

Философия и культура

Правильная ссылка на статью:

Рузанов И.В., Чумакова Т.Н. От игрового вовлечения к творческому мышлению: культурно-философский анализ игровых механик Genshin Impact // Философия и культура. 2025. № 8. DOI: 10.7256/2454-0757.2025.8.75498 EDN: VEASGB URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=75498

От игрового вовлечения к творческому мышлению: культурно-философский анализ игровых механик Genshin Impact

Рузанов Илиас Вальтерович

ORCID: 0009-0004-8545-7655

аспирант, кафедра иностранных языков и социально-гуманитарных дисциплин; Донской государственный аграрный университет

346493, Россия, Ростовская обл., Октябрьский р-н, поселок Персиановский, ул. Кривошлыкова, зд 24

✉ ilias.ruzanov.pub@mail.ru



Чумакова Татьяна Николаевна

кандидат педагогических наук

доцент, Донской государственный аграрный университет (Персиановский); Донской государственный аграрный университет

346493, Россия, Ростовская обл., Октябрьский р-н, поселок Персиановский, ул. Кривошлыкова, зд 24

✉ tana201025@mail.ru



[Статья из рубрики "Философия познания"](#)

DOI:

10.7256/2454-0757.2025.8.75498

EDN:

VEASGB

Дата направления статьи в редакцию:

12-08-2025

Аннотация: В статье проводится анализ специфических игровых механик видеоигры Genshin Impact, обеспечивающих высокий уровень удержания и эмоциональной вовлеченности пользователя, включая изучение интерфейсов, экономических моделей и нарративных структур. Видеоигра рассматривается как репрезентативный пример современной цифровой культуры, в которой воплощаются архетипические принципы

игры, описанные Й. Хейзинга и Р. Кайуа. Предметом исследования является система игровых механик, обеспечивающих удержание и эмоциональное вовлечение игроков. Конкретные игровые механики, рассмотренные в статье: система гача, модели искусственного замедления прогрессии, нарративные техники формирования привязанности к персонажам, а также принципы организации игрового пространства и событий, поддерживающие постоянную активность игрока. Центральное место в работе занимает деконструкция механизмов управления вниманием и анализ формирования поведенческих паттернов. Методологической основой выступили: анализ единичного случая, герменевтический анализ игрового текста, а также концептуальный аппарат теории бисоциации. В ходе исследования проанализированы такие механики, как система гача, искусственное замедление прогрессии, «правило сорока секунд» и нарративный дизайн, которые были рассмотрены как сложная система эмоционального и когнитивного воздействия. Новизна исследования заключается в синтезе культурфилософского подхода и инструментария *game studies* для выявления специфики игрового вовлечения. В статье реализован компаративный анализ классических теорий игры Й. Хейзинга и Р. Кайуа с современными практиками геймдизайна. Проведено детальное исследование игровых механик *Genshin Impact*, не как изолированных элементов, а как единой системы, синергетический эффект которой обеспечивает долгосрочное вовлечение и формирование регулярной игровой практики. Установлено, что убедительность и удерживающий потенциал *Genshin Impact* достигаются за счет тонкого сочетания элементов азарта (*alea*), нарративного погружения (*mimicry*) и формирования ритуализированных практик, что приводит к формированию устойчивых моделей игрового поведения. Результаты исследования вносят вклад в понимание механизмов функционирования видеоигр как социокультурного феномена и задают перспективы для дальнейшего изучения психологии игрового опыта.

Ключевые слова:

видеоигра, игра, творческое мышление, игровые механики, геймификация, эмоциональное вовлечение, система удержания, убедительность, познавательная деятельность, *game studies*

Индустрия видеоигр, ставшая неотъемлемой частью современной цифровой культуры, порождает уникальные формы взаимодействия человека с виртуальными средами. Эти среды, организованные по принципу «магического круга» (Й. Хейзинга), представляют собой не просто развлечение, но и сложно устроенные системы, целенаправленно воздействующие на когнитивные и эмоциональные процессы пользователя. В данном контексте особый интерес представляют *free-to-play* (условно-бесплатные) проекты, экономическая модель которых напрямую зависит от их способности удерживать внимание игрока в долгосрочной перспективе. В качестве репрезентативного кейса для такого анализа выступает игра *Genshin Impact* (miHoYo/HoYoverse, 2020), демонстрирующая исключительные коммерческие и культурные показатели. Её успех обусловлен не только высоким бюджетом производства, но и продуманной системой механик, направленных на формирование устойчивой игровой привычки и эмоциональной привязанности.

Игра как важнейший социокультурный феномен закономерно стало предметом культурфилософской рефлексии крупнейших отечественных и зарубежных ученых. Начиная с последних десятилетий прошлого века, одним из важнейших компонентом

игровой сферы, а в особенности многообразных игровых практик, стала, порожденная современными цифровыми технологиями, видеоигра. Значительность данного компонента обусловила даже то, что в настоящее время видеоигры становятся детерминантами в том числе и для изучения человеческого поведения, творческого мышления и эмоциональной вовлеченности в человеческие практики. В статье предлагается междисциплинарный подход к анализу игровых механик как важнейшего социокультурного детерминирующего фактора творческого мышления, выступающего, в свою очередь, в качестве первоосновы совокупности компонентов процесса геймификации познавательной и образовательной деятельности. Это позволяет не только понять, что роль видеоигр в анализе когнитивной деятельности индивидов не сводится лишь к рассмотрению их как факторов удержания внимание игроков. Напротив, открывается возможность на основе исследования их принципов и механизмов предложить новые методы для применения игровых принципов в образовании, науке и других сферах.

Целью статьи является выявление и анализ ключевых игровых механик *Genshin Impact*, задействованных для эмоционального вовлечения и долгосрочного удержания игрока, через призму культурфилософских концепций игры и теории бисоциации.

Для ее реализации необходимо решить следующие задачи:

- контекстуализировать феномен видеоигры в рамках классических теорий игры (Й. Хейзинга, Р. Кайуа);
- провести операционализацию понятий «игровая механика», «вовлеченность» и «удержание»;
- деконструировать конкретные механики *Genshin Impact* (гача, замедление прогрессии, нарративный дизайн);
- проанализировать, как игровые механики, через механизм бисоциации, создают новое смысловое единство, обеспечивающее игровой опыт.

