

Интерактивность и интерпассивность геймеров в видеоигровых практиках

Максим А. Подвальный

*Российский государственный гуманитарный университет,
Москва, Россия; dramaticallyabsurd@gmail.com*

Аннотация. Данная статья посвящена исследованию современных видеоигровых практик (idle games, achievement spam games, playbour), развившихся преимущественно в сегменте условно-бесплатных видеоигр. В течение последних нескольких лет развитие видеоигровой индустрии способствовало расширению границ таких понятий, как «видеоигра», «видеоигровая практика», вплоть до включения в их число объектов, на первый взгляд противоречащих традиционным представлениям о том, что есть игра. Яркими примерами здесь выступают видеоигры, «играющие сами в себя» и не нуждающиеся в активных действиях со стороны пользователя (idle games), а также видеоигры, осознанно ставящие перед пользователем безынтересные и трудоемкие задания с целью убедить его вносить дополнительную плату за то, чтобы игра выполнила их вместо него (fee-to-pay games, playbour).

Чтобы дать объяснение этим феноменам, исследователи видеоигр обратились к концепции интерпассивности, разработанной Р. Пфаллером и С. Жижekom. Предложив рассматривать делегирование пассивности Другому (претерпевать нечто посредством Другого) наряду с делегированием активности (делать что-то посредством Другого) в качестве взаимодополняющих способов утверждения субъективности, Пфаллер и Жижек заложили основы языка описания для целого ряда практик, порожденных цифровой эпохой. Применяв данную концепцию в своем анализе idle-games, С. Физек доказала ее применимость в рамках гуманитарных исследований видеоигр. Опираясь на работы Физек, в данной статье мы сделаем попытку применить концепцию интерпассивности для объяснения других современных видеоигровых практик.

Ключевые слова: видеоигры, game studies, интерпассивность, интерактивность, делегированная игра, playbour, achievement spam games

Для цитирования: Подвальный М.А. Интерактивность и интерпассивность геймеров в видеоигровых практиках // Вестник РГГУ. Серия «История. Филология. Культурология. Востоковедение». 2018. № 8 (41). С. 112–133. DOI: 10.28995/2073-6355-2018-8-112-133

Interactivity and interpassivity of gamers in video game practices

Maksim A. Podval'nyi

*Russian State University for the Humanities,
Moscow, Russia; dramaticallyabsurd@gmail.com*

Abstract. This paper is dedicated to modern video game practices (idle games, achievement spam games, playbour) developed primarily in the segment of free-to-play games. Over the course of the last several years the development of the video game industry facilitated the expansion of such concepts as “video game” or “video game practice” to the point of including some objects that may seem to contradict the traditional views regarding what a game is. As illustrative examples there are self-playing games that require little to no action from a user (idle games), and also video games that suggest deliberately non-engaging and laborious tasks to the users with an intention to give them an incentive to pay extra for having these tasks done by the game itself (fee-to-pay games, playbour).

In order to give an explanation to the aforementioned phenomena, game scholars employed the concept of interpassivity developed by R. Pfaller and S. Žižek. By suggesting to regard the delegation of passivity to the Other (suffering through the Other) along with the delegation of activity (acting through the Other) as mutually complement ways of constituting subjectivity Pfaller and Žižek established a language of description for an array of practices emerged during the digital era. By employing this concept in analyzing idle-games S. Fizek proved its applicability in the field of game studies. Based on her conclusions, in this paper we will make an attempt is made to employ the concept of interpassivity for explaining other modern video game practices.

Keywords: video games, game studies, interactivity, interpassivity, delegated play, playbour, achievement spam games

For citation: Podval'nyi MA. Interactivity and interpassivity of gamers in video game practices. *RSUH/RGGU Bulletin. “History. Philology. Cultural Studies. Oriental Studies” Series.* 2018;8:112-33. DOI: 10.28995/2073-6355-2018-8-112-133

Введение

В исследованиях видеоигровых практик можно условно обозначить несколько направлений: во-первых, это исследования практик *внутри* видеоигр [1, 2, 3], будь то поведение игроков в многопользовательских играх или процесс решения головоломок. Во-вторых, исследования практик, осуществляемых *посредством* видеоигр [4, 5, 6, 7], например геймификация¹. В-третьих, исследования видеоигр *в качестве* социокультурных практик [8, 9]; сюда же можно отнести исследования видеоигр как вида досуга, видеоигр как вида спорта или же исследования видеоигр как таковых – например, через противопоставление видеоигры как практики видеоигре как тексту [10]. При этом, однако, данные направления нельзя назвать независимыми: невозможно говорить о видеоигре как *средстве* символического присвоения чего-либо, не говоря при этом о символическом присвоении *внутриигровых* объектов в процессе игры.

Данная статья фокусируется на анализе практик так называемой делегированной игры (от англ. *delegated play*), в узком смысле понимаемой исследователями [11] как делегирование Другому в рамках игры чего-то, что раньше, как считается, не подлежало делегированию: например, делегирование Другому получения удовольствия от игры. В рамках нашей темы мы затрагиваем все три вышеозначенных аспекта. Во-первых, термин «делегированная игра» прямо указывает на отношения опосредования. Во-вторых, эти практики фактом своего существования проблематизируют традиционные представления о содержании понятия «игра». В-третьих, они напрямую порождаются спецификой конкретных внутриигровых механик.

С момента своего зарождения в 1950-х гг. и на протяжении долгого времени видеоигры вряд ли могли поставить под сомнение традиционное понимание того, каков есть и чем занят «человек играющий». Это хорошо заметно, например, при попытке использовать по отношению к видеоиграм теоретические построения, предложенные в 1958 г. Роже Кайуа в работе «*Les jeux et les hommes*» [12] для игр докомпьютерной эпохи. Экономические стратегии, ролевые игры, квесты, градостроительные симуляторы, симуляторы традиционных настольных игр (шахмат, покера, нардов) и множество других жанров не сопротивляются описанию в терминах Кайуа. Вышеперечисленные и многие другие игры вполне

¹ Геймификация (от англ. *gamification*) – практики внедрения игровых элементов в учебную, рабочую или научную деятельность.

