільного створення театального досвіду.

Отже, гейміфікація — це метод впливу на людську поведінку через використання ігрових елементів. Вона змінює досвід за допомогою ігрових механік, долаючи соціальні та психологічні обмеження, що дозволяє розкрити потенціал людини. У контексті сценічного мистецтва гейміфікація може використовуватися для створення більш інтерактивного та захоплюючого досвіду для глядачів, що може призвести до покращення акторсько-глядацької комунікації.

Мета дослідження — вивчення впливу технологій гейміфікації на акторсько-глядацьку комунікацію в сценічному мистецтві з урахуванням переваг

та недоліків їх використання.

Для досягнення поставленої мети необхідно було вирішити такі **завдання**:

1) висвітлити трансформацію традиційної взаємодії між акторами і глядачами під впливом гейміфікації;

2) проаналізувати наслідки впливу гейміфікації на акторську гру, зокрема на імпровізаційні навички;

3) розкрити можливості використання цифрових платформ (*AR*, *VR*) для залучення глядачів і розвитку інтерактивних театральних форматів.

Виклад основного матеріалу дослідження... Інтеграція гейміфікаційних елементів у театральні постановки є сучасним й інноваційним підходом, що сприяє активній взаємодії аудиторії з мистецьким продуктом. Це дає змогу змінити роль глядача з пасивного спостерігача на активного учасника подій, які розгортаються на сцені або в цифровому просторі. Розглянемо детально кілька ключових аспектів цієї інтеграції.

Ігрові сценарії — це структуровані моделі, які використовують у театральних постановках для інтерактивної взаємодії між акторами та глядачами. Вони містять різноманітні елементи гри, як-от рівні складності, нагороди та завдання, які аудиторія або актори можуть виконувати, щоб впливати на хід постановки. Сценарії можуть бути побудовані таким чином, що вибір глядачів або акторів змінював сюжет. Наприклад, в інтерактивних спектаклях глядачі можуть голосувати, яку сцену або дію мають виконати актори, що змінює хід подій і фінал вистави. Постановки можуть включати завдання, які глядачі вирішують у режимі реального часу, допомагаючи персонажам досягти мети або розкрити таємниці. Це нагадує елементи відеоігор, де гравці просуваються через рівні, долаючи перешкоди. Глядачі можуть отримувати певні нагороди або віртуальні бали за виконання конкретних дій, наприклад, за участь у конкурсах або в голосуваннях. Це стимулює їх активніше долучатися до взаємодії з акторами та постановкою.

Інтерактивні інструменти є технологічною основою для реалізації ігрових механік у театральному контексті. Сучасні цифрові платформи дозволяють

розширити межі традиційної сцени за допомогою таких засобів, як мобільні додатки. Спеціально розроблені додатки можуть бути інтегровані у постановку, дозволяючи глядачам взаємодіяти з нею через свої смартфони. Наприклад, глядачі можуть голосувати за подальший розвиток подій, надсилати свої пропозиції або вирішувати віртуальні задачі.

Використання *VR* і *AR* дозволяє глядачам зануритися у віртуальне середовище театральної вистави. Вони можуть фізично переміщуватися віртуальним простором, взаємодіяти з персонажами та об'єктами. Це дозволяє створити нові форми театального досвіду, де глядачі мають більше свободи дій.

Екрани та мультимедійні проєкції, інтегровані у постановку, дозволяють глядачам взаємодіяти з персонажами або сценографією. Наприклад, проєкції можуть змінюватися відповідно до дій глядачів, створюючи ефект прямої взаємодії з елементами сцени.

Завдяки цифровим технологіям залучення аудиторії відбувається як у реальному часі, так і через віддалену взаємодію. Театральні постановки можуть транслюватися онлайн, де аудиторія взаємодіє з постановкою в реальному часі. Через чати або інтерактивні функції стрімінгових платформ (*Twitch* або *YouTube*) глядачі можуть брати участь у виставі, впливаючи на її хід.

Інтерактивні кампанії в соціальних мережах дозволяють залучити глядачів до активного обговорення та впливу на розвиток постановки. Використання хештегів або онлайн-опитувань може допомогти визначити напрямок подій у реальному часі.