Методологическую основу составил междисциплинарный подход, включающий:

- анализ единичного случая (*Genshin Impact*) для получения детального понимания работы его механизмов;
- герменевтический метод в интерпретации игрового текста в широком смысле, включая правила, визуальный ряд, нарратив для выявления скрытых смыслов и структур;
- концептуализация применения теорий и понятийных аппаратов из смежных областей, такие как концепция «магического круга» Й. Хейзинга, категории игр Р. Кайуа и теория бисоциации в качестве аналитического инструмента для деконструкции игрового опыта.

Творческое мышление представляет собой сложный когнитивный процесс, характеризующийся способностью к генерации новых, оригинальных идей, решений и, в области познания - новых концепций. Детерминирующими факторами творческого мышления выступают индивидуально-психологические особенности, такие как: интеллект, креативность и мотивация. Их состояние и специфика зависят от динамической среды, в которой формировался и находится человек, норм и практик, которым он следует. В частности, изначально склонный к творческому мышлению человек обладает «большей рабочей памятью, где происходят операции логического сопоставления разнообразной информации, извлекаемой из ресурсов долговременной

памяти» [\[1, с. 142\]](#). Формирование творческого мышления происходит через взаимодействие этих факторов в процессе познания, обучения и социального взаимодействия.

В образовательном контексте геймификация, опирающаяся на творческое мышление, способствует развитию метакогнитивных навыков, повышению мотивации и формированию нелинейных стратегий решения образовательных задач. Ключевыми аспектами здесь выступают:

- использование игровых нарративов для моделирования сложных систем и явлений;
- внедрение элементов соревновательности и кооперации, активизирующих когнитивную гибкость;
- применение прогрессивных систем обратной связи, поддерживающих исследовательское начинание.

Творческое мышление выступает не только как цель, но и как необходимое условие эффективной геймификации познавательной и образовательной деятельности. Сложность исследования процессов творческого мышления заключается не только в сложности наблюдения за тем, что происходит в сознании людей, но и в междисциплинарном характере творчества, что расширяет возможности ее концептуализации, но ограничивает нас в выведении надежных методологических оснований. Структурой и особым способом социокультурных практик, содержащих в себе одновременно как начала человеческой проницательности, направленной на создание нового, так и рациональности, благодаря которой продуцируются компоненты деятельности, является игра.

Игра представляет собой универсальный механизм освоения действительности, выполняющий адаптационную, коммуникативную и смыслообразующую функции. Как социокультурный феномен, игра служит инструментом трансляции социальных норм, средством сохранения и передачи культурных ценностей и пространством для экспериментов с социальными ролями. В контексте современной цифровой культуры игровые механики проникают в различные сферы человеческой деятельности. Культурно-философский анализ, осуществленный в фундаментальных и детализированных работах Й. Хейзинга [\[2\]](#) и Р. Кайуа [\[3\]](#) позволяет переосмыслить игру на качественно новом уровне - как фундаментальный способ бытия, предшествующий рациональным формам познания. Иммерсивные свойства игры обуславливают эффективность ее применения как в познавательных, так и образовательных и научных практиках.

Игра как глобальное и универсальное явление является неотъемлемой составляющей человеческой деятельности. По определению Й. Хейзинга «мы можем назвать игру с точки зрения формы, некоей свободной деятельностью, которая осознается как ненастоящая, не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами» [\[2, 39\]](#). Видеоигра, будучи технологически продвинутой формой игры, внедряет эту деятельность в магический круг – «по форме и функции суть игровые пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, где имеют силу свои особые правила» в цифровом виде, т. е. в виртуальном

пространстве с жестко запрограммированными правилами [\[2, с. 34–35\]](#).

Р. Кайуа предложил «разделить игры на четыре основные рубрики, в зависимости от преобладания важности в той или иной игре состязательности, случайности, симуляции или головокружения» и назвал их *agon* (состязание), *alea* (случайность), *mimicry* (симуляция) и *ilinx* (головокружение) [\[3, с. 37–38\]](#). *Genshin Impact* представляет собой синтез этих принципов: *mimicry* (погружение в роль путешественника), *alea* (гача-механика), *agon* (прохождение подземелий) и *ilinx* (ощущение потока в исследовании мира). Синтез четырех принципов и попеременная смена фокуса внимания между ними создает необходимые условия для формирования сложного и устойчивого игрового опыта.

По А. С. Ветушинскому «есть три этапа в развитии игры: самыми древними являются телесные игры, затем (после появления письменности) возникают настольные игры, и лишь затем (после изобретения компьютера) – видеоигры [\[4, с. 63\]](#). Логичным образом видеоигры отсылают к настольным играм, а настольные к телесным. Возможность телесных игр заложена исключительно в возможностях человеческого тела. Они связаны с ходьбой, бегом, прыжками, уклонением и т. п. В настольных играх большее значение приобретает разум, так как они «принципиально теоретичны, то есть созерцательны» [\[4, с. 63\]](#). Будучи продолжением телесных игр, первые настольные игры связаны с передвижением. «И в сенете, и в королевской игре Ур игроки бросают аналоги игральных костей, чтобы как можно быстрее завершить свое путешествие», – отмечает А. С. Ветушинский [\[4, с. 63\]](#). Пространство, в котором раньше находился игрок, проецируется на игровую поверхность и является его репрезентацией, а фигура на доске – репрезентацией игрока. Так настольные игры «представляют собой рефлексия по поводу телесных игр» [\[4, с. 63\]](#).