соответствуют предложенной Кайуа классификации форм игровой активности [12 с. 50]: состязательности (*agon*), азарта (*alea*), подражания (*mimicry*) и вертиго (*vertigo, ilinx*)². Однопользовательские режимы видеоигр также не были чем-то качественно новым: игры для одного человека (пасьянс и пр.) существовали задолго до видеоигр, хотя, безусловно, были не столь многочисленны.

Не рискуя переоценить уникальность видеоигр как медиума, в них можно с уверенностью выделить как минимум одну фундаментальную отличительную характеристику: благодаря тому что их правила приводятся в исполнение машиной, т. е. автоматизированно, видеоигры способны самостоятельно *симулировать* наличие оппонента (*agon*), случайность (*alea*) или условия для перформанса (*mimicry*). Иными словами, игрок способен *делегировать* видеоиграм ряд функций, которые в традиционных играх обязан был брать на себя он сам или другой человек. Автоматизированность видеоигр, в свою очередь, имеет несколько следствий: во-первых, если пользоваться шкалой «*paidia – ludus*», предложенной Кайуа [12 с. 51], они по природе своей оказываются в большей степени смещены в сторону *ludus*, т. е. в сторону четкой регламентированности игрового процесса, ведь на самом глубоком уровне правилами компьютерной игры является ее программный код, и потому «нарушить» эти правила непосредственно в процессе игры нельзя. Во-вторых, все доступные видеоигре виды симуляции являются до известной степени независимыми от воли игроков, что способно создавать ощущение объективности и непредвзятости: ожидается, что игра не может ошибиться в подсчетах очков, жульничать, подсуживать или начать выдумывать правила на ходу.

Однако с развитием видеоигровой индустрии и ростом рынка росло многообразие видеоигровых жанров, игровых практик и геймерских сообществ. Это означало, во-первых, постепенное расширение таких понятий, как «видеоигра», «видеоигровая практика» и, как следствие, «геймер», а во-вторых, сопротивление расширению этих понятий со стороны тех, чья идентичность оказывалась под угрозой размывания³ и, как следствие, борьбу за

² Так, коллекционная карточная игра (*collectable card game*) будет в неравных пропорциях сочетать в себе агональность, азартность и мимесис.

³ Самым простым примером тому могут служить дискуссии рубежа десятилетий вокруг мобильных игр, когда многие молодые мужчины, полагавшие себя основной и главной аудиторией видеоигр, оспаривали отнесение к числу видеоигр ряда мобильных приложений из-за того, что в этом случае им пришлось бы счесть геймерами, т. е. причислить к своему

переопределение понятий внутри геймерского сообщества (что считать «настоящей видеоигрой», кого считать «настоящим геймером»). Однако в данном вопросе внимание исследователей [13] привлекают не только процессы инклюзии и гейткипинга⁴, но и тот факт, что некоторые новоявленные жанры (achievement spam games, idle games или т. н. fee-to-pay games⁵) и сопутствующие им игровые практики (playbour) действительно способны бросить вызов сложившимся представлениям о том, что есть видеоигра или игра вообще. Цель данной статьи – продемонстрировать объяснительную силу предложенной Р. Пфаллером и С. Жижекком теории интерпассивности применительно к этим новым видеоигровым практикам.

Утверждение субъективности и новые способы потребления

Если подойти к ситуации с позиции внешнего наблюдателя, впервые столкнувшегося с вышеозначенными феноменами, то очевидные противоречия, касающиеся содержания понятия «игра» заставляют задаться вопросом о том, по какой причине эти практики считаются игровыми и как подобные практики могли возникнуть. Эту интуицию можно эксплицировать следующим образом: нам кажется естественным ожидать, что игры будут предоставлять агентность игроку.

числу, основную аудиторию этих приложений – домохозяйек 40–45 лет. Аналогичные дискуссии разгорались ранее в отношении так называемого интерактивного кино и его фанатов. Типичным приемом в подобных дискуссиях является указание на то, что якобы какие-то видеоигры «на самом деле» не являются «настоящими» играми по тем или иным причинам и, как следствие, их фанаты также не являются «настоящими» геймерами.

⁴ Гейткипинг (от англ. gatekeeping) здесь понимается в широком смысле, т. е. как практика ограничения одной группой доступа другим группам к тем или иным благам; в данном случае речь может идти о попытках ограничить чью-то возможность причислять себя к той или иной социальной группе (например, называть себя геймером).

⁵ Данное журналистами название одиночных видеоигр с возможностью платного пропуска контента. К этой категории обобщенно можно отнести как free-to-play игры, так и игры с традиционной моделью монетизации, предлагающие игрокам за отдельную плату пропустить часть игрового процесса (см. об этом [14, 15]).

В случае с видеоиграми эти ожидания выражаются в пресуппозиции «интерактивности» видеоигр, которая понимается как способность давать пользователю возможность своими решениями влиять на что-либо в произведении.

Игры всегда описывались как по природе своей интерактивные, причем зачастую через противопоставление не-интерактивным или менее интерактивным медиа, таким как фильмы или книги, сколь бы проблематичными ни были эти оппозиции [16].

Иными словами, *interactive fiction* (т. е. интерактивные художественные произведения), как ожидается, делают пользователя в некотором роде соавтором разворачивающегося действия, в то время как не-интерактивное искусство просто демонстрирует себя пользователю, делая его пассивным наблюдателем. Однако такое понимание интерактивности было проблематизировано еще в 1990-х гг., когда сам термин только набирал популярность. Например Лев Манович в своем докладе «On Totalitarian Interactivity» 1997 г. [17] (позже эта мысль получила развитие в его монографиях, например, в «The language of new media», 2001 [18]), утверждал, что подобно тому как потребитель в условиях рыночной экономики не свободен, но лишь имеет право выбирать один из вариантов, предложенных ему производителем, пользователь современного программного обеспечения тоже не свободен действовать «как пожелает», но может лишь выбирать, какому из предложенных разработчиком путей следовать⁶ – и именно эту возможность «усвоить мыслительные установки другого человека», с точки зрения Мановича, и именуют интерактивностью.

