

## **Воображение как источник агентности: погружение во вторичное пространство видеоигры через системное взаимодействие с виртуальным миром**

**Аннотация:** В исследовании анализируется участие реципиента в диалоге с художественным произведением посредством воображения, которое в контексте современных видеоигр позволяет говорить об агентности — сопоставлении игрока и подконтрольного ему персонажа на уровне мышления, восприятия и действия. На примерах *Prey* (2017) и *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (2023) прослеживается тенденция, как с течением времени глубинная и неотъемлемая для жанра иммерсивного симулятора системность трансформируется в доступную широкой аудитории механику в фэнтезийной приключенческой RPG. Анализ вышеназванных проектов является попыткой зафиксировать развитие потенциала и целеполагания воображения, позволяющего углубить интеракцию со вторичной реальностью, где будущая форма цифровых развлечений позволит создавать пользовательские системы, кардинально расширяющие возможности действий внутри виртуальных миров.

**Ключевые слова:** агентность, виртуальный мир, фантастика, фэнтези, воображение, системность

### **Imagination as a Source of Agency: Immersion into the Secondary Space of a Video Game through Systemic Interaction with the Virtual World**

**Abstract:** In this study, the participation of the recipient in a dialogue with a work of art is examined through the lens of imagination, which, in the context of modern video games, makes it possible to speak of agency — of the correlation between the player and their controllable character at the levels of thought, perception, and action. Using *Prey* (2017) and *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (2023) as examples, the paper traces a tendency whereby the deep and intrinsic systemic structure of the immersive sim genre gradually transforms into a widely accessible mechanic within a fantasy adventure RPG. The analysis of these projects seeks to capture the evolution of imagination's potential and purpose, which deepens interaction with secondary reality and may herald a future form of digital entertainment enabling the creation of user-driven systems that radically expand the range of actions within virtual worlds.

**Keywords:** agency, virtual reality, fiction, fantasy, imagination, systemacity

Современная теория игрового дизайна, или геймдизайна, изобилует множеством проверенных, готовых концептуальных решений по удержанию внимания игрока внутри создаваемой виртуальной реальности. В то же время роль самого геймера как реципиента, принимающего активное участие в формировании игрового опыта внутри интерактивного медиа, недостаточно исследована. Если же манипулирование поведением игрока достигается за счёт внедрения теневого паттернов, точек интереса, цикличности игрового процесса и других инструментов, то как добиться обратного эффекта? Свободы действий в иллюзорно свободном пространстве?

Ключевым инструментом, с которым работает создаваемое вторичное пространство, является понятие агентности, или *agency*. В широком смысле агентность означает «ограниченный во времени процесс социальной включенности, связанный с прошлым, но также ориентированный в будущее и на настоящее»<sup>1</sup>. Если опираться на теорию об Аккордовой триаде агентности Мустафы Эмирбаера и Энн Мише, выделяются три элемента субъективного анализа реальности, на основе которых работает агентность: обращённый в прошлое итерационный элемент (*iteration*),

направленный на воображаемое будущее проективный элемент (*projectivity*) и практико-оценочный в отношении настоящего (*practical evaluation*)<sup>2</sup>. В контексте видеоигрового дискурса агентность применима к соотношению внутриигрового потенциала подконтрольного игроку персонажа и управляющего им человека. Критериями такого соотношения можно назвать: соответствие игромеханических возможностей, эмоциональной вовлечённости в канву событий и ментальное сопоставление физического, ментального и виртуального образов в момент действия или даже бездействия. В рамках иммерсивных симуляторов агентность играет особую роль — это «бьющееся сердце философии дизайна иммерсивных симуляторов: высший движущий принцип, из которого вытекает всё остальное»<sup>3</sup>.

Для понимания взаимодействия игры, то есть иммерсивного виртуального вторичного пространства, как смысловой единицы с реципиентом, то есть игроком, также важно обозначить, что есть виртуальность и почему она иммерсивна в контексте видеоигр.

В дальнейших рассуждениях мы исходим из позиции, что виртуальное неотделимо от реального и является его прямым продолжением. Человеко-компьютерные отношения позволяют допустить установление не только потребительского взаимодействия между пользователем и программой, но и эмоциональной связи<sup>4</sup>. Как с переживаемым внутри виртуального опыта, так и за его пределами. Иммерсивность же в общем толковании есть «процесс или состояние ментального (мысленного) и/или телесного вовлечения, погружения в реальное или искусственно созданное пространство, которое сопровождается эмоциональными реакциями»<sup>5</sup>. Иммерсивность является неотъемлемым свойством всех видеоигр, в то же время как характеристика она на качественном уровне может различаться от проекта к проекту.

