

АЛЕКСАНДР Р. АВАГЯН

Европейский университет в Санкт-Петербурге, Россия

ORCID: 0000-0001-8375-4817

АРТЕМ А. КАЛУГИН

независимый исследователь, Москва, Россия

ORCID: 0000-0001-7653-6520

ПАВЕЛ Р. КОНДРАШОВ

Ганзейский университет прикладных наук, Гронинген, Нидерланды

ORCID: 0000-0002-1659-8030

Труд и экологическая критика капитализма в видеоиграх на примере Stardew Valley

242

doi: 10.22394/2074-0492-2020-3-242-266

Резюме:

В настоящей статье проводится анализ критического нарратива Stardew Valley и его сопоставление с другими видеоиграми для того, чтобы предложить новые возможности экологической критики. Критика в этой игре направлена в первую очередь против отчуждающего характера труда и уничтожающей окружающей среду способа производства современного капитализма. Мы анализируем два этих нарратива, соотнося непосредственные сообщения игры с ее процедурными

Авагян Александр Рафикович — магистрант центра практической философии Stasis Европейского университета в Санкт-Петербурге. Научные интересы: гуманитарные исследования энергетики, политическая экология, шизоанализ, исследования видеоигр. E-mail: aawagjan@eu.spb.ru

Калугин Артем Алексеевич — выпускник бакалавриата кафедры онтологии и теории познания философского факультета МГУ им. Ломоносова, независимый исследователь. Научные интересы: исследования науки и технологий, политическая экология, социальная антропология, урбанистика, социология труда, гендерные исследования, исследования видеоигр. E-mail: agutemukarugin@gmail.com

Кондрашов Павел Русланович — студент Hanze University of Applied Sciences, Communication and Multimedia design, major Game Design, Гронинген. Научные интересы: исследования видеоигр, исследования искусственного интеллекта, исследования виртуальной реальности. E-mail: thatthunderfool@gmail.com

механиками и материальными условиями. В данной игре обнаруживается материально-нарративный диссонанс, который остается внешним противоречием, так и не осознанным в качестве ее возможной коммуникативной стратегии. Хотя игра и может показаться излишне утопичной, а ее политическое воображение недостаточно развитым, она указывает вполне конкретные пути для преодоления отчуждения труда и экологического кризиса. Мы приходим к выводу, что в Stardew Valley преодоление проблем капитализма мыслится в терминах устойчивого сосуществования и безотходного локального производства, причем эта логика распространяется как на сферу вопросов труда, так и на спектр экологических проблем. Также в статье рассматривается история взаимодействия индустрии видеоигр и проблемного поля исследований глобального экологического кризиса. Приводится краткая история предшествующих Stardew Valley способов включения экологического кризиса в игровые механики, а также рефлексии играми собственной материальности. В случае экологической критики некоторые геймплейные решения Stardew Valley позволяют обнаружить новые стратегии для создания критических нарративов об окружающей среде в видеоиграх. Дополнив обнаруженные в этой игре стратегии находками из других игр, в первую очередь Rain World, мы можем собрать инструментарий для создания видеоигр об экосистемах. Следуя за Донной Харауэй в ее утверждении значимости фрейминга нарративов («важно, какие истории рассказывают истории»), мы выделяем некоторые новые возможности для видеоигр как медиума.

243

Ключевые слова: критика капитализма, отчуждение труда, труд в видеоиграх, экологические нарративы в видеоиграх, политическая экология, гуманитарные исследования окружающей среды

Alexander R. Awagjan

European University at St.Petersburg, Russia

Artem A. Kalugin

Independent researcher, Moscow, Russia

Pavel R. Kondrashov

Hanze University of Applied Sciences, Groningen, Netherlands

Alexander R. Awagjan — MA student at Stasis Center for Practical Philosophy at EU SP. Research interests: energy humanities, political ecology, schizoanalysis, game studies. E-mail: aawagjan@eu.spb.ru

Artem A. Kalugin — BA alumnus at the department of ontology and theory of knowledge. Lomonosov MSU, independent researcher. Research interests: science and technology studies, political ecology, social anthropology, urban studies, sociology of labour, gender studies, game studies. E-mail: arutemkarugin@gmail.com

Pavel R. Kondrashov — Hanze University of Applied Sciences, Communication and Multimedia design, major Game Design. Moscow, Groningen. Research interests: game studies, AI studies, VR studies. E-mail: thatthunderfool@gmail.com

Labour and the Ecological Critique of Capitalism in Videogames: The Case of Stardew Valley

Abstract:

In this paper we conduct an analysis of the critical narratives of Stardew Valley and compare them to other relevant videogames in order to develop new possibilities for an ecological critique of capitalist extractive economies. Critical narratives of this game are aimed primarily at the alienating conditions of labour and deeply devastating modes of production under capitalism that impact and severely damage the environment. Analysing these narratives, we superimpose the immediate messages of the game with the procedural rhetoric and material conditions of their existence. Over the course of our analysis, we highlight a material-narrative dissonance which, in the case of Stardew Valley, fails to function as a communicative strategy of the game and remains its mere external contradiction. Although the game's critical narrative may seem overly utopian and its political imaginary a bit underdeveloped, the game elaborates on concrete ways to tackle the alienation of labour and resolve the ecological crisis. In addition to this, the paper covers the history of the interplay between the video game industry and the field of global ecological crisis research. We compare the attempts to raise awareness of the videogames' own materiality that preceded Stardew Valley. We conclude that Stardew Valley utilises the language of sustainable co-existence and wasteless local production, expanding this logic both to the sphere of labour and the spectrum of environmental problems. In the case of ecological critique, some gameplay decisions in Stardew Valley enable us to come up with new strategies aimed at creating critical narratives about the environment in videogames. Thus supplementing Stardew Valley's findings with critical tropes derived from other games (mainly, Rain World), we were able to gather a set of theoretical instruments that could facilitate the creation of games about ecosystems. Following Donna Haraway's emphasis on the crucial role of narrative framing ("it matters which stories tell stories"), we highlight new opportunities for the entire medium of videogames.

Keywords: Critique of capitalism, alienation of labour, labour in videogames, eco-narratives in videogames, political ecology, environmental humanities

Stardew Valley (Chucklefish, 2016) — симулятор фермерской жизни с элементами RPG в фэнтезийном сеттинге, созданный Эриком Бароном. За четыре года (к январю 2020-го) продано 10 млн копий игры, она получает почти исключительно положительные оценки пользователей и критиков. Игра принесла своему создателю признание, известность и деньги. В Stardew Valley большую роль играет критика истощающего труда в капитализме и его разрушительного влияния на биосферу. По нашему мнению, популярность игры во многом связана с тем, как именно она репрезентирует современный капитализм, и специфическим образом посткапиталистиче-

ского труда, который она представляет. Экспликация этого нарратива — одна из задач нашей статьи.

