

Эволюция игр: от механик,
устойчивых за счёт компенсации,
к формам, где предел встроен в саму
среду — физика связанности.

Перегруз внимания, выгорание, когнитивная усталость и связанные с ними искажения восприятия сегодня хорошо описаны и задокументированы. Существуют исследования, диагностические рамки и практики помощи. Тем не менее сами способы организации цифрового и игрового опыта продолжают воспроизводить режимы, в которых эти состояния не являются исключением или ошибкой, а становятся побочным эффектом устойчивой работы системы. Проблема заключается не в отсутствии знания о последствиях, а в том, что базовые связи, на которых держится эффективность и масштаб, сохраняются по инерции. Эти связи продолжают работать даже тогда, когда их цена становится заметной — и всё чаще выплачивается не внутри системы, а за её пределами.

1. Известная проблема и её ложные решения

В ответ на растущую перегрузку внимание чаще всего рассматривается как ресурс, требующий более точного управления. Предлагаются улучшенные интерфейсы, более аккуратная геймификация, инструменты саморегуляции и практики восстановления. Все эти меры направлены на снижение симптомов, не затрагивая архитектуру самого опыта. При этом предполагается, что система в целом остаётся корректной, а возникающие трудности являются следствием недостаточной адаптации пользователя или временного превышения допустимой нагрузки.

Такой подход не является ошибочным — он логичен в рамках действующего режима. Однако он закрепляет ключевое предположение: устойчивость системы достигается за счёт способности человека компенсировать её напряжения. Внимание, выносливость, когнитивная гибкость и готовность к адаптации становятся не просто характеристиками пользователя, а частью несущей конструкции. Пока эта компенсация возможна, система считается работающей, а её пределы остаются внешними по отношению к самой среде.

Именно поэтому большинство решений не меняют динамику, а лишь перераспределяют нагрузку. Они улучшают способы удержания, но не задают вопрос о том, за счёт чего удержание вообще достигается. В результате человек оказывается включён в архитектуру устойчивости не как участник, а как буфер — и этот статус остаётся незаметным до тех пор, пока компенсация перестаёт быть достаточной.

2. Компенсационная устойчивость как скрытая архитектура

Устойчивость систем обычно описывается через корректность правил, надёжность механизмов и способность адаптироваться к нагрузке. Однако в ряде социотехнических сред — в том числе в играх и цифровых интерфейсах — устойчивость достигается иным способом. Она обеспечивается не только внутренней согласованностью формы, но и постоянной компенсацией со стороны человека. Эта компенсация проявляется через внимание, напряжение, готовность удерживать ритм, принимать избыточные решения и оставаться включённым даже при нарастающем искажении восприятия.

В таком режиме человек перестаёт быть внешним участником взаимодействия и становится частью несущей конструкции. Его способность выдерживать перегрузку, восстанавливаться между циклами и сохранять работоспособность фактически

встраивается в архитектуру системы. При этом сама система не содержит явного предела, который ограничивал бы интенсивность действия или плотность событий. Предел существует, но он вынесен наружу — в тело, психику и внимание пользователя.

Эта форма устойчивости может сохраняться длительное время. Более того, она часто воспринимается как признак эффективности и успешного дизайна. Пока компенсация работает, система выглядит сбалансированной: действия возможны, цели достижимы, вовлечённость поддерживается. Однако цена этой устойчивости распределяется асимметрично. Она не накапливается внутри формы, а постепенно переносится в человека, где проявляется как рост стоимости действия, утрата простоты, исчезновение пауз и необходимость всё большего усилия для поддержания того же уровня участия.

Важно подчеркнуть, что речь не идёт о чьей-либо ошибке или злоупотреблении. Компенсационная устойчивость — это не дефект, а исторически сложившийся способ удержания формы в условиях роста сложности и масштаба. Проблема возникает не тогда, когда этот механизм используется, а тогда, когда он становится единственным доступным способом поддержания работоспособности. В этот момент любые улучшения внутри прежней логики лишь продлевают инерцию, не возвращая предел в саму среду.

Именно здесь становится возможным различить переходный момент: система продолжает функционировать, но её устойчивость уже не принадлежит ей самой. Она заимствована у человека — и потому конечна.

