

Чжан Цзэхао, магистрант
Амурский государственный университет

ИССЛЕДОВАНИЕ ПАРАДИГМ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИММЕРСИВНОСТИ В СОВРЕМЕННЫХ RPG-ИГРАХ НА ОСНОВЕ КОГНИТИВНОЙ ПСИХОЛОГИИ И НАРРАТИВНЫХ ТЕОРИЙ

Аннотация. В статье системно деконструируется «иммерсивность» на два измерения: «иммерсивность механизмов» и «нарративная иммерсивность». На этой основе исследуется, как модели когнитивной психологии, такие как теория нарративной транспортировки и воплощенного познания, могут быть трансформированы в конкретные инструменты дизайна

Ключевые слова: Иммерсивность, когнитивная психология, нарративные теории, парадигма игрового дизайна, аффективные вычисления

Современные видеоигры, особенно ролевые (RPG), стали важным медиумом, формирующим культурный опыт современности. Их основная привлекательность заключается в «иммерсивности» – психологическом состоянии глубокого вовлечения и погружения игрока в виртуальный мир. Однако на протяжении долгого времени процесс создания этой иммерсивности в основном опирался на личный опыт, творческую интуицию и метод проб и ошибок разработчиков, не имея систематической научной основы в качестве руководства. Эта «ремесленная» модель не только ограничена в эффективности, но и делает дизайн качественной иммерсивности трудным для воспроизведения и передачи.

Для решения этой задачи в данной статье предлагается инновационная парадигма дизайнерского исследования. Опираясь на два столпа – когнитивную психологию и трансмедийные нарративные теории, эта парадигма нацелена создать научную структуру для дизайна игровой иммерсивности, которую можно анализировать, применять на практике и проверять. Её ключевая ценность заключается в переводе игрового дизайна из «тёмного искусства», зависящего от вдохновения, в «научную инженерию», основанную на законах человеческого познания и принципах нарратологии, тем самым повышая эффективность дизайна и художественный уровень произведений. На рисунке 1 представлена диаграмма состояний потока игрока.

В традиционных дискуссиях иммерсивность часто рассматривается как единое понятие. В данной статье предлагается её системная деконструкция на два взаимосвязанных, но самостоятельных измерения:

Иммерсивность механизмов проистекает из глубокого взаимодействия между игроком и основными игровыми системами, её оптимальное состояние – это переживание «потока», описанное психологом Михаем Чиксентмихайи. Когда игровой вызов и навыки игрока идеально сбалансированы, а игра предоставляет четкие цели и немедленную обратную связь, игрок погружается в состояние полной концентрации и потери ощущения времени. На примере серии «Dark Souls» её точная боевая система, строгие механизмы наказания и высокие требования к мастерству игрока совместно создают напряжённую, но справедливую среду испытаний. Огромное чувство достижения, которое игрок испытывает после бесчисленных поражений и окончательной победы над могущественным врагом, является кульминационным проявлением иммерсивности механизмов. Эта иммерсивность укоренена в цикле прямой обратной связи между моторным познанием игрока и системой.

Нарративная иммерсивность, в свою очередь, проистекает из глубокого эмоционального и когнитивного вовлечения игрока в мир игры и её историю. Это не просто «наблюдение» за сюжетом, а «жизнь» внутри него. Например, «Disco Elysium» через свою обширную систему диалогов и кабинет мыслей успешно позволяет игроку «симулировать» процесс идеологических поисков.



