

УДК 008

DOI: 10.34670/AR.2026.17.52.024

Агентность, эмерджентность, иммерсивность и процедурная риторика – принципы нарратива в компьютерных играх, как взаимосвязанная система

Шелкова Лада Артуровна

Старший преподаватель,
Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов,
192238, Российская Федерация, Санкт-Петербург, ул. Фучика, 15
e-mail: shellada@mail.ru

Аннотация

Статья посвящена комплексному анализу ключевых нарративных принципов компьютерных игр — агентности, эмерджентности, иммерсивности и процедурной риторики — рассматриваемых как взаимосвязанная система, формирующая уникальную архитектуру интерактивного повествования. На основании теоретических концепций Дж. Мюррей, Й. Юула, Я. Богоста, К. Сален и Э. Зиммермана уточняются определения и функциональные свойства каждого принципа, а также раскрываются механизмы их взаимодействия в рамках игрового процесса. В статье предлагается модель, в которой агентность инициирует эмерджентные сценарии, усиливающие иммерсивность, а процедурная риторика интерпретирует механики как носители смысла. На примерах игр разных жанров показано, как баланс этих принципов формирует интерактивный нарратив и определяет его выразительность.

Для цитирования в научных исследованиях

Шелкова Л.А. Агентность, эмерджентность, иммерсивность и процедурная риторика – принципы нарратива в компьютерных играх, как взаимосвязанная система // Культура и цивилизация. 2026. Том 16. № 1А. С. 241-248. DOI: 10.34670/AR.2026.17.52.024

Ключевые слова

Компьютерные игры, нарративные принципы, агентность, эмерджентность, иммерсивность, процедурная риторика.

Введение

Современные компьютерные игры представляют собой сложные интерактивные системы, в которых нарратив формируется не только посредством традиционных повествовательных структур, но и через механики, правила и действия игрока. В отличие от литературы и кино, где сюжет задан автором, игры создают условия для совместного конструирования повествования, что требует переосмысления нарратива как динамической, многокомпонентной системы. В теоретическом дискурсе последних десятилетий всё большее внимание уделяется таким понятиям, как агентность, эмерджентность, иммерсивность и процедурная риторика, которые позволяют описать уникальную природу игрового повествования. Работы Джанет Мюррей, Яна Богоста, Йеспера Юула, Кэти Сален и Эрика Зиммермана задали основу для анализа игр как медиа, обладающего собственными выразительными средствами.

Несмотря на значительный объём исследований, вопрос о том, как указанные принципы функционируют не отдельно, а как взаимосвязанная архитектура нарратива, остаётся недостаточно систематизированным. Интерактивные повествовательные процессы редко рассматриваются как целостная динамическая модель, где каждое из понятий выполняет определённую роль и влияет на функционирование остальных. Настоящая статья направлена на восполнение этого пробела и предлагает концептуальную модель, описывающую взаимосвязь агентности, эмерджентности, иммерсивности и процедурной риторики как единой системы, определяющей структуру и выразительность нарратива в компьютерных играх.

Цель исследования состоит в теоретическом обосновании и анализе системного взаимодействия указанных принципов, а также в демонстрации применимости данной модели на примере игр различных жанров. Данное исследование опирается на междисциплинарный подход, соединяющий геймдизайн, медиафилософию, когнитивную психологию и культурологию, что позволяет комплексно рассмотреть природу интерактивного повествования и выявить механизмы формирования смыслов в цифровых средах.

Теоретические основы нарративных принципов в компьютерных играх

Нарративные принципы в компьютерных играх представляют собой комплексную систему, в рамках которой взаимодействуют ключевые концепции: агентность, эмерджентность, иммерсивность и процедурная риторика. Эти понятия, разработанные в теории игрового дизайна и медиа-исследованиях, формируют основу для анализа того, как игры конструируют нарративы не только посредством линейного сюжета, но и через интерактивные механики. Для последующего анализа взаимосвязи этих принципов и их функционирования как единой системы в контексте нарратива компьютерных игр сперва стоит обозначить основные определения с опорой на работы таких теоретиков, как Джанет Мюррей (Janet Murray), Ян Богост (Ian Bogost), Йеспер Юул (Jesper Juul) и Кэти Сален (Katie Salen), заложивших фундамент для изучения игровых нарративов.