3. Почему именно игры оказались в центре этого процесса

Игры оказываются особенно показательными не потому, что они радикально отличаются от других цифровых сред, а потому что исторически были устроены иначе. Игра изначально формировалась как пространство, в котором действие не обязано приводить к пользе, результату или оптимизации. Она допускала остановку, повтор, неуспех и выход без необходимости компенсации. В этом смысле игра долгое время сохраняла встроенный предел — не как ограничение, а как условие собственного существования. Именно это качество игры было зафиксировано в ранних культурных описаниях. В частности, Йохан Хейзенга рассматривал игру как особую область опыта, временно выведенную из утилитарной логики, где правила и напряжение существуют ради самого процесса, а не ради внешней цели. В такой форме игра не требовала от человека постоянного удержания — предел был частью среды, а не вынесен в участника.

По мере того как игры начали интегрироваться в экономические, образовательные и поведенческие системы, это устройство стало постепенно изменяться. Игра всё чаще использовалась как инструмент мотивации, удержания и управления вниманием. Механики, ранее служившие поддержанию внутреннего ритма, стали выполнять функцию компенсации внешнего давления. Там, где раньше допускалась пауза, появилась

непрерывность; где возможен был выход — обязательство продолжать; где результат был вторичен — он стал мерой успешности.

В результате игры оказались в положении, где напряжение современной архитектуры внимания проявляется особенно ясно. Они продолжают выглядеть как пространства добровольного участия, но всё чаще удерживаются за счёт тех же механизмов компенсации, что и другие цифровые среды. Именно поэтому игры становятся удобной оптикой для различения происходящего: в них можно наблюдать, как форма, изначально не требовавшая компенсации, постепенно начинает опираться на человека как на элемент устойчивости.

Это не означает утраты игры как таковой и не предполагает возврата к прежним формам. Напротив, именно здесь становится различимой возможность иного направления развития — не через усиление механик удержания, а через переосмысление того, где проходит предел действия и что именно поддерживает согласованность игрового опыта.

4. От механик удержания — к формам среды

Механики традиционно рассматриваются как локальные элементы управления опытом. Они задают правила, условия действия, награды и ограничения, позволяя направлять поведение игрока или пользователя. В рамках компенсационной устойчивости механики выполняют важную функцию: они помогают распределять нагрузку, поддерживать вовлечённость и компенсировать отсутствие встроенного предела. Чем выше интенсивность среды, тем тоньше и сложнее становятся эти механики.

Однако механики, как элементы управления, всегда работают *внутри* уже заданной архитектуры. Они могут смягчать напряжение, перераспределять внимание и временно удерживать согласованность, но не способны изменить сам принцип устойчивости. Когда предел вынесен в человека, любые дополнительные механики лишь уточняют способы компенсации, не возвращая границу действия в саму среду.

Форма среды отличается от механики именно этим. Она определяет не то, *что* доступно игроку, а *как* возможен сам опыт: с каким ритмом, плотностью, возможностью паузы и условиями восстановления. В среде, где предел встроен, согласованность поддерживается не за счёт непрерывного управления, а за счёт того, что избыточное действие естественным образом теряет эффективность. Здесь не требуется усиливать контроль — среда сама перестаёт поддерживать перегруз.

Такое различие не является противопоставлением «плохих» механик и «хороших» форм. Механики необходимы и неизбежны, но их роль меняется в зависимости от архитектуры. В одном случае они служат инструментами компенсации, в другом — становятся вторичными элементами внутри среды, где устойчивость не зависит от постоянного удержания внимания. Именно этот переход — от локального управления к средовой согласованности — позволяет говорить не об улучшении механик, а об изменении основания, на котором строится игровой опыт.

На этом уровне различия становится возможным рассматривать игру не как набор правил или инструментов мотивации, а как среду, в которой сам способ присутствия важнее результата. Это открывает пространство для форм, где действие не усиливается автоматически, а согласованность возникает как следствие снижения избыточного вмешательства.

5. Игра как среда различия

Если рассматривать игру не как набор механик, а как среду, становится возможным иной способ организации опыта. В такой среде действия игрока не направлены на оптимизацию системы и не оцениваются по внешним показателям. Вместо этого они проявляют, какой из слоёв опыта начинает доминировать и как это влияет на согласованность происходящего. Игра перестаёт быть пространством достижения и становится пространством различия.

