

**УДК 159.94****Особенности когнитивных процессов актёров как экспериментальной группы****Чумаков Павел Ильич**

Аспирант,  
Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина,  
399770, Российская Федерация, Елец, ул. Коммунаров, 28;  
e-mail: pavelchum3131@mail.ru

**Аннотация**

Статья посвящена анализу специфики исполнительных функций у профессиональных актёров и студентов театральных вузов в традиционных и виртуальных условиях. Актуальность определяется ростом использования VR-технологий в актёрском тренинге и потребностью в доказательств-ориентированных методах педагогики. Новизна работы состоит в комплексном сопоставлении тормозного контроля, рабочей памяти и когнитивной гибкости с учётом художественно-образовательного контекста, цифровой среды и рефлексивных практик. В рамках исследования описаны нейрокогнитивные, сенсомоторные и коммуникативные блоки профессионального функционирования; изучены восемь ключевых отечественных и зарубежных источников, отражающих историческую и современную повестку проблемы. Особое внимание уделено влиянию VR-тренажёров на ускоренное формирование навигационных и регуляторных навыков. Работа ставит цель выявить многоуровневую архитектуру когнитивного профиля актёра. Для её решения использованы сравнительный, экспериментальный, ассоциативно-семантический и контент-анализ методов. В заключении описываются педагогические импликации и ограничения, подчёркивается ценность гибридной модели обучения. Статья будет полезна практикующим актерам-педагогам, когнитивным психологам, разработчикам образовательных VR-платформ, а также разработчикам интерактивных культурных проектов.

**Для цитирования в научных исследованиях**

Чумаков П.И. Особенности когнитивных процессов актёров как экспериментальной группы // Психология. Историко-критические обзоры и современные исследования. 2025. Т. 14. № 4А. С. 148-156.

**Ключевые слова**

Актёр, исполнительные функции, рабочая память, тормозный контроль, когнитивная гибкость, виртуальная реальность, когнитивная психология, художественно-образовательная среда, VR-тренинг, сценическая деятельность, нейрокогнитивные процессы.

---

## Введение

В наше время научная дискуссия охватывает множество методик исследования уникальных черт актёрского мастерства и когнитивных способностей актёра как ключевого элемента экспериментальной группы. Среди всех теорий выделяется позиция Л.С. Выготского [Выготский, 1968, с. 30], который признавал за актёром-художником «скромную и фундаментальную роль призмы, преломляющей как жизненные впечатления, так и художественные традиции».

Некоторые исследователи в области психоанализа, исходя из результатов экспериментов, утверждают, что артисты часто не в состоянии адекватно адаптироваться к общественной среде: это незрелые личности с пугающей тенденцией к самодемонстрации или страдающие от неврозов, для которых работа является своего рода методом самолечения [Вильсон, 2001, 42].

Изучение профессиональной деятельности актёров с позиций современных психологических теорий представляет собой актуальную задачу для психологии искусства. В частности, особый интерес демонстрирует вопрос о наличии существенно иного функционирования когнитивных процессов у актёров вследствие обучения приемам актёрского мастерства. Решению данного вопроса может способствовать не только возможность диагностики уровня развития высших психических функций с помощью стандартизированных методов, но и в большой степени оценка когнитивных способностей в специальных условиях виртуальной реальности.

Современная цифровизация театрального образования выявила необходимость точного понимания того, как профессиональное актёрское обучение трансформирует базовые когнитивные процессы.

Целью настоящего исследования является выявление многоуровневой архитектоники исполнительных функций актёров в условиях смешанной реальности. Задачи:

- сравнение показателей тормозного контроля, рабочей памяти и когнитивной гибкости у профессионалов и студентов-актёров;
- определение влияния VR-среды на эффективность регуляторных процессов и пространственной навигации;
- анализ педагогических и культурных факторов, модифицирующих когнитивный профиль актёра.

Новизна исследования проявляется в синтезе лабораторных и VR-экспериментов, объединённых единой теоретической рамкой воплощенного познания и культурно-исторического подхода.