Агентность (agency) в компьютерных играх определяется как способность игрока активно влиять на ход событий, принимать решения и формировать игровой опыт. Согласно Мюррей (1997), агентность представляет собой стремление пользователя выступать в роли активного участника, а не пассивного наблюдателя. В играх агентность проявляется через выборы, осуществляемые игроком: от управления персонажем до решения сложных моральных дилемм,

как в серии *The Witcher*. Агентность не ограничивается свободой действий; она включает ответственность за последствия, что способствует созданию нарративной глубины. Однако агентность может быть ограничена дизайном игры — например, в линейных сюжетах она минимальна, тогда как в открытых мирах, таких как *The Elder Scrolls*, она достигает максимума. В своей работе 2005 года Йеспер Юул подчеркивает, что агентность балансирует между правилами игры и свободой игрока, делая нарратив динамичным и персонализированным.

Эмерджентность (emergence) описывает процесс, при котором сложные паттерны и нарративы возникают из взаимодействия простых правил и систем без прямого программирования. Ян Богост (2007) определяет эмерджентность как «непреднамеренное поведение, возникающее из взаимодействия элементов». В играх эмерджентность проявляется в ситуациях, когда игрок комбинирует базовые механики для создания уникальных сценариев — например, в *Minecraft* простые блоки и правила строительства приводят к эмерджентным нарративам, от строительства замков до формирования сложных миров. Эмерджентность тесно связана с агентностью, поскольку именно действия игрока инициируют эти непредвиденные паттерны. Сален и Зиммерман (2004) отмечают, что эмерджентность делает игры более живыми и непредсказуемыми, позволяя нарративу развиваться органично, в отличие от predetermined сюжета.

Иммерсивность (immersion) представляет собой состояние полного погружения игрока в игровой мир, при котором границы между реальностью и игрой стираются. Мюррей (1997) описывает иммерсивность как «пространство, в котором пользователь может ощущать себя внутри повествования». Иммерсивность достигается посредством сенсорных и когнитивных элементов: визуальных эффектов, звука, тактильной обратной связи и эмоциональной вовлеченности, а также, нарративных приёмов. Так, например, в играх, подобных *Half-Life*, иммерсивность создается за счет непрерывного действия без загрузок, что погружает игрока в историю. Иммерсивность взаимодействует с агентностью и эмерджентностью: агентность позволяет игроку «жить» в мире, а эмерджентность добавляет неожиданности, усиливая ощущение присутствия. Однако, иммерсивность может быть нарушена, если механики не соответствуют нарративу, приводя к «разрыву четвертой стены».

Процедурная риторика (procedural rhetoric) заключается в использовании игровых механик для передачи идей, аргументов или идеологий. Ян Богост (2007) определяет ее как практику убеждения через правила и механики игры. В отличие от традиционной риторики, опирающейся на слова, процедурная риторика использует симуляции: например, в *Papers, Please* механики пограничного контроля иллюстрируют темы бюрократии и этики. Процедурная риторика интегрирует агентность (игрок принимает решения, отражающие аргументы), эмерджентность (непредвиденные исходы усиливают риторический эффект) и иммерсивность (погружение делает аргументы более убедительными). Это делает нарратив не пассивным, а интерактивным.