В этой логике игрок не «лечит» систему и не стремится восстановить баланс напрямую. Он не управляет параметрами и не компенсирует перегруз целенаправленно. Напротив, игра устроена так, что избыточное вмешательство постепенно теряет эффективность, а снижение давления позволяет среде выравниваться самостоятельно. Восстановление здесь не является действием или целью — оно возникает как следствие изменения способа присутствия.

5.1. Четыре слоя опыта вместо показателей

Вместо шкал, процентов и индикаторов в игре присутствуют четыре слоя опыта, каждый из которых влияет не на результат, а на **качество самого действия**. Эти слои не управляются напрямую и не сводятся к параметрам. Они проявляются через изменение ритма, ясности и связности игрового процесса.

Тело

Тело проявляется через скорость, плавность и утомляемость действий. При нарастании нагрузки действия становятся «дороже»: появляются задержки, теряется ритм, снижается точность. Это не выражается в уменьшении «здоровья» — меняется само ощущение действия, его текучесть и доступность.

Ум

Ум проявляется через количество доступных вариантов, сложность решений и ясность навигации. При перегрузке увеличивается число выборов, возрастает склонность к

залипанию в планировании, исчезает очевидность следующего шага. Игрок не проигрывает — он теряет простоту и прямоту действия.

Чувства

Чувства проявляются через окраску мира, реакцию среды и субъективную значимость происходящего. При перегрузке мир становится резким, шумным, слишком насыщенным. События сближаются, мелкие сигналы отвлекают, а дистанция между игроком и происходящим сокращается до некомфортной близости.

Поле жизни

Поле жизни является ключевым слоем и проявляется через ритм мира, плотность событий, наличие пауз и давление времени. При его игнорировании события наслаиваются, время сжимается, а восстановление становится невозможным. Поле не является ресурсом — оно задаёт условия, при которых восстановление вообще может происходить.

5.2. Не бинарность, а спектр режимов

Важно, что ни один из слоёв опыта не является «правильным» или «опасным» сам по себе.

В разные моменты игры естественным образом может усиливаться один из них — тело, ум, чувства или поле. Это не сбой и не отклонение, а рабочий режим среды.

- Иногда действие становится точным и собранным за счёт сужения поля.
- Иногда мир теряет детализацию, но возрастает ритм и скорость.
- Иногда чувства притупляются, а форма и структура становятся яснее.
- Иногда, наоборот, снижается контроль, и пространство расширяется.

Пока между этими режимами сохраняется возможность перехода, связанность не нарушается.

Опыт может быть интенсивным, плотным или узким — и при этом оставаться живым.

Проблема возникает не тогда, когда один слой доминирует, а тогда, когда среда перестаёт позволять выход из этого режима. Перегруз проявляется не как «слишком много», а как утрата переходов и буфера между состояниями.

5.3. Перегруз как утрата согласованности

В этой игровой среде перегруз не наказывается и не фиксируется отдельным событием. Он проявляется как снижение связности, искажение восприятия и рост стоимости действий. Мир становится труднее не из-за внешних угроз или усложнения задач, а из-за того, что согласованность между слоями опыта утрачивается.

Игрок не получает уведомлений и не читает объяснений. Он чувствует изменение среды напрямую: через ритм, плотность и качество взаимодействия. Это позволяет различать момент, когда вмешательство перестаёт быть поддерживающим и начинает усиливать напряжение.

5.4. Где здесь обучение

Обучение в такой игре не заложено в инструкциях и не оформлено как отдельная цель. Оно возникает побочно, через опыт. Игра показывает, что попытка компенсировать перегруз напрямую приводит к сопротивлению среды, тогда как снижение давления и отказ от избыточного действия позволяют согласованности возвращаться самостоятельно.

Отдых здесь не является кнопкой, баланс — действием, а восстановление — задачей. Эти состояния возникают как следствие изменения способа присутствия, а не как результат правильного выбора или оптимальной стратегии.

5.5. Минимальный игровой цикл

Игровой цикл в такой среде остаётся простым, но не линейным:

1. Игрок действует.
2. Один из слоёв опыта временно усиливается.
3. Среда откликается изменением ритма, плотности и ясности.
4. Пока сохраняются переходы, связанность остаётся живой.
5. Когда переходы утрачиваются, игра становится труднее не из-за сопротивления, а из-за искажения восприятия.

6. При снижении избыточного вмешательства или смене режима присутствия среда может выравниваться самостоятельно.