Видеоигры – это принципиально новый этап развития игр, пришедший на смену настольным играм. Обуславливается это тем, что видеоигры «это не только то, на что мы смотри и во что играем; это еще и то, при помощи чего мы это делаем» [\[4, с. 59\]](#). Сами технологии, обеспечивающие возможность игры, существенным образом меняют как создание игры, так и ее процесс, форму, содержание и онтологические основания. В видеоиграх игрок так же, как и в настольных, занимает внешнюю позицию относительно игрового пространства, однако если в настольных играх часть игры осуществлялась в воображении игроков через взаимодействие с физическими выражениями реальных объектов, то в видеоиграх игровое пространство относительно автономно от игрока и «оживает – не в воображении игрока, но благодаря современным цифровым технологиям, проецирующим игровую реальность на экран» [\[4, с. 63\]](#). Магический круг, который раньше мог быть стадионом или ареной для телесных игр, игровой доской для настольных игр, трансформировался в качественно новое состояние и существует одновременно в реальности, виртуальности и воображении. Таким образом видеоигры – это «рефлексия второго порядка, отражение в квадрате» по отношению к настольным и, как следствие, телесным играм [\[4, с. 63\]](#). Таким образом, видеоигра является не только одним из наиболее комплексных воплощений цифровой культуры, но и продолжением формы освоения действительности, лежащей в основе всей человеческой культуры.

Любые преобразования и изменения в жизнедеятельности каждого человека прямо или косвенно соотносятся с фактором игры. Логика познания феномена игры ведет к синтезу изучающих его наук, формируя таким образом взаимосвязанный комплекс научных представлений относительно игры как целостной разнообразной системы. Уникальность

игрового бытия обусловлена способностью человека осмысливать мир, возможностью придавать определенный смысл вещам, событиям, явлениям. Игра является всеобъемлющим интегративным фактором существования человека, а также познания им окружающего мира и самого себя. Игра выступает фундаментальной характеристикой бытия, универсальным механизмом явления реальности, а игровая деятельность является действенным способом сочетания всечеловеческих констант и переменных.

Если, исходя из определения Й. Хейзинга, игра как универсальный феномен человеческой культуры создает пространство для свободного экспериментирования с реальностью, то видеоигра становится её наиболее технологически продвинутой формой, где этот потенциал раскрывается в полной мере. Поэтому именно в видеоигре наиболее репрезентативно воплощаются существенные характеристики и социокультурные спецификации феномена игры.

В цифровом пространстве видеоигр базовые принципы игрового взаимодействия – добровольное участие, строгое соблюдение правил и смыслообразующая деятельность обретают новое измерение благодаря сложным системам игровых механик. Именно эти механики, будучи современным воплощением архетипической игровой природы, позволяют трансформировать абстрактную возможность игры в конкретные механизмы управления вниманием и эмоциями игрока.

Достижение изложенной выше цели и решение связанных с нею задач, в первую очередь предполагают выявление творческих компонентов игры и в этом контексте рассмотрение далее проблемы управления вниманием и эмоциями игрока в процессе разработки убедительной видеоигры. Вовлеченный игрок способен достичь ощущения глубокого погружения, когда происходящие на экране события не уступают в своей ценности реальным и воспринимаются во всей возможной полноте. Вовлечение обеспечивается в первую очередь игровыми механиками – «определёнными способами реализации части игрового процесса» [\[5, с. 661\]](#). Комплекс задействованных игровых механик составляет геймплей через который игрок взаимодействует с виртуальным миром. Для нас интерес представляет то, с помощью каких механик формируется комфортная среда, в которой игрок добровольно занимается практикой преодоления искусственных препятствий и ограничений.

Творческое мышление зарождается на индивидуальном уровне, однако его реализация и развитие происходят в условиях взаимодействия с окружающей средой, в том числе через игровые системы. Видеоигры, такие как *Genshin Impact*, предоставляют уникальную цифровую среду, где сочетаются индивидуальная креативность и коллективное взаимодействие. В ней, несмотря на развлекательную основу, можно проследить, как игровые механики, от исследования открытого мира до искусственного замедления прогрессии, работают на удержание и вовлечение игрока. Наш интерес заключается в том, чтобы распознать структуру игровых механик.

Практические примеры использования игровых механик можно эксплицировать в концепции игрового дизайна *Genshin Impact*. Выбор именно этой видеоигры продиктован ее распространенностью, низким порогом входа и сильным социальным аспектом. Так, *Genshin Impact* бесплатна, но демонстрирует признаки AAA-проекта, что привлекает рядового игрока. Низкий порог входа обусловлен тем, что *Genshin Impact* изначально разрабатывалась для мобильных устройств. Таким проектам свойственно казуальное наполнение и репетитивный геймплей. Если у человека есть мобильное устройство с доступом в интернет – он уже может быть вовлечен в игру, где ограниченные события и ежедневные задания вплетены в картину виртуального мира, а система энергии мягко

направляет игрока возвращаться для получения наград.

Genshin Impact – видеоигра в жанре приключенческого экшена с открытым миром, элементами RPG, изначально ориентированная на мобильные платформы. Игроки отправляются в фэнтезийный мир Тейват (*Teyvat*), где они могут исследовать различные локации, выполнять задания, сражаться с NPC и другими игроками, собирать ресурсы и развивать своих персонажей. Присутствует система готовки, создания предметов, покупки и продажи предметов, а также множество персонажей с уникальными способностями и характеристиками, которых можно использовать в бою.

Как *Genshin Impact* становится убедительной для игрока? Разработчики намеренно исказили современные правила разработки с той целью, чтобы проработать как можно больше деталей для построения симуляции с обратной связью подобной реальности. Например, если игрок попадет в лагерь под открытым небом, то в нем обязательно будут спальные места, костер, палатка для приготовления пищи, оборудованы места для отдыха, занятия ремеслом и так далее. Вместо создания достоверной симуляции поведения волос персонажей на ветру, разработчики прописали несколько шаблонных анимаций, которые подстраиваются под условия происходящей сцены. А любые неординарные ситуации, которые обычно воспринимаются игроком как ошибки разработчиков, всегда будут иметь нарративное объяснение. Почему это важно?

