

# Рецензии

АЛЕСЯ С. СЕРАДА

Ваасский университет, Вааса, Финляндия

ORCID: 0000-0001-6559-7686

## Ассасин в аркадах Рецензия на книгу: Woodcock J. (2019) *Marx at the Arcade. Consoles, Controllers and Class Struggle*, Chicago, Illinois: Haymarket Books

doi: 10.22394/2074-0492-2020-1-299-307

299

**Д**жейми Вудкок — исследователь в Оксфордском институте интернета и общественный активист. Он выступает в защиту прав трудящихся в игровой индустрии и не только в ней, проводит публичные лекции. Недавно он организовал в Лондоне ежемесячный книжный клуб, в котором все желающие могут встретиться, поиграть в видеоигры и обсудить прочитанное — от современной экологической политики до Розы Люксембург.

Перед тем как присоединиться к левому флангу исследователей игр, Вудкок изучал рабочую силу в современной «платформенной экономике». Чтобы анализировать опыт эксплуатируемого прекариата снизу-вверх, исследователь устроился на работу в колл-центр и занимался продажами (точнее, допродажами) страховых услуг по телефону. Так появилась его первая книга «Телефонная работа. Контроль и сопротивление в колл-центрах» [Woodcock 2016]. Цель эксперимента — обнаружить и описать практики сопротивления компьютеризованному «тейлоризму», — именно так

---

Серادا Алеся Сергеевна — магистр социальных наук, аспирант Ваасского университета (Финляндия). Научные интересы: эксплуатация, игровое насилие, этика игрового дизайна, блокчейн и доверие. E-mail: alesja.serada@gmail.com

Alesja S. Serada — MA in Social Sciences, PhD candidate at the University of Vaasa (Finland). Research interests: exploitation, ludic violence, ethics of game design, blockchain and trust. E-mail: alesja.serada@gmail.com

автор изначально представлял себе работу в колл-центрах. Впрочем, работа в «поле» показала, что организованная защита прав работников теряет смысл при высокой текучке кадров и прекарной занятости.

Серьезное увлечение марксизмом проявляется уже в первой книге автора: описывая свой познавательный, а порой курьезный опыт, будущий доктор социологии Джейми Вудкок всерьез сравнивает успешных работников со «стахановцами» [Woodcock 2016: 43], а однажды даже пробует продать страховку человеку по имени Сталин [Ibid.: 47]. Его дальнейшие публикации продолжают непростую, часто неоднозначную миссию эмпирических исследований в рамках практико-ориентированной и по возможности «близкой к народу» критической теории. Но если в XX веке важнейшим искусством, по известному выражению, являлось кино, то в XXI веке — это видеоигры. В последующие три года вместе с исследователем и гейм-дизайнером Марком Р. Джонсоном Вудкок изучает, как игра превращается в труд на примере профессиональных игроков в видеоигры (стримеров) и тех, кто только мечтает ими стать.

300

Исследуя то, что современным молодым людям часто представляется «карьерой мечты», Джонсон и Вудкок проинтервьюировали около ста активных игроков на специализированном видеосервисе Twitch, а также провели на этой платформе многочасовые этнографические наблюдения. Бытует стереотип о геймерах как об интровертах, но оказалось, что идеальный человеческий материал для профессионального стримера — это общительный и дружелюбный экстраверт, способный вызвать у массовой аудитории ощущение дружеских посиделок за приставкой в гостях, прямо в вашей гостиной [Woodcock, Johnson 2019: 819]. Таким образом, труд стримера сопоставим с работой театрального актера, стюардессы и даже в конечном счете сотрудника колл-центра.

Обращаясь к классической работе Арли Хокшилд «Управляемое сердце. Коммерциализация чувств» (недавно изданной на русском языке [Хокшилд 2020]), авторы сравнивают «ансамбль аффектов» [Woodcock, Johnson 2019: 818], который мы наблюдаем в видеотрансляциях профессиональных геймеров, с описанной Хокшилд «внешной позой» [Хокшилд 2020: 7] — проецируемым вовне результатом аффективного труда.

В отличие от упомянутых исследований, построенных на качественных методах и включенном наблюдении, «Маркс в аркадах» — это, скорее, дань общественному активизму автора, чем серьезный академический проект. Это учебно-просветительская литература, адресованная широкой аудитории, в первую очередь самим разработчикам игр и всем, кто причастен к этому процессу.