Таким образом исследователи видеоигр выделяют отдельную ветку развития цифровых развлечений — иммерсивные симуляторы. Один из основоположников-практиков создания видеоигр в этом направлении Уоррен Спектор — разработчик *Ultima Underworld: The Stygain Abyss*<sup>6</sup>, *System Shock*<sup>7</sup> и *Deus Ex*<sup>8</sup>, — весьма точно описывает свои проекты, как игры «шириной в дюйм и глубиной в милю»<sup>9</sup>. Среди пользовательской аудитории видеоигр принято называть иммерсивные симуляторы отдельным жанром, для которого характерны глубокое взаимодействие со вторичным пространством, нелинейность прохождения и высокий уровень взаимодействия внутриигровых систем. Однако современные исследователи выделяют иммерсивные симуляторы как отдельную концепцию геймдизайна, не имеющую привязки к жанровым атрибутам<sup>10</sup>. Также в пользу такого восприятия иммерсивных симуляторов можно добавить, что пусть у игрового сообщества и сложились определённые ожидания от проектов с маркировкой иммерсивных симуляторов, необходимого для жанровой системы предвкушения конкретных эмоциональных переживаний или игрового опыта у иммерсивных симуляторов как вещи в себе нет.

Традиционно к иммерсивным симуляторам относят проекты Blue Sky Productions, Looking Glass Studios и Ion Storm. Первым иммерсивным симулятором принято считать ранее упомянутую *Ultima Underworld: The Stygain Abyss*. Предтечами жанра также являются дилогия *System Shock*, *Deus Ex*, серия видеоигр *Theif*<sup>11</sup>. Позднее иммерсивные симуляторы сформировались как потребительская концепция в проектах студии Eidos Montreal и Arkane, как новая дилогия *Deus Ex*, серия *Dishonored*<sup>12</sup>, *Prey (2017)*<sup>13</sup> и *Deathloop*<sup>14</sup>.

В процессе разработки первой *Deus Ex* Уоррен Спектор и команда Ion Storm сформулировали ряд принципов, которые коллектив соблюдал в полном объёме на протяжении создания всей игры.<sup>15</sup> Впоследствии описанные Спектором правила в «*The Deus Ex Rules of Roleplaying*» стали теоретическими и концептуальным фундаментом в

разработке и анализе иммерсивных симуляторов. Всего таких принципов десять: 1) всегда показывать игроку цель; 2) предлагать интуитивно считываемые контекстные проблемы, а не абстрактные пазлы в качестве препятствий; 3) создавать множество решений поставленных перед игроком проблем; 4) избегать принудительного проигрыша подконтрольного игроку персонажа; 5) углублять взаимодействие с второстепенными персонажами; 6) не передавать возможность игрока сделать «нечто классное» в руки NPC; 7) повышать сложность игры соразмерно развитию игромеханических навыков геймера; 8) выдавать игроку за достижения стоящие и неожиданные награды; при создании игры 9) мыслить внутри задуманного 3D-пространства и 10) искать неочевидные, запутанные и потому интересные взаимосвязи между разными элементами игрового мира.

Большинство из названных правил относятся скорее к геймплейном, нежели нарративному аспекту видеоигр. В том же эссе Уоррен Спектор выводит ещё один важный принцип в создании видеоигр — концепцию SAM (*Setting, Avatar, Mechanics*). Спектор полагает, что видеоигры как медиа коренным образом отличаются от всех остальных форм искусства наличием интерактивности, возможности делать, а не только лишь наблюдать. И даже если соотношение SAM в игре будет 0:0:X, то значение X — игровых механик, — всегда будет больше нуля.

В разработанных Уорреном Спектором правилах и концепциях прослеживается неотъемлемое присутствие всех тех компонентов, что геймдизайнер считает необходимыми для «хорошей игры», и участие игрока посредством агентности. Сама структура иммерсивного симулятора предполагает, что игрок будет вовлечён в игровой процесс и, соответственно, разворачивающуюся во вторичном пространстве историю на уровнях: доверия виртуальной реальности, персональном воплощении через аватар и системные возможности взаимодействия аватара в виртуальной реальности. Иными словами, агентность если не выделяется Уорреном Спектром, то однозначно подразумевается как необходимый структурный элемент, обеспечивающий работоспособность всего иммерсивного симулятора в целом.