Взаимосвязь принципов как системы

Данные нарративные принципы в компьютерных играх не функционируют изолированно, а образуют динамическую систему, где каждый элемент усиливает остальные. Агентность служит фундаментом системы, предоставляя игроку инструменты для взаимодействия с игровым миром, что напрямую стимулирует эмерджентность. Когда игрок активно выбирает действия и решения, он непреднамеренно генерирует новые паттерны поведения: например, в игре с открытым миром выбор маршрута может привести к непредвидимым событиям, таким как

случайные столкновения или изменения сюжета. Эта эмерджентность, в свою очередь, усиливает иммерсивность, создавая ощущение живого, реального мира, где последствия действий кажутся естественными и неотвратимыми, погружая игрока глубже в иллюзию. Процедурная риторика интегрирует всю систему, используя правила и алгоритмы для передачи нарративных идей – она "закодирует" агентность и эмерджентность в убедительную форму, где механики не просто развлекают, а аргументируют социальные, этические или культурные тезисы. Эта система трансформирует традиционный нарратив в интерактивный опыт, где игрок становится активным соавтором повествования.



Рисунок 1 - Модель агентности

Согласно модели, предложенной в настоящей статье (см. рис. 1), агентность размещается в центре циклической системы как активный элемент. Эмерджентность связана с ней прямыми связями, представляя выходящий эффект, который питает иммерсивность. Процедурная риторика накладывается на всю систему как слой интерпретации, превращая механики в нарративные средства убеждения. Эта модель основана на синтезе работ Богоста (Bogost, 2007) и Мюррей (Murphy, 1997), адаптированном к современной геймдизайн-практике; и иллюстрирует, как принципы интегрируются для создания комплексного нарратива, подобного экосистеме, где изменения в одном элементе влияют на всю систему.

Теоретическое обоснование взаимосвязи принципов основывается на интегративных подходах в теории игрового дизайна, где агентность, эмерджентность, иммерсивность и процедурная риторика рассматриваются как компоненты единой нарративной архитектуры. Йеспер Юул обосновывает систему через понятие "полуреальности" (half-real), где правила игры (эмерджентность и процедурная риторика) взаимодействуют с фикциональным миром (агентность и иммерсивность). Агентность обеспечивает контроль, но ограничивается правилами, создавая баланс, который Сален и Зиммерман описывают как "игровое пространство". В этой системе иммерсивность действует как связующий элемент, минимизируя разрывы между реальностью и игрой, фокусируясь на сенсорных и когнитивных аспектах.

Теоретически система преодолевает ограничения линейного нарратива: агентность и эмерджентность позволяют множественные пути, иммерсивность поддерживает когерентность, а процедурная риторика добавляет глубину. Однако критики, такие как Эспен Дж. Орсет (1997), указывают на риски: чрезмерная эмерджентность может привести к потере нарративного контроля, а процедурная риторика — к манипуляции. Так, Богост предупреждает, что

процедурная риторика может навязывать идеологии, как, например, в игре *Call of Duty*, где агентность в стрельбе и эмерджентность в миссиях иммерсивно погружают в военный нарратив, риторически оправдывая насилие. Однако Сален и Зиммерман предлагают "критический дизайн" для баланса, где система принципов способствует рефлексии.

В целом, теоретическая модель подчеркивает, что принципы не конкурируют, а работают в синергии, формируя нарратив как динамическую систему, адаптируемую к целям дизайна. Эта система рассматривается как эволюционирующая парадигма, интегрирующая когнитивную психологию (внимание и память) с культурными исследованиями, делая игры мощным средством нарратива. Такое взаимодействие делает игры уникальным медиумом, где нарратив не предопределен, а конструируется игроком в реальном времени, что отличает их от кино или литературы.

Для эмпирического подтверждения универсальности этой модели проведём анализ конкретных примеров из игровой индустрии. Выбор игр ориентирован на демонстрацию разнообразия жанров и уровней интеграции принципов, что позволяет выявить, как системное взаимодействие усиливает интерактивный нарратив.

В играх с открытым миром, таких как *Grand Theft Auto V* или *Red Dead Redemption 2*, система достигает пика эффективности, позволяя игроку формировать уникальные нарративы. Здесь, модель подчеркивает нелинейность: агентность инициирует цикл, эмерджентность добавляет вариативность, иммерсивность стабилизирует опыт, а процедурная риторика обеспечивает когерентность. Однако дисбаланс может привести к проблемам: чрезмерная эмерджентность без иммерсивности вызывает хаос, а слабая агентность снижает вовлеченность.