Сама игра подается ее создателем как перезапуск японской серии видеоигр Harvest Moon (первая игра серии Marvelous Entertainment, 1996). При разговорах о Stardew Valley редко упоминаются другие игры. Тем не менее нам кажется необходимым поставить эту игру в ряд игр, в которых в том или ином виде отображен экологический кризис.

На их фоне она выделяется тем, что кризис представлен здесь как все еще обратимый, его последствия могут быть предотвращены, даже если это происходит только на локальном уровне. Даже игры, нарратив которых разворачивается уже после экологических катаклизмов, могут предоставить инструменты для создания историй об экосистемах. В первую очередь таким примером для нас послужит Rain World (Videocult, 2017).

Происходящий в последние несколько лет процесс постепенного формирования новых способов рассказывать истории в видеоиграх является значимым как для всей индустрии, так и для совершенствования способов критики современного положения дел с помощью видеоигр. Однако поскольку эти нарративы говорят об экологическом кризисе, они упираются в противоречие. На создание и запуск этих игр тратятся значительные количества ресурсов и энергии, т. е. сами эти нарративы вносят вклад в процессы, о которых рассказывают. Именно поэтому необходимо искать выход из материально-нарративного диссонанса¹. Видеоиграм, по-видимому, необходимо не только показывать истории, в которых кризис оказался неокончательным и разрушительным (это было бы исключительно фантазмом), и рассказывать о происходящем, но и указывать на пути выхода из кризиса, выходящие за пределы созданных в игре миров. Пристальное изучение Stardew Valley и ее сопоставление с другими играми видятся нам крайне полезными для всего поля исследования видеоигр, поскольку это приближает нас к пониманию, какие критические проекты возможны в видеоиграх.

1 Мы вводим этот концепт для того, чтобы ясно артикулировать те напряжения, которые возникают между игровыми нарративами и внешними по отношению к ним материальными условиями. Мы не рассматриваем материально-нарративный диссонанс как прямое неразрешимое противоречие, но хотим акцентировать внимание на том, как внешние материальные условия могут изменять авторские интенции и подрывать критические высказывания. Также мы пытаемся разобраться с тем, как можно было бы инкорпорировать материально-нарративный диссонанс в качестве удачной коммуникативной стратегии.

* * *

Главным антагонистом и силой, принуждающей игрока к действиям, является крупная корпорация Joja. С ней главной героине придется многократно сталкиваться по ходу всей игры. В самом начале игры протагонистка получает письмо от бабушки. Он просит распечатать его в том случае, если «придет день, когда она почувствует себя раздавленной бременем современной жизни». Через двадцать внутриигровых лет протагонистка действительно сильно устает от однообразной работы в офисе корпорации Joja. В конце концов она решает распечатать письмо. В нем сообщается, что бабушка завещал ей свою ферму. Оказывается, он когда-то переехал сюда по тем же причинам: он «потерял связь с людьми и природой» (см. скриншоты 1 и 2).

246



Скриншот 1. Корпорация Joja.
Screenshot 1. Joja corporation.

Далее по сюжету она прибывает на ферму, но оказывается, что эта корпорация уже проникла в близлежащий городок Пеликан. Joja ставит под угрозу исчезновения традиционный быт городского сообщества, разоряя местный малый бизнес, занимаясь демпингом цен и загрязняя окрестные реки и озера пластиковыми отходами. У игроков есть два игровых года (около 75 часов внеигрового време-



Скриншот 2. Письмо дедушки.
Screenshot 2. Grandpa's letter.

ни), чтобы наладить свою жизнь на ферме и восстановить клуб (Community Center). В начале третьего года их посетит призрак дедушки и оценит то, как они потрудились над возрождением фермы. Критерии оценки скрыты от игроков, индикатором прогресса для игрока служит число свечей на могиле дедушки (от 1 до 4) после посещения призрака. Даже если игроки ничего не делали в течение этого времени, дедушка не станет упрекать их, так как для него главное — это счастье внуки, т. е. игра позволяет игрокам делать все, что угодно. Тем не менее, если получить все четыре свечи, то призрак дедушки сможет наконец упокоиться. Таким образом, в конечном счете именно упокоение души дедушки служит нарративным стимулом для максимально глубокого освоения и изучения игры.

В этой части Stardew Valley в значительной мере наследует нарративу серии игр Harvest Moon, которую она стремится избавить от недостатков поздних частей. Эти недостатки, по мнению Барона, появились из-за производственной модели крупной корпорации, выпускавшей Harvest Moon. Место, которое в игре занимают критика капитализма, эксплуатация труда в больших корпорациях, а также экологический кризис, во многом являются отражением опыта разработчика игры Эрика Барона. Более того, несколько парадоксально, что создание игры требовало от него самоэксплуатации не меньшей, чем в крупных корпорациях. Барон на протяжении пяти лет создавал игру в одиночку, без чьей-либо помощи. Все эти годы его обеспечивала девушка, только на самом позднем этапе разработки он сам

вышел на подработку. Работа без выходных по 12-15 часов в день была для Барона способом не попасть в орбиту влияния крупного издателя. Однако императив индивидуальной независимости наложил ряд ограничений на процесс производства игры и на характер труда ее разработчика. Путь к созданию безупречно независимой игры проложен через изнурительную работу программиста, дизайнера, художника, сценариста, композитора, звукорежиссёра и тестировщика. Труд, который в первые пять лет никак не был оплачен¹.

В диалогах с жителями местного сообщества постоянно поднимается тема вреда, которой наносит присутствие Joja в городе Пеликан. Необходимо улучшить жизнь сообщества, восстанавливая разрушенный клуб, в котором обитают духи Джунимо. Духи готовы восстановить инфраструктуру города (мосты, железную дорогу в шахтах, оранжерею и рейсовый автобус), если протагонистка принесет им дары. Такими дарами оказываются комплекты (Bundles) из разнообразных сезонных растений, множества видов рыбы и продуктов животноводства — молока, сыров, яиц и шерсти. Некоторые комплекты — это просто суммы денег, а ряд предметов из комплектов можно достать только в закрытых изначально локациях. Чем больше комплектов будут заполнены, тем больше духов будет заселяться в здании и тем меньше они будут нас пугаться. Духи Джунимо, с одной стороны, побуждают игрока к поликультурному агропроизводству, а с другой стороны, подталкивают к изучению возможностей игры. Для того чтобы получить сюжетную кульминацию (концовки в строгом смысле в игре нет) — изгнание корпорации и отвоевывание местного рынка местными же производителями, — нужно организовать эффективное и устойчивое производство на подконтрольной нам ферме. Необходимо также освоить практически все доступные игровые механики: выращивание растений, производство ремесленной продукции, рыбалку, добычу полезных ископаемых и сражения с монстрами в шахтах².