Убедительные видеоигры побуждают игроков возвращаться и проводить как можно больше времени в видеоигре. Убедительность – один из наиболее эффективных параметров, повышающих чувство сопричастности у игрока. Сопричастность необходима разработчику для того, чтобы удерживать игрока и самому игроку для того, чтобы получать видеоигровой опыт в полном объеме. Также необходимо отметить, что *Genshin Impact* – условно-бесплатная видеоигра. Ее возможно пройти без вливаний денежных средств, однако она смоделирована таким образом, чтобы вызывать дискомфорт у игрока примерно на середине прохождения. Игровой процесс становится фрустрирующим, а развитие персонажа – рутинным. Для того чтобы вернуть ощущения глубокого погружения игроку необходимо заплатить хотя бы минимальное количество денежных средств. Может показаться, что в этом нет никакого смысла – игровой процесс стал крайне механическим, а видеоигра вместо погружения и развлечения вызывает раздражение и скуку. Однако намеренно введенные трудности имеют четкое обоснование, которым пользуются разработчики – нежелание игрока пропустить временные задания, потерять прогрессию и, возможно, самое важное – эмоциональная привязанность к персонажам.

Видеоигра создает убедительную симуляцию и погружает игрока в состояние, которое можно описать фразой «эмоции важнее смысла». Столкнувшись с искусственно замедленным продвижением игрок будет вкладывать в видеоигру реальные денежные единицы для того, чтобы растянуть время, проведенное в видеоигре. Здесь важно понимать, что игрок делает это не только ради геймплея, интересных заданий, стремлений отыгрыша «исследователя, киллера, ачивера или социальщика» [\[6, с. 173-174\]](#). Решающими для игрока являются эмоции, которые он испытывает. Техническая реализация проводится через внедрение «социальных триггеров»: игрок может получать бонусы, только когда друзья онлайн, а события активируются при достижении сообществом общей цели. Также активно используется сезонность: праздничные обновления, которые совпадают с календарем или динамический мир, антураж которого меняется в зависимости от времени года. Более тонкой, но всепроникающей механикой является замедление прогрессии – растягивание достижения целей через

недидеетические ограничения, такие как: ограниченная энергия, повышение сложности, снижение количества очков получаемого опыта и т. д. Это механизм, трансформирующий акт видеоигры из единовременного события в ритуализированную повседневную практику. Игрок привыкает ежедневно заходить в игру для выполнения рутинных действий, которые интегрируются в его распорядок дня, что формирует устойчивую привычку, где игра становится постоянным фоном жизни. Так с одной стороны создается усиленный эффект «незавершённого действия» — игрок будет возвращаться, чтобы однажды достичь своей цели и получить награду, даже если это требует значительного количества времени. С другой, игрок находится в страхе потерять уже достигнутый прогресс и упустить новые возможности для получения наград. Замедление прогрессии при неправильном использовании со стороны разработчиков может вызвать у игрока чувство фрустрации. При правильном и ограниченном использовании замедление прогрессии становится крепким компонентом осознанного вовлечения.

При этом сама по себе механика удержания не должна превращаться в манипуляцию игроком, иначе он начнёт сопротивляться вовлечению и покинет поле игры. Игрок должен чувствовать, что возвращается в игру не из страха упустить награду, а из искреннего желания прожить новый эмоционально насыщенный момент. Для этого фиксируются такие параметры как свобода и получение удовольствия. В них фиксируется мотивация продолжать игру и проецируется новый опыт.

Так, на удержание игрока также работает методика проставления точек интересов, которое работает по правилу сорока секунд. В основе дизайна открытого мира лежит принцип постоянного стимулирования внимания. «Правило сорока секунд» предполагает, что игрок наталкивается на микро-событие достаточно часто, чтобы не заскучать, но не настолько часто, чтобы это вызвало когнитивную перегрузку, где задача оптимально соответствует навыкам игрока, погружая его в иммерсивное состояние. Такой темп создает состояние потока – «полной поглощённости деятельностью, когда всё остальное отступает на задний план...» [\[7, с. 47\]](#). Правило сорока секунд наиболее эффективно при среднесрочных сессиях, когда выполненные игроком задания образуют небольшую цепочку. Такой темп отвечает ритму – игрок затрачивает достаточно времени для того, чтобы время, проведенное в видеоигре, не ощущалось им как потраченное зря, но недостаточно долго для того, чтобы игрок начал испытывать утомление.

Genshin Impact базируется на очень простых, но сильных нарративных конструктах, обладающих высокой побудительной силой. Например, игрок не желает отказываться от прогрессии в отношениях с симпатичным ему персонажем. Сформированная в условиях высокоуровневой сопричастности привязанность исключают рациональную оценку игрока, на место которой приходят эмоции. Игрок будет продолжать преодолевать искусственные замедления продвижения ровно как открывать новых персонажей для того, чтобы узнать подробности их историй, открыть для них все доступные предметы, способности и, конечно, выполнять с ними ежедневные, еженедельные и сезонные задания.

Игровые механики, основанные на эмоциональной вовлеченности и продуманной системе мотивации, демонстрируют важную закономерность: за кажущейся простотой стоит сложная работа творческого проектирования. Разработчики сознательно применяют специальные методы для создания игровых систем, а именно креативные техники. Наряду с функцией специального метода, эти же техники являются основополагающими при геймификации познавательной деятельности.

В своем концентрированном виде значение творческого мышления для разработки видеоигр проявляется в применении ими такого инструмента, как креативные техники. В контексте геймификации познавательной деятельности они **являются инструментом повышения творческого потенциала**, путем преобразования научной и образовательной деятельности с целью преодоления инерции традиционной линейной структуры. Сущностными чертами креативных техник является возможность системного развития гибкости мышления, генерации новых идей и адаптации к неопределенности. В контексте нашей работы креативные техники — это **атрибут геймификации**, переводящий рутинные научные и образовательные задачи в область творческого поиска, где решение проблем строится по принципам игрового вовлечения.