Таким образом, концепция интерпассивности, впервые предложенная Робертом Пфаллером в его докладе “Um die Ecke gelacht” на конференции “Die Dinge lachen an unsere Stelle” в 1996 г. и позже развитая в сотрудничестве со Славоем Жижекком, явилась продолжением критики интерактивности и неслучайно именуется «темным двойником» [10] последней в работах Жижека. Согласно этой теории, интерпассивность и интерактивность являются двумя взаимодополняющими способами утверждения субъективности:

⁶ В то же время, по мысли Мановича, традиционные литература, кино и иные жанры активно вовлекали своих читателей и зрителей в процесс производства смыслов, стремились к диалогу с ними, предоставляли пространство для интерпретации – иными словами, были интерактивны в подлинном смысле (подробнее об этом см. [17]).

интерактивность, здесь понимаемая как «активность посредством Другого», выражается через присвоение себе действия, делегированного Другому: «Я сделал это посредством Другого» вместо «Другой сделал это для меня» [19]. Интерпассивность же означает «быть пассивным посредством Другого», т. е. делегировать Другому обязанность претерпевать что-то вместо меня, быть объектом чьего-то воздействия вместо меня и, таким образом, утверждать свою субъективность через отрицание своей объективированности:

...открытый показ пассивной позиции «наслаждения чем-либо» так или иначе лишает субъект его достоинства... интерпассивность... обеспечивает элементарный уровень, необходимый минимум субъективности: для того чтобы быть активным субъектом, я должен освободиться от инертной пассивности (и перенести ее на другого) [19].

Для иллюстрации данного тезиса Жижек приводит в пример закадровый смех в ситкоммах: телевизор смеется вместо зрителя, получает удовольствие вместо зрителя – в определенном смысле, исполняет обязанность зрителя получать удовольствие – и зритель с готовностью делегирует ему эту обязанность, например, когда устал после работы и не имеет сил смеяться и в принципе получать удовольствие от просмотра самостоятельно. Аналогичным образом современный зритель оказывается способен потреблять телепередачу или кинофильм, и вовсе их не видя:

Все страстные любители видеомагнитофонов, которые маниакально записывают сотни фильмов (к ним отношусь и я), прекрасно знают прямое следствие обладания им – вы в действительности смотрите меньше фильмов, чем в старые добрые времена простых телевизоров без видеомагнитофонов; у вас нет времени для телевидения, и вместо того чтобы тратить на него драгоценный вечер, вы просто записываете фильм на пленку и храните ее до будущего просмотра (на что, разумеется, никогда нет времени) [19].

Отметим, что тот же феномен описывался в академической литературе и несколькими десятилетиями раньше, хотя и не в контексте изучения практик делегирования: например, в «Как написать дипломную работу» Умберто Эко описывается следующая проблема:

Боритесь с синдромом ксерокопирования. Без ксерокопий дипломы не пишутся. Но нередко ксерокопии становятся своеобразным

алиби. Люди накапливают у себя горы ксероксов, и того общения с книгой, что происходило в процессе копирования, им хватает для иллюзии, будто они овладели материалом. *Владение ксерокопией как будто освобождает от обязанности читать*. Это какой-то экстаз обладания, *эйфория неокapитализма*. *Обезвреживайте* ваши ксерокопии: по мере принесения их в квартиру немедленно читайте, обрабатывайте, конспектируйте. Если спешка у вас не самая дикая, вообще не делайте новых копий до того, пока не будете действительно владеть материалом предыдущих. Многие тексты остались для меня неизученными из-за того, что мне удалось их ксерокопировать. Я и живу себе спокойно, как будто все это прочитал (курсив мой. – М. П.) [20 с. 146].

В процитированном фрагменте Эко обращает наше внимание на феномен редукции комплексного процесса потребления книги к одному из его факультативных составных элементов – ксерокопированию. Так, ксерокопирование становится жестом символического присвоения книги, между актом ксерокопирования и актом потребления возникает знак равенства. Аналогичным образом происходит и описанная Жижекoм редукция «просмотра кинофильма» к одному из его факультативных составных элементов – записи на видеомoгнитофон. Отметим, что и Жан Бодрийяр описывал схожий феномен в «Системе вещей», также приводя в пример книги:

Как показывают социологические опросы, покупатели книжных серий («10/18», «Что я знаю?»), однажды втянувшись в собирание данной серии, продолжают покупать даже те ее тома, которые им неинтересны... Сходным образом ведет себя и тот читатель, которому чтение доставляет удовольствие лишь тогда, когда вокруг расставлены все его книги; при этом неповторимость данной конкретной книги стремится к исчезновению. Собственно, значимой становится уже не столько сама книга, сколько момент ее помещения в общий ряд на библиотечной полке. И обратно, покупателю той или иной книжной серии, однажды «отставши» от нее, очень трудно включиться снова – он уже не покупает даже те тома, что представляют для него реальный интерес [21 с. 117].

Встроить в систему своей коллекции тоже может означать «потребить», так же как и сам акт покупки способен субституировать акт потребления. Иными словами, акт потребления может выразиться во множестве единичных жестов символического присвоения, во множестве способов манипуляции знаками. Чи-

татель покупает тома, не представляющие интереса для чтения, и не покупает те, что ему интересны в качестве чита, потому что по тем или иным причинам он не воспринимает акт чтения как акт потребления, но вместо этого желает потребить книгу через акт добавления ее в коллекцию. В конце концов, воспринимать ли «единственно правильным» способом потребления книги чтение, покупку, ксерокопирование, конспектирование, сожжение или обсуждение – это уже вопрос о ценностях. Так или иначе, во всех трех примерах описывается один и тот же феномен: дрейф субъективных и интересубъективных представлений о содержании понятия «потребление» применительно к тому или иному объекту. Следовательно, упомянутое ранее расширение понятия «игровая активность/видеоигровая практика» подразумевало, помимо прочего, рост числа допустимых способов редукции понятия «потребление видеоигры» к одному из его составных элементов. В частности, мы можем наблюдать, как становится более приемлемым понимание потребления игры как покупки (плата за пропуск контента), как автоматизации рутинных операций (достижение условий, при которых игра начинает играть в саму себя), как созерцания результатов делегированной деятельности, что окончательно снимает кажущуюся парадоксальность вышеназванных феноменов. Далее рассмотрим все эти феномены подробно.