248

* * *

Наша первоначальная исследовательская интуиция по отношению к Stardew Valley состояла в том, чтобы использовать концепт процедурной риторики для демонстрации противоречия между нар-

1 Об условиях создания этой игры см. [Шрейер 2019: 100-137].

2 Есть и другой способ восстановления инфраструктуры, связанный со вступлением в корпорацию. Вкладывая деньги в здание клуба, можно его отреставрировать. Но тогда клуб вместе с духами будет уничтожен, а на его месте будет построен склад товаров для супермаркета, а жители города будут рассказывать нам о своем подавленном состоянии.

ративом игры и механиками, которые обучают игрока действовать вопреки нарративу¹. Окончание пролога сулит нам освобождение от труда на корпорацию (см. скриншот 3).



249

Скриншот 3. Условия труда в Joja.
Screenshot 3. Working conditions in Joja Corporation.

Тем не менее обнаруживается, что ферма сама очень быстро разрастается чуть ли не до размеров корпорации, и на то, чтобы уследить за всеми разворачивающимися на ней процессами, приходится затрачивать вполне ощутимые усилия. Кажется, что там, где нарратив обещал игрокам освобождение, геймплей подверг их более интенсивной эксплуатации. Примечательным является то, что несмотря на эксплицитную критику действий корпорации, у игроков нет геймплейных инструментов для самоорганизации и совместного прямого действия для противостояния Joja. Единственная работающая стратегия противодействия корпорации состоит в том, чтобы эффективно производить разнообразную продукцию для подношения духам, и в том, чтобы закупать необходимые для этого семена и инструменты у местных ремесленников и торговцев. В определенный момент сбор коллекций различных растений,

1 О процедурной риторике и людо-нарративном противоречии см. [Ветшинский 2015].

полезных ископаемых и морских организмов настолько усложняется, что процесс игры начинает напоминать управление целыми отраслями промышленности.

Однако никаких серьезных внутриигровых санкций за непродуктивность не предполагается, хотя игроки невольно их и ожидают. Протагонистка не умрет от голода и жажды. Из дома не выселят за неуплату ренты. Погибнут только посевы без полива, но это никоим образом не приведет к завершению игры. Парадоксальным образом Stardew Valley, переполненная различными формами активности, дает нам то, чего многие из нас лишены из-за состояния современного рынка труда: возможности заполнить свое время хоть какой-то работой. Игра дает нам возможность по нашему желанию испытывать усталость от работы вместо тревоги в ее ожидании. Таким образом, неожиданность заключалась в том, что несмотря на противоречия на различных риторических уровнях, игре удается удерживать достаточный уровень согласованности игрового опыта для того, чтобы произвести вполне успешное высказывание о характере современного труда. В игре прочитывается знание о ситуации, в которой, возможно, находится игрок, и знание о том, что отсутствие полезной работы гораздо сильнее ее избытка фрустрирует современного игрока. Скорее всего удовольствие от Stardew Valley наилучшим образом будет резонировать с той частью аудитории, которую вместе с создателем игры и главной героиней можно было бы отнести к классу прекариата.

250

Прекариат — класс, который нельзя охарактеризовать простым указанием на его отношение к средствам производства. Это связано с тем, что он образовался после размывания традиционного пролетариата из-за глобального перехода к неолиберальной политике беспрецедентной гибкости труда и повсеместному демонтажу институтов социальной поддержки [Стэндинг 2015: 18] Отношение к средствам производства не изменилось, но изменился институт труда и его воспроизводства. Прекариат можно идентифицировать по сложной композиции признаков, однако ни один из них не будет достаточным или определяющим сам по себе. Положение прекариата настолько нестабильно, что нет смысла тратить слишком много сил в попытках запечатлеть его в статике. Он еще не стал классом для себя [Там же: 20], и судьба его не предрешена, именно поэтому работа Стэндинга является столь манифестарной. Есть еще одна важная черта прекариата, которую подмечает Стэндинг [Там же: 77]: прекарий — временный работник разового использования. Гиперболизированной перспективой эксплуатации пролетария является эксплуатация чуть ли не до смерти, пока тело не откажется производить товары или услуги. Но тело рабочего нужно поддерживать, чтобы оно не теряло своих производственных способностей,

которые позволяют и дальше его эксплуатировать. Перспективой же эксплуатации прекария является все то же самое, но с дополнительной угрозой оказаться использованным лишь одновременно, не получив даже минимума, необходимого для воспроизводства хотя бы своей рабочей силы. Прекариат в этом свете — это пролетариат одноразового использования.

В статье «Об ощущении продуктивности: видеоигры и излишний труд» Дж. Пруэтт [Pruett 2019: 410] демонстрирует, что ключевым аспектом удовольствия, которое игроки получают от *Stagew Valley*, оказывается ощущение продуктивности. Ранние исследователи материальности игр, которые уделяли внимание преимущественно трудовым отношениям в играх и игровой индустрии, утверждали, что функционально игры следует интерпретировать как средство подготовки людей к работе в компьютеризированной среде¹. Игры, согласно исследованиям, служат механизмом интериоризации компьютерной грамотности. Компьютерные игры уже функционируют как геймифицирующий медиум еще до того, как на геймификацию взяли осознанный курс с целью увеличения эффективности труда или начали осмыслять это явление в академии. *Stardew Valley*, по наблюдению Пруэтта, функционирует по-другому. Парадоксальным на первый взгляд образом Пруэтт сопоставляет *Stardew Valley* с игрой *It is as if you were doing work*², которая пытается дать игрокам опыт нарочито рутинных и однообразных взаимодействий с офисным компьютером без какой-либо очевидной цели. Опыт монотонного и скучного труда может, по мнению исследователя, проживаться игроками как освобождение от постоянной тревоги неопределенности. Удовольствие приносит само по себе преодоление состояния прекарности — достаточно в игровой форме примерить на себя характеристики стабильного труда. Вы точно знаете, что вам всегда есть и *будет* чем заняться, даже несмотря на то что гарантированные занятия сами по себе не образец разнообразной, увлекательной или творческой деятельности.

Stardew Valley открыто предъявляет критику отчуждающего труда в терминах разрушения межличностных связей и связей с окружающей средой. Тем не менее наиболее общий критический троп, который используется в этой игре, можно сформулировать иначе, а именно как призыв к универсальному отказу от одноразового использования. Сам фантазм о том, что нам гарантирован рuti-

1 Между *World of Warcraft* и *Microsoft Excel* просматривается структурное соответствие, которое позволяет игрокам обзавестись необходимыми для работы навыками и телесными диспозициями. [Pruett 2019: 403].

2 Это онлайн-игра Пиппина Барра, доступная на его сайте <https://www.pip-pinbarr.com/games/2017/07/03/it-is-as-if-you-were-doing-work.html>.