Но это также редкий случай, когда книга, написанная исследователем, помогает найти общий язык теоретикам и практикам. Ученые и критики, наконец, получают возможность понять, как устроена индустрия изнутри, а гейм-дизайнеры и программисты — как академическое знание может сделать их собственную жизнь лучше. Восстанут ли они после этого на классовую борьбу с эксплуататорами? Автор не призывает к этому прямо, но его намерения заходят именно так далеко.

С чего начать просвещение рабочих масс на глобальном рынке креативного труда? Вудкок начинает с рассказа о миссии «Воспоминания Карла Маркса: кошка и мышка» в популярной игре «Кредо ассасина: Синдикат» (*Assassin's Creed Syndicate*). В игровом мире Маркс-персонаж призывает протагониста бороться за улучшение условий труда рабочего класса, и реальные цитаты из «Капитала» сопровождают читателя до самого конца книги. В первой ее части «*Making Videogames*» автор излагает краткую историю видеоигр, объясняет, как устроена индустрия, как делают видеоигры и наконец, знакомит с зарождающейся в этой индустрии профсоюзной деятельностью. Вторая часть «*Playing Videogames*» бегло обозначает актуальные направления для исследования и критики: империализм, насилие, сексизм и политика в играх в целом.

301

Так почему же видеоигры должны интересовать марксистов? Во-первых, видеоигры — это не просто вид отдыха или «опиум для народа», но сложная культурная форма товара массового потребления (*commodity*). Видеоигры должны быть интересны марксистам, поскольку их производство, циркуляция и потребление могут способствовать важным прозрениям о внутренних механизмах современного капитализма [Woodcock 2019: 159].

Для тех, кто всерьез собирается изучать видеоигры, «*Marx at the Arcade*» — добротное, легко написанное введение в *game studies*. Но тем, кто в своих исследованиях игр продвинулся дальше, чем споры вокруг «магического круга» Хейзинги, и уже прошел школу терминологических баталий в Твиттере, будет полезнее сосредоточиться на теоретических основах, проработанных менторами Вудкока, которых он цитирует и пересказывает даже несколько чаще, чем того допускает совершенно самостоятельный труд.

В первую очередь это книга «Игры Империи. Глобальный капитализм и видеоигры» Ника Дайера-Витефорда и Грейга де Петера [Dyer-Withford, De Peuter 2009], которые опираются на Хардта и Негри (к итальянскому автономистскому марксизму восходит теоретическая генеалогия первой книги Вудкока). Именно Дайер-Витефорд и де Петер последовательно анализируют индустрию видеоигр

в таких понятиях, как playbour<sup>1</sup>, нематериальный труд, биовласть, людокапитализм, «когнитивный капитализм, машинная субъективность, футуристическое накопление, циническая власть, линии полета, генеральный интеллект» [Dyer-Witheford, De Peuter 2009: xxx]. Избега перечисленной выше терминологии, Вудкок просто и доступно рассказывает, как и почему видеоигры можно рассматривать как продолжение глобальных экономических отношений. Кроме того, он уточняет и дополняет видение индустрии и рынка, устаревшее в частностях. Так, Дайер-Витефорд и де Петер не могли предугадать новые формы труда и эксплуатации в игровых мирах, которые сегодня демонстрируют мобильные и социальные игры, модель free-to-play, стриминг и дополнительный загружаемый контент. В результате «Маркса в аркадах» можно читать как предисловие или послесловие к переизданию «Игр Империи». Кстати, если бы такое переиздание появилось в 2020 г., оно все еще было бы актуальным.

302 За десять лет, прошедших с публикации «Games of Empire», теоретические исследования игр расширились многократно, чего нельзя сказать о классовом сознании тех, кто их создает. Проблемы в индустрии все те же: в первую очередь это беспощадные «кранчи» — ненормированные рабочие недели, типичные для игровых компаний. Одно из первых свидетельств эксплуатации в индустрии — открытое письмо исполнительному директору Electronic Arts Ларри Пробсту, опубликованное 10 ноября 2004 г. на платформе Livejournal. Это письмо написано от лица супруги бывшего сотрудника Electronic Arts, и оно документирует рабочую культуру «кранча» в безжалостных подробностях. Письмо заканчивается следующим образом.