Делегирование в видеоигровых практиках

Возвращаясь к утверждению о том, что уникальной чертой видеоигр является автоматизированность, позволяющая пользователю делегировать им что-либо, мы теперь можем предположить, что для понимания таких феноменов, как *idle games* или *playbour*, нам нужно задаться вопросом не только о том, какую активность игрок может делегировать играм (бросок костей, ходы противника), но и какую пассивность он может делегировать, т. е. что игра может претерпевать вместо игрока или, точнее, что игрок способен претерпевать посредством игры. В данном случае предлагаемая Пфаллером и Жижекком дихотомия интерактивности/интерпассивности может дать нам подходящий язык описания.

В числе первых к этой концепции обратилась польская исследовательница видеоигр Соня Физек. В ее работах, посвященных преимущественно анализу *idle games* [1116, 22], можно условно выделить два типа анализируемых видеоигр: в играх наподобие *Godville* (2010) или *Dreeps* (2016) гипертрофированная автомати-

зация игрового процесса задана по умолчанию, и, хотя игрок имеет некоторую ограниченную агентность, главным образом его роль сводится к роли наблюдателя, который время от времени «навещает» игру, чтобы посмотреть, чего достиг его аватар. В то же время в играх наподобие “Cookie Clicker” (2013) или “Dark Room” (2013) гипертрофированная автоматизация игрового процесса – это не данность, но цель игры, которой нужно достичь, сперва выполняя рутинные операции самостоятельно, затем, по мере продвижения, автоматизируя их внутриигровыми средствами все сильнее и сильнее, чтобы в определенный момент делегировать игре максимум игрового процесса – и далее перейти к тому способу игры, который в играх первой категории предполагался изначально.

В работах Физек *idle games* рассматриваются в качестве своего рода «игр для тех, кто любит игры, но у кого нет времени играть в них»: гипертрофированная автоматизация игрового процесса в подобных приложениях позволяет пользователям получать удовольствие от игры, даже не имея возможности вкладывать в нее значительное время и силы. В том же, что касается решения задач и преодоления искусственно созданных трудностей, игра получает удовольствие от игрового процесса вместо игрока, потому что у игрока нет времени делать это самостоятельно. Это особенно заметно на примере “Dreeps”, которая представляет собой нечто внешне схожее с RPG⁷ и открыто позиционируется разработчиками как «Игра для тех, у кого *больше* нет времени играть в RPG» (курсив мой. – М. П.) [23]. С RPG-предтечами эту игру роднит следующее: в ней пользователь наблюдает некий результат действий своего персонажа точно так же, как он наблюдал бы его в обычной ролевой игре, но с той разницей, что он здесь этим персонажем не управляет. Эксплицируем: “Dreeps” – это игра для тех, кто когда-то любил играть в RPG и до сих пор хотел бы получать удовольствие от наблюдения результатов, итогов приключений фикциональных персонажей в ролевой игре, но теперь не имеет времени прилагать собственные усилия для достижения таковых результатов [22].

Опираясь на предложенный С. Физек подход, в данной статье мы предлагаем аналогичным образом использовать концепцию интерактивности/интерпассивности в качестве объяснительной модели для иных вышеназванных новых видеоигровых практик. Начать следует с наиболее распространенной из них – с «play-

⁷RPG – role-playing games, ролевые игры. Жанр, предполагающий относительную свободу игроков в создании персонажей для выбранного фикционального сеттинга и их возможность влиять на ход сюжета.

bour»⁸. Playbour – феномен преимущественно так называемых условно-бесплатных (англ. free-to-play) игр. Его суть заключается в том, что для достижения какого-либо значительного результата от игрока в течение многих дней, недель или месяцев реального времени требуется выполнять однотипные действия, которые сами по себе либо не предназначены быть интересными и доставлять удовольствие, либо, напротив, задуманы разработчиком так, чтобы причинять игроку дискомфорт, раздражать и фрустрировать. Цель – убедить игрока заплатить за делегирование раздражающих задач кому-либо: зачастую разработчики игры предлагают игроку купить так называемого бота – т. е. дополнительное программное обеспечение, искусственный интеллект, который возьмет на себя фрустрирующую рутину, однако в некоторых случаях игроки могут за плату нанять других игроков для той же цели. Действуя по аналогии с предыдущим кейсом, рассмотрим игры, взимающие с игроков дополнительную плату за пропуск контента, а также связанные с этим феномены покупки ботов и найма других людей для выполнения рутинных операций⁹.

На первый взгляд эта ситуация может показаться куда более сложной в сравнении с предыдущей: мы должны будем выяснить, в чем может быть смысл игры, если игрок пропускает игровой контент, почему игрок в принципе может захотеть пропускать этот контент и тем более почему он может захотеть платить за пропуск игрового контента – особенно того, который он сам же ранее приобрел. Снова отметим, что традиционный взгляд на видеоигры и игры вообще подсказывает нам, что подобное избегание удовольствия выглядит неестественным – тем более неестественным выглядит то, что люди оказываются готовы вкладывать значительные денежные средства (в ряде случаев – десятки тысяч долларов [30]), лишь бы его избежать. Однако в данном способе рассуждения об игре ошибка оказывается заложена изначально, и заключается она в пресуппозиции понимания игры как практики, приносящей удовольствие.

Как показывает Жижек, социальные конвенции полагают связь некоторых видов активности с получением удовольствия, а дру-

⁸ Отметим, что С. Физек также посвятила ряд работ исследованию данного феномена, хотя и рассматривала его с иной перспективы. Подробнее об этом см. [24].

⁹ В рамках данной статьи мы не имеем возможности уделить достаточного внимания истории free-to-play игр (преимущественно это игры в социальных сетях и для мобильных устройств), отметим лишь, что данной теме – особенно этическим ее аспектам – посвящено множество работ, например [25, 26, 27, 28].

гих – с получением чего-то иного (скорби) и т. д. Но таким образом полагаются сразу две вещи: во-первых, обязанность некоего объекта доставлять удовольствие или скорбь, а во-вторых, обязанность субъекта получать удовольствие, скорбь и т. д. при взаимодействии с этим объектом:

Разве необходимым дополнением моего взаимодействия с объектом вместо пассивного следования шоу не является ситуация, в которой объект лишает меня моей собственной пассивной реакции удовлетворения (скорби или смеха), когда объект сам непосредственно «наслаждается шоу» вместо меня, освобождая меня от наложенной Сверх-Я обязанности наслаждаться собой [19]?

Геймдизайн free-to-play игр во многом построен вокруг намеренного причинения игроку дискомфорта с целью простимулировать его к новым и новым денежным вложениям (микротранзакциям), которые на время снимают причиняющий дискомфорт фактор и дают временное облегчение. К числу основных игровых механик, причиняющих дискомфорт и побуждающих игрока искать избавления от него, можно отнести специфические способы тайм-менеджмента. В качестве примера рассмотрим следующую гипотетическую ситуацию: игроку дают задание произвести 10 операций одного типа, не требующих от него ничего, кроме нажатия левой клавиши мыши по иконке на экране. Однако каждая из них занимает 48 секунд, и в эти 48 секунд в игре ничего не происходит. В многопользовательской RTS наподобие “Starcraft” или “Command & Conquer” эти 48 секунд имели бы влияние на игровой процесс (оппоненты могли бы атаковать игрока в это время), но в большинстве социальных и мобильных игр они просто означают, что игроку дали запрет на клики мышкой (или же на любые действия вообще) длиной в 48 секунд. Однако 48 секунд – это слишком мало, чтобы сделать что-то «в перерыве» (написать сообщение друзьям в чате, прочесть новостную заметку), но слишком долго (утомительно), если не делать ничего. Эти таймауты могут повторяться неограниченно часто, при этом зачастую игроку запрещают создавать очередь команд, т. е. он оказывается неспособным объединить 10 задержек по 48 секунд в одну задержку длиной 8 минут. Выходов из положения, как правило, два: продолжать испытывать дискомфорт, либо совершить микротранзакцию – и тогда игра сделает все за игрока¹⁰.

¹⁰Третьим очевидным выходом, безусловно, является выход из игры навсегда – однако разработчики прилагают большие усилия для разработки стратегий «удержания» (retention), подробнее об этом см. [30, 31].

Распространенное общественное представление об играх как развлекательной активности предполагает в равной степени и то, что игры обязаны удовольствие приносить, и то, что игроки обязаны удовольствие получать. В результате, когда игра злонамеренно уклоняется от своей обязанности приносить удовольствие или же делает все возможное в пользу обратного, игрок может ощутить, что не справляется со своей обязанностью получать удовольствие – и, как следствие, станет искать возможность делегировать получение удовольствия Другому – боту, либо другому игроку. Так разрешается противоречие: автоматизируя процесс игры, игрок освобождается и от обязанности выполнять рутинные операции, и от обязанности получать удовольствие (вне зависимости от того, связано ли это действительно с его «неспособностью», либо ситуация намеренно подстроена разработчиком таким образом, чтобы получение удовольствия было невозможным).

В случае с ачивментами дело обстоит схожим образом. Ачивмент (от англ. achievement – достижение) – устоявшееся в геймерском сообществе сленговое выражение, обозначающее особый способ ведения игровой статистики, отличительное свойство которого заключается в том, что игра отмечает достижения пользователя некой наградой¹¹, например, добавляет в его профиль своего рода виртуальную «медаль» – картинку с описанием совершенного «подвига» (например, «десять раз подряд закончить раунд с наивысшим счетом» и т. п.). Уведомление о получении ачивмента часто сопровождается музыкой и визуальными эффектами, в некоторых случаях игроки имеют возможность сделать свои ачивменты видимыми для других игроков, т. е. выставить их на публичное обозрение.

Пытаясь осмыслить их через понятие делегирования, мы приходим к выводу, что ачивменты – как и экраны со статистикой, что выдавались в конце каждого уровня старыми играми вроде «DOOM» (1993) или «Dune 2» (1992) – это делегирование Другому функции оценивания действий, достижений, эффективности игрока: я делегирую Другому возможность оценивать меня, потому что нуждаюсь в оценке со стороны, либо потому что ощущаю потребность именно в числовой оценке, так как, будучи человеком общества потребления, привык получать дискретные числовые

¹¹ Отметим, что исторически первые ачивменты в видеоиграх выражались в отнюдь не виртуальных наградах: пользователи старых консолей должны были почтой прислать разработчикам доказательства своих достижений, за которые могли получить, например, тканевые нашивки на одежду, подробнее об этом см. [32, 33].

оценки практически любой своей деятельностью. Итак, поскольку получение оценок способно доставлять удовольствие, но оценивание самого себя по тем или иным причинам невозможно, либо удовольствия не доставляет, я делегирую некоему приложению или нескольким взаимосвязанным приложениям задачу оценивать меня и воспринимаю эту оценку как объективную и непредвзятую благодаря ее математической точности (компьютер не ошибется при подсчетах) и мнимой непредвзятости (компьютер не будет обсчитывать меня злонамеренно).

Но это объясняет феномен ачивментов как таковых, но не achievement spam games. Achievement spam games – это игры, смысл которых в том, чтобы выдавать пользователю сотни или тысячи ачивментов «просто так», не требуя от него доказывать свое мастерство, как в предыдущем примере. В подобных играх пользователь может получить несколько тысяч виртуальных «медалей», например, за то, что просто включил игру. Поскольку выдавать ачивменты – основная цель такого рода игр, они, как правило, не имеют ценности за этими пределами, т. е. не содержат увлекательного игрового процесса или сюжета. Но несмотря на кажущуюся бессмысленность этих «наград ни за что», у achievement spam games есть своя платежеспособная целевая аудитория.

Их популярность и даже само существование нельзя объяснить тягой игроков к получению оценок своих достижений, ведь, как было описано ранее, этот тип ачивментов не отправляет нас ни к каким достижениям. Наиболее правдоподобной гипотезой здесь видится предположение о том, что акты получения ачивментов по какой-то причине становятся самоценными, как если бы в цепи «я прикладываю усилия для выполнения задачи – я успешно выполняю задачу – я получаю оценку сделанного – я получаю удовольствие» произошло своего рода короткое замыкание: «я получаю оценку сделанного – я получаю удовольствие».

Отметим не вполне очевидное сходство данной ситуации с теми, с которыми мы уже встречались в двух предыдущих примерах: в конечном итоге агентность игрока сводилась к возможности наблюдать нечто (сильный персонаж в игре наподобие Godville, добытые ботом внутриигровые ресурсы во free-to-play RTS¹²), что могло бы быть плодом труда игрока, не является таковым, однако ассоциируется с таковым – и потому ощущается как ценное.

¹² Real time strategy, стратегия в реальном времени – как правило, игра, в которой игроки берут на себя управление противоборствующими армиями или конкурирующими предприятиями.

Описание подобных феноменов обнаруживается в «Интерпассивном субъекте» Жижека, где осмысляется через марксовское понятие фетишизма:

...фетишизм означает короткое замыкание между формальной / дифференциальной структурой (которая по определению «отсутствует», т. е. она «как таковая» никогда не дана нам в эмпирической действительности) и позитивным элементом этой структуры. Когда мы становимся жертвами «фетишистской» иллюзии, мы (ошибочно) воспринимаем как непосредственное/«естественное» свойство объекта-фетиша то, что само создает место, занимаемое им в структуре [19].

Именно здесь раскрывается обозначенная в предыдущем разделе связь делегирования с трансформацией жеста символического присвоения. Мы видим, что делегирование пассивности способно приводить к короткому замыканию, в данном случае между системой символических отношений (действия игрока – оценка игрой действий игрока – формальное выражение этой оценки в виде ачивмента) и ее элементом (совокупностью аудиовизуальных эффектов, удостоверяющих обладание ачивментом). Именно так ничего не репрезентующий ачивмент становится «ценен сам по себе», как если бы его реальная ценность была его естественной характеристикой, а не производной от его места в структуре игрового процесса. Результатом этого короткого замыкания становится появление новых практик потребления видеоигр: если 20 лет назад в качестве доминирующего жеста присвоения игры выступало ее «прохождение», т. е. последовательное решение всех головоломок, уничтожение всех врагов, завершение финального квеста, то сегодня число этих жестов расширилось, и теперь в качестве жеста символического присвоения игры может выступать акт пассивного наблюдения определенной совокупности спецэффектов, сопровождающих получение ачивментов.

Заключение

Подводя итоги, еще раз подчеркнем, что описанные здесь новые видеоигровые практики, на первый взгляд способные казаться парадоксальными, в действительности должны рассматриваться как результаты последовательного развития тех фундаментальных оснований, которые конституируют видеоигру. Автоматизация, дающая начало видеоигре как таковой и изначально понимаемая

как делегирование пользователем активности игре, находит свое дальнейшее развитие в делегировании пользователем и своей пассивности.

С точки зрения С. Физек, *idle games* и другие делегированные игры важны в том числе и потому, что они фактом своего существования нанесли удар по мифу о роли интерактивности и свободе игрока в видеоиграх, который с давних времен был властен как в потребительской, так и в исследовательской среде [22]. Как следствие, она также говорит о неотвратимости пересмотра наших представлений об определении игры и «игровости» (англ., *game-ness*), т. е. того, что делает игру игрой – и в этом с ней нельзя не согласиться. Проблемными же выглядят ее утверждения касательно цифровых игр как пути к получению агентности не-человеческими акторами:

Примеры самостоятельно действующих, самостоятельно играющих в себя игр, приведенные мной в прошлой секции, делают технокультурные, техногенные и постгуманистические измерения [видеоигр] еще более выраженными. Цифровые игры по природе своей ломают дихотомию субъект-объект, органическое – неорганическое, игрок – игра [22].

Разумеется, если взять один из ранее заявленных тезисов о способности видеоигр симулировать Другого [человека] и продолжить эту линию рассуждений, то, безусловно, может возникнуть желание предположить, что способность видеоигр брать на себя функции, которые раньше должен был исполнять человек, сейчас получает свое логическое продолжение и в какой-то момент видеоигры станут способны обходиться без людей вообще.

Однако с нашей точки зрения, данное предположение выглядит сомнительным. Неясно, как симуляция человека может вести к обретению самостоятельности от него, и точно так же неясно, как делегирование человеком игре чего-либо, использование им игры в качестве посредника, способно «эмансипировать» игру, проблематизировать «игрокоцентричный» и антропоцентричный [22] взгляд на игры и дать нам «постгуманистическую» перспективу: делегирование – будь то интерактивное или интерпассивное – это способ утверждения субъективности не кого иного, как человека. Делая что-то посредством игры, игрок не субъективирует ее, а объективирует: «объектом изначально является тот, кто страдает, подвергается воздействию за меня...» [19]. Таким образом, все оказывается наоборот: чем больше игрок делегирует игре, тем больше он объективирует ее и тем сильнее субъективирует себя.