Творческий поиск на основе реализации креативных техник достаточно широко распространен среди разработчиков. Общие основания ключевых принципов форм творческого мышления определяют общность познавательных процессов. По своей природе «творческие идеи возникают из индивидуальных мыслей или индивидуальных прозрений, которые лишь впоследствии обрабатываются посредством коллективного взаимодействия» [\[8, с. 489\]](#). Несмотря на коллективную реализацию креативных техник, первоначальная идея возникает у одного из членов команды разработки и впоследствии обрабатывается коллективно. Следовательно, мы можем предположить экспликацию данного паттерна и создание на его основе своего рода мультипликативного эффекта – частное введение креативных техник и их коллективная реализация в контексте познавательной деятельности.

Нас интересует реализация разработок, а именно основания, на которые могли опираться разработчики для построения такой просчитанной системы воздействия на игроков. Поиск таких оснований организован на следовании техники бисоциации – концепции, разработанной А. Кестлером и философски осмысленной и уточненной М. К. Петровым в работе «Философские проблемы «науки о науке» [\[9\]](#). Бисоциация представляет собой когнитивный процесс, при котором две ранее несвязанные матрицы мышления соединяются, порождая новое смысловое единство. Бисоциация – «создание «кода» новой «матрицы» из кодов наличных матриц» [\[9, с. 32\]](#). Матрицы — устойчивые смысловые структуры, которые в бисоциации изначально не связаны, а термин «бисоциация» призван подчеркнуть независимый, автономный характер матриц, которые вступают в контакт в творческом акте, в то время как ассоциативное мышление оперирует элементами в рамках единой, уже существующей матрицы» [\[10, с. 656\]](#). Этот процесс включает в себя деконструкцию и синтез. Деконструкция, в нашем случае, это процесс разложения системы на компоненты по принципу эмоционального воздействия: ощущение незавершенности, стремление к продвижению, желание исследования, осязаемость проекций и чувство привязанности. Синтез – объединение элементов в новую целостность, каждый компонент которой воплощен в геймдизайне через механики видеоигры, которые апеллируют к потребностям игроков.

Реальные бисоциативные совмещения разрозненных элементов в *Genshin Impact* осуществляются на основании синтеза двух фонов из совершенно разных областей: гача и компрессионно-дистракционного аппарата. Гасяпон – торговый автомат по продаже непрозрачных капсул со случайным содержимым, от него произошло название жанра видеоигр с механикой гасяпона - гача. Компрессионно-дистракционный аппарат Илизарова – «аппарат (для репозиции и фиксации кости) в виде двух разъемных колец, удерживающих пропущенные через сращиваемые кости парные спицы и соединенных между собою посредством стягивающих винтов» [\[11, с. 1\]](#).

Основу системы удержания во много составляют те же правила и методы, по которым работают гасяпон и аппарат для остеосинтеза. Элементы случайности, пронизывающие геймплей, фиксируются в нарративном дизайне, дизайне локаций, внутриигровом магазине, временных заданиях, системы подсчета наград и т. д. Из действия компрессионно-дистракционного аппарата позаимствована методика действия, а намеренные нарушения правил геймдизайна есть сломанная кость. Так, непосредственно под контролем игрока всегда находится один персонаж из четырех, состоящих в собранном им отряде. Отряд формируется из доступных игроку на данный момент персонажей. Игромеханически и непосредственно на экране всегда отображается только один активный персонаж из четырех, при этом подразумевается передвижение всего отряда. По этой причине могут складываться ситуации, когда во время продвижения по сюжету игрок подходит для разговора к NPC, который является тем же персонажем, которым управляет сам игрок. Также игрок может сформировать отряд, в котором вовсе не будет главного героя истории и это никак не объясняется со стороны разработчиков. Подобные ситуации, как правило, вызывают лудонарративный диссонанс и могли бы лишить игрока желания продолжать проходить видеоигру, однако этого не происходит, и проблема не является сколько-нибудь существенной, не разрушает состояние потока и не уничтожает погружение при всей очевидности нарушений правил геймдизайна и повествования. Благодаря такого рода условностям, игрок не ограничен в вариантах состава своего отряда и получает полную свободу передвижения по внутриигровому миру.

Недостаток правдоподобия компенсируется в мелочах. *Genshin Impact* для игрока всегда выглядит привлекательно и стремится сформировать представление о себе как тактильной среде с явной обратной связью. На главных дорогах игрок всегда может заметить странников, а в городах NPC реагируют на действия игрока в свой адрес. Волосы, одежда и части тела персонажей естественным образом реагируют на позу, передвижение или положение персонажа, что было достигнуто не через реалистичную симуляцию тканей и волосяного покрова, а путем создания шаблонов анимаций под разные ситуации. Благодаря этому волосы персонажей одинаково убедительно лежат на плечах в состоянии покоя, а ткани плащей, в отсутствие реалистичной физики, убедительно развеваются на ветру. Внимательная проработка деталей при намеренном сломе ключевых принципов повествования и есть удлинение и фиксация сломанной кости аппаратом для образования костной мозоли, которая со временем твердеет и превращается в кость. Разработчики сломали кость, наложили аппарат и зафиксировали его, а заполнение сломов костной мозолью предоставили игроку. По аналогии с твердеющей костной мозолью игрок своими действиями усиливает полноту опыта, который он получает.

Гача-механика, заимствованная из японских игрушечных автоматов, стала мощным инструментом удержания игроков благодаря тонкому сочетанию азарта, психологии и продуманной монетизации. Рассмотрим, как именно она реализована в *Genshin Impact* на примере выхода нового персонажа. Игрок тратит игровую валюту на активацию баннера, получая взамен случайные предметы или персонажей разной степени редкости. В основе системы лежит принцип лутбокса с элементами непредсказуемости, который эксплуатирует естественную человеческую тягу к азарту и коллекционированию. Примерно раз в два месяца в видеоигре появляется баннер события для продвижения нового персонажа. Механика его получения выглядит следующим образом. Вероятность выпадения нового персонажа 1.6%, причем она повышается в десятки раз после 73 попытки и составляет 100% после 89 попытки, что называется системой мягкой жалости (*soft pity*). Также исключительно первую активацию игрок делает с вероятностью 50%.