Деякі театральні проєкти організують онлайн-змагання між глядачами, де вони виконують завдання, пов'язані з виставою. Це можуть бути ігрові квести або вікторини, результати яких впливають на фінал.

Прикладом успішних впроваджень технологій гейміфікації може стати вистава «*Sleep No More*» (*Punchdrunk*, Нью-Йорк). Вистава базується на історії «Макбет» Вільяма Шекспіра, однак події відбуваються у великому просторі з кількома кімнатами, де кожен глядач має право вибору. Ця вистава проходить у форматі імерсивного театру, де глядачі самостійно обирають свій шлях,

переміщуючись по багатоповерховій сцені. Вони стають частиною сюжету і можуть взаємодіяти з акторами в індивідуальних сценах. Такі віртуальні постановки, які реалізуються за допомогою шоломів віртуальної реальності, дозволяють глядачам буквально стати учасниками подій, що розгортаються на сцені.

Прикладом застосування віртуальної реальності (*VR*) у сценічному мистецтві може слугувати імерсивний театр у Лондоні «*Time Out*», який рясніє п'єсами та враженнями, відвідування котрих занурює глядача у справжню пригоду, завдяки якій він зможе блукати та «грати героя». Театр використовує технології віртуальної реальності для створення інтерактивних вистав та проєктів: глядачі використовують *VR*-окуляри для занурення у віртуальний світ, де вони можуть досліджувати театральну сцену та взаємодіяти з персонажами й об'єктами. Це дозволяє персоналізувати досвід кожного глядача, залежно від того, як він взаємодіє з елементами вистави. В основі такого підходу лежить інтеграція елементів ігрових механік (*game mechanics*) з традиційними театральними методами, що дозволяє створювати нові форми творчої комунікації, збагачені технологічними інноваціями.

На нашу думку, ключовими чинниками впливу гейміфікації на акторсько-глядацьку комунікацію є:

1. Підвищення залученості та мотивації глядачів, що стимулює останніх до активної участі у виставі через створення систем мотивації та зворотного зв'язку. Це досягається використанням чітко визначених цілей (досягнення або вплив на розвиток подій), правил, які структурують участь, а також винагород, що спонукають до взаємодії. У наукових дослідженнях в області гейміфікації наголошується, що залучення аудиторії зростає за рахунок інтерактивних викликів, змагальності, відчуття контролю над процесом, що створює емоційний зв'язок між глядачами і виставою.

2. Створення інтерактивного середовища та індивідуалізованого досвіду в сценічному мистецтві, що змінює характер комунікації між акторами та глядачами, роблячи її більш динамічною і взаємною. Використання технологій

доповненої реальності (*AR*), віртуальної реальності (*VR*) та інтерактивних платформ дозволяє глядачам взаємодіяти зі сценічним простором і акторською грою у реальному часі. Це розширює театральні можливості, дозволяючи створювати унікальні сценарії та варіативні кінцівки вистав, які залежать від вибору або дій глядачів. У цьому контексті гейміфікація стає способом індивідуалізації театрального досвіду, що є важливою складовою сучасного інтерактивного мистецтва.

3. Еволюція акторської гри у ході впровадження технологій гейміфікації ставить перед акторами нові виклики та вимоги до їхньої майстерності. По-перше, гейміфіковані вистави вимагають високого рівня імпровізації, оскільки дії глядачів можуть змінювати перебіг сюжету в режимі реального часу. Актори повинні бути готовими адаптувати свої дії та репліки залежно від реакції аудиторії. Це підвищує рівень залученості актора у процес гри, вимагає розвитку нових навичок швидкого прийняття рішень та емоційної гнучкості. З наукової точки зору, це створює нові форми акторської взаємодії, де межі між традиційною підготовленою грою та імпровізацією стають дедалі розмитішими.

4. Зміна форм сприйняття театру як мистецтва руйнує традиційні уявлення про театр як про статичний процес із чітко визначеними межами між сценою та аудиторією. Використання технологій *AR* та *VR* дозволяє створювати нові театральні простори, які існують як у фізичній, так і у віртуальній реальностях, надаючи глядачам можливість активно впливати на перебіг подій. Це розширює межі мистецького експерименту, формуючи нові театральні жанри, зокрема інтерактивний театр, імерсивні вистави та *VR*-постановки. Відповідно до новітніх досліджень у сфері культурології та сценічного мистецтва, такі технології змінюють парадигму театру як монологічної форми вираження на поліфонічну, де голоси акторів та глядачів взаємодіють та взаємопроникають.

5. Розвиток нових форм комунікації та колаборації сприяє розвитку колективних форм участі, де глядачі об'єднуються в групи для вирішення завдань або прийняття рішень. Це сприяє розвитку комунікаційних навичок і співпраці між глядачами, що створює відчуття колективного досвіду. Такий

підхід можна розглядати як соціальний експеримент, де театральне мистецтво стає платформою для соціальної взаємодії й комунікації. У сучасних дослідженнях ігрових практик підкреслюється, що саме колективні ігрові механіки сприяють формуванню спільноти навколо події, а отже, і підвищенню емоційного зв'язку з мистецьким продуктом.

6. Технологічна адаптація гейміфікації у сценічне мистецтво є частиною ширшого процесу технологізації культури, що охоплює всі аспекти суспільного життя. Це вимагає від митців та глядачів адаптації до нових технологій та способів сприйняття мистецтва. Хоча означена тенденція відкриває нові можливості для творчості, вона також актуалізує низку питань щодо збереження автентичності театру як форми «живого» мистецтва. Серед нагальних викликів можна виділити технічні труднощі, які можуть виникати під час реалізації складних інтерактивних проєктів, а також потенційну фрагментацію аудиторії через різний рівень технологічної підготовки та доступу до ресурсів.

Отже, впровадження технологій гейміфікації у сценічне мистецтво полягає в трансформації акторсько-глядацької комунікації через інтерактивні, технологічно збагачені форми взаємодії. Ці технології сприяють поглибленню участі глядачів, розвитку імпровізаційних та комунікаційних навичок акторів, а також створенню нових форм театрального досвіду, що виходить за межі традиційної сценічної практики. Це не лише оновлює театральне мистецтво, а й вимагає осмислення його нової ролі у технологізованому суспільстві.

Важливо зазначити, що гейміфікація не є універсальною і не підходить для всіх вистав — навпаки, деякі вистави можуть мати кращий результат без використання гейміфікованих елементів. Важливо, щоб режисери та актори ретельно обирали, які інструменти та методи найкраще підходять для їхньої конкретної вистави. Гейміфікація — це лише один із способів покращити комунікацію між глядачем та актором у сценічному мистецтві. Існує багато інших методів, які можна використовувати в якості альтернативи, наприклад, використання інтерактивного реквізиту, імпровізації або створення *site-specific* вистав. Важливо досліджувати та знаходити методи, які найкраще відповідають

конкретним потребам та цілям постановника. Гейміфікація може допомогти зробити театр більш захоплюючим, інтерактивним та емоційним для глядачів, а також поглибити їхнє розуміння та співпереживання історії. Використовуючи гейміфікацію правильно, можна створити незабутні театральні враження, які залишаться з глядачами надовго.

Висновки.

1. Гейміфікація є дієвим механізмом зміщення ролі глядача з пасивного спостерігача на активного учасника театральної дії. Це кардинально змінює модель комунікації між акторами і глядачами, роблячи театр більш інтерактивним, що сприяє глибшому емоційному залученню та інтеграції глядачів у процес вистави. Введення у театральну виставу елементів вибору або керування дією через цифрові платформи дозволяє глядачам впливати на розвиток сюжету, що перетворює їх на співтворців цієї вистави.

2. Гейміфіковані театральні проекти є привабливими для молоді аудиторії, яка звикла до інтерактивного контенту та цифрових ігор. Такий театр інтегрує елементи відеоігор і віртуальної реальності, що допомагає зробити сценічне мистецтво актуальнішим для нових поколінь. Гейміфікація також може бути ефективним інструментом для залучення аудиторій, які раніше не були зацікавлені у традиційному театрі. Разом з тим, актори, що беруть участь у театральних проектах з елементами гейміфікації, при їх підготовці повинні відпрацьовувати принаймні декілька альтернативних (в т.ч. кардинально відмінних між собою) сценаріїв розвитку сюжету у відповідності до вибору глядацької аудиторії. Окрім того, з метою мінімізації випадків неефективної взаємодії з аудиторією при виборі останньою непередбачуваних варіантів розвитку сюжету театральної постанови акторам доцільно заздалегідь відпрацьовувати універсальні імпровізаційні моделі.

3. Використання віртуальної реальності (*VR*), доповненої реальності (*AR*) та інтерактивних цифрових платформ відкриває нові можливості для створення мультисенсорних театральних досвідів. Глядачі можуть фізично взаємодіяти з постановкою через цифрові середовища, що розширює межі класичної

театральної форми і дозволяє експериментувати з новими формами художнього вираження, де поєднуються традиційні театральні техніки та сучасні цифрові інструменти. Гейміфікація в театрі створює нові можливості для інтерактивної акторсько-глядацької комунікації, максимізуючи можливості для колективної творчості та розширення емоційної залученості аудиторії. Вона трансформує класичні форми театрального мистецтва, адаптуючи їх до нових технологічних і культурних викликів, роблячи театр більш динамічним, гнучким та привабливим для сучасної аудиторії.

Гейміфікація не дає прямих і вичерпних відповідей на питання осучаснення театру, але пропонує простір для їх спільного пошуку. Пропоновані нею формати організації людської поведінки можна використовувати для партисипації різних масштабів. З огляду на потенціал та обмеження, які вона несе, гейміфікацію доцільно розглядати як заклик до експериментів і дискусій.

Перспективи подальших розвідок в цьому напрямку будуть сфокусовані на вивченні специфіки впливу нових форм комунікації на культурні цінності та розвиток суспільства, а також на можливості використання театру як інструменту для соціальних змін. Інтерактивні платформи та гейміфікаційні технології дозволяють акторам і глядачам брати участь у створенні спільних історій в реальному часі, тож подальші дослідження можуть також бути зосередженими на вивченні методів інтерактивної спільної творчості між акторами і глядачами, зокрема на впливі таких практик на розвиток імпровізаційних навичок і нових способів колективного мистецького вираження. Означені перспективи відкривають нові горизонти для розвитку сучасного сценічного мистецтва, дозволяючи театру розвиватися в цифрову епоху та задовольняти потреби різних аудиторій.

Список використаної літератури і джерел

1. Дядікова, О., 2018. Гра як інструмент: що таке гейміфікація?, [online]. Режим доступу: <<https://mistosite.org.ua/articles/hra-iaak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia>> [дата звернення: 07.05.2024].
2. Казарян, С., 2021. Як гейміфікація проникла в усі сфери нашого життя. Історія феномена та кейси українських цифрових продуктів, [online]. Режим доступу: <<https://telegraf.design/yak-gejmifikatsiya-pronykla-v-usi-sfery-nashogo-zhyttya/>> [дата звернення: 06.05.2024].
3. Переяславська, С. О. та Смагіна, О. О., 2019. Гейміфікація як сучасний напрям

вітчизняної освіти. *Електронне наукове фахове видання «Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету»*. Спецвипуск, сс.250–260, [online]. Режим доступу: <<https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/230>> [дата звернення: 10.05.2024].

4. Delikonstantinidou, A. and Nikolaidou, D., 2021. Digital role-playing games and theatre: retooling and repurposing entertainment, art, learning. *PopMeC Research Blog*, [online]. Available at: <<https://popmec.hypotheses.org/4198>> [accessed: 02 March 2024].

5. Hamari, J., Koivisto, J., and Pakkanen, T., 2014. Do Persuasive Technologies Persuade? A Review of Empirical Studies. *Lecture Notes in Computer Science*, 8462, pp.118–136.

6. McGonigal, J., 2010. Gaming can make a better world, [online]. Available at: <https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?subtitle=en> [accessed: 08 March 2019].