низированный трудовой процесс, уже обладает эмансипаторным потенциалом по отношению к условиям труда, в которых вынужден пребывать прекариат, и Stardew Valley делает это видимым.

При создании игры Барон пытается прописать персонажей, с которыми игрокам легко было бы соотнести себя. Значительное число персонажей, включая протагонистку, разочарованы реальностью труда. Когда мы в этом разочаровании обращаемся к игре за удовольствием, она показывает нам, что все это время нам хотелось получать удовольствие именно от труда, особенно если он перестает отчуждаться. Геймплейная монотонность, на которую указывал Пруэтт, сама по себе не обязательно предполагает отчуждения труда. Stardew Valley экспериментирует с нашим политическим воображением и предоставляет опыт ситуации, где стороны отчуждения труда на которые указывал Маркс [2010: 322-339] в «Экономическо-философских рукописях 1844 года», не обнаруживались бы. Во-первых, опредмечиваясь, труд не противостоит нам как внешняя враждебная сила. Во-вторых, в процессе труда мы принадлежим себе, работая исключительно без принуждения, из потребности в труде как досуге. В-третьих, в труде мы свободны принимать участие в выстраивании социального порядка (родовой сущности, выражаясь языком Маркса). В-четвертых, преодолено отчуждение человека от человека — наш труд в Stardew Valley не вредит никому из персонажей и не составляет никому конкуренции.

252

Здесь игра оказывается близка к тому, чтобы впасть в наивный утопизм. От наивности утопическое мышление способно уберечь изучение средств, который позволили бы совершить прыжок к утопии¹. Эрик Барон пытается интуитивно наметить пути перехода к утопическому проекту посткапиталистического труда. Общая характеристика неотчужденного труда, которую можно извлечь из игры, могла бы быть такой: неотчужденным является такой труд, который влияет на свои собственные условия. Восстанавливаются и другие политические утверждения этой игры. Барон верит, что локальное сообщество способно противостоять глобальному капиталу. Барон также чувствует, что переход к утопии может быть связан с изменением способа производства, причем такое изменение он мыслит главным образом в экологических терминах (локальное устойчивое производство еды и повсеместное многоразовое использование). Также на политическом горизонте просматривается желание передать собственность на средства производ-

1 Демаркацию утопического и критического проектов можно обнаружить в «Манифесте Коммунистической партии» Маркса и Энгельса в разделе «Критически-утопический социализм и коммунизм» [Маркс 1950: 66].

ства в руки людей, но путь к этой цели оказывается за рамками рефлексии, в порядке чудесных событий — неожиданное обнаружение наследства.

Но Барон не решается пойти дальше этого в нескольких важных вопросах. Во-первых, в игре нет каких бы то ни было способов кооперации или организации локального сообщества для борьбы с глобальной корпорацией. Общение между персонажами на уровне игровой механики сводится к участию в городских праздниках и улучшению отношений с помощью подарков. — И лишь изредка игроку представляется возможность выбора той или иной диалоговой опции при общении с персонажами. Во-вторых, протагонистка *Stardew Valley* существует в посткапиталистических условиях, в то время как большинство жителей Пеликана вынуждены существовать в капиталистической экономике и испытывать (на уровне сюжетного нарратива) проблемы с работой и жильем. Механики, которая позволила бы оказать им хоть какую-то помощь (кроме, пожалуй, вступления в брак), в *Stardew Valley* не существует. В целом бароновская программа перехода к посткапиталистическому состоянию общества может быть суммирована как призыв к экологизации, в том числе призыв к организации устойчивого (sustainable) труда по аналогии с устойчивым развитием.

* * *

Параллельно критике отчуждающего характера труда и в связи с этой критикой в *Stardew Valley* разворачивается нарратив о последствиях деятельности крупной корпорации для локальных экосистем. В игре мало конкретных механик, соотносящихся с ее экологической повесткой. Это вызывает противоречие в том, как игрой эксплицируется включенность корпоративной деятельности в определенную экосистему. Это значит, что, с одной стороны, игрокам не предлагают бегать по ферме и близлежащему городку и, например, призывать всех перерабатывать отходы (мы уже отмечали, что коллективное действие в этой игре вообще не является доступной игровой стратегией). С другой стороны, разбросанные по разным фрагментам намеки на необходимость поддержания биоразнообразия и устойчивого фермерства не сразу складываются в нарратив. Необходимо собрать все эти элементы, для того чтобы точнее выразить экологическую повестку разбираемой игры. В связи с экологическим нарративом *Stardew Valley* мы хотим, во-первых, показать противоречие между тем, что экологический посыл (или, более точно, экологическая озабоченность) игры игнорирует материальные условия ее возможности в нарративе и механиках. Во-вторых, мы укажем некоторые практики, связанные с включе-

нием экологической повестки в видеоигры, а также тот путь, который, как нам кажется, открывают решения разработчика игры в отношении множества игровых механик и способов проводить время в игре. Закончим мы кратким обзором возможностей видеоигр рассказывать истории об экосистемах.

По сюжету игроки должны восстановить клуб. Сделать это необходимо, принеся в клуб большое количество ресурсов, в том числе и денег. Значительную часть товаров можно купить у заезжих торговцев. Хотя их цены и завышены, это не является препятствием, так как наладить производство и получать много денег не так уж и сложно. В каждое время года есть одна культура, которая приносит больше денег, чем остальные, т. е. игра может быть пройдена с использованием исключительно монокультурного сельского хозяйства. Это мало соотносится с призывом к заботе об окружающей среде, поскольку методы сельского хозяйства здесь не оговариваются, они вполне могут быть такими же разрушительными, как и тех корпораций, которые игра критикует (см. скриншот 4).

254



Скриншот 4. Агропроизводство в Stardew Valley.
Screenshot 4. Agriculture in Stardew Valley.

Мы не критикуем само наличие этого клуба, поскольку он оказывается важным механизмом для того, чтобы подталкивать игроков исследовать долину и ее окрестности, выращивать разные культуры и т.д. Тем не менее речь всегда идет о том, чтобы принести в клуб продукты, многие из которых можно купить у продавцов. Здесь возникает диссонанс между целью, которую перед нами ставит игра, и средствами ее достижения. Клуб становится не самым удачным

решением, чтобы рассказать о богатстве экосистем, поскольку неясно, как все эти дары (по сути, жертвы, в том числе и живых существ¹) обосновывают нашу связь с местом и его жителями. Кроме того, сохраняется опасность коммодификации всех обитателей долины.

Игра часто обращается к проблемам, связанным с экологическим кризисом. Первое указание на экологическую повестку игры мы получаем уже во время ее запуска. ConceptedAre (ник создателя игры) указывает именно на его переживания в связи с ухудшающимся состоянием окружающей среды. Элементы нарратива об окружающей среде мы встречаем еще до того, как нам предлагают восстановить клуб, в анимации и описании некоторых предметов из рюкзака. Вокруг фермы обитает множество животных: белки, зайцы, чайки, лягушки и бабочки. Часть из них появляется, когда мы уничтожаем места их обитания или деревья и заросли травы, в которых они в этот момент оказались. В любом случае это указывает на биоразнообразии и на то, что мы можем его снизить, просто ведя свое хозяйство. Другой источник наших знаний о хрупкости биосистемы и о взаимосвязи живых существ, населяющих долину, — описание предметов. В описании многих рыб и морских животных приводится информация об их положении в экосистеме, местах обитания и повадках, но о двух видах говорят именно в контексте загрязнения. О малоротом окуне написано, что этот вид рыб чувствителен к загрязнению, а об устрицах говорится, что, фильтруя воду в поисках пищи, они очищают ее от опасных веществ. Кроме того, на бесполезность растраты ресурсов корпорацией указывает описание дисков, которые игроки вылавливают во время рыбалки. Во внутригровом описании о них говорится, что Joja наверняка выпу-

1 В игре отношение со смертью неоднозначно. Все животные на ферме, рождаются не на убой, а ради побочных продуктов: птицы дают яйца, коровы — молоко, и даже свиньи ищут для игроков трюфели. Более того, как и игроку не нужна еда для поддержания существования, так и животные обходятся без еды неограниченно долгое время. Это геймдизайнерское решение было принято Бароном по этическим соображениям, так как убийство животных представляется создателю игры слишком жестоким. Если животных не кормить, они просто не будут производить продукты. Это выделается на фоне Harvest Moon, где животные умирают, если их не кормить, после чего их хоронят, и память об их смерти сохраняется. Экологические нарративы сильно связаны со смертью и вымиранием видов, но обвинять Stardew Valley за то, что рефлексия по этому поводу в ней отсутствует, мы не станем. Более симптоматично скорее то, как смерть не признается там, где она все же есть в игре. Убивать здесь можно монстров и водных существ. Рыбы, ракообразные и моллюски оказываются вынесенными за горизонт эмпатии в этой игре. Подробный анализ этических предпосылок, стоящих за допустимостью убийства водных существ, см. в [van Ooijen 2018].

стила таких миллиарды. Кроме того, один из персонажей в диалогах обращает внимание на богатство биосферы в краях, в которых мы живем. Другой персонаж во время летнего фестиваля говорит, что медузы, чье прибытие к берегам города празднуется, скоро вымрут, если мы продолжим загрязнять воду.

Здесь мы натываемся на противоречие между политической программой игры и материальными условиями ее возможности. Stardew Valley призывает нас поддерживать биоразнообразие, следить за чистотой общих ресурсов, главным образом воды¹. Под материальными возможностями функционирования и существования игры мы здесь понимаем затраты труда, ресурсов и энергии, необходимые для того, чтобы собрать и запустить консоли и компьютеры, на которых идет игра. Достаточно сложно установить точное количество ресурсов, затраченных на каждый конкретный сеанс или даже на все сеансы в любой игре. Тем не менее данные о затратах ресурсов в индустрии электроники и видеоигр можно считать установленными, по крайней мере для некоторых регионов². Например, в Калифорнии 20% энергопотребления в жилых помещениях приходится именно на консоли и компьютеры, и спрос в этом направлении будет расти. К этому необходимо добавить затраты на поддержание серверов и иной инфраструктуры, необходимой для индустрии видеоигр на данный момент³. Некоторые же факторы выходят за пределы этих индустрий и касаются всех связанных с технологией сфер. В первую очередь речь идет о необходимых для микроэлектроники редкоземельных элементах, добыча и доставка которых связана с серьезными конфликтами и нарушениями прав трудящихся⁴. Более того, материалы, уходящие на производство консолей и компьютеров, обычно не могут быть использованы повторно, а некоторые из консолей содержат вредные вещества [Greenpeace 2017]⁵. Сами консоли часто тратят большое количество энергии

256

1 По-видимому, на воду в игре обращают столько внимания из-за того, что она является средой обитания для одного из источников прибыли. Это также несколько подрывает экологический нарратив, поскольку жизни водных существ сами по себе оказываются недостаточно важным фактором для их сохранения.

2 Одно из первых описаний воздействия индустрии видеоигр на окружающую среду см. в [Maxwell, Miller 2012].

3 Оценки энергопотребления см. в [Mills et al. 2019]. Там же и в [Mills N, Mills. E 2015] предлагается ряд мер, которые могли бы снизить количество затрачиваемой энергии.

4 Об этом см. [Абрахам 2019].

5 Там же см. о другой проблеме, которая связана с ориентацией на краткий срок использования гаджетов. Кроме того, см. [Parika 2015], где обсуждаются

даже в пассивном режиме¹. В сентябре 2019 года создан альянс *Playing for the Planet*, в который вошли как разработчики и издатели видеоигр, так и производители консолей и ПК, чьей целью является решение этих и других проблем.

Большинство современных игр, по всей видимости, обходится с темами экологического кризиса и проблемами капитализма похожим образом: капитализм мыслится как нечто вечное, а экологический кризис — как неотвратимая судьба планеты. Это справедливо не только для игровой индустрии последних лет — *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017), *Doom* (Bethesda Softworks 2016), *Fallout 4* (Bethesda Softworks, 2015), *Metro Exodus* (Deep Silver, 2019), — но и для всего футуристического дискурса в популярной культуре. Символ капиталистического технофутуризма Илон Маск в интервью называет главной задачей своей компании лидерование на «рынке постапокалиптических технологий»².

Далее имеет смысл поговорить об играх, которые не отрицают возможности предотвратить разрушительные для экологии последствия капиталистического производства и природопользования.

Для лучшего понимания укорененности видеоигр в их материальных условиях стоит проанализировать, как они обращаются с темой глобального экологического кризиса начиная с 1990-х. Заметнее и известнее всего была серия игр *Sid Meier's Civilization* студии Activision. Уже в первой части, вышедшей в 1990 году, игрокам приходится искать способы решения глобального потепления с момента открытия технологии двигателей внутреннего сгорания. В игре есть индикатор глобального потепления, который может быть окрашен в разные цвета. Если он красный или белый, то начинается загрязнение Земли, уничтожающее пространство для жизни. В первой игре этой серии проблема решается легко, достаточно перехода на чистую энергию, который здесь совершается без затрат и требований к игрокам. В *Civilization II* (1996) решение проблемы усложняется. Для того чтобы ее разрешить, необходимо с достаточно ранних этапов игры вкладываться в технологии пе-

эти вопросы в отношении к медиа-теории и те способы, которыми современное искусство говорит о них.

- 1 В этом отношении компания Sony начинает двигаться вперед. О значительном снижении энергопотребления следующего поколения их приставки см. <https://www.extremetech.com/electronics/298809-sony-claims-the-ps5-will-consume-less-energy-to-fight-climate-change>. Тем не менее эти меры критикуются как недостаточные (см. <https://screenrant.com/playstation-5-ps5-xbox-series-x-energy-climate-goals/>).
- 2 Более подробный анализ футуризма Илона Маска представлен в видеоэссе Тома Николаса: <https://www.youtube.com/watch?v=5OtKEetGy2Y>.

переработки сырья, солнечной энергии и развитие общественного транспорта. Кроме того, сам масштаб увеличивается, глобальное потепление теперь может уничтожить все цивилизации. Включение механик для разрешения климатического кризиса продолжается во всех играх серии, так же как и в спин-оффах, вплоть до четвертой части игры. В Civilization III (2001) и Civilization IV (2005) механика упрощается, устранение разрушений, вызванных изменениями климата, может быть автоматизировано. В Civilization V (2010) климатического кризиса нет вовсе. Вплоть до дополнения Gathering Storm (2019) к Civilization VI (2016) эта тема не возвращалась. В этом дополнении игрокам для разрешения кризиса необходимо собирать всемирный совет, в котором они будут договариваться о необходимых мерах³.

Есть и другие примеры игр, реагирующих на экологический кризис. В них вводятся механики, дающие игрокам возможность понять включенность всякого проекта в экосистему. Например, игра Block'hood (Plethora Project, 2018) предлагает игрокам сконструировать город, учитывая связи различных сооружений (блоков) друг с другом (отходы одного блока используются как сырье для другого), а также с окружающей город растительностью и почвой. В игре Eco (Strange Loop Games, 2018) необходимо построить общество, кооперируясь с другими игроками, при этом каждое действие имеет значимые экологические последствия. Кроме того, эта игра акцентирует значение малых сообществ в продвижении проектов⁴.

В случае Stardew Valley и других игр, где игрокам необходимо бороться с экологическим кризисом, посредством игровых механик упускается из виду, что игроки сами включены в системы, которые наносят значительный вред окружающей среде. Но для того чтобы передать эту включенность, необходимо было бы выстраивать нарратив иначе, так как пришлось бы артикулировать собственные материальные условия. Проблема с артикуляцией материальных условий не специфична для Stardew Valley или видеоигр⁵. С тем же

258

3 Подробное описание этой серии игр, а также некоторых других попыток описать климатический кризис см. в [Super Vunnyhor 2020]. Кроме того, в этом видео предполагается связь между публичными обсуждениями и динамикой появления игр. Они начали появляться в 1990-е, когда тема признавалась значимой, прекратили выходить с изменением политического дискурса и в результате вложения корпорациями денег для введения общества в заблуждение в нулевые. И вновь они появились в середине 2010-х, когда значимость темы снова стала нарастать.

4 Эти и другие игры описаны в <https://www.telegraph.co.uk/gaming/what-to-play/independent-video-game-developers-exploring-worlds-environmental/>

5 См., например, как с той же проблемой сталкиваются при издании комиксов [LeMenager 2011: 46-50]. В другом интервью Леменаже говорит о решении

сталкиваемся и мы, когда пишем об окружающей среде. Для того чтобы эту статью прочитали, необходимо либо ее напечатать, на что уйдут значительные водные ресурсы, либо запустить гаджет, что предполагает затраты, необходимые для запуска игр. Более того, в *Stardew Valley* можно обнаружить в несколько рудиментарном и проецированном виде указание на то, о чем здесь говорится, в описании диска компании Joja. Хотя *Stardew Valley* и не распространялась на CD, диски являются неотъемлемой частью наследия индустрии видеоигр и совсем не так давно были совершенно необходимы.

Борьба с нелегальным распространением физических копий видеоигр, на наш взгляд, может считаться началом внедрения в игры механик, которые учитывают материальные условия их существования. Чаще всего консоли проверяют, с лицензионной ли копии запускается игра. Если игра пиратская, то запуск либо прерывается, либо всплывает баннер с сообщением от разработчиков. Значительно реже встречаются случаи, когда игра запускается, но в нее вводится элемент, который делает ее сложнее. Одним из наиболее ярких примеров подобных методов борьбы с пиратством представляет *Spyro: Year of the Dragon* (Insomniac Games, 2000). Когда консоль распознавала, что используется пиратская копия игры, она сначала «не подавала вида», а затем одна из героинь сообщала Спайро, что он играет на пиратской версии. Ничего не менялось сразу, но понемногу игра становилась все сложнее и сложнее. Вдвое снижался максимальный уровень здоровья персонажа, исчезали элементы, которые необходимо было собрать, из-за чего один и тот же уровень приходилось перепроходить, передвижение между уровнями становилось хаотичным. Если же игроки, несмотря на все сложности, доходили до конца, то во время битвы с финальным боссом их выбрасывало на первый уровень, а весь прогресс аннулировался. Очевидно, что все эти особенности связаны с материальностью: именно особенное устройство консолей и дисков, а также способов и устройств, необходимых для их взлома и запуска пиратских версий, приводят к внесению механик, направленных на то, чтобы вывести игроков из себя и заставить их купить лицензионную версию игры¹ (см. скриншот 5).

не выпускать печатную версию журнала *Environmental humanities*, в редакции которого она состоит, в связи со сложившейся ситуацией.

- 1 О технических особенностях и деталях этой борьбы создателей игры и хакеров, а также о том, почему разработчики пошли на этот шаг, см. [Dodd 2001], а также видео [Tech Rules 2019].



Скриншот 5. Обличение пиратства в Spyro.
Screenshot 5. Piracy exposed in Spyro.

260

Теперь становится яснее, что еще видеоигры могут сделать, чтобы распространять знание об экологическом кризисе. Одна из главных проблем заключается в отдаленности последствий действий от их причин. Видеоигры могут сократить эту дистанцию, помогая донести знание о связи между действиями игроков и экологическим кризисом¹. Представляется возможным добавлять в игры механики, которые будут делать игру тем сложнее, чем больше времени в ней проведено и, следовательно, чем больше было затрачено на нее ресурсов. В случае с серией игр Sid Meier's Civilization это предполагало бы, например, что экологический кризис будет наступать тем быстрее, чем больше времени игрок проведет в игре. Тем не менее игры, рассчитанные на многократное прохождение, не предрасполагают к раскрытию подобных механик. Например, в гипотетической «Цивилизации», пойдя серия на предлагаемые изменения, уже с первого хода начиналось бы повышение уровня океана. Также введение механик, учитывающих воздействие игроков на окружающую среду, должно изменить устройство нарратива. Теперь история может быть не доведена до конца. Перипетии сюжета пришлось бы организовывать по-другому, поскольку история может оборваться, где угодно. С увеличением времени, проведенного

1 Это совпадает с той частью проекта геймификации, которую действительно можно считать эмансипаторной. Видеоигры могут быть полезны тем, что они позволяют получать информацию об эффектах труда [Салин 2015].