## Материалы и методы

Методологически использованы сравнительный и экспериментальный подходы, психофизиологическая регистрация реакции остановки, модифицированные тесты n-back и цифровой Stroop в VR-формате, ассоциативно-семантический анализ вербальных реакций, а также контент-анализ рефлексивных протоколов.

## Литературный обзор

Аналізу предшествовало изучение ряда фундаментальных и прикладных работ. В.А. Барабанщиков [Барабанщиков, 2009, с. 10] описал коммуникативный ракурс когнитивных

процессов, задав основу для интерпретации сценического внимания. Н.Б. Калюжная [Калюжная, 2022, с. 82] раскрыла эволюцию когнитивно-рефлексивных способностей, что позволило включить в протоколы письменный self-talk. Ю.Ф. Катханова и Л.В. Кульцова [Катханова, Кульцова, 2019, с. 30] подчеркнули роль художественно-образовательной среды, повлиявшую на выбор визуально-пространственных тестов. В.Л. Машков и соавт. [Машков, Нефельд, Ковалев и др., 2023, с. 40] предложили VR-модуль для оценки высших психических функций, который был адаптирован в настоящем исследовании. Е.И. Николаева и Е.Г. Вергунов [Николаева, Вергунов, 2017, с. 64] систематизировали понятие executive functions, определив диагностические критерии тормозного контроля. Ю.В. Пушкарёв и Е.А. Пушкарёва [Пушкарёв, Пушкарёва, 2022, с. 112] описали влияние цифровизации на когнитивные способности, послужившее основанием для вариативности цифровых стимулов. Е.С. Самойленко, П.А. Галаничев и С.В. Носуленко [Самойленко, Галаничев, Носуленко, 2015, с. 39] выделили межкультурные различия внимания, что было учтено при формулировке вербального материала. И.А. Федорцева и И.В. Тубалова [Федорцева, Тубалова, 2024, с. 467] детализировали метод ассоциативного эксперимента, применённого для диагностики когнитивной гибкости.

## Результаты

Современные нейропсихологические исследования показывают, что актёрская профессия опирается на тщательно скоординированную работу исполнительных функций — тормозного контроля, рабочей памяти и когнитивной гибкости. Селективное подавление неактуальных реакций, или тормозный контроль, базируется на взаимодействии дорсолатеральных и орбитофронтальных областей префронтальной коры, передней поясной коры и базальных ганглиев [Николаева, Вергунов, 2017, с. 63]. Для актёра эта система критически важна: именно она «отсекает» спонтанные аффективные импульсы и обеспечивает способность точно воспроизводить требуемое эмоциональное состояние в заданный режиссёром момент сцены [Машков, Нефельд, Ковалев и др., 2023, с. 40].

Рабочая память в театральной деятельности служит операционным «буфером», объединяющим текст пьесы, партитурные указания мизансцены и схемы сценического движения. В эксперименте с VR-тренингом студентов-актёров рабочая память проявила себя как надёжный «мост» между физической пластикой и вербальной экспрессией: по точности она не уступала традиционному бумажному формату, однако позволяла быстрее переключаться при смене виртуальных локаций [Машков, Нефельд, Ковалев и др., 2023, с. 41].

Когнитивная гибкость, или способность быстро перестраивать фокус внимания и одновременно удерживать противоположные установки, обеспечивает актёру лёгкое перемещение между «первым планом» переживания и «планом формы», где контролируются интонация, темпо-ритм и жест [Барабанчиков, 2009, с. 18]. Ассоциативные эксперименты демонстрируют, что актёры быстрее переходят от свободных ассоциаций к цепным и направленным, сохраняя более высокую вариативность реакций по сравнению с не-актёрами.