Главное, что я хочу спросить: вы ведь сами понимаете, что делаете с вашими людьми, верно? И вы осознаете, что они ЛЮДИ, у которых есть предел физических возможностей, душевная жизнь, семьи — не так ли? Что у них есть свой голос, талант, чувство юмора? И что, когда вы удерживаете наших мужей, и жен, и детей в офисе по девяносто часов в неделю и отпускаете их домой опустошенными, лишенными чувств

1 Playbour — гибридное слово, в котором сливаются play (игра) и labor (труд); используется в марксистской социальной теории, game studies и социологии труда для обозначения активности, в которой бесплатная «рабочая» деятельность связана с развлечением для «работника», например, создание кастомных модов для уже существующих игр. Кристиан Фукс дает следующее определение: «Play labour (там же playbour) обозначает, что границы между игрой и трудом становятся все более размытыми: труд представляет себя как игру, а игра превращается в форму создания стоимости» [Fuchs S. (2014) *Digital Labour and Karl Marx*, New York; London: Routledge: 357]. — *Прим. ред. и пер.*

и разочарованными жизнью, вы вредите не только им, но и всем вокруг них — всем, кто их любит? [Woodcock 2019: 84].

На это письмо ссылаются Дайер-Витефорд и де Петер, а Вудкок приводит его в своей книге полностью (и это хорошо — документ, напечатанный на бумаге, переживет пост в ЖЖ). Тем не менее работникам игровых компаний потребовалось почти пятнадцать лет для того, чтобы хотя бы попытаться изменить рабочие условия к лучшему. И здесь мы находим самый ценный вклад Вудкока в историю игр: он документирует зарождение профсоюзного движения и собственное участие в нем. Эта история начинается в США. Автор описывает, как из панельной дискуссии, организованной крупнейшей ассоциацией разработчиков игр на Game Developers Conference, главной профессиональной конференции, в 2018 г. и направленной конкретно против юнионизации, практически моментально возникает международное общественное движение под названием Game Workers Unite. Всего через год на той же самой конференции активисты проведут собственную панель — уже за юнионизацию.

Одна из интереснейших тем, которую автор, к сожалению, не успевает раскрыть, — это разница между тем, как функционируют новые профсоюзы в США, Великобритании и странах Европы. Независимый профсоюз трудящихся Великобритании (The Independent Workers Union of Great Britain) 14 декабря 2018 г. признает Game Workers Unite своим филиалом. Это делает ее второй в мире официальной организацией, которая представляет права трудящихся в игровой индустрии. Как оказалось, аналогичная организация STJV (Le Syndicat des Travailleurs et Travailleuses du Jeu Vidéo) уже существовала во Франции с 2017 г. [Taylor 2018] и даже помогла организовать забастовку сотрудников компании Eugene Systems. Эту забастовку, начавшуюся 14 февраля 2018 г., Вудкок [Woodcock 2019: 94] описывает как первую в истории политическую акцию работников игровой индустрии в защиту своих прав.

На этом печатное свидетельство теории и практики профсоюзной деятельности Вудкока заканчивается, но история продолжается: Game Workers Unite и сейчас активно защищает права своих членов. В частности, в сентябре 2019 г. британская компания Ustwo Games, разработчик известной головоломки Monument Valley (в нее играет даже президент Фрэнк Андервуд в «Карточном домике»), уволила ведущего программиста Остина Келмора вследствие его активных занятий профсоюзной деятельностью [Game Workers Unite 2019]. Предположительно руководство не одобрило появление яркого лидера в коллективе компании, название которой буквально начинается со слова Us («мы» — англ.). После официального предупреждения Game Workers Unite направила в суд иск против Ustwo Games.

Уже после выхода книги в интервью журналу Unwinnable, Вудкок поясняет, что модель многочисленных независимых профсоюзов Великобритании, какой бы успешной она ни была, подходит не для всех стран. Существует гораздо больше преград тому, чтобы организовать профсоюз в США, — в Великобритании об этом не обязательно даже сообщать нанимателю. Кроме того, деятельность профсоюзов в США в прошлом в некоторых случаях способствовала расовой и половой дискриминациям, а британский опыт оказался успешным в том числе и потому, что Независимый профсоюз трудящихся Великобритании, поддержавший разработчиков игр, уделяет особое внимание правам рабочих-мигрантов. Вудкок радуется его успехам: «Для меня участие в рабочих кампаниях и инициативах объединения в профсоюзы означает обеспечивать людям возможность контролировать собственную жизнь», — говорит он в интервью [Voffa 2019].