Литература

1. *Molesworth M., Denegri-Knott J.* The Pleasures and Practices of Virtualised Consumption in Digital Spaces [Электронный ресурс]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.33335.pdf> (дата обращения 16.03.2018).
2. *Molesworth M.* “How many headshots you’ve done”: Achievement as discursive practice in videogame play [Электронный ресурс]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.15285.pdf> (дата обращения 16.03.2018).
3. *Kayali F., Schuh J.* Retro Evolved: Level Design Practice exemplified by the Contemporary Retro Game [Электронный ресурс]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11313.03271.pdf> (дата обращения 16.03.2018).
4. *Magnussen R.* Learning Games as a Platform for Simulated Science Practice [Электронный ресурс]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.37511.pdf> (дата обращения 16.03.2018).
5. *Hung C.* Video games in context: An ethnographic study of situated meaning-making practices of Asian immigrant adolescents in New York City [Электронный ресурс]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.06116.pdf> (дата обращения 16.03.2018).
6. *Lammes S.* The map as playground: Locationbased games as cartographical practices [Электронный ресурс]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11310.35282.pdf> (дата обращения 16.03.2018).
7. *Hajinejad N., Sheptykin I., Grüter B., Worpenberg A., Lochwitz A., Oswald D., Vatterrott H.* Casual mobile gameplay – On integrated practices of research, design and play [Электронный ресурс]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11301.00075.pdf> (дата обращения 16.03.2018).
8. *Reynolds R.* MMOs as Practices [Электронный ресурс]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.51541.pdf> (дата обращения 16.03.2018).
9. *Wiemker M.* Cultures of Digital Gamers: Practices of Appropriation [Электронный ресурс]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.07417.pdf> (дата обращения 16.03.2018).
10. *Coppock P., Meneghelli A., Compagno D., Catania A., Ferri G.* Understanding Play Practices: Contributions to the State of the Art [Электронный ресурс]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.28049.pdf> (дата обращения 16.03.2018).
11. *Fizek S.* Idle Games to Display. From Interactivity to Interpassivity: DiGRA UK, University of Salford, MediaCity UK, 2017 [Электронный ресурс]. https://www.academia.edu/34782440/Idle_Games_to_Display_From_Interactivity_to_Interpassivity (дата обращения 16.03.2018).

12. *Kaiya P.* Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. М.: ОГИ, 2007. 304 с. (Нация и культура / Научное наследие: Антропология)
13. *Fron J., Fullerton T., Morie J., Pearce C.* The Hegemony of Play [Электронный ресурс]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.31224.pdf> (дата обращения 16.03.2018).
14. *Sterling J.* Fee-to-Pay, a new name for a hot new business model! [Электронный ресурс] URL: <https://www.destructoid.com/fee-to-pay-a-new-name-for-a-hot-new-business-model--243301.phtml> (дата обращения 16.03.2018).
15. *Sterling J.* Games Should Not Cost \$60 Anymore [Электронный ресурс]. URL: <http://www.thejimquisition.com/games-should-not-cost-60-anymore-the-jimquisition/> (дата обращения 16.03.2018).
16. *Fizek S.* Self-playing Games: Rethinking the State of Digital Play. A talk held at the Philosophy of Computer Games conference, 28 Nov. – 1 Dec. 2017. Kraków, Poland. [Электронный ресурс]. URL: https://gamephilosophy2017.files.wordpress.com/2017/12/fizek_self-playing-games_pcg2017.pdf (дата обращения 16.03.2018).
17. *Manovich L.* On totalitarian interactivity [Электронный ресурс]. URL: <http://manovich.net/index.php/projects/on-totalitarian-interactivity> (дата обращения 16.03.2018).
18. *Manovich L.* The language of new media. Cambridge: The MIT Press, 2001. 354 p.
19. *Жижек С.* Интерпассивный субъект [Электронный ресурс]. URL: http://www.ruthenia.ru/logos/kofr/2002/2002_10.htm (дата обращения 16.03.2018).
20. *Эко У.* Как написать дипломную работу. Гуманитарные науки: Учебно-методическое пособие. 2-е изд. / Пер. с ит. Е. Костюкович. М.: Книжный дом «Университет», 2003. 240 с.
21. *Бодрийяр Ж.* Система вещей / Пер. с фр. С. Зенкина. М.: Рудомино, 2001. 220 с.
22. *Fizek S.* Interpassivity and the Joy of Delegated Play in Idle Games [Электронный ресурс]. URL: https://gamephilosophy2017.files.wordpress.com/2017/11/fizek_interpassivity-and-the-joy-of-delegated-play_draft.pdf (дата обращения 16.03.2018).
23. Just set the alarm to start the adventure! [Электронный ресурс] URL: <http://dreeps.net> (дата обращения 16.03.2018).
24. *Fizek S.* All work and no play: are games becoming the factories of the future? [Электронный ресурс] URL: <https://rke.abertay.ac.uk/ws/portalfiles/portal/8496433> (дата обращения 16.03.2018).
25. *Kucklich J.* Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry [Электронный ресурс]. URL: <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/> (дата обращения 16.03.2018).

26. *Shokrizade R.* Monetizing Children [Электронный ресурс]. URL: https://www.gamasutra.com/blogs/RaminShokrizade/20130620/194429/Monetizing_Children.php (дата обращения 16.03.2018).
27. *Shokrizade R.* Secrets of F2P: Threat Generation [Электронный ресурс]. URL: https://www.gamasutra.com/blogs/RaminShokrizade/20151005/255285/Secrets_of_F2P_Threat_Generation.php (дата обращения 16.03.2018).
28. *Terranova T.* Free Labor [Электронный ресурс] // T. Scholz, ed. *Digital Labour: the Internet as Playground and Factory*. New York: Routledge. 264 p. URL: <http://web.mit.edu/schock/www/docs/18.2terranova.pdf> (дата обращения 16.03.2018).
29. *Takahashi D.* The DeanBeat: This player spent \$2 million in a mobile game. Then he led a boycott [Электронный ресурс]. URL: <https://venturebeat.com/2016/10/14/the-deanbeat-this-player-spent-2-million-in-a-mobile-game-then-he-led-a-boycott/> (дата обращения 16.03.2018).
30. *Shokrizade R.* Whales Do Not Swim in the Desert [Электронный ресурс]. URL: https://www.gamasutra.com/blogs/RaminShokrizade/20150929/254816/Whales_Do_Not_Swim_in_the_Desert.php (дата обращения 16.03.2018).
31. *Shokrizade R.* The Rise of Game Neuroeconomics [Электронный ресурс]. URL: https://www.gamasutra.com/blogs/RaminShokrizade/20141202/230756/The_Rise_of_Game_Neuroeconomics.php (дата обращения 16.03.2018).
32. *Hylliard K.* Activision Badges – The Original Gaming Achievement [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2013/10/26/activision-badges-the-original-gaming-achievement.aspx> (дата обращения 16.03.2018).
33. *Thomasson M.* Activision Patches [Электронный ресурс]. URL: http://www.gooddealgames.com/articles/Activision_Patches.html (дата обращения 16.03.2018).

