

**Исследовательский препринт**

**Сезонный пропуск и battle pass как цифровая архитектура  
удержания и монетизации пользователя**

*Исследование выполнено в рамках научно-исследовательского проекта  
«Социальные архитектуры цифровых креативных индустрий и медиа» под  
научным руководством Н. Н. Калмыкова.*

Формат: сравнительно-явленческое исследование цифрового механизма

Дата кабинетной фиксации открытых материалов: 04.06.2026

Москва, 2026

## Аннотация

В работе анализируется battle pass / сезонный пропуск как повторяющийся цифровой механизм live-service игр и мобильных игровых сервисов. В отличие от описания battle pass только как платной функции, исследование рассматривает его как социальную архитектуру поведения: систему экранов, правил, уровней, наград, дедлайнов, заданий и платных развилок, которая организует частоту входа пользователя, направляет игровые действия и связывает прогресс с монетизацией. Эмпирическая часть построена на сравнении четырёх кейсов: Fortnite Battle Pass, Call of Duty / Warzone Battle Pass, Genshin Impact Battle Pass и Brawl Stars Brawl Pass Plus. Материалом выступают открытые официальные страницы, справочные материалы, описания правил сезонных пропусков, а также визуальная фиксация интерфейсных паттернов по открытым источникам.

Ключевые слова: battle pass, сезонный пропуск, live-service games, удержание пользователя, монетизация, цифровая социальная архитектура, интерфейс, игровые сервисы.

### 1. Введение

Live-service игры и мобильные игровые сервисы всё чаще строятся не как разовый продукт, а как длительная цифровая среда с регулярными сезонами, событиями и обновляемыми наборами наград. В этой логике battle pass выполняет двойную функцию. С одной стороны, он является инструментом монетизации: пользователь получает бесплатную ветку наград, но постоянно видит расширенную платную ветку. С другой стороны, он является механизмом удержания, так как переводит игру в режим регулярной повторяемой активности: ежедневные задания, недельные цели, сезонный дедлайн, прогресс-бар и эксклюзивные предметы формируют устойчивый сценарий возвращения в сервис.

С позиции подхода социальных архитектур важно не только то, удобен ли такой интерфейс, а какие действия он делает более вероятными. Battle pass повышает вероятность регулярного входа, выполнения заданий, просмотра витрины наград, покупки премиального доступа и, в ряде случаев, покупки уровней или ускорителей прогресса. Поэтому он может быть рассмотрен как цифровая архитектура удержания и монетизации пользователя.

## 2. Объект, предмет, цель и исследовательский вопрос

Объект исследования — игровые платформы, live-service игры, мобильные игровые сервисы и сервисы цифрового интерактивного контента, использующие сезонные пропуски, battle pass, временные события, уровни прогресса и наградные системы.

Предмет исследования — система уровней, наград, дедлайнов, сезонных событий и интерфейсных стимулов, через которые цифровой сервис удерживает пользователя, направляет его поведение и формирует повторяющееся вовлечение.

Цель исследования — выявить, как battle pass функционирует как социальная архитектура удержания и монетизации в игровых и интерактивных цифровых сервисах.

Исследовательский вопрос: каким образом система уровней, наград, дедлайнов и сезонных событий в battle pass удерживает пользователя и направляет его поведение внутри цифрового сервиса?

Гипотеза: battle pass удерживает пользователя не только через ценность наград, но через совокупность временных, интерфейсных, экономических и сценарных механизмов: сезонный дедлайн, визуальный прогресс, разделение бесплатной и платной веток, ежедневные задания, премиальные награды, возможность покупки уровней и постоянное обновление событий.

### 3. Исследовательский дизайн и эмпирический материал

Исследование выполнено по сравнительно-явленческому маршруту. Для анализа выбраны четыре сервиса, различающиеся жанром, платформенной логикой и моделью монетизации. Выбор сделан не по принципу «какой сервис лучше», а по принципу различия архитектур удержания: линейная страничная модель, секторная карта, RPG-модель ежедневных и недельных заданий, мобильная модель ускоренного прогресса и кратких сезонных циклов.

Таблица 1. Корпус эмпирического анализа

Кейс	Тип сервиса	Фиксируемый сезон / страница	Дата фиксации	Основание включения
Fortnite Battle Pass	Мультиплатформенная live-service игра	Открытая страница Fortnite Battle Pass: Showdown Battle Pass, завершение 06.06.2026	04.06.2026	Показывает модель страниц наград, XP-прогресса, V-Bucks, квестов для стилей и сезонного дедлайна.
Call of Duty / Warzone Battle Pass	Соревновательный live-service шутер	Официальная справка Activision о Battle Pass: секторная карта, 20 секторов, 5 наград в секторе	04.06.2026	Показывает нелинейную карту прогресса, Battle Tokens, HVT-награды и расширенную премиальную монетизацию.
Genshin Impact Battle Pass	RPG / gacha live-service	Официальная справка HoYoverse о покупке Battle Pass + открытая справочная страница Battle Pass	04.06.2026	Показывает привязку Battle Pass к ежедневным, недельным и периодическим заданиям, 50 уровням и премиальной ветке Gnostic Hymn.
Brawl Stars Brawl Pass Plus	Мобильный игровой сервис	Официальная страница Supercell Store: Brawl Pass Plus	04.06.2026	Показывает мобильную модель ускоренного прогресса: 30% instant progress, дополнительные задания, активация пропуска в будущем.

Схема сравнения была одинаковой для всех кейсов: фиксировались тип прогрессии, наличие бесплатной и платной ветки, дедлайн, задания, возможность ускорения прогресса, интерфейсные акценты, экономическая развилка и предполагаемое поведенческое действие пользователя.

### 4. Методы исследования

В работе использованы: анализ пользовательского сценария, сравнительный анализ, интерфейсный анализ, документ-анализ открытых правил и справочных страниц, а также карта удерживающих механик. Единицей анализа является не

отдельная награда, а связка «интерфейсный элемент — