

ПЛОТНИКОВ
Владимир Валериевич
доктор социологических наук,
кандидат философских наук,
доцент, профессор, Российский
экономический университет
имени Г.В. Плеханова,
Москва, Россия

inkognito13@inbox.ru
ORCID ID: 0000-0002-2130-7357

PLOTNIKOV Vladimir Valerievich
Doctor of Sociological Sciences,
Candidate of Philosophical
Sciences, Associate Professor,
Professor, Plekhanov Russian
University of Economics,
Moscow, Russia

inkognito13@inbox.ru
ORCID ID: 0000-0002-2130-7357

DOI: 10.30932/2072-6015-2025-114-1-70-78

Капитализм в институте «раннего доступа»: труд игроков-тестировщиков и эксплуатация энтузиазма (критический взгляд на индустрию) / Capitalism in the institution of early access: the labor of player-testers and the exploitation of enthusiasm

Аннотация

В статье рассматривается феномен раннего доступа в индустрии видеоигр сквозь призму критической теории цифрового труда и политической экономии. Первоначально позиционируясь как взаимовыгодная модель, позволяющая независимым разработчикам финансировать проекты на ранних стадиях, институт «раннего доступа» превратился в бизнес-стратегию крупных компаний по перекладыванию рисков и затрат на потребителей, фактически вовлекая игроков в бесплатный труд тестирования. В работе проанализированы ключевые особенности модели раннего доступа, двойственная роль игроков как потребителей и со-творцов, а также проявления эксплуатации их энтузиазма со стороны капитала. Опираясь на марксистские и неомарксистские подходы, автор показывает, как вовлеченность фанатов и добровольный труд игроков используются индустрией для извлечения прибыли. Делается вывод, что ранний доступ – характерный продукт позднего капитализма, в котором границы между игрой и трудом размыты, а искренняя увлеченность игроков служит ресурсом для накопления капитала. Статья носит теоретико-критический характер и призвана способствовать осмыслению этических и социальных последствий современных практик игровой индустрии.

Ключевые слова

Ранний доступ; Early Access; индустрия видеоигр; цифровой труд; свободный труд; эксплуатация; бета-тестирование; сообщество

игроков; политическая экономика игр..

Abstract

This article examines the phenomenon of early access in the video game industry through the lens of critical digital labor theory and political economy. Initially positioned as a mutually beneficial model allowing independent developers to finance projects in their early stages, the institution of early access has evolved into a business strategy for large companies to shift risks and costs to consumers, effectively engaging players in unpaid testing labor. This paper analyzes the key features of the early access model, the dual role of players as consumers and co-creators, and the exploitation of their enthusiasm by capital. Drawing on Marxist and neo-Marxist approaches, the author demonstrates how fan engagement and player voluntary labor are exploited by the industry for profit. It is concluded that early access is a characteristic product of late capitalism, in which the boundaries between play and labor are blurred, and players' genuine passion serves as a resource for capital accumulation. This article is theoretical and critical in nature and aims to promote understanding of the ethical and social implications of contemporary gaming industry practices.

Keywords

Early Access; video game industry; digital labor; free labor; exploitation; beta testing; player community; political economy of games.

Введение

В последние годы модель раннего доступа (Early Access) стала заметным явлением в игровой индустрии. Суть этой модели состоит в том, что разработчики выпускают незавершенную игру в широкий доступ, предлагая потребителям приобрести ее на ранней стадии и тем самым профинансировать дальнейшую разработку. В обмен игроки получают возможность играть до официального релиза, а также фактически выступают в роли бета-тестеров, предоставляя обратную связь и отчеты об ошибках. Как отмечается в руководящих документах платформы Steam, ранний доступ подразумевает наличие игравшей альфа- или бета-версии, которая соответствует заявленной цене, а отзывы аудитории должны стимулировать разработчиков регулярно обновлять игру [1]. Официально подчеркивается, что Early Access не является ни формой краудфандинга, ни предзаказом готового продукта, ни «продажей обещаний» – покупатель получает именно текущую версию игры, со всеми ее недостатками, и осознанно участвует в процессе ее доработки.