References

1. Molesworth M., Denegri-Knott J. The Pleasures and Practices of Virtualised Consumption in Digital Spaces [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.33335.pdf>
2. Molesworth M. How many headshots you've done: Achievement as discursive practice in videogame play [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.15285.pdf>
3. Kayali F., Schuh J. Retro Evolved: Level Design Practice exemplified by the Contemporary Retro Game [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11313.03271.pdf>
4. Magnussen R. Learning Games as a Platform for Simulated Science Practice [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.37511.pdf>

5. Hung C. Video games in context: An ethnographic study of situated meaning-making practices of Asian immigrant adolescents in New York City [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.06116.pdf>
6. Lammes S. The map as playground: Locationbased games as cartographical practices [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11310.35282.pdf>
7. Hajinejad N., Sheptykin I., Grüter B., Worpenberg A., Lochwitz A., Oswald D., Vatterrott H. Casual mobile gameplay – On integrated practices of research, design and play [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11301.00075.pdf>
8. Reynolds R. MMOs as Practices [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.51541.pdf>
9. Wiemker M. Cultures of Digital Gamers: Practices of Appropriation [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.07417.pdf>
10. Coppock P., Meneghelli A., Compagno D., Catania A., Ferri G. Understanding Play Practices: Contributions to the State of the Art [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.28049.pdf>
11. Fizek S. “Idle” Games to Display: From Interactivity to Interpassivity: Proceedings from the conference DiGRA UK, University of Salford, MediaCity UK, 2017. [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: https://www.academia.edu/34782440/Idle_Games_to_Display_From_Interactivity_to_Interpassivity
12. Caillois R. Games and people; Articles and essays on the sociology of culture. Moscow: OGI, 2007. 304 p. (Natsiya i kul'tura / Nauchnoe nasledie: Antropologiya)
13. Fron J., Fullerton T., Morie J., Pearce C. The Hegemony of Play [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.31224.pdf>
14. Sterling J. Fee-to-Pay, a new name for a hot new business model! [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <https://www.destructoid.com/fee-to-pay-a-new-name-for-a-hot-new-business-model--243301.phtml>
15. Sterling J. Games Should Not Cost \$60 Anymore [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <http://www.thejimquisition.com/games-should-not-cost-60-anymore-the-jimquisition/>
16. Fizek S. Self-playing Games: Rethinking the State of Digital Play. A talk held at the Philosophy of Computer Games conference, 28 Nov. – 1 Dec. 2017. Kraków, Poland. [Internet] [data obrashcheniya 16 Mar. 2018] https://gamephilosophy2017.files.wordpress.com/2017/12/fizek_self-playing-games_pcg2017.pdf
17. Manovich L. On totalitarian interactivity [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <http://manovich.net/index.php/projects/on-totalitarian-interactivity>
18. Manovich L. The language of new media. Cambridge: The MIT Press, 2001. 354 p.

19. Zizek S. Interpassive subject [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: http://www.ruthenia.ru/logos/kofr/2002/2002_10.htm
20. Eco U. How to Write a Diploma Thesis. Humanitarian disciplines. Methodical textbook. 2nd ed. Moscow: Knizhnyi dom "Universitet", 2003. 240 p.
21. Baudrillard J. System of things. Moscow: Rudomino, 2001. 220 p.
22. Fizek S. Interpassivity and the Joy of Delegated Play in Idle Games [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: https://gamephilosophy2017.files.wordpress.com/2017/11/fizek_interpassivity-and-the-joy-of-delegated-play_draft.pdf
23. Dreeps' official web-page. Just set the alarm to start the adventure! [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <http://dreeps.net>
24. Fizek S. All work and no play. Are games becoming the factories of the future? [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <https://rke.abertay.ac.uk/ws/portalfiles/portal/8496433>
25. Kucklich J. Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <http://five.fibreiculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>
26. Shokrizade R. Monetizing Children [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: https://www.gamasutra.com/blogs/RaminShokrizade/20130620/194429/Monetizing_Children.php
27. Shokrizade R. Secrets of F2P: Threat Generation [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: https://www.gamasutra.com/blogs/Ramin_Shokrizade/20151005/255285/Secrets_of_F2P_Threat_Geeration.php
28. Terranova T. "Free Labor". [Internet] *In Digital Labour: the Internet as Playground and Factory*. New York: Routledge. 264 p. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018] URL: <http://web.mit.edu/schock/www/docs/18.2terranova.pdf>
29. Takahashi D. The DeanBeat: This player spent \$2 million in a mobile game. Then he led a boycott [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <https://venturebeat.com/2016/10/14/the-deanbeat-this-player-spent-2-million-in-a-mobile-game-then-he-led-a-boycott/>
30. Shokrizade R. Whales Do Not Swim in the Desert [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: https://www.gamasutra.com/blogs/Ramin_Shokrizade/20150929/254816/Whales_Do_Not_Swim_in_the_Desert.php
31. Shokrizade R. The Rise of Game Neuroeconomics [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: https://www.gamasutra.com/blogs/Ramin_Shokrizade/20141202/230756/The_Rise_of_Game_Neuroeconomics.php
32. Hyllard K. Activision Badges – The Original Gaming Achievement [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2013/10/26/activision-badges-the-original-gaming-achievement.aspx>
33. Thomasson M. Activision Patches [Internet]. [data obrashcheniya 16 Mar. 2018]. URL: http://www.gooddealgames.com/articles/Activision_Patches.html

Информация об авторе

Максим А. Подвальный, аспирант, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; Россия, Москва, 125993, Миусская пл., д. 6; dramaticallyabsurd@gmail.com

Information about the author

Maksim A. Podvalnyi, postgraduate student, Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; bld. 6, Miusskaya sq., Moscow, 125993, Russia; dramaticallyabsurd@gmail.com