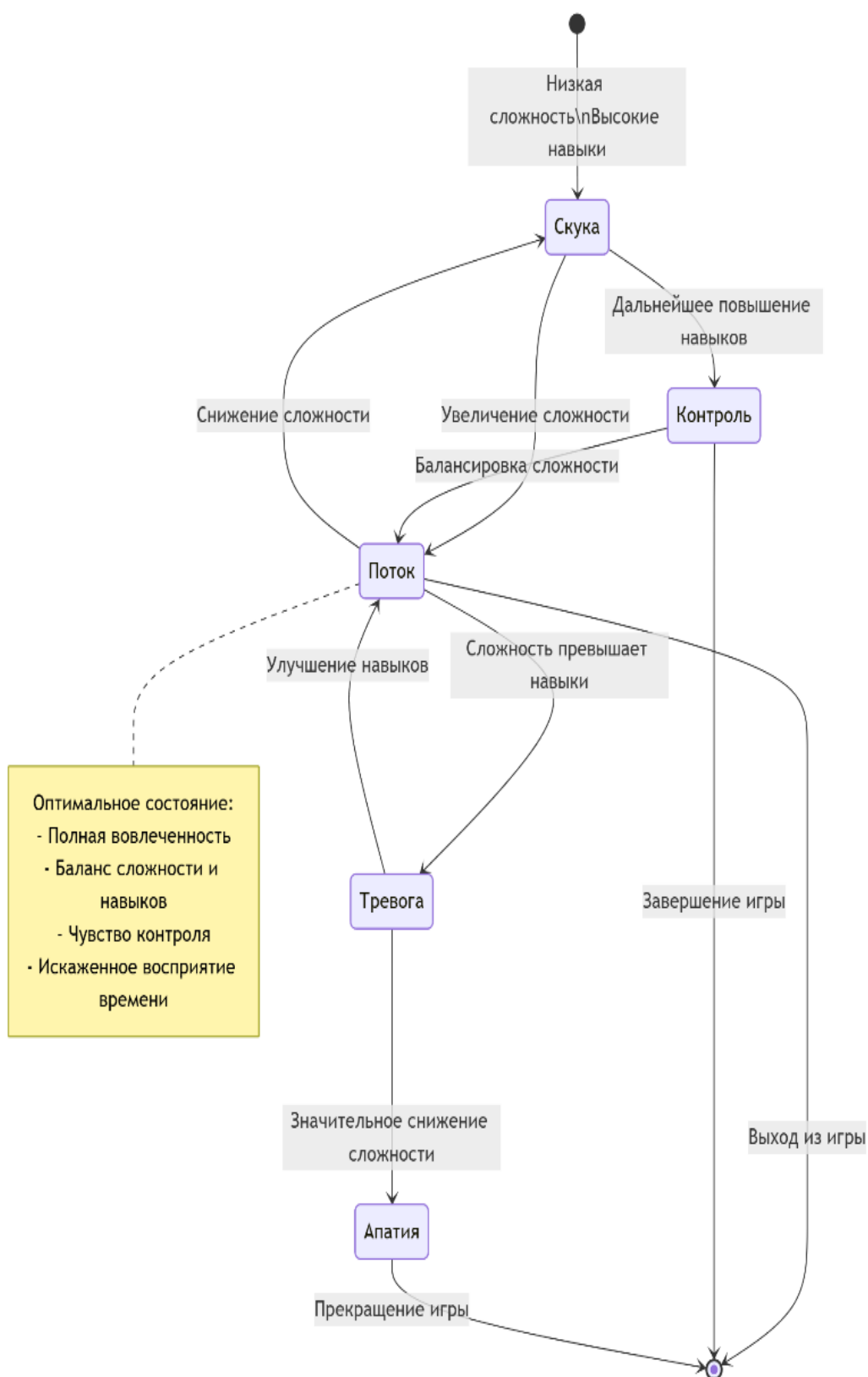


Рис. 1

Каждый выбор, совершаемый игроком, является не просто инструментом продвижения сюжета, но и формированием мировоззрения и системы ценностей его персонажа. Эта иммерсивность зависит от эмпатии игрока к ситуации персонажа, интереса к развитию повествования и убедительности мира.



По-настоящему великая RPG, такая как «The Witcher 3: Wild Hunt», умело объединяет эти два вида иммерсивности. Её боевая система и алхимия обеспечивают иммерсивность механизмов, в то время как сложные моральные выборы и далеко идущие последствия сюжета значительно усиливают нарративную иммерсивность.

Ценность теории заключается в руководстве практикой. В данной статье две ключевые теории когнитивной психологии трансформируются в конкретные инструменты дизайна.

Теория нарративной транспортировки описывает психологический процесс погружения индивида в мир повествования, характеризующийся эмоциональной вовлеченностью, когнитивной сосредоточенностью и визуальными образами. В игровом дизайне эта теория может быть количественно оценена и направлена. Например, с помощью технологии биологической обратной связи (отслеживание взгляда, мониторинг сердечного ритма) можно в реальном времени измерять физиологические реакции игрока при столкновении с моральными дилеммами (такими как «выбор меньшего из двух зол» в «Ведьмаке 3»). Разработчики могут на основе этого корректировать ритм повествования, интенсивность музыки и визуальную подачу, тем самым эмоционально «усиливая» последствия решений, укрепляя опыт транспортировки. Сами игровые механизмы, такие как система непредвиденных последствий в «Ведьмаке 3», проявляющаяся лишь после завершения задания, являются блестящим применением теории нарративной транспортировки, придавая выбору игрока весомый эмоциональный груз.