Первоначально концепция раннего доступа подавалась как новый этап развития отношений между создателями игр и их аудиторией. Впервые введенная на платформе Steam в 2013 году, эта модель позиционировалась как «новая эра для независимых разработчиков», аналогичная тому, что краудфандинговые платформы сделали для начальных инвестиций. Игроки превращаются из обычных покупателей

в инвесторов (хотя и без юридических прав) и одновременно в добровольных тестировщиков, а незавершенность проекта преподносится не как недостаток, а как особенность модели. Предполагалось, что такая открытая модель пойдет на пользу всем участникам, игроки получают ранний доступ к интересующим их играм и влияя на процесс разработки, а небольшие студии – столь необходимое финансирование и активное сообщество на ранних этапах проекта. В этом идеализированном сценарии ранний доступ выступает как пример сотрудничества и со-творчества. Разработчики напрямую взаимодействуют с аудиторией, избегая диктата крупных издателей, а игроки испытывают чувство причастности к созданию продукта [4].

Однако на практике данная модель породила и серьезные проблемы, став объектом критики со стороны исследователей и самих игроков. Во-первых, участие потребителей в финансировании и тестировании игр сопровождается значительным перераспределением рисков (игроки авансом вкладывают деньги и время в сырой продукт, который может никогда не достигнуть завершенной стадии). Статистические данные указывают, что значительная доля игр в «раннем доступе» так и не выходит в релиз. Например, по состоянию на середину 2010-х годов до 90% проектов, запущенных через ранний доступ, не добрались до версии 1.0 [4]. Даже после ужесточения правил платформы Steam и улучшения отбора проектов, около половины игр, вышедших в EA в 2019–2020 гг., все равно надолго застревают в незавершенном состоянии. Во-вторых, возникает вопрос о справедливости и этических аспектах принудительного вовлечения аудитории в неоплачиваемый труд. Фактически, покупая игру в раннем доступе, пользователь платит за привилегию выполнять работу, которая раньше была частью внутренних издержек компании – тестирование и контроль качества. В нормальной ситуации компаний игровой индустрии нанимают профессиональных QA-тестеров, выплачивая им заработную плату, однако модель раннего доступа позволяет компаниям переложить эти обязанности на потребителей без компенсации. Данный феномен был метко охарактеризован как превращение честной идеи инди-разработчиков в инструмент «массового ограбления» аудитории со стороны крупного бизнеса [5].

Цель данной статьи – дать критический анализ раннего доступа с позиций социологии и политической экономики игры, разобрать труд игроков-тестировщиков как форму цифрового труда и прояснить механизмы эксплуатации энтузиазма фанатов в условиях капиталистической игровой индустрии. Теоретической основой исследования служат марксистская и неомарксистская традиции анализа культуры и цифрового труда (К. Маркс, А. Грамши, представители Франкфуртской школы), а также современные работы по исследованию игровой индустрии в русле критической теории (Н. Дайер-Уизефорд, Г. де Петер, Д. Хесмондхалг, Т. Терранова и др.). Особое внимание уделяется концепциям «свободного труда» (free

labour) и «игротруда» (playbour), описывающим слияние игрового участия с производственным процессом. В следующем разделе представлены теоретические подходы к пониманию феномена труда игроков, после чего анализируется, каким образом энтузиазм игроков вовлекается и эксплуатируется индустрией раннего доступа.

Результаты

С развитием интернет-культуры и Web 2.0 в гуманитарных науках оформился концепт «цифрового труда», описывающий вклад пользователей в создание информационных благ и услуг. Одной из первых работ, обративших внимание на экономическую значимость добровольной деятельности онлайн-сообществ, стала статья Тицианы Террановы в которой она последовательно аргументирует, что «свободный труд» интернет-пользователей – фундаментальный ресурс для цифровой экономики, на котором строится производство ценности в позднекапиталистических условиях [6]. Энтузиазм и творческая энергия людей, действующих из интереса или чувства общности, становятся той «подарочной экономикой» онлайн-среды, которую капитал стремится рекуперировать и монетизировать. Таким образом, неоплачиваемый труд фанатов, моддеров, волонтеров (от написания отзывов до создания контента) составляет «скрытую» часть цепочки создания прибавочной стоимости в медиа-индустриях. Теоретики медиа отмечают, что риторика «участия» и «совместного творчества» зачастую маскирует неравные отношения, в которых корпорации извлекают выгоду из бесплатной активности аудитории mycours.es. Так, Д. Хесмондхалг анализирует феномен UGC (контента, создаваемого пользователями) и отмечает, что соединение термина «бесплатный труд» с понятием эксплуатации – закономерная реакция на практику привлечения фанатского творчества в коммерческую сферу [4]. Даже если участники добровольно создают и распространяют контент, результатом нередко становится коммодификация – превращение их усилий в ресурс для капиталистического производства.

В сфере видеоигр специфическую форму цифрового труда пользователей описывает термин «playbour» (игротруд, от слияния play – игра и labour – труд). Данный неологизм предложен Юлианом Кюкликом в 2005 году в его анализе практик моддеров – игроков-энтузиастов, создающих модификации к коммерческим играм [5]. Playbour призван отразить гибридную природу деятельности фанатов, совмещающей элементы развлечения и работы, люди модифицируют игру или тестируют ее ради удовольствия и интереса, однако их действия приносят вполне материальную пользу правообладателям (улучшение продукта, продление жизненного цикла игры, рост продаж и т.п.). Кюклик ввел также понятие «precarious playbour» (прекарный игротруд) для подчеркивания уязвимого положения этих неофициальных работников, чья деятельность носит нестабильный, неопределенный характер и не защищена трудовыми правами.

В дальнейшем категория playbour получила развитие в работах по политической экономии игр. Н.Б. Дайер-Уизефорд и Г. де Петер прослеживают историческую эволюцию отношений между игровой индустрией и аудиторией, указывая на три основные тенденции: (1) интеграция хакерского творчества и фанатской креативности в корпоративное производство игр; (2) вовлечение все более широких масс игроков в бесплатный, добровольный труд как в «беззатратный» способ повышения прибыли индустрии; (3) использование видеоигр как инструмента подготовки новых поколений работников к условиям нематериального труда [2]. Таким образом, по мере развития сетевых технологий капитал научился активно кооптировать автономную активность игроков, превращая субкультуры геймеров, моддеров, фанатов в часть своих производственных процессов. Это сопровождается переосмыслением самой природы игрового досуга. Виртуальная игра все более плотно «окутывается» капиталом и становится средством мобилизации, обучения и – в конечном счете – эксплуатации нового глобального рабочего класса.

Важная черта явления playbour – его добровольность и основанность на аффекте. В отличие от принудительного труда индустриальной эпохи, здесь экономика базируется на искреннем увлечении, страсти участников. Исследователи говорят об «аффективном труде» – работе, производящей и эксплуатирующей эмоции, чувство общности, творческое самовыражение [3]. Терранова подчеркивает, что люди участвуют в цифровых проектах не только потому, что этого «хочет капитал», но и вследствие собственного желания культурного самовыражения и общения. Именно эта двойственность – с одной стороны, автономное стремление к творчеству, с другой – его включение в рыночную логику – делает феномен свободного труда столь сложным и противоречивым [6]. В контексте игровой культуры это проявляется тем, что фанаты и игроки часто готовы тратить время и силы на улучшение полюбившейся игры, на помощь разработчикам – без прямой материальной выгоды для себя, а из энтузиазма. Тем самым, индустрия раннего доступа строит свою устойчивость именно на этой готовности аудитории добровольно трудиться из любви к игре.

Модель «раннего доступа» радикально трансформирует традиционные ролевые границы между производителем и потребителем в индустрии развлечений. Игрок здесь выступает одновременно в трех лицах: покупатель товара, бета-тестер продукта и фактически микрофинансист разработки. При этом формальные права и гарантии у него отсутствуют – деньги заплачены вперед, качество конечного результата не гарантируется, труд по тестированию не оплачивается. С марксистской точки зрения подобная ситуация представляет собой перекладывание части производственных издержек (оплаты труда, инвестиций в разработку) на самого потребителя, что увеличивает норму прибыли для капитала. Крупные издатели заметили эту возможность и стали активно применять ранний доступ не только

для рискованных инди-проектов, но и для высокобюджетных игр. По меткому выражению одного из аналитиков, «AAA-индустрия сделала из него оружие массового ограбления», научившись монетизировать даже недоделанные продукты [5]. Если инди-студии использовали Early Access как «честный обмен» (игроки получают раннюю версию и влияют на ее развитие, разработчики – необходимые средства для выживания), то корпорации обратили эту модель в инструмент предзаработка, когда игра сознательно выпускается сырой ради сбора денег и дальнейшего тестирования силами пользователей [3].

В такой системе игрок фактически становится бесплатным бета-тестером, оплачивающим привилегию работать. Он фактически оплачивает их этап тестирования, который в нормальной индустрии всегда считался внутренним и оплачиваемым. Вместо найма профессиональных тестеров компания выпускает сырую версию и приглашает всех желающих «принять участие в развитии проекта». Рекламный дискурс вокруг раннего доступа нередко апеллирует к желанию фанатов первыми прикоснуться к новинке, стать частью узкого круга избранных, получить статус инсайдера. Маркетинг подает платное участие в бета-тесте как эксклюзивную возможность, создавая у игрока иллюзию особой роли. На деле же это просто платный билет на незаконченный аттракцион, и участие игрока ограничивается сбором данных о его поведении. Исследования показывают, что разработчики зачастую используют сообщество Early Access односторонне: собирают телеметрию, отчеты об ошибках, статистику прохождения, но не вступают в диалог с игроками по существенным вопросам геймдизайна [2]. Обратная связь от пользователей превращается в асимметричный процесс, фанаты выкладывают идеи и труд, а компания решает, что из этого пригодно для реализации, не делясь ни прибылью, ни полноценным авторством.

Еще одним следствием распространения раннего доступа стало снижение стандартов качества в восприятии части потребителей. Постепенно формируется новое отношение публики к продукту (игра с багами, нехваткой контента и дисбалансом воспринимается как нечто нормальное, если на ней стоит ярлык «ранний доступ»). Сообщество привыкает, что недоделанная игра – это не повод для возмущения, а скорее приглашение «подождать и посмотреть, что будет дальше». Такая терпимость публики, по мнению критиков, «размывает ощущение качества», индустрия перестает стыдиться выпускать сырые продукты, ведь аудитория все равно купит, надеясь на будущие патчи. В результате планка требований снижается и для разработчиков, и для игроков, а временная мера (тестирование альфы) начинает восприниматься как новый стандарт выпуска игр [5]. Это особенно опасно в сегменте крупных проектов, где ранний доступ используется не по прямому назначению (довести инди-проекты до кондиции), а для монетизации ажиотажа. Например, крупные издатели практиковали продажу «раннего доступа» к фактически готовым играм за несколько

ко дней до официального релиза – по сути, переименовав платный предзаказ в Early Access. Подобные приемы не имеют отношения к совместному творчеству, это именно коммерциализация нетерпения фанатов (стремления на несколько дней раньше остальных окунуться в новую игру).

Эксплуатация энтузиазма не остается без социальных последствий. По мере накопления негативного опыта – брошенных проектов, затянувшихся на годы альфа-версий, невыполненных обещаний – в части аудитории нарастает усталость и цинизм. Игроки начинают осознавать свою роль «дешевого ресурса» и все острее реагируют на случаи злоупотребления. На форумах отмечается феномен «моральной усталости», когда слишком много игр не выходят из раннего доступа, у сообщества пропадает вера, что проект вообще будет доведен до конца. Каждая новая неудача подтачивает доверие, и со временем даже честные инди-разработчики страдают от общего скепсиса – публика уже неохотно вкладывается в очередную мечту, ожидая подвоха. Таким образом, долгосрочная эксплуатация доверия и энтузиазма оборачивается рисками для самой индустрии. Разочарованный потребитель может уйти или, по крайней мере, стать намного осторожнее, что усложняет сбор средств на новые проекты. В ответ платформы (как Steam) вынуждены внедрять механизмы контроля. Так, теперь пользователей предупреждают, если игра в раннем доступе давно не обновлялась, чтобы избежать продаж заброшенных продуктов. Тем не менее проблема полностью не решена, поскольку модель на институциональном уровне поощряет извлечение выгоды из незавершенности.

Ситуация раннего доступа демонстрирует типичное противоречие позднего капитализма [7]. Стремление компаний к прибыли толкает их максимально использовать все доступные ресурсы, включая труд и эмоции потребителей, но при этом долгосрочная устойчивость системы подрывается эрозией доверия и истощением энтузиазма аудитории [8]. Пока одни игроки разочаровываются, другие (особенно самые преданные фанаты) продолжают добровольно вносить свой вклад, надеясь на успех «своей» игры. Это создает социально-психологическую динамику самоугаваривания и оправдания (фанат готов мириться с временными недочетами, убеждая себя, что помогает разработчикам достичь великой цели). Такая логика созвучна понятию «самозэксплуатация» в творческих индустриях, где работники (или добровольцы) настолько увлечены процессом, что оправдывают переработки, низкую оплату или ее отсутствие своим «призванием» и страстью [4]. В контексте Early Access энтузиасты-игроки зачастую рационализируют отсутствие гарантии результата тем, что «игра развивается на их глазах», «мы вместе с разработчиком», тем самым внутренне соглашаясь на риск и труд без вознаграждения ради удовлетворения аффективных потребностей (принадлежность к сообществу, влияние на продукт, доступ к новому опыту).

Заключение

Модель раннего доступа в игровой индустрии являет собой противоречивое явление, сочетая в себе черты демократизации производства и одновременно новые формы капиталистической эксплуатации. С одной стороны, Early Access вписывается в более широкие тенденции платформенного капитализма и культуры участия, где границы между производителем и потребителем размыты. Игроки получают возможность влиять на создание любимой игры, стать частью ее истории, а независимые разработчики – шанс реализовать проекты без диктата издателей. С другой стороны, критический анализ показывает, что подобная «со-креативность» нередко происходит на условиях, выгодных прежде всего капиталу [1]. Неоплачиваемый труд игроков-тестировщиков, их эмоциональная привязанность и терпение стали ресурсами, которые индустрия систематически привлекает для снижения издержек и повышения прибыльности. Коммерциализация энтузиазма геймеров – будь то через прямую монетизацию раннего доступа или косвенно через генерацию шумихи и контента сообществом – укладывается в логику современного капитализма, стремящегося проникнуть во все сферы человеческой активности, превратив даже досуг и фанатское творчество в часть производственного процесса.

Можно утверждать, что «капитализм в Early Access» – не метафора, а дословное описание ситуации, когда каждый этап игрового проекта, вплоть до тестирования и финансирования, интегрирован в рыночные отношения. При этом такие отношения маскируются под риторику партнерства – игроку предлагается роль соучастника, хотя юридически и экономически он остается в положении обычного потребителя, взявшего на себя дополнительные обязанности. Критический взгляд позволяет вскрыть скрытую эксплуатацию в этой модели. Капиталистическая индустрия игр активно привлекает добровольный игровой труд как безвозмездное средство обновления прибыли. Ранний доступ стал именно таким механизмом – институционализированной формой playbour, где «игра как работа» возведена в норму бизнеса.