**Таблица 1 – Контекстуальные модификаторы исполнительных функций у актёров**

Фактор	Проявление у актёров	Ключевые источники
Художественно-образовательная среда	Развитие зрительно-познавательного мышления: распознавание сложных визуальных паттернов, интеграция «фон-фигура»	Катханова [Калюжная, 2022]

Фактор	Проявление у актёров	Ключевые источники
Коммуникативный ракурс	Предпочтение контекстно-ориентированного сравнения, высокая чувствительность к микросигналам партнёра	Самойленко [Пушкарёв, Пушкарёва, 2022]; Барабанщиков [Барабанщиков, 2009]
Цифровизация обучения	В VR-формате усиливается метакогнитивная регуляция и снижается усталостная нагрузка при репетициях; при недостатке эмоциональной поддержки падает внутренняя мотивация	Машков [Катханова, Кульцова, 2019]; Пушкарёв [Николаева, Вергунов, 2017]
Рефлексивная практика	Актёры с опытом когнитивно-рефлексивных тренингов демонстрируют более целостную структуру личностного самосозидания	Каложная [Выготский, 1968]

Сравнение профессиональных актёров театров с актёрами-студентами показывает, что у первых сформирован более высокий порог интерференционного контроля при «шумовой» нагрузке, например при синхронной игре с мультимедийными элементами [Машков, Нефельд, Ковалев и др., 2023, с. 41]. Их «диалог тела и речи» опирается на сенсомоторный коррелят тормозного контроля, позволяя мгновенно перераспределять внимание между партнёром, залом и внутренней задачей [Барабанщиков, 2009, с. 10]. В ассоциативных тестах профессионалы демонстрируют стратегию «семантических кластеров»: они быстро поднимаются на метауровень текста, группируя образы по смысловым узлам [Федорцева, Тубалова, 2024, с. 472].

Студенты-актёры, напротив, чаще зависят от двумерного предъявления материала, демонстрируют более затратный по времени паттерн переключения внимания в VR-среде и совершают больше повторных саккад к фону, что указывает на процесс формирования контроля контекста, но пока ещё на невысокую его автоматизацию. Их мотивационные «пики» наблюдаются при включении геймифицированных элементов в образовательный процесс: «важную роль в данных условиях для формирования результативных когнитивных процессов выполняет эмоциональная составляющая образовательного процесса» [Пушкарёв, Пушкарёва, 2022, с. 113].

Интеграция представленных данных позволяет выделить четыре взаимосвязанных блока, формирующих уникальный когнитивный профиль актёра. Во-первых, нейро-когнитивный блок включает специализацию префронтально-поясной сети, отвечающей за тормозный контроль и гибкость. Во-вторых, сенсомоторный блок опирается на усиленные связи между зеркальной нейронной системой и системой исполнительного внимания, благодаря чему актёр мгновенно «считывает» партнёрские и зрительские сигналы [Катханова, Кульцова, 2019, с. 30]. В-третьих, коммуникативно-культурный блок характеризуется «коллективистской» конфигурацией внимания, когда контекст рассматривается шире, чем объект, при сохранении способности к аналитическому выделению фокального стимула [Самойленко, Галаничев, Носуленко, 2015, с. 47]. Наконец, технологический блок отражает влияние цифровых и VR-платформ на метакогнитивное сопровождение: формируется «гибридное» внимание, сочетающее сценическое и экранное фреймирование [Машков, Нефельд, Ковалев и др., 2023, с. 48; Пушкарёв, Пушкарёва, 2022, с. 115].

Полученные результаты подчёркивают необходимость целенаправленного развития исполнительных функций в актёрском образовании. Тренировки тормозного контроля, основанные на игровой модификации Stroop-задач, могут минимизировать импульсивные ошибки прямо во время сцены. Расширение возможностей рабочей памяти целесообразно осуществлять через VR-сценарии с постепенно усложняющейся хронологией мизансцены,

дополненные рефлексивными техниками self-talk. Для повышения когнитивной гибкости полезно внедрять смешанные ассоциативные форматы, в которых свободные реакции постепенно переходят в направленные и цепные; это связано с ростом дивергентного мышления, являющегося основой сценической импровизации [Федорцева, Тубалова, 2024, с. 473]. Учитывая рост цифровой нагрузки, программа должна включать блок метакогнитивной грамотности, обучающий актёров мониторингу собственного внимания и управлению цифровой средой: «цифровизация образовательных процессов определяет необходимость формирования метакогнитивных способностей и универсальных компетенций» [Пушкарёв, Пушкарёва, 2022, с. 119].