в игре, подобные механики кардинально изменяли бы геймплей. Разработчики и сценаристы могли бы создавать концовки с расчетом на тот момент, когда игроки израсходуют ограничение на внешние по отношению к игровому нарративу экологические эффекты.

С другой стороны, можно было бы сделать нарратив, более ориентированным на экосистему. Одна из особенностей *Stardew Valley* заключается в том, что на игроков сваливается большое количество квестов. Их гораздо больше, чем возможно выполнить за день, и даже больше, чем возможно удержать в голове. С одной стороны, как мы уже говорили, это может фрустрировать игроков. Тем не менее фрагментация нарратива видится одним из положительных качеств *Stardew Valley*. Она позволяет не только ввести новые механики, но и рассказать истории разных людей из города. Игра слишком рано останавливается в своей фрагментации. Проблема заключается не в том, что квестов слишком много, из-за чего игроки не всегда уделяют им внимание, а в том, что они в итоге все равно сводятся к игроку, ферме или сообществу города Пеликан, представленных через игрока. Игра включает несколько отчетливо разведенных сегментов: сельское хозяйство, животноводство, рыбалка, приключения в шахтах, игра на консоли в комнате одной из героинь. Но при этом в центре всегда жизнь и интересы протагонистки. В фокус внимания нарратива попадает несколько людей, не-человеки из экосистемы каждый раз оказываются лишь ресурсами. Разбиение истории на микронарративы различных обитателей экосистем позволило бы рассказать не только историю человека в экосистеме, но и историю самих меняющихся экосистем.

Пример более сильного уклона в сторону истории экосистемы, представленной через жизнь одного из ее представителей, — интерактивный документальный фильм «Beag 71» (Лин Эллисон и Джереми Мендес, 2012). В нем нам рассказывают о жизни медведицы от момента ее чипирования и присвоения номера 71 и до смерти. Хотя история и ведется от имени конкретного зверя, мы можем наблюдать за другими (тоже получившими номера) животными, выбирая их на интерактивной карте. Параллельно рассказывается об условиях жизни и взаимоотношениях разных видов животных (волки, вороны, олени, бурундуки, люди, орлы) на этой территории¹. Этот фильм во многом представляет собой противоположность большинству игр, поскольку на протяжении большей его части главная героиня и место ее нахождения не играют почти никакой роли. Чаще всего мы даже не видим ее на карте, на которую смотрим. Тем не менее мы полу-

1 Более подробный анализ фильма и его стратегий наррации проведен в [Castellano 2018].

чаем знание об устройстве её восприятии поведении, о восприятии и повадках ее соседей, узнаем, как люди собирают информацию о животных. Увеличение фрагментации с целью показать жизнь на местности с нескольких позиций — вот что могут взять на вооружение игры у этого фильма. За двадцать минут фильм повествует о жизни целой экосистемы и ее трансформации на протяжении двух столетий. Stardew Valley же показывает, что она готова к фрагментации, но в конечном итоге все это сводится к очередному способу времяпрепровождения, мало что говорящем о жителях долины.

Многого можно добиться, если изменить фокус истории и способ ее рассказывать. Донна Харауэй часто повторяет, иногда ссылаясь на Мерелин Стратерн, что важно, какие истории используются, чтобы рассказывать истории¹. Важно, к каким инструментам мы прибегаем, чтобы рассказать историю. Stardew Valley готова предложить опыт игры за персонажа, играющего в видеоигру внутри видеоигры. Едва ли можно легко отказаться от главного героя в игре, но можно попробовать изменить его роль. Возможно, эта игра выиграла бы за счет того, что истории будут рассказываться не о героях, спасающих планету, а о тех, кого, как предполагается, нужно спасти. Это позволит увидеть в них кого-то еще, кроме источника нужного ресурса или врага, позволит переориентировать, разработать и натренировать новые способы связи и отношений с другими существами. Играть за кого-то возможно — один из лучших способов понять потребности и возможности персонажей.

Такой опыт может быть полезен даже и без подобной фрагментации. Это подтверждает Rain World (Videocult, 2017), где игроки, управляя героем, названным фанатами слизнекошкой, выживают в крайне враждебной среде. Важнейшая характеристика этого животного заключается в том, что оно одновременно и хищник, и добыча². События игры разворачиваются на руинах индустриального мира, т. е. это все еще постапокалиптическая игра. Rain World примечательна тем, что идет дальше большинства игр, в которых NPC беспомощны или существуют в качестве препятствия/врага для игроков. Здесь же эти персонажи заняты собственным выживанием: они добывают еду, ищут убежища, сражаются за территорию. Они, как утверждают разработчики, продолжают жить все время, пока запущена игра³. Это решение позволяет передать, что игра выстроена не вокруг данного конкретного персонажа и не ради игроков, далеко не все в ней держится на их действиях. Оно особенно удачно укладывается в сю-

1 [Haraway 2016: 12], но также и во многих ее выступлениях и текстах.

2 Об этом, например, в [Priestman 2017].

3 Это решение было принято на ранних этапах разработки, см. [Cook 2014].

жет игры, по которому слизнекошка оторвана от семьи и вынуждена выживать в местах, где она до этого не бывала.

В этой игре примечательно и другое решение: игрокам почти ничего не говорится напрямую. Выяснять возможности героя приходится практически самостоятельно: в игре нет никаких подсказок, в ней нельзя ничего прочитать, чтобы узнать, в чем ее цель и что нужно делать. Единственный помощник — небольшое растение, высвечивающее иконки, значение которых не всегда ясно. К тому же его подсказки зачастую ошибочны. Почти все придется узнавать эмпирически: необходимо выяснить свое место в экосистеме. Слизнекошке нужно есть, а для этого нужно узнать, кого и что можно съесть, от кого и как бежать, куда двигаться, как перейти с одного уровня на другой. Понемногу игроки узнают особенности поведения других жителей этой экосистемы. По большому счету, во многих играх приходится добывать информацию о возможностях героев, их способах взаимодействовать с окружающей средой и теми, кого они там встречают. Отличием этой игры является то, как именно игроки добывают информацию (см. скриншот 6).



263

Скриншот 6. Растение-помощник в Rain World.
Screenshot 6. Navigating Plant in Rain World.

* * *

Stardew Valley — это один из наиболее удачных нарративов в видео-играх, критикующих капитализм. Игра напрямую заявляет о неудовлетворительности характера труда, который приводит к разру-

шению связей между людьми, растениями, животными и местами их обитания. Но также игра совершает следующий шаг к пониманию, каким должен быть выход из капитализма. В этом отношении акцентируется роль малых сообществ и местного производства. Тем не менее ряд принятых при создании игры решений делает ее слишком наивно утопичной и не позволяет ей четко артикулировать материально-нарративный диссонанс, в который она с необходимостью вовлекается, ступая на путь критики капитализма и присущих ему практик природопользования.