Группа американских исследователей, изучающих явление иммерсивных симуляторов, выделяет несколько основных характеристик, позволяющих относить тот или иной проект к иммерсивным симуляторам как парадигме геймдизайна. Согласно концепции, предложенной Максимом Самойленко, выделяются несколько главенствующих критериев: наличие выбора, влияющего на игровой опыт, инструментов с широким перечнем возможностей и способов применения, системность вторичного пространства, целенаправленность дизайна игрового мира и посыл, встроенный во все доступные нарративному дизайнеру инструменты<sup>16</sup>. Группа американских исследователей сводит принципы иммерсивных симуляторов Самойленко до трёх основных критериев: иммерсивность, симуляционность и интерактивность.

Основополагающим аспектом иммерсивных симуляторов, выходящим за рамки названных критериев, как было сказано ранее, является агентность. Сопоставление игрока и подконтрольного ему персонажа неотъемлемо связано с создаваемым внутри вторичного пространства игровым опытом. Под игровым опытом подразумевается совокупность последовательно пережитых игроком эмоций и событий, а также принятых решений и совершённых действий. Высокий уровень агентности в содействии с другими составляющими иммерсивных симуляторов позволяют говорить о глубоком геймплее.

По специфике основных методов решения проблем внутри вторичного пространства, Самойленко выделяет три жанровых активности: сфокусированную на атаке, сфокусированную на скрытном прохождении или «стелсе» и гибридную, совмещающую первые две.

Эталонным современным иммерсивным симулятором можно назвать Prey (2017). Проект студии Arkane содержит в себе ключевые маркеры названной концепции геймдизайна. События игры разворачиваются на захваченной пришельцами, тифонами, космической станции. Главный герой пробуждается в беспомощности, не понимая контекста и сути происходящих событий. Вместе с подконтрольным персонажем игрок по ходу событий игры узнаёт обстоятельства происходящего на космической станции, открывает возможности прохождения как человек, либо как пришелец, осваивая навыки тифонов. Для игры характерны сопутствующие иммерсивному симулятору свободы выбора, в том числе влияющая на концовку, и разнообразие путей прохождения. Например, гипсовая пушка как один из главных инструментов позволяет не только сражаться с противниками, но и решать пространственные задачи и в том числе забираться в недоступные ранее места.

С иммерсивной точки зрения агентность в Prey выражена в постепенном расширении возможностей взаимодействия с миром: как на уровне геймплея, так и с позиции нарратива, контекста. В своём докладе на GDC 2019 дизайнер уровней дополнения Mooncrash<sup>17</sup> для Prey (2017) Рич Уилсон заявляет: «Системный дизайн возвращает нас к агентности, поскольку игрок, обладающий выразительным набором инструментов в постоянно реагирующем мире, может взаправду повлиять на этот мир. Последовательные правила дают игроку ощущение целенаправленности, а это значит, что он может принимать обоснованные решения, а непредсказуемый характер игры может приводить к неожиданным и новаторским результатам»<sup>18</sup>.

Несмотря на выдающуюся репутацию иммерсивных симуляторов, проекты в данном направлении становятся большой редкостью. Eidos Montreal больше не занимается развитием серии Deus Ex, последний проект студии Arkane Austin, Redfall<sup>19</sup>, оказался как финансовым, так и творческим провалом<sup>20</sup>. Ожидаемое игровым сообществом переосмысление серии Perfect Dark<sup>21</sup> отменили в 2025 г., а вышедшая тогда же Vampire: The Masquerade — Bloodlines 2<sup>22</sup> не оправдала ожиданий игроков и критиков<sup>23</sup>. В противовес тенденции на урезание чистокровных иммерсивных симуляторов появились такие прецеденты, как инди проект Weird West<sup>24</sup> и переосмысление классической дилогии System Shock.

В чём причина низкой распространённости иммерсивных симуляторов, не смотря на их объективные достоинства как интерактивного развлечения? Обозначение момента действия создаёт определённые ожидания и требования. Даже если они не проговариваются вслух, человек интуитивно считывает маркеры ответственности: поступить таким-то образом, за такое-то время и с такой-то интенцией. Обозначение момента как периода и границ действий зачастую вызывает тревожное ожидание, прямо свидетельствующее о существовании требований к действию актора. Соответственно, если в определение такого момента можно включить единицу времени, то и поставленную задачу или условия можно назвать моментом действия.