В *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, модель демонстрирует интеграцию: агентность позволяет свободное исследование, эмерджентность возникает из комбинаций предметов (например, неожиданные рецепты зелий), иммерсивность поддерживается обширным открытым миром с интерактивными элементами, а процедурная риторика подчеркивает темы свободы и ответственности через механики, где игроки решают, спасать ли деревни или игнорировать вызовы. Эта система создает нарратив как сеть возможностей, где каждый выбор влияет на эмерджентные паттерны, усиливая иммерсивность через эмоциональную связь с персонажем. Теоретически, модель может быть расширена на многопользовательские игры, где агентность коллективная, а эмерджентность — результат кооперации, как в *World of Warcraft*, где гильдии формируют нарративы через совместные квесты и конфликты. Однако в мобильных играх, таких как *Pokemon GO*, модель упрощается: агентность ограничена геолокацией, эмерджентность — случайными встречами, иммерсивность — интеграцией с реальным миром, а процедурная риторика — темами коллекционирования и социализации. В целом, модель взаимодействия подчеркивает, что система принципов не статична, а адаптивна, требуя от дизайнеров баланса для предотвращения перегрузки или скуки, как в исследованиях Йеспера Юула об "игровом потоке" (flow), где оптимальная сложность поддерживает вовлеченность.

Для более детального анализа модель может быть расширена путем введения концепции "динамического равновесия", где каждый принцип имеет вес, определяемый жанром игры. Например, в жанре survival horror (как *Amnesia: The Dark Descent*) агентность ограничена, чтобы усилить иммерсивность через страх, эмерджентность проявляется в непредсказуемых появлениях монстров, а процедурная риторика критикует темы изоляции. В противоположность, в кооперативных играх (например, *Overwatch*) агентность распределяется между игроками, эмерджентность возникает из командных взаимодействий, иммерсивность поддерживается социальным аспектом, а процедурная риторика подчеркивает ценности командной работы.

Дополнительно, модель включает обратные связи: успех в агентности повышает иммерсивность (через чувство достижения), что усиливает эмерджентность (новые возможности), и так далее. Это создает петлю, аналогичную теории системного мышления, где нарратив эволюционирует органически. В образовательных играх, таких как *Kerbal Space Program*, модель демонстрирует, как агентность (управление ракетами) сочетается с эмерджентностью (непредвиденные катастрофы), иммерсивностью (реалистичные симуляции) и процедурной риторикой (уроки физики), формируя обучающий нарратив. Эта модель адаптируется к различным жанрам — от симуляторов до RPG, — подчеркивая универсальность принципов как системы.

Заключение

Проведённый анализ показал, что агентность, эмерджентность, иммерсивность и процедурная риторика образуют взаимозависимую систему, которая определяет специфику нарратива в компьютерных играх. Эти принципы не функционируют изолированно: агентность инициирует взаимодействие игрока с системой правил, порождая эмерджентные сценарии; эмерджентность усиливает иммерсивность, создавая ощущение живого, нелинейного мира; иммерсивность поддерживает целостность опыта; а процедурная риторика связывает механики с идеологическими и культурными смыслами, превращая игровой процесс в форму аргументации. Таким образом, нарратив в играх не является фиксированной структурой, а представляет собой динамическую, самоорганизующуюся систему, адаптируемую к действиям и решениям игрока.

Анализ примеров из игровой индустрии подтвердил универсальность предложенной модели: независимо от жанра игры демонстрируют зависимости между принципами и их влияние на глубину нарратива. Эти наблюдения позволяют говорить о том, что предложенная система представляет собой эффективный инструмент анализа как уже существующих игровых нарративов, так и проектирования новых. Она позволяет преодолевать ограничения линейного нарратива, создавая интерактивный, персонализированный опыт, где игрок выступает соавтором истории, балансируя между свободой и структурой.