Событие, во время которого можно получить персонажа, строго ограничено во времени и следующая возможность получения именно его появится не ранее чем через 6–12 месяцев. Высокий шанс при первой активации баннера побуждает игрока совершить хотя бы одну попытку, наличие выгодных наборов внутриигровой валюты – приобрести еще десятки активаций, а система мягкой жалости убеждает игрока в том, что он точно не останется без желанного приобретения, так как вероятность получения редкого предмета гарантированно возрастает. Это искажает случайность, добавляя элемент предсказуемости, что снижает фрустрацию и поощряет дальнейшие инвестиции времени или средств, создавая возбуждение от ожидания награды. Когда игрок активирует баннер, его мозг активирует те же нейронные пути, что и при азартных играх – ожидание награды вызывает выброс дофамина, создавая приятное возбуждение. В совокупности игрок попадает в циклический процесс, который можно обозначить как дофаминовая спираль. Сезонность игровых событий оказывает модулирующее воздействие на систему внутреннего подкрепления игрока, в то время как «дофамин, вызывающий положительное или отрицательное подкрепление при воздействии на «систему награды», способствует закреплению зависимости» [12, с. 35]. В сумме задействуются такие факторы как: «эмоциональное состояние игрока, его везение и невезение, чувство удовлетворения, риска, финансовое положение, а также выброс дофамина при выигрыше, чтобы сформировать зависимость и привычку постоянно возвращаться к игре» [13, с. 6–7]. Мы не преследуем цели дать оценку этической составляющей подобных практик или их клинического воздействия на игрока. Вместо этого мы рассматриваем гача-механику как структурный элемент игрового дизайна, обладающий уникальным потенциалом для преобразования познавательных процессов на основе творческого потенциала.

В долгосрочной перспективе гача-механика формирует у игрока привычку регулярно возвращаться в игру – ежедневные бесплатные открытия, бонусы за вход и прогрессивные награды за повторяющиеся действия превращают процесс в подобие ритуала, что работает на поддержание признания случая. Бесплатными наградами разработчиками искажается принцип категории игр *alea*, которой и является открытие виртуальных контейнеров. Исходы все еще «основаны на решении, не зависящем от игрока и никак не подконтрольном ему» [3, с. 44]. При этом игрок не рискует некоторой ставкой, а при нулевом риске не может быть никакого пропорционального ему вознаграждения. Значит вознаграждение в отрыве от риска не несет необходимости отдачи игроком себя воле случая. Игроку предоставлен инструмент в виде внутриигрового магазина для заполнения этой недостающей части и раскрытия полноты *alea*, так как «задача *alea* не в том, чтобы отдавать выигрыш...» [3, с. 45]. Уже с принятием риска, игрок начинает испытывать трепет перед игрой и становится склонным к мистификации результата и суевериям относительно его. В поисках знаков и овладении талисманами для привлечения удачи, игрок может даже временно отказаться от игры, если решит, что в конкретный момент времени случай ему не благоволит, ведь «для вверяющегося судьбе соблазнительно попытаться предвидеть ее приговор или привлечь ее благосклонность» [3, с. 84].

Система удержания работает по принципу биологической адаптации. Намеренная диспропорция между желаемым и имеющимся удовлетворяется поступательно и в небольших объемах. Каждый элемент геймплея выполняет функцию спицы, постепенно формируя у игрока новые поведенческие паттерны. Процесс имеет двойственную природу: с одной стороны, он искусственно ограничивает свободу игрока, с другой – предоставляет инструменты для преодоления этих ограничений через небольшие

достижения. Так игроку обеспечивается контекст «аутотелического переживания». В преодолении ограничений «отчуждение уступает место вовлечённости, скуку сменяет радость, беспомощность превращается в ощущение собственной силы» [\[7, с. 766\]](#). Аналогично тому, как костная мозоль сначала представляет собой мягкую ткань, а затем медленно минерализуется, поведение игрока трансформируется от хаотичных действий до устойчивых поведенческих паттернов. При этом разработчики контролируют «скорость сращения» через параметры игрового баланса - частоту выпадения редких предметов, сложность испытаний, лимиты на ежедневные активности и т. д. В итоге, чем дольше и регулярнее он играет в *Genshin Impact*, тем больше и сильнее он хочет продолжать играть.

Немаловажен и уровень сложности задач, которые решает игрок. Согласно теории потока, чувство счастья, которое должен испытывать игрок, находится между двумя пограничными состояниями: скуки и тревоги. От поддержания баланса между двумя состояниями напрямую зависит уровень вовлеченности — «существует определенная граница, за которой дальнейшее увеличение мотивации приводит к ухудшению результатов: за ее пределами сложность задачи становится слишком большой, индивид начинает испытывать чувство тревоги, и эффективность его деятельности снижается; и наоборот, если принуждение индивида к успеху оказывается слишком слабым, он может начать испытывать чувство скуки или даже апатию» [\[14, с. 97\]](#). Уровень сложности задач в видеоигре варьируется и может отклоняться к одной из крайностей, однако всегда остается в рамках границы, обеспечивающей умеренную сложность в частности и формирующей средний уровень мотивации на протяжении всего проживания опыта игры в *Genshin Impact*. Согласно теории самодетерминации, «люди добровольно занимаются каким-либо делом, будь то игра или даже работа, в том случае, если оно удовлетворяет три психологические потребности: потребность чувствовать себя компетентным в своем деле, потребность иметь выбор при принятии решения и потребность чувствовать связь с другими людьми во время выполнения дела» [\[15, с. 126\]](#). Удовлетворению этих потребностей способствует удовлетворение трех базовых потребностей: «компетентности, автономии и связанности» [\[16, с. 68\]](#). В *Genshin Impact* удовлетворение каждой из потребностей в совокупности формурует подлинное внутренне мотивированное поведение игрока, несмотря на их интегративную специфику. «Внешне мотивированные действия также могут стать самоопределяемыми по мере того, как индивид идентифицируется с их регуляцией и полностью усваивает её», что в контексте нашей работы означает следующее – необходимость выполнения тех или иных игровых действий исходит не из требований видеоигры, а из сформированного запроса у игрока [\[16, с. 74\]](#). Следовательно, можно предположить что состояние потока, возникающее при игре в *Genshin Impact*, способствует вовлеченности не систематически, но системно. Оно достигается не за счет выполнения задач и достижения целей самих по себе, а через содействие в удовлетворении потребностей игрока и реализации его бытийственного потенциала.