304

Итак, Вудкок не просто критикует «кранчи» с точки зрения механизмов прибавочной стоимости по Марксу (согласно ей, каждый дополнительный неоплачиваемый час на работе создает прибавочную стоимость для владельца бизнеса и только для него). Как в книге, так и за ее пределами автор сам участвует в реальной политической борьбе. Показательно, что переходящий персонаж и в первой, и во второй книге Вудкока о Марксе — вполне реально существовавший фабричный инспектор Леонард Хорнер, чьи отчеты о бедственном положении рабочих поставили эмпирический материал для седьмой и восьмой, а также десятой глав «Капитала».

Леонард Хорнер, один из членов комиссии 1833 г. по обследованию условий труда фабричных рабочих и фабричный инспектор, по существу цензор фабрик, вплоть до 1859 г., оказал бессмертные услуги английскому рабочему классу. Всю свою жизнь он вел борьбу не только с озлобленными фабрикантами, но и с министрами, для которых было несравненно важнее считать «голоса» фабрикантов в палате обшин, чем часы «рабочих рук» на фабрике [Маркс 1960: 236].

Возможно, Вудкок видит себя немного Хорнером, и его книгу действительно можно вручить знакомому разработчику игр вместо «Манифеста Коммунистической партии».

Еще одна тема, которую начинают Дайер-Витефорд и де Петер и продолжает Вудкок, — это близкие, даже родственные отношения между военной индустрией и коммерческими играми. Для первой опасность жестоких игр состоит в том, что они способствуют банализации войны, ее бесшовному включению в повседневность, опосредованную медиа. Вудкок развивает эту мысль, обращаясь к книге Роджера Шталя [Stahl 2010] «Милитейнмент». Перефразируя Шталь, Вудкок обращает внимание на то, что современные игры про войну

узаконивают и делают привычным не какое-то абстрактное (и кстати, не межличностное), а вполне конкретное государственное военное насилие, имеющее прямое отношение к политической жизни гражданина [Woodcock 2019: 55]. Иллюстрацией здесь служит серия игр Call of Duty и отображение в ней современных вооруженных конфликтов. «Такое смешение исторического материала с вымыслом приравнивается к политическому высказыванию, даже если им не является», заключает автор [Ibid.: 119].

Тревожит здесь то, что насилие в жизни и в игре действительно продолжает сближаться, причем по пути, о котором предупреждали еще Дайер-Витефорд и де Петер. К примеру, у них мы (и Вудкок) находим анализ игры Full Spectrum Warrior, разработанной именно как военный тренажер, с точки зрения детерриториализации современной войны. Полем боя здесь становится современный город: это война без границ, война против невидимого врага всюду и нигде. Поразительно, насколько описание «Миссии в Зекистане» в 2009 г. совпадает с воображаемой войной в Урзикстане в «Call of Duty: Modern Warfare 2019», так и не вышедшей на российский рынок на физических носителях, предположительно из-за политических противоречий [Курбов 2019]. В ней на картах военных действий опознаются не только городские лабиринты Сирии, но и дворики Петербурга (а точнее, Петрограда, регрессирующего в состоянии революционной разрухи). Но Маркс здесь пока что ни при чем, и Вудкок этого не касается. Очень жаль: возможно, он просто слишком рано закончил свою книгу.

305

Наконец, Вудкок акцентирует связь оружейной промышленности и игровой индустрии, которую его источники описывают как «взаимовыгодное сотрудничество». К примеру, если в игре появляется изображение оружия той или иной марки, компания-разработчик приобретает на него лицензию. Условия такой сделки обсуждаются в частном порядке, что намекает на возможность виртуальной теневой экономики, в которой участвуют и торговцы реальным оружием. «Возможно, это не окажется для граждан США таким сюрпризом, как для жителя Великобритании — страны, в которой задуматься о покупке оружия почти так же маловероятно, как увидеть его рекламу» [Woodcock 2019: 56] — неоднократно удивляется Вудкок, а нам в свою очередь стоит задуматься над тем, что за виртуальный автомат Калашникова кто-то также получает реальные лицензионные выплаты.