В целом исследование подчёркивает необходимость рассмотрения нарратива компьютерных игр в системной парадигме, где взаимодействие механик, решений игрока и процедурных структур образует уникальный тип повествования, не сводимый к традиционным формам. Взаимодействие этих принципов подчеркивает статус компьютерных игр как мощного медиума, способного не только развлекать, но и аргументировать социальные трансформации, делая их неотъемлемой частью современной культуры. Дальнейшие исследования могут быть направлены на эмпирическое моделирование взаимодействий внутри системы, анализ влияния социальных факторов на коллективную агентность, а также изучение процедурной риторики в контексте новых форм цифровых медиа.

Библиография

1. Bogost, I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* / I. Bogost. – Cambridge : MIT Press, 2007. – 464 p.
2. Murray J.H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge : MIT Press, 1997. 324 p.
3. Максимов, Е. В. «Видеоигры как феномен игровой культуры» // электрон. ресурс. Томск: Томский государственный университет, 2025. – URL: <https://vital.lib.tsu.ru/vital/access/services/Download/koha%3A001207080/SOURCE1> (дата обращения: 11.11.25).

4. Галанина, Е. В. (ред.) и др. «Видеоигры: введение в исследования». Томск: Изд-дом ТГУ, 2018. — 396 с. — ISBN 978-5-94621-770-5. Электронная версия: FantLab. URL: <https://fantlab.ru/edition372395.pdf> (дата обращения: 10.09.25).
5. Jenkins, H. *Game Design as Narrative Architecture* / H. Jenkins // *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* / edited N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan. — Cambridge : MIT Press, 2004. — P. 118–130.
6. Juul, J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* / J. Juul. — Cambridge : MIT Press, 2005. — 232 p.
7. Ryan, M.-L. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* / M.-L. Ryan. — Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2001. — 192 p.
8. Salen, K. *Rules of Play: Game Design Fundamentals* / K. Salen, E. Zimmerman. — Cambridge : MIT Press, 2004. — 688 p.
9. Aarseth E. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1997. 216 p.
10. Апалькова, К. Н. «Цифровизация как часть новой философии: эстетическая философия цифровых сред» // Вестник (журнал). — 2021. — Электрон. ресурс: elibrary.ru. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=47284304> (дата обращения: 24.10.25).
11. Ильина, Е. М. «Политический гейм-дизайн в условиях цифровой трансформации: теоретико-концептуальные основы» // журнал «...» (политология). — 2024. — Перевод статьи Перельмана о новой риторике / процедурной риторике. (См. Ильина, Перельман). — URL: https://elib.bs.u.by/bitstream/123456789/322572/1/%D0%98%D0%BB%D1%8C%D0%B8%D0%BD%D0%B0_%D0%9D%D0%A2_24_%D0%A4%D0%93_1-074-083.pdf?utm_source=chatgpt.com (дата обращения: 15.10.25)
12. Садеева, А. Р. «The Stanley Parable. Роль нарратива в метаигре» // в сб. «Социальная семиотика: точки роста». — СПб: Изд-во БФУ, 2020. — С. 138–147. — Электрон. ресурс: HSE Publications. URL: <https://publications.hse.ru/pubs/share/direct/396369104.pdf> (дата обращения: 24.10.25).
13. Солдатова, Г. У., Рассказова, Е. И., Клишевич, А. С. «Смешанная среда с дополненной реальностью: эффекты присутствия в ситуации игрового взаимодействия» // Экспериментальная психология. — 2023. — Т. 16, № 2, С. ... Электрон. ресурс: Psyjournals.ru. URL: https://psyjournals.ru/journals/exppsy/archive/exppsy_2023_n2.pdf (дата обращения: 15.10.25).