Теория воплощенного познания утверждает, что познание происходит не только в мозге, но тесно связано с сенсомоторной системой тела. В игровом дизайне это означает, что физический ввод игрока (такой как точное время нажатия кнопок, тактильная отдача контроллера) может напрямую влиять на его психологическое состояние. В «Sekiro: Shadows Die Twice» система парирования, напоминающая удар по наковальне, благодаря точным ритмическим требованиям, ярким визуальным эффектам и сильной вибрации контроллера, наделяет действие «отражения» непревзойденным чувством телесности и напряженности. Это физическое участие через механизмы воплощенного познания углубляет у игрока чувство «присутствия» в игровом мире, тем самым усиливая иммерсивность.

Интерактивность видеоигр предоставляет им нарративу уникальный потенциал, превосходящий традиционные линейные медиа. Теория «навигационного нарративного пространства», предложенная Генри Дженкинсом, предлагает постмодернистскую перспективу для понимания игрового повествования. В этом пространстве история не рассказывается, а конструируется через акты исследования игрока.

«Disco Elysium» является идеальным примером этой теории. Её обширная диалоговая система, по сути, представляет собой сложную базу данных графов, управляемую «проверками навыков». Каждый диалоговый узел является потенциальной ветвью сюжета, а характеристики игрока, уровень навыков и предыдущие выборы совместно определяют доступные пути. Такой дизайн делает процесс повествования подобным «квантовому измерению»: до того, как игрок сделает выбор, множественные сюжетные возможности существуют одновременно (суперпозиция); и каждый выбор диалога игроком подобен акту измерения, заставляющему нарративную волновую функцию «коллапсировать» в уникальный, специфический путь сюжета. Эта нелинейная нарративная структура, основанная на базе данных, передает инициативу повествования игроку, создавая высоко персонализированную нарративную иммерсивность.

Для интеграции вышеупомянутых теорий в данной статье предлагается концепция динамической структуры дизайна под названием «Эмоциональное Гравитационное Поле». Эта структура направлена с помощью аффективных вычислений позволить игровому миру органично, последовательно и эмоционально глубоко реагировать на действия игрока.

Данная структура будет отслеживать ряд ключевых параметров, формирующих многомерный вектор:

- Вектор выбора игрока: Фиксирует склонность игрока к принятию решений в ключевых моральных, стратегических и социальных ситуациях.



- Матрица отношений с NPC: Количественно оценивает уровень близости, влияния и историю взаимодействий между игроком и различными неигровыми персонажами.
- Индекс состояния мира: Отражает макро-состояние игрового мира в политическом, экономическом, экологическом и других аспектах.

Эти параметры взаимосвязаны и совместно определяют динамическое «эмоциональное гравитационное поле», окружающее персонажа игрока. Например, игрок, склонный к насилию и обману, своим «эмоциональным гравитационным полем» будет отталкивать NPC доброго лагеря, одновременно привлекая подобных негодяев, и может сделать стражу в некоторых регионах более бдительной или повысить цены. И наоборот, благородный персонаж получит противоположный эффект. Эта структура выходит за рамки традиционной системы репутации; это не простой бинарный переключатель, а непрерывное поле, способное симулировать динамическую эволюцию эмоций, идеологий и социальных отношений, обеспечивая реакцию игрового мира, которая не только соответствует внутренней логике, но и вызывает у игрока глубокий эмоциональный резонанс.

В данной статье системно обоснованы целесообразность и ценность построения парадигмы дизайна иммерсивности для RPG на основе когнитивной психологии и нарративных теорий. Путем деконструкции иммерсивности, инструментализации психологических моделей и анализа постмодернистских нарративных структур был предложен путь перевода игрового дизайна от опоры на интуицию к научному руководству.

Список литературы:

1. Тайнан С. Геймдизайн. Рецепты успеха лучших компьютерных игр от Super Mario и Doom до Assassin's Creed и дальше / С. Тайнан // Sprint Book. – 2025.
2. Шрайбер Я. Игровой баланс. Точная наука геймдизайна / Я. Шрайбер, Б. Ромеро // Питер. – 2024.