Синтез приведенных выше наличных кодов матриц, внедренный в видеоигру, порождает механику удержания, работающую по принципу контролируемого напряжения. Раздражители, такие как искусственный дискомфорт и навязанная необходимость счастливой случайности, уравновешены продуманной системой наград, отзывчивым нарративом и тактильной привлекательностью мира. Естественная реакция на раздражитель – бросить игру, замещается побуждением к небольшим действиям, влекущим вознаграждение. Систематичность действий и убедительный нарратив в итоге усиливают привязанность к игровому миру.

Для какого креативного прорыва и в сочетании с каким компонентом может в перспективе использоваться система убедительной сопричастности *Genshin Impact* мы не можем знать однозначно, но можем очертить ее возможности в рамках нашего исследования. Системная организация *Genshin Impact* может послужить значительным основанием для исследования того, каким образом возможно скорректировать познавательную деятельность, более глубоко интерпретировать и проанализировать для эпистемологической переориентации.

Особый интерес структурная организация сопричастности в *Genshin Impact* представляет для проработки вопроса о чувственно-эмоциональном начале познавательной деятельности. То, что кажется очевидным для обыденного сознания, может оказаться не таким для философского сознания. Если речь идет о научном познании, обращение к эпистемологии может показать, что стремление объяснить этот процесс, опираясь на субъекта познания – человека, нередко рассматривается как опасная тенденция, которая может привести к психологизации познавательного процесса и лишить знание форм внеличного существования. В связи с этим, эпистемология долгое время считалась пристанищем так называемой бессубъектной методологии исследования познавательных процессов. Бессубъектное рассмотрение позволяет выявить общие закономерности роста и развития знания, однако лишь с тем ограничением, что разум принимается как абстрактная, безличная условность. Между тем, в познавательной деятельности задействован не только мыслительный процесс «в вакууме», но и воля, эмоции, целеполагание, убеждения, социальные контексты исследователя. Также стоит отметить, что области применения выработанных знаний не соотносятся только с рациональным аспектом применения и не могут как быть познаны, так и быть выраженными исключительно на основе логики и формализации.

Рассматривая в целости процесс познания, мы не можем игнорировать внелогические механизмы работы сознания. Однако возможно скорректировать их таким образом, что затруднения будут не останавливать деятельность, а наделять ее возможностями для критической рефлексии. Когда исследователь в чем-либо сомневается, его сомнение может быть использовано для новых попыток импликации результатов и поиска иного, рационального объяснения. При столкновении с беспокойством, связанным с выработкой знания, неприменимого в структуре деятельности, ему может быть найдена замена или пересмотрены положения, на которых оно базируется. Такие процедуры, реализованные через механики удержания в *Genshin Impact* могут поддерживать интерес исследователя на высоком уровне. В рассмотрении познавательной деятельности через геймификацию в целом и акт творческой деятельности в частности, мы можем увидеть наличие широких возможностей для включения иммерсивных элементов, работающих на формирование осознанного вовлечения.

Игровые механики, основанные на принципах творческого мышления, представляют собой эффективный инструмент для трансформации образовательных и научных практик. Через исследование игры как культурного феномена и практический разбор механик *Genshin Impact* было выявлено, что убедительность в видеоигре достигается через сочетание эмоционального вовлечения и принципов управляемой адаптации. Эти механизмы, благоприятно влияют на комфорт игрока, от которого требуется преодолевать препятствия и затруднения во время игры. Будучи адаптированными для неигровых контекстов, игровые механики могут способствовать формированию геймификационных образовательных моделей и стимулировать научное творчество.

Игровые механики, основанные на принципах творческого мышления, обладают трансформационным потенциалом. Они не только формируют новые модели поведения,

но и переопределяют саму логику взаимодействия человека с информационными системами.

Современная познавательная и образовательная деятельность сталкивается с рядом затруднений таких как: стремительный рост объема информации, необходимость овладения новыми компетенциями, а также разнородность действий обучающихся. Эти затруднения задерживают появление прорывных достижений в познавательной деятельности, так как снижают эффективность освоения образовательных программ и, как следствие, способствуют недостаточному уровню профессиональной подготовки выпускников.

В качестве ключевого условия преодоления указанных затруднений выступает развитие и активное применение творческого мышления. Для его успешной интеграции в образовательные и научные практики необходима особая область деятельности, в рамках которой возможна содержательная перестройка познавательных процессов на основе творческого потенциала. Такой областью деятельности, особым социокультурным институтом, сущностным социокультурным феноменом является игра.

Как социокультурный феномен, игра служит инструментом трансляции социальных норм, средством сохранения и передачи культурных ценностей и пространством для экспериментов с социальными ролями. Геймификация как один из инструментов применения творческого мышления позволяет преодолевать существующие трудности в сфере науки и образования. Её цель заключается в эффективном погружении обучающихся в образовательную среду и познавательную деятельность. Видеоигра формирует уникальный опыт сопричастности и агентности игрока происходящим событиям в безопасных для него условиях.

Репрезентивной разновидностью игры во всех указанных выше контекстах выступает видеоигра. В видеоигре самым непосредственным образом реализуются методы и формы творческого мышления, в особенности такой его важнейший инструмент, как креативные техники. В видеоигре естественным образом воплощаются креативные техники, что делает видеоигры серьезным инструментом для исследования взаимосвязи между игровой деятельностью и творчеством.

Результаты показывают, что в видеоиграх применяются креативные техники для создания убедительных игровых миров, управляющих вниманием и эмоциями игрока. Эти механизмы не только обеспечивают глубокое погружение, но и формируют устойчивые паттерны поведения, что может быть эффективно адаптировано в образовательных и научных практиках. Потенциально возможно создание образовательной модели, основанной на принципах геймификации, а также частная интеграция иммерсивных элементов в познавательную деятельность. Геймификация становится важнейшим социокультурным фактором решения проблем познания и образования, обеспечивая новые пути взаимодействия человека с информацией и сложными системами.