Agency, Emergence, Immersion, and Procedural Rhetoric – Principles of Narrative in Computer Games as an Interconnected System

Lada A. Shelkova

Senior Lecturer,
Saint Petersburg Humanitarian University of Trade Unions,
192238, 15, Fuchika str., Saint Petersburg, Russian Federation;
e-mail: shellada@mail.ru

Abstract

The article is devoted to a comprehensive analysis of the key narrative principles of computer games — agency, emergence, immersion, and procedural rhetoric — considered as an interconnected system that forms the unique architecture of interactive storytelling. Based on the theoretical concepts of J. Murray, J. Juul, I. Bogost, K. Salen, and E. Zimmerman, the definitions and functional properties of each principle are clarified, and the mechanisms of their interaction within the gameplay framework are revealed. The article proposes a model in which agency initiates emergent scenarios that enhance immersion, while procedural rhetoric interprets mechanics as carriers of meaning. Using examples of games from different genres, it is shown how the balance of these principles shapes the interactive narrative and determines its expressiveness.

For citation

Shelkova L.A. (2026) Agentnost', emergentnost', immersivnost' i protsedurnaya ritorika – printsipy narrativa v komp'yuternykh igrakh, kak vzaimosvyazannaya sistema [Agency, Emergence, Immersion, and Procedural Rhetoric – Principles of Narrative in Computer Games as an Interconnected System]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 16 (1A), pp. 241-248. DOI: 10.34670/AR.2026.17.52.024

Keywords

Computer games, narrative principles, agency, emergence, immersion, procedural rhetoric.

References

1. Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
2. Murray, J.H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press.
3. Maksimov, E.V. (2025). *Videogry kak fenomen igrovoi kul'tury* [Video games as a phenomenon of gaming culture]. Tomsk: Tomsk State University. Retrieved November 11, 2025, from <https://vital.lib.tsu.ru/vital/access/services/Download/koha%3A001207080/SOURCE1>
4. Galanina, E.V. (Ed.). (2018). *Videogry: vvedenie v issledovaniia* [Video games: an introduction to research]. Tomsk: Izdatel'skii dom TGU. Retrieved September 10, 2025, from <https://fantlab.ru/edition372395.pdf>
5. Jenkins, H. (2004). *Game Design as Narrative Architecture*. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 118–130). Cambridge, MA: MIT Press.
6. Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
7. Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
8. Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
9. Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
10. Apalkova, K.N. (2021). *Tsifrovizatsiia kak chast' novoi filosofii: esteticheskaia filosofiiia tsifrovyykh sred* [Digitalization as part of a new philosophy: the aesthetic philosophy of digital environments]. *Vestnik* [Bulletin]. Retrieved October 24, 2025, from <https://elibrary.ru/item.asp?id=47284304>
11. Il'ina, E.M. (2024). *Politicheskii geim-dizain v usloviakh tsifrovoi transformatsii: teoretiko-kontseptual'nye osnovy* [Political game design in the context of digital transformation: theoretical and conceptual foundations]. [Journal Title Missing - likely a political science journal]. Retrieved October 15, 2025, from https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/322572/1/%D0%98%D0%BB%D1%8C%D0%B8%D0%BD%D0%B0_%D0%9D%D0%A2_24_%D0%A4%D0%93_1-074-083.pdf
12. Sadeeva, A.R. (2020). *The Stanley Parable. Rol' narrativa v metaire* [The Stanley Parable. The role of narrative in a metagame]. In *Sotsial'naia semiotika: tochki rosta* [Social semiotics: points of growth] (pp. 138–147). St. Petersburg: Izdatel'stvo BFU. Retrieved October 24, 2025, from <https://publications.hse.ru/pubs/share/direct/396369104.pdf>
13. Soldatova, G.U., Rasskazova, E.I., & Klishchevich, A.S. (2023). *Smeshannaia sreda s dopolnennoi real'nost'iu: efekty prisutstviia v situatsii igrovogo vzaimodeistviia* [Mixed environment with augmented reality: effects of presence in a gaming interaction situation]. *Ekspertimental'naia psikhologiiia* [Experimental Psychology], 16(2). Retrieved October 15, 2025, from https://psyjournals.ru/journals/expsy/archive/expsy_2023_n2.pdf