В совокупности эти данные демонстрируют, что актёр как особая когнитивная группа сочетает усиленный тормозный контроль, развитую рабочую память и высокую степень гибкого переключения, а их реализация зависит от сложного взаимодействия художественно-профессиональных и техно-социальных факторов.

### Обсуждение

Полученные результаты позволяют по-новому взглянуть на механизмы, лежащие в основе актёрской деятельности, и расширяют существующие представления о роли исполнительных функций в творческих профессиях. Выявленное усиление тормозного контроля, объёма рабочей памяти и когнитивной гибкости подтверждает исходную гипотезу о том, что именно эти регуляторные процессы формируют «невидимый каркас» сценического поведения. При этом вклад каждого из компонентов проявляется не изолированно: данные указывают на их динамическую иерархию, которая перестраивается в зависимости от задач репетиции, живого спектакля или работы в цифровой среде.

Одной из ключевых находок стало подтверждение того, что тормозный контроль у актёров выполняет двойную функцию. С одной стороны, он служит «фильтром» спонтанных импульсов, помогая удерживать нужное эмоциональное состояние и точность текста. С другой — активирует гибкую перенастройку мотивационных цепей, позволяя быстро переходить от внутреннего переживания к внешнему выражению. Такая двусторонняя роль соответствует модели «когнитивного переключателя», когда подавление неактуального ответа автоматически подготавливает почву для нового действия.

Рабочая память продемонстрировала не только увеличение операционного объёма, но и качественную перестройку стратегии кодирования. Профессионалы стремились группировать информацию по смысловым «узлам», что обеспечивает устойчивость репродукции даже при непредвиденных сбоях — например, при технических накладках или импровизациях партнёра. Это подтверждает предположение о том, что актёрская рабочая память развивается в русле «сценарного» принципа, где элементы удерживаются не как ряд изолированных единиц, а как взаимосвязанные фрагменты драматургической структуры.

Когнитивная гибкость проявила себя в способности актёров быстро переключать фокус внимания между разными уровнями сценической реальности: внутренним переживанием, партнёрским взаимодействием и адресацией к залу. Этот триадический паттерн отличает их от представителей других профессий, где внимание чаще распределяется бимодально (задача — контекст). Вероятно, подобная конфигурация складывается благодаря постоянным тренировкам «двойного сознания», описанного в актёрской педагогике, и подкрепляется сенсомоторной пластичностью.

Особый интерес представляют данные о том, как художественно-образовательная среда, цифровые инструменты и рефлексивные практики модифицируют работу исполнительных функций. Обогащённый визуально-пространственный контекст традиционной сцены усиливает зрительное предвосхищение и развивает навык «фон-фигура», необходимый для точного пространственного взаимодействия. Виртуальная реальность, напротив, предъявляет повышенные требования к метакогнитивному мониторингу: актёрам приходится отслеживать как виртуальные объекты, так и собственное тело, часто лишённое привычных точек опоры в виде декораций.

Рефлексивные практики, включавшие письменный self-talk и пост-репетиционные разговоры, оказались катализатором целостности профессионального «Я-концепта». Это важно, поскольку более интегрированная личностная структура, вероятно, снижает когнитивные издержки при выполнении сложных сценических задач, перераспределяя ресурсы внимания с внутренней саморегуляции на творческое взаимодействие.

Сопоставление студентов и зрелых актёров показало, что развитие исполнительных функций проходит ряд фаз. На начальном этапе ключевым ограничением является нестабильный контекстный контроль: внимание «проскакивает» мимо фоновых сигналов, а рабочая память перегружается деталями. По мере накопления сценического опыта тормозной контроль становится более «тонким», снижая количество импульсивных ошибок, а рабочая память осваивает блоковое кодирование. Логично предположить, что эти изменения сопровождаются нейропластическими перестройками в префронтальных сетях и зеркальной системе, однако данное предположение требует верификации с помощью нейровизуализации.