Здесь нет победы через контроль и нет «правильного» состояния.

Есть прохождение
через различение режимов
и сохранение возможности перехода.

—

*Этот раздел намеренно остаётся **открытым**.*

Он не описывает конкретную реализацию и не задаёт стандарт.

Он лишь подсвечивает возможность формы, в которой предел встроен в саму среду с собственной физикой связанности, а не вынесен в игрока. В таких условиях восстановление не проектируется, а становится возможным — не благодаря механике, а потому что она перестаёт мешать.

6. Чего здесь нет принципиально

Предложенная форма не стремится занять место существующих игровых моделей и не предназначена для их замещения. Она не вводит новых показателей, не предлагает оптимальных стратегий и не формулирует критериев успеха. В ней отсутствуют таймеры, рейтинги, «правильные билды» и цели, направленные на улучшение показателей или достижение внешнего результата.

Эта игра не является инструментом саморегуляции и не предназначена для коррекции состояния. Она не предлагает игроку «стать лучше», «восстановиться» или «найти баланс». Любые подобные цели уже предполагают необходимость компенсации и возвращают опыт в прежний режим удержания. Здесь же важно иное: создание условий, в которых избыточное действие перестаёт работать без необходимости внешнего вмешательства.

Форма также не является терапевтическим продуктом и не апеллирует к клиническим или психологическим моделям. Она не интерпретирует переживания игрока и не объясняет их значение. Всё, что происходит в игре, остаётся на уровне опыта и не переводится в язык диагнозов, рекомендаций или интервенций.

Наконец, эта модель не претендует на универсальность. Она не описывает «правильную» игру и не задаёт норматив для проектирования. Любая конкретная реализация остаётся формой — временной, контекстной и ограниченной. В этом смысле сама статья удерживает границу: она фиксирует возможность среды, но не превращает её в стандарт.

7. Границы и статус предложенной формы

Предложенная в статье оптика не является теорией в строгом смысле и не претендует на описание универсальных закономерностей. Речь идёт о способе различения, позволяющем увидеть, за счёт чего именно достигается устойчивость в конкретных формах игрового и цифрового опыта. Все используемые понятия — компенсация, предел, согласованность, среда — остаются проекциями, пригодными лишь в рамках выбранной перспективы.

Игра, описанная в статье, не задаёт обязательного направления развития и не предполагает масштабирования по умолчанию. Она существует как пример формы, в которой предел встроен в саму среду, а не вынесен в участника. Возможны и другие формы, иные среды и иные способы возвращения границы действия внутрь системы. Ни одна из них не может рассматриваться как окончательная или нормативная.

Важно также подчеркнуть, что переход от механик удержания к средовой согласованности не отменяет предыдущие формы и не делает их «ошибочными». Компенсационная устойчивость была и остаётся рабочим режимом во многих контекстах. Вопрос заключается не в её устранении, а в различении момента, когда она становится единственным доступным способом поддержания формы. Именно в этом месте возникает необходимость иных сред, допускающих остановку компенсации без разрушения системы.

Таким образом, статус предложенной модели — не проект и не программа, а фиксация возможного направления эволюции. Она не закрывает путь дальнейшим формам и не предписывает решений, оставляя пространство для самостоятельного осмысления и применения.

Заключение

Современные игровые и цифровые среды всё чаще демонстрируют устойчивость, достигаемую за счёт вынесенного предела — через внимание, адаптацию и выносливость человека. Этот режим может сохраняться длительное время и оставаться незаметным, пока компенсация продолжает работать. Однако его конечность становится очевидной в моменты утраты согласованности, роста стоимости действия и исчезновения пауз.

Рассмотрение игры как среды, а не как набора механик, позволяет увидеть возможность иной организации опыта. В такой форме предел возвращается внутрь среды, а восстановление возникает не как цель или действие, а как следствие изменения способа присутствия. Игра в этом контексте выступает не решением и не инструментом, а пространством временной остановки компенсации.

Эта статья не предлагает путей внедрения и не формулирует призывов к действию. Её задача — подсветить различие между формами, устойчивыми за счёт компенсации, и формами, в которых предел встроен в саму среду. Этого различия достаточно, чтобы начать видеть, за счёт чего удерживается опыт — и где возможны иные условия его согласованности.

[10.5281/zenodo.18310073](https://doi.org/10.5281/zenodo.18310073)