Основным предметом критики этой игры является не только отчуждающий характер труда, но и вопрос о его связи с разрушением окружающей среды. Здесь следовало бы пойти дальше Stardew Valley и заявить, что изменения самих видеоигр недостаточно для того, чтобы разрешить экологический кризис. Их изменения недостаточно даже для того, чтобы минимизировать воздействие индустрии видеоигр. Требуемые меры должны приниматься во многом до запуска игры: это должны быть политические меры, регулирование крупных корпораций, но также и решения при покупке консолей и сборке ПК¹. Экологический кризис вынуждает нас рассказывать новые истории по-новому. Последнее важно не только для этого медиума или искусств, но и в политическом плане, поскольку истории рассказываются во всех сферах человеческой деятельности.

264

Некоторые из перспективных инструментов, которые позволяют видеоиграм критиковать неограниченную эксплуатацию природных ресурсов, мы наметили в этом тексте. Фрагментация нарратива, смещающая фокус внимания с главного героя, может быть отличным инструментом рассказывать истории экосистем со многих позиций. Ту же цель преследуют и платформеры вроде Rain World, которые, благодаря своей ориентированности на исследование отношений внутриигровых существ, оказываются эффективным способом рассказывать истории экосистем. Механики, отчетливо дающие понять, что время, проведенное в игре, не проходит бесследно для мира, внешнего по отношению к игре, представляются нам перспективным инструментом для артикулирования материально-нарративного диссонанса, который необходимо принимать во внимание для производства критических высказываний в видеоигровой индустрии.

Библиография / References

Абрахам Д. (2019) *Элементы силы. Гаджеты, оружие и борьба за устойчивое будущее в век редких металлов*, М.: Институт Гайдара.

1 О необходимых мерах см. опять же [Mills et al. 2019] и [Mills, Mills 2015].

- Abraham D. (2019) *The Elements of Power: Gadgets, Guns, and the Struggle for a Sustainable Future in the Rare Metal Age*, Moscow: Gaidar Institute publishing house. — in Russ.
- Ветушинский А. (2015) To Play Game Studies Press the START Button. *Логос*, 25(103): 41-60.
- Vetushinckiy A. (2015) To Play Game Studies Press the START Button. *The Logos Journal*, 25 (103): 41-60. — in Russ.
- Маркс К. (2010) Экономическо-философские рукописи 1844 года. *Карл Маркс. Экономическо-философские рукописи 1844 года и другие ранние философские работы*, М.: Академический проект: 303-358.
- Marx K. (2010) *Ökonomisch-philosophische Manuskripte aus dem Jahre 1844*, Moscow: Academic project. — in Russ.
- Маркс К., Энгельс Ф. (1950) Манифест Коммунистической партии, М.: Госполитиздат.
- Marx K., Engels F. *Manifest Der kommunistischen Partei*, Moscow. — in Russ.
- Салин А. (2015). К критике проекта геймификации. *Логос*, 25(103): 100-129.
- Salin A. (2015) Contribution to the Critique of the Gamification Project. *The Logos Journal*, 25 (103): 100-129. — in Russ.
- Стендинг Г. (2014) *Прекариат: новый опасный класс*, М.: Ad Marginem.
- Standing G. (2014) *The Precariat: The New Dangerous Class*, Moscow: Ad Marginem. — in Russ.
- Шрейер Дж. (2019) *Кровь, Пот и Пиксели. Обратная сторона индустрии*, М.: Бомбора.
- Schreier J. (2017) *Blood, Sweat, and Pixels. The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*. Harper Paperbacks. Moscow, Bombora. — in Russ.
- Castellano K. (2018) Anthropomorphism in the Anthropocene: Reassembling wild-life management data in Bear 71. *Environmental Humanities*, 10 (1): 171-186.
- Cook D. (2014) *Rain World: a ray of indie sunshine in a murky January interview*. (<https://www.vg247.com/2014/01/22/rain-world-a-ray-of-indie-sunshine-in-a-murky-january-interview/>)
- Dodd G. *Keeping the Pirates at Bay*. (https://www.gamasutra.com/view/feature/131439/keeping_the_pirates_at_bay.php)
- Haraway D.J. (2016) *Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene*, Durham; London: Duke University Press.
- Greenpeace (2017) *Guide to Greener Electronics Company Report Card*.
- LeMenager S. (2011) Petro-Melancholia: The BP blowout and the arts of grief. *Qui Parle: Critical Humanities and Social Sciences*, 19 (2): 25-55.
- Maxwell R., Miller T. “Warm and Stuff”: The ecological impact of electronic games. P. Zackariasson, T. Wilson T. (eds) *The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future*. Routledge as part of the Taylor and Francis Group, Abingdon: Oxon: 179-197.
- Mills E. et al. (2019) *Green Gaming Energy Efficiency without Performance Compromise*, Lawrence Berkeley National Laboratory.

Труд и экологическая критика капитализма в видеоиграх на примере Stardew Valley

Mills N., Mills. E. (2015) Taming the Energy Use of Gaming Computers. *Energy Efficiency*, 9: 321-338.

van Ooijen E. (2018) The Killability of Fish in The Sims 3: Pets and Stardew Valley. *The Computer Games Journal*, 7 (3): 173-180.

Parikka J. (2015) *A Geology of Media*, Minneapolis: University of Minnesota Press: 46.

Priestman Ch. (2017) 'Rain World' is like 'STALKER' but a platformer and you're a rodent. (https://web.archive.org/web/20170328110316/https://waypoint.vice.com/en_us/article/rain-world-is-like-stalker-but-a-platformer-and-youre-a-rodent)

Pruett J. (2019) On Feeling Productive: Videogames and Superfluous Labor. *Theory & Event*, 22 (2): 402-416.

Super Bunnyhop (2020) [видео] *Global Warming, as Depicted by 30 Years of Strategy Games*. (<https://www.youtube.com/watch?v=9n78WYo-SQQ>)

Tech Rules (2019) [видео] *Spyro Had One of the Coolest Anti-Piracy Measures Ever*. (<https://www.youtube.com/watch?v=4GYSeXLR5sY>)

Рекомендация для цитирования:

Авагян А.Р., Калугин А.А., Кондрашов П.Р. (2020) Труд и экологическая критика капитализма в видеоиграх на примере Stardew Valley. *Социология власти*, 32 (3): 242-266.

266

For citations:

Awagjan A.R., Kalugin A.A., Kondrashov P.R. (2020) Labour and the Ecological Critique of Capitalism in Videogames: The Case of Stardew Valley. *Sociology of Power*, 32 (3): 242-266.

Поступила в редакцию: 08.08.2020; принята в печать: 27.09.2020

Received: 08.08.2020; Accepted for publication: 27.09.2020