Несмотря на насыщенность новыми фактами, ссылками, темами для размышлений и расследований, «Маркс в аркадах» оставляет слишком многое недосказанным. Еще когда Дайер-Витефорд и де Петер заканчивали свой труд, игровую индустрию давно пора было начать переосмысливать через менее америкоцентричные



перспективы. К примеру, опираясь на Массуми, они описывали аффективную оппозицию своей — чужой в видеоиграх, исходя из типично американской расстановки политических сил: свои — это союзники, с которыми мы едины телом и душой, межпланетная полиция справедливости, об имперской сущности которой мы даже не задумываемся; зло — это абстрактный Зекистан, в котором легко узнаются конкретные враги: «Ирак, Афганистан, Косово, Иран» [Dyer-Witthford, de Peuter 2009: 106]. Тем не менее реальных игроков на политической карте мира всегда было несколько больше, и бесшовно вписать их в «левую» критику невозможно.

Отчасти Вудкок воспроизводит стандартную критику современного империализма: он вновь упоминает рудники в Конго, заводы в юго-восточном Китае и токсичные свалки в Нигерии, которым мы обязаны нашими игровыми приставками. К сожалению, эти символы современного колониализма продолжают кочевать из одной книги в другую как риторические фигуры, но не как предметы эмпирических исследований. Впрочем, как мы уже знаем, автор никогда не отрекся от полевых работ. Он сам призывает своих читателей к новым эмпирическим открытиям.

306

## Библиография / References

Курбов И. (2019) Новая битва за Сирию: россияне лишили Call of Duty. *Газета.ru*. ([https://www.gazeta.ru/culture/2019/10/25/a\\_12777008.shtml](https://www.gazeta.ru/culture/2019/10/25/a_12777008.shtml))

— Kurbov I. (2019) The New Battle for Syria: Russians Were Deprived of Call of Duty. *Gazeta.ru*. ([https://www.gazeta.ru/culture/2019/10/25/a\\_12777008.shtml](https://www.gazeta.ru/culture/2019/10/25/a_12777008.shtml)). — in Russ.

Маркс К. (1960) Капитал. Т. I. Маркс К., Энгельс Ф. *Сочинения*. Т. 23, М.: Государственное издательство политической литературы.

— Marx K. (1960) Capital. Vol. I. Marx K., Engels F. *Works*. Vol. 23, M. State Publishing House of Political Literature. — in Russ.

Хокшильд А.Р. (2020). *Управляемое сердце: коммерциализация чувств*, М.: Издательский дом «Дело».

— Hochschild A.R. (2020) *The Managed Heart. Commercialization of Human Feeling*, M.: Publishing house «Delo». — in Russ.

Волфа А. (2019) Marx at the Arcade Interview. *Unwinnable*. (<https://unwinnable.com/2019/06/07/marx-at-the-arcade-interview/>)

Dyer-Witthford N., De Peuter G. (2009) *Games of empire: Global capitalism and video games*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

EA Spouse (2004) The Human Story [Blog post]. (<https://ea-spouse.livejournal.com/274.html>)

Game Workers Unite (2019) Union Busting at Ustwo games [Immediate release]. (<https://www.gameworkersunite.org/post/union-busting-at-ustwo-games>)



Johnson M. R., Woodcock J. (2017) It's like the Gold Rush: The Lives and Careers of Professional Video Game Streamers on Twitch.tv. *Information, Communication and Society*, 22 (3): 336-351.

Le Syndicat des Travailleurs et Travailleuses du Jeu Vidéo. (<https://www.stjv.fr/en/>)

Taylor H. (2018) IWGB launches video game workers union branch. *Gameindustry.biz*. (<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-14-iwgb-launches-video-game-workers-union-branch>)

Stahl R. (2010) *Militainment, Inc: War, Media, and Popular Culture*, London: Routledge.

Woodcock J., Johnson M.R. (2019) The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv. *Television & New Media*, 20 (8), 813-823. (<https://doi.org/10.1177/1527476419851077>)

Woodcock J. (2016) *Working the Phones: Control and Resistance in Call Centres*, London: Pluto Press.

**Рекомендация для цитирования:**

Серада А.С. (2020) Ассасин в аркадах. Рецензия на книгу: Woodcock J. (2019) *Marx at the Arcade. Consoles, Controllers and Class Struggle*, Chicago, Illinois: Haymarket Books. *Социология власти*, 32 (1): 299-307.

307

**For citations:**

Serada A.S. (2020) Assassin at the Arcade. Book Review: Woodcock J. (2019) *Marx at the Arcade. Consoles, Controllers and Class Struggle*, Chicago, Illinois: Haymarket Books. *Sociology of Power*, 32 (1): 299-307.

Поступила в редакцию: 15.01.2020; принята в печать: 25.01.2020

Received: 15.01.2020; Accepted for publication: 25.01.2020