Иммерсивный симулятор как маркер жанра как раз является тем самым моментом действия, создающим ожидания ответственности.

В то же время иммерсивные симуляторы как концепция геймдизайна стали важной ступенью развития AAA-проектов с открытым миром, как последние релизы в серии The Legend of Zelda. Хотя подобные игры и не относят к традиционным иммерсивным симуляторам, по своим характеристикам они соответствуют установленным для жанра критериям. The Legend of Zelda: Breath of the Wild<sup>25</sup> предложила крайне широкие возможности системного взаимодействия с миром. Разработчики из Nintendo создали несколько инструментов, например, стагис, основанных на физических явлениях. Эти инструменты можно применять как в разрешении конфликтных ситуаций, то есть в сражениях, так и для решения головоломок. Не мало важно, что такие инструменты

позволяют воображению игрока создавать уникальные, не задуманные разработчиками, внутриигровые ситуации. Например, игроки довольно быстро обнаружили, что с помощью простого камня и стазиса можно попасть в центр игровой карты, где находится финальный босс, практически с самого начала игры.

Системность *The Legend of Zelda* получила закономерное развитие в следующей и последней на данный момент части главной линейки серии — *Tears of the Kingdom*<sup>26</sup>. Разработчики не только улучшили существующие механики, уже усвоенные и знакомые игровому сообществу, но и внедрили новые. Самым ярким новшеством стала возможность создавать полноценные механизмы из множества интерактивных объектов. При этом подобные механизмы могут применяться в самых разных сценариях: для сражений, перемещений по карте, экспериментов и самовыражения через творчество.

Таким образом, можно проследить, как идеи из отдельного узкого направления геймдизайна трансформируются в массовый, творчески и коммерчески успешный проект — совокупные продажи двух частей *The Legend of Zelda* перевалили за 50 млн копий.

Системность как компонент геймдизайна в связке с воображением реципиента является важным условием возникновения агентности, без которой невозможно достичь погружения игрока во вторичное пространство. Однако есть ли потенциал для развития инструментов и механик для большего вовлечения реципиента в виртуальное пространство?

Для ответа на этот вопрос важно определить ступени развития медиа искусств и того, как в них задействовалось воображение реципиента. Для этого разделим историю искусства на несколько этапов. В отношении невизуальных произведений, как музыки и литературы, уместно допустить, что воображение используется реципиентом для ментального воссоздания, а иногда и создания целой реальности, то есть пространства. Визуальные виды искусства воздействуют на зрительное восприятие, поэтому воображению реципиента не приходится создавать вторичное пространство на основе лишь описаний и переживаемых эмоций. Однако допустимо предположить, если мы рассматриваем участие воображения как неотъемлемый процесс в ходе диалога с произведением искусства, что в случае с визуально доступными произведениями воображение задействуется для расширения пространства, не задуманного или не обозначенного творцом. Важно понимать, что под расширение пространства попадает как ментальное взаимодействие со вторичной реальностью, так и физически воплощённое в виде фанатского творчества, как фанфикшн, «эдиты», «арты» и т.д.

С появлением интерактивных медиа возникла возможность перемены ракурса по воле реципиента. Движение внутри вторичного пространства, интерактивное развитие сюжета, агентность, иммерсивность, симуляционность и системность позволяют задействовать воображение для преобразования вторичного пространства инструментами, заложенными его создателями.

На всех перечисленных этапах взаимодействия с разными типами искусств расширение или создание пространства происходит не только и не сколько на территории визуального оформления, а на уровне смыслов.

Следующий этап развития интеракции с вторичными пространствами — создание реципиентом новых систем для более глубокого взаимодействия с виртуальным миром. Можно предположить, что реализовываться подобная концепция будет посредством применения самими игроками нейросетевых моделей. Яркий пример потенциала такой технологии — *Google Genie 3*. Однако существуют определённые риски создать неуправляемый геймдизайн и в то же время дать игроку слишком много свободы. Если сейчас игрок воспринимается как соучастник внутри интерактивного медиа, то с внедрением новых технологий он может стать соавтором, вследствие чего возникнет

вопрос: с кем будет вести диалог игрок нового образца? Иммерсивным продуктом, его разработчиком или самим собой?