Для науки и общества важно осмыслять эти процессы, поскольку они задают прецеденты шире игровой сферы. Если потребители привыкают платить за недоделанные продукты и выполнять работу по их улучшению, эта модель может распространяться и на другие отрасли цифровых услуг. В данном контексте встанут вопросы защиты прав потребителей и этики. Нужны ли механизмы регулирования Early Access, должно ли сообщество вырабатывать саморегуляцию (например, бойкот заведомо мошеннических проектов), или же подобные практики следует принимать как новую нормальность цифровой экономики? Независимо от ответа, диалектический характер раннего доступа – сочетание подлинного сотрудничества и односторонней эксплуатации – будет и дальше привлекать внимание исследователей. Раскрывая его противоречия, мы лучше понимаем природу современ-

ного капитализма, который не гнушается превращать в источник прибыли даже искреннюю увлеченность и творческое участие людей.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Banks J., Humphreys S. The Labour of User Co-Creators: Emergent Social Network Markets? // *Convergence*. 2008. Vol. 14, no. 4. P. 401–418.
2. Dyer-Witheford N., De Peuter G. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009 298 p.
3. Hardt M., Negri A. *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*. New York: Penguin Press, 2004.
4. Hesmondhalgh D. User-generated content, free labour and the cultural industries // *ephemera: theory & politics in organization*. 2010. Vol. 10, no. 3/4. P. 267–284.
5. Kücklich J. Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry // *The Fibreculture Journal*. 2005. Issue 5. URL: <http://journal.fibreculture.org/issue5/kücklich.html> (дата обращения: 10.12.2025)
6. Terranova T. Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy // *Social Text*. 2000. Vol. 18, no. 2. P. 33–58.
7. Галанина Е. В., Шаев Ю. М. Видеоигры в контексте постнеклассической культуры // *Векторы благополучия: экономика и социум*. 2020. №1 (36). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigry-v-kontekste-postneklassicheskoy-kultury> (дата обращения: 18.01.2026).
8. Никулин А. Н., Терентьев А. А. Финансы в видеоиграх // *Вестник УлГТУ*. 2018. №3 (83). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/finansy-v-videoigrah> (дата обращения: 19.01.2026).

REFERENCES

1. Banks J., Humphreys S. The Labor of User Co-Creators: Emergent Social Network Markets? // *Convergence*. 2008. Vol. 14, no. 4. P. 401–418.
2. Dyer-Witheford N., De Peuter G. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009 298 p.
3. Hardt M., Negri A. *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*. New York: Penguin Press, 2004.
4. Hesmondhalgh D. User-generated content, free labor and the cultural industries // *ephemera: theory & politics in organization*. 2010. Vol. 10, no. 3/4. P. 267–284.
5. Kücklich J. Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry // *The Fibreculture Journal*. 2005. Issue 5. URL: <http://journal.fibreculture.org/issue5/kücklich.html> (date of access: 10.12.2025)
6. Terranova T. Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy // *Social Text*. 2000. Vol. 18, no. 2. P. 33–58.
7. Galanina E. V., Shaev Yu. M. Video Games in the Context of Post-Non-Classical Culture [*Videoigry` v kontekste postneklassicheskoy kul'tury*] // *Vectors of Well-Being: Economy and Society*. 2020. No. 1 (36). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigry-v-kontekste-postneklassicheskoy-kultury> (date of access: 18.01.2026).
8. Nikulin A. N., Terentyev A. A. Finance in video games [*Finansy` v videoigrah*] // *Bulletin of UISTU*. 2018. No. 3 (83). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/finansy-v-videoigrah> (date of access: 19.01.2026).