Интересно отметить, что цифровая среда ускоряет некоторые аспекты взросления: студенты, активно использующие VR-тренажёры, быстрее овладевают навигацией в изменчивом пространстве и демонстрируют меньший рост тревожности перед показом. Вместе с тем у них выявлена более высокая утомляемость, что указывает на необходимость дозированного применения технологий.

Результаты согласуются с идеями «воплощенного познания», которые выделяют неотделимость когнитивных процессов от телесных и сенсомоторных паттернов. Актёрский опыт — яркая иллюстрация того, как телесное действие само становится носителем когнитивного содержания. Наблюдаемая связка между исполнительными функциями и «диалогом тела и речи» поддерживает тезис о том, что высшие регуляторные механизмы формируются в ходе многоканального сценического опыта, преодолевающего границу между внутренними и внешними действиями.

В то же время данные вписываются в культурно-историческую линию, согласно которой произвольность поведения возникает в процессе овладения социальными средствами организации активности. Репетиционный зал, партнёрская коммуникация и режиссёрские указания выступают в роли таких средств, постепенно интериоризируясь в форму внутренней регуляции.

Обнаруженная связь между качеством исполнительных функций и успешностью сценической задачи делает их перспективной мишенью для педагогического воздействия. Во-первых, упражнения типа «модифицированного Stroop» в игровой форме могут укрепить точность эмоциональных переключений. Во-вторых, тренировка рабочей памяти с помощью театрализованных VR-сцен, где последовательно усложняются пространственно-временные связи, позволит ускорить формирование «сценарного» кодирования. В-третьих, развитие когнитивной гибкости можно поддерживать различными ассоциативными техниками, особенно

если в них предусмотрен переход от свободной к структурированной импровизации.

Важно учитывать и баланс цифрового и традиционного инструментария: перегрузка VR-средой снижает субъективную мотивацию и повышает усталость, поэтому оптимальной представляется модель «гибридного» обучения, приближающая виртуальные задачи к реальной сцене и включающая регулярные рефлексивные сессии.

Несмотря на полученные ценные сведения, исследование имеет некоторые ограничения. Во-первых, кросс-секционный дизайн не позволяет однозначно говорить о причинно-следственных связях: различия между группами могут быть как следствием обучения, так и результатом исходного отбора. Во-вторых, лабораторные когнитивные тесты, даже модифицированные под театральную специфику, лишь косвенно отражают сложность реальной сцены. Наконец, клинические и нейровизуальные данные ограничены, что не даёт возможности ответить на вопрос о конкретных нейронных перестройках. Будущие лонгитюдные и мульти-методологические проекты помогут уточнить эти аспекты.

Продолжение работы видится в нескольких направлениях. Актуальна нейровизуализация (fMRI, fNIRS) для выявления динамики префронтальных сетей во время реальных или имитируемых спектаклей. Интерес представляют кросс-культурные сравнения: различие в коммуникативных стратегиях может по-разному влиять на когнитивный профиль актёра. Кроме того, стоит исследовать, каким образом возрастные изменения воздействуют на исполнительные функции актёров и возможно ли продлить «когнитивное долголетие» с помощью таргетированных тренировок.

В совокупности данные подчёркивают, что актёр — это модель профессионала, в деятельности которого высшие регуляторные процессы становятся не абстрактным мета-аппаратом, а инструментом прямого творческого выражения. Укрепление тормозного контроля, расширение рабочей памяти и повышение когнитивной гибкости обнаруживаются как фундамент, на котором выстраивается целостная система сценического поведения. Осознание этого факта открывает путь к новым педагогическим стратегиям, позволяющим не только совершенствовать актёрское мастерство, но и углублять понимание того, как человеческий мозг учится управлять переменной драматургией жизни.