Видеоигры, в частности *Genshin Impact*, выступают продуктивным объектом для исследования взаимосвязи между технологическим дизайном, культурными практиками и когнитивно-эмоциональными процессами человека. Выявленные в статье механизмы и принципы представляют интерес не только для game studies, но и для более широкого междисциплинарного диалога о природе человеческого взаимодействия с цифровыми средами.

Библиография

1. Разумникова, О. М. Особенности селекции информации при креативном мышлении // Психология. Журнал ВШЭ. 2009. № 3. С. 134-161. EDN: PBGPX.
2. Хейзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с. EDN: QPUPXF.
3. Кайуа, Р. Игры и люди / [перевод с французского С. Зенькина]. Москва: Изд. АСТ, 2022. 288 с.
4. Ветушинский, А. С. Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. Москва: Бомбора, 2021. 272 с.
5. Rouse, R. Game design: theory & practice / by Richard Rouse III. 2nd ed. Texas, USA: Wordware Publishing, 2004. 698 p.
6. Bartle, R. A. Designing Virtual Worlds. IN: New Riders, 2003. 768 p.
7. Чиксентмихайи, М. Поток: Психология оптимального переживания / Пер. с англ. Москва: Смысл: Альпина нон-фикшн, 2011. 461 с.
8. Hargadon, A. B., Bechky, B. A. When collections of creatives become creative collectives: A field study of problem solving at work // Organization Science. 2006. Т. 17, № 4. С. 484-500.
9. Петров, М. К. Философские проблемы "науки о науке". Предмет социологии науки. Москва: "Российская политическая энциклопедия" (РОССПЭН), 2006. 624 с.
10. Koestler, A. The Act of Creation. London: Hutchinson & Co, 1964. 751 p.
11. Илизаров, Г. А. Способ сращивания костей при переломах и аппарат для осуществления этого способа / Г. А. Илизаров (СССР). СССР, А. С. 98471, № 102/17-762/447962; заявл. 09.06.52; опубл. 01.01.54. Бюл. № 6. 2 с.
12. Ворошилин, С. И. Игровая зависимость: социальные, психологические и биологические основы // Суицидология. 2011. № 3 (4). С. 26-37. EDN: OWECMP.
13. Lakić, N., Bernik, A., & Čep, A. Addiction and Spending in Gacha Games // Information. 2023. Т. 14, № 7. С. 399. <https://doi.org/10.3390/info14070399>. EDN: JYKWGN.
14. Артамонова В.В. Феномен потокового состояния в мотивации пользователей компьютерных игр // Социодинамика. 2020. № 2. С. 93-103. DOI: 10.25136/2409-7144.2020.2.32040 URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=32040
15. Мэдиган, Д. Психология видеоигр. Взгляд психолога на видеоигры, геймеров и игровую индустрию / Джейми Мэдиган; [перевод с английского М. М. Курошева]. Москва: Эксмо, 2023. 352 с.
16. Ryan, R., Deci, E. Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being // The American psychologist. 2000. Т. 55. С. 68-78. doi:10.1037/0003-066X.55.1.68. EDN: GSHHWJ.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Рецензируемый текст «От игрового вовлечения к творческому мышлению: культурно-философский анализ игровых механик Genshin Impact» представляет собой объемное междисциплинарное исследование игровых практики компьютерной action-adventure игры Genshin Impact т.е. рассмотрение популярного медийного феномена в культурно-философском аспекте. Исходя из данного подхода автор ставит довольно обширный круг задач: контекстуализировать феномен видеоигры в рамках классических теорий игры т.е. дать теоретическое обоснование исследования, провести операционализацию понятий «игровая механика», «вовлеченность» и «удержание» т.е. сформулировать основной понятийно-терминологический ряд, деконструировать конкретные механики

Genshin Impact (гача, замедление прогрессии, нарративный дизайн) т.е рассмотреть специфику медиапродукта проанализировать, как игровые механики, через механизм бисоциации, создают новое смысловое единство, обеспечивающее игровой опыт т.е. проследить трансформацию специфик медиапродукта в притягательные для пользователя смыслы, практики, ощущения и т.д. Сразу отметим, что при довольно объемном тексте (авторский лист) и разнообразии задач, представляется логичным деление текста на смысловые сегменты для удобства восприятия текста, в данном же варианте не обозначен даже переход от вводной части к содержательной и от содержательной к заключению. К определенного рода недочетам можно отнести довольно ограниченное обращение к корпусу современных исследований посвященных видеоиграм вообще и Genshin Impact в частности. Актуальность работы была бы более ярко выраженной, если бы автор не просто упомянул, а предметно раскрыл «исключительные коммерческие и культурные показатели» игры. При всем вышесказанном отметим, что эти недочеты никак не умаляют такие достоинства исследования как погруженность автора в материал, многосторонний культурно-философско-социальный анализ медиатекста, небанальный образно-сравнительный ряд ("Система удержания работает по принципу биологической адаптации. Намеренная диспропорция между желаемым и имеющимся удовлетворяется поступательно и в небольших объемах. Каждый элемент геймплея выполняет функцию спицы, постепенно формируя у игрока новые поведенческие паттерны... Аналогично тому, как костная мозоль сначала представляет собой мягкую ткань, а затем медленно минерализуется, поведение игрока трансформируется от хаотичных действий до устойчивых поведенческих паттернов"). Потенциально более значимым недочетом может стать игнорирование в тексте культурно-политических реалий, окружающих разработку и функционирование игры – автор указывает, что « игра служит инструментом трансляции социальных норм, средством сохранения и передачи культурных ценностей и пространством для экспериментов с социальными ролями» , при этом опускается вопрос о происхождении этих норм, культурных ценностей и др., проще говоря, в тексте не упоминается о китайском происхождении игры и существующей в КНР специфической государственной политике в отношении разрабатываемых видеоигр. Тем не менее с поставленными задачами автор в основном справляется, работа представляет значительный интерес и рекомендуется к публикации.