Уже сейчас в современном интерактивном медиа как видеоигры всё может быть всем. Любой объект или субъект способен занимать сразу несколько ролей и выполнять множество функций, и в то же время одна любая механика способна отвечать сразу ряду задач. В ближайшем будущем, если только оно пойдёт по представленному сценарию, будут необходимы исследования новой агентности, в которой граница между подконтрольным образом и физически существующим контролёром станет ещё более размытой.

#### Примечания:

<sup>1</sup> Сорокин П.С. «Трансформирующая агентность» как предмет социологического анализа: современные дискуссии и роль образования. М.: Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», 2021. С. 125–126.

<sup>2</sup> Emirbayer M., Mische A. What is Agency? *American Journal of Sociology*, 1998. Pp. 970–971.

<sup>3</sup> Staines D. *Immersive Sims and Moral Gameplay: A Case Study from Deus Ex*. Paidia, 2023.

<sup>4</sup> Harrison S., Tatar D., Sengers P.: *The three paradigms of HCI*. Conference on Human Factors in Computing Systems, 2007.

<sup>5</sup> Полева Н.С. К проблеме иммерсивности реальных и виртуальных пространств. М.: Новые психологические исследования, 2023. С. 30–35.

<sup>6</sup> Blue Sky Productions, *Ultima Underworld: The Stygain Abyss*, 1992, США.

<sup>7</sup> Looking Glass Studios, *System Shock*, 1994, США.

<sup>8</sup> Ion Storm, *Deus Ex*, 2000, США.

<sup>9</sup> Peel J. The creator of Deus Ex reviews Dishonored, Zelda, and Fallout 4. *PCGamerN*, 2020.

<sup>10</sup> Manolya Kavakli, Cinzia Cremona, Dan Staines, Myles Blasonato. *Immersive Sims: A new paradigm or a new game genre?* *Human-Computer Interaction. Theoretical Approaches and Design Methods*, 2022.

<sup>11</sup> Серия видеоигр Thief выходит с 1998 года и насчитывает уже пять проектов. Первая часть с подзаголовком The Dark Project разработана Looking Glass Studios, в которой трудился Уоррен Спектор.

<sup>12</sup> Серия видеоигр Dishonored разработана Arkane Studios и выходит с 2012 г., насчитывает три части.

<sup>13</sup> Arkane Studios, *Prey*, 2017, США, Франция,

<sup>14</sup> Arkane Studios, *Deathloop*, 2021, США, Франция.

<sup>15</sup> Warren S. Warren Spector`s Commandments of Game Design. *GameIndustry.biz*, 2013.

<sup>16</sup> Самойленко М. Five pillars of immersive sims. *Medium*, 2018.

<sup>17</sup> Arkane Studios, *Prey: Mooncrash*, 2018, США, Франция.

<sup>18</sup> Wilson R. Mooncrash: Resetting the Immersive Simulation. *GDC Game Conference*, 2019.

<sup>19</sup> Arkane Studios, *Redfall*, 2023, США, Франция.

<sup>20</sup> Yin-Poole W. Microsoft Abandons Redfall and Cancels DLC After Shutting Developer Arkane Austin Down. *IGN*, 2024.

<sup>21</sup> Серия Perfect Dark, созданная студией Rare, выходила с 2000 года. В 2025 году Microsoft отменила разработку амбициозного перезапуска серии, создававшегося в течение нескольких лет.

<sup>22</sup> The Chinese Room, Vampire: The Masquerade — Bloodlines 2, 2025, Великобритания.

<sup>23</sup> Yin-Poole W. Paradox Takes the Blame for Vampire: The Masquerade — Bloodlines 2 Sales Flop, Announces \$37 Million Write-Down. IGN, 2025.

<sup>24</sup> WolfEye Studios, Weird West, 2022, США.

<sup>25</sup> Nintendo, The Legend of Zelda: Breath of the Wild, 2017, Япония.

<sup>26</sup> Nintendo, The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, 2023, Япония.

**Сведения об авторе:** Елисеев Матвей Алексеевич, магистрант Института кино и телевидения (ГИТР)

E-mail: [matvey-eliseev@masskult.ru](mailto:matvey-eliseev@masskult.ru)

**Information about the author:** Matvey A. Eliseev, Master`s Degree student at the Institute of Cinema and Television (GITR)

E-mail: [matvey-eliseev@masskult.ru](mailto:matvey-eliseev@masskult.ru)