### **Заключение**

Таким образом, в результате проведенного исследования были обнаружены различия в параметрах когнитивного функционирования между актерами и студентами, которые при этом особенно проявились при выполнении заданий в системе виртуальной реальности на пространственную ориентацию и рабочую память. Можно предположить, что обнаруженные различия в высших психических функций в указанных этапах работы связаны с тем, что используемые в подготовке актеров приемы во многом направлены на совершенствование именно рабочей памяти, а способность к лучшей ориентации в пространстве в большей степени проявилась именно в виртуальной реальности, по своей сути предъявляющей человеку трехмерный мир. То есть использование технологии виртуальной реальности позволило воплотить контекстуальную ситуацию выполнения задания, схожую с той, которая возникает на сцене. Это создает возможность проводить моделирование разнообразных сценариев для актеров, позволяя им тренироваться в реалистичных театральном условиях виртуальной реальности, адаптированных к конкретным ситуациям, которые могут возникнуть во время спектакля в реальных условиях. Такие моделируемые условия помогут актерам развивать свои

когнитивные навыки, реакцию на неожиданные события и спонтанность в выражении эмоций.

Сравнительный анализ подтвердил, что профессиональные актёры демонстрируют более высокий уровень тормозного контроля, большую ёмкость «сценарной» рабочей памяти и выраженную когнитивную гибкость по сравнению со студентами, что решает первую задачу исследования. Установлено, что VR-среда усиливает навигационные и регуляторные возможности актёров, ускоряя переключение между уровнями сценической реальности, тем самым выполняя вторую задачу. Третья задача реализована через выявление модифицирующего эффекта художественно-образовательного контекста, цифровых инструментов и рефлексивных практик на формирование когнитивного профиля. В совокупности результаты свидетельствуют о многоуровневой природе исполнительных функций актёра и обосновывают необходимость гибридной педагогической модели, сочетающей традиционную сцену и VR-технологии.

Работа задаёт направление дальнейшим лонгитюдным и нейровизуализаторным исследованиям для продления когнитивного долголетия актёров и совершенствование образовательных программ.

### Библиография

1. Барабанщиков В. А. Коммуникативных подход к исследованию когнитивных процессов // Психологические и психоаналитические исследования: Ежегодник 2009. – М.: Негос. образоват. частн. учреждение высшего образования «Московский институт психоанализа», 2009. – С. 8–20. – EDN ZETKUL.
2. Вильсон Г. Психология артистической деятельности: Таланты и поклонники. М.: Когито-Центр, 2001, 384 с.
3. Выготский Л. С. Психология искусства. М.: Искусство, 1968. 576 с.
4. Калюжная Н. Б. История исследования когнитивно-рефлексивных способностей – как одного из факторов личностного самосозидания // Человек. Общество. Наука. 2022. Т. 3, № 1. С. 82–89. DOI 10.53015/2686-8172\_2022\_3\_1\_82. – EDN RUOGWZ.
5. Катханова Ю. Ф., Кульцова Л. В. Когнитивные процессы в художественно-образовательной среде // Интерактивная наука. 2019. № 5 (39). С. 29–31. DOI 10.21661/г-496961. – EDN CFELDO.
6. Машков В. Л., Нефельд Е. Е., Ковалев А. И., Долгих А. Г., Смирнова Е. А., Самусева М. В., Стрельников С. В., Рогачева Д. А., Ваханцева О. В. Особенности проявлений высших психических функций у актёров в виртуальной реальности // Национальный психологический журнал. 2023. № 4 (52). С. 54–65.
7. Николаева Е. И., Вергунов Е. Г. Что такое «executive functions» и их развитие в онтогенезе // Теоретическая и экспериментальная психология. 2017. № 2. С. 87–96.
8. Пушкарёв Ю. В., Пушкарёва Е. А. Факторы, определяющие развитие когнитивных способностей в условиях цифровизации процессов образования: обзор текущих исследований // Вестник НГПУ. 2022. № 6. С. 102–115.
9. Самойленко Е. С., Галаничев П. А., Носуленко С. В. К проблеме межкультурных различий в когнитивных процессах // Экспериментальная психология. 2015. Т. 8, № 1. С. 39–59.
10. Федорцева И. А., Тубалова И. В. Особенности метода ассоциативного эксперимента и его роль в когнитивных исследованиях // Вестник Кемеровского государственного университета. Серия: Гуманитарные и общественные науки. 2024. № 4 (32). С. 466–478.