7. Meske, Ch., Brockmann, T., Wilms, K., and Stieglitz, S., 2016. Social Collaboration and Gamification. In: S. Stieglitz, C. Lattemann, S. Robra-Bissantz, R. Zarnekow, T. Brockmann, eds. *Gamification – Using Game Elements in Serious Contexts*. Cham: Springer, pp.93–109.

8. Salen, K., and Zimmerman, E., 2003. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

References

1. Diadikova, O., 2018. Game as a tool: what is gamification?, [online]. Available at: <<https://mistosite.org.ua/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia>> [accessed: 07 May 2024].

2. Kazarian, S., 2021. How gamification has penetrated all areas of our lives. The history of the phenomenon and cases of Ukrainian digital products, [online]. Available at: <<https://telegraf.design/yak-gejmifikatsiya-pronykla-v-usi-sfery-nashogo-zhyttya/>> [accessed: 06 May 2024].

3. Pereiaslavskaya, S. O. and Smahina, O. O., 2019. Gamification as a modern direction of national education. *Elektronne naukove fakhove vydannia "Vidkryte osvittie e-seredovyshe suchasnoho universytetu"*. Spetsvypusk, pp.250–260, [online]. Available at: <<https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/230>> [accessed: 10 May 2024].

4. Delikonstantinidou, A. and Nikolaidou, D., 2021. Digital role-playing games and theatre: retooling and repurposing entertainment, art, learning. *PopMeC Research Blog*, [online]. Available at: <<https://popmec.hypotheses.org/4198>> [accessed: 02 May 2024].

5. Hamari, J., Koivisto, J., and Pakkanen, T., 2014. Do Persuasive Technologies Persuade? A Review of Empirical Studies. *Lecture Notes in Computer Science*, 8462, pp.118–136.

6. McGonigal, J., 2010. Gaming can make a better world, [online]. Available at: <https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?subtitle=en> [accessed: 08 May 2019].

7. Meske, Ch., Brockmann, T., Wilms, K., and Stieglitz, S., 2016. Social Collaboration and Gamification. In: S. Stieglitz, C. Lattemann, S. Robra-Bissantz, R. Zarnekow, T. Brockmann, eds. *Gamification – Using Game Elements in Serious Contexts*. Cham: Springer, pp.93–109.

8. Salen, K., and Zimmerman, E., 2003. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

VIRA BURNAZOVA

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-9678-8901>

*Ph.D. in Pedagogy, Associate Professor,
Head at the Department of Performing Arts and Culture
at Kyiv National University of Technology and Design
(Kyiv, Ukraine)*

THE INFLUENCE OF GAMIFICATION TECHNOLOGIES ON ACTOR-SPECTATOR COMMUNICATION IN THE CONTEXT OF THE DEVELOPMENT OF MODERN PERFORMING ART

The impact of gamification technologies on the actor-audience communication process in contemporary performing arts has been thoroughly investigated. The analysis highlights changes in traditional forms of interaction between actors and spectators, emphasizing their roles in creating more dynamic and emotionally rich performances. The introduction of elements of choice or action control through digital platforms enables spectators to influence the plot's development, transforming them into co-creators of the performance. New approaches to integrating gamification elements into theatrical productions have been explored, including game mechanics, interactive tools, and audience engagement through digital platforms. It has been established that actors involved in theatrical projects incorporating gamification must prepare multiple alternative plot scenarios based on audience choices. Actors are encouraged to develop universal improvisational models to minimize instances of ineffective interaction with the audience when unpredictable plot developments arise. The use of virtual reality (VR), augmented reality (AR), and interactive digital platforms presents new opportunities for creating multisensory theatrical experiences. The limitations of gamification technologies in contemporary performing arts have been identified, suggesting that alternative forms and methods of actor-audience communication—such as interactive props, improvisation, and the creation of site-specific performances—should be employed when these limitations are encountered. Furthermore, prospects for future research into gamification technologies within the context of contemporary performing arts have been outlined, focusing on the specific impact of new communication forms on the cultural values of the audience.

Keywords: *gamification, performing arts, actor-audience communication, interactive technologies, theatrical interaction, digital platforms, game mechanics, innovations in the theater, emotional connection, interactive theater, new forms of art, technological transformations in theater.*

Стаття надійшла до редакції 16.05.2024 р.