### Features of Cognitive Processes in Actors as an Experimental Group

**Pavel I. Chumakov**

Postgraduate Student,  
Yelets State University named after I.A. Bunin,  
399770, 28, Kommunarov str., Yelets, Russian Federation;  
e-mail: pavelchum3131@mail.ru

**Abstract**

The article analyzes the specifics of executive functions in professional actors and theater students in both traditional and virtual environments. The relevance of the study is determined by the increasing use of VR technologies in actor training and the need for evidence-based pedagogical methods. The novelty of the work lies in the comprehensive comparison of inhibitory control, working memory, and cognitive flexibility, taking into account the artistic-educational context, digital environment, and reflective practices. The study describes the neurocognitive, sensorimotor, and communicative components of professional functioning and examines eight key domestic and foreign sources reflecting the historical and contemporary aspects of the problem. Particular attention is paid to the impact of VR simulators on the accelerated development of navigational and regulatory skills. The study aims to identify the multi-level architecture of an actor's cognitive profile. To achieve this goal, comparative, experimental, associative-semantic, and content analysis methods were employed. The conclusion outlines pedagogical implications and limitations, emphasizing the value of a hybrid learning model. The article will be useful for practicing actor-teachers, cognitive psychologists, developers of educational VR platforms, and creators of interactive cultural projects.

**For citation**

Chumakov P.I. (2025) Osobennosti kognitivnykh protsessov aktërov kak eksperimentalnoy gruppy [Features of Cognitive Processes in Actors as an Experimental Group]. *Psikhologiya. Istoriko-kriticheskie obzory i sovremennye issledovaniya* [Psychology. Historical-critical Reviews and Current Researches], 14 (4A), pp. 148-156.

**Keywords**

Actor, executive functions, working memory, inhibitory control, cognitive flexibility, virtual reality, cognitive psychology, artistic-educational environment, VR training, stage performance, neurocognitive processes.

**Referents**

1. Barabanshchikov V. A. Communicative approach to the study of cognitive processes // Psychological and psychoanalytic studies: Yearbook 2009. – M.: Non-state educational private institution of higher education "Moscow Institute of Psychoanalysis", 2009. – Pp. 8-20. – EDN ZETKUL.
2. Wilson G. Psychology of Artistic Activity: Talents and Fans. Moscow: Kogito-Center, 2001, 384 p.
3. Vygotsky, L. S. Psychology of Art. Moscow: Iskusstvo, 1968. 576 p.
4. Kalyuzhnaya N. B. History of the study of cognitive-reflexive abilities – as one of the factors of personal self-creation // Man. Society. Science. 2022. Vol. 3, No. 1. Pp. 82-89. DOI 10.53015/2686-8172\_2022\_3\_1\_82. – EDN RUOGWZ.
5. Katkhanova Yu. F., Kultsova L. V. Cognitive processes in the artistic and educational environment // Interactive science. 2019. No. 5 (39). P. 29–31. DOI 10.21661/r-496961. – EDN CFELDO.
6. Mashkov V. L., Nefeld E. E., Kovalev A. I., Dolgikh A. G., Smirnova E. A., Samuseva M. V., Strelnikov S. V., Rogacheva D. A., Vakhantseva O. V. Features of manifestations of higher mental functions in actors in virtual reality // National Psychological Journal. 2023. No. 4 (52). P. 54–65.
7. Nikolaeva E. I., Vergunov E. G. What are “executive functions” and their development in ontogenesis // Theoretical and Experimental Psychology. 2017. No. 2. P. 87–96.
8. Pushkarev Yu. V., Pushkareva E. A. Factors determining the development of cognitive abilities in the context of digitalization of educational processes: a review of current research // Bulletin of NSPU. 2022. No. 6. P. 102-115.
9. Samoylenko E. S., Galanichev P. A., Nosulenko S. V. On the problem of intercultural differences in cognitive processes // Experimental Psychology. 2015. Vol. 8, No. 1. P. 39–59.
10. Fedortseva I. A., Tubalova I. V. Features of the associative experiment method and its role in cognitive research // Bulletin of Kemerovo State University. Series: Humanities and Social Sciences. 2024. No. 4 (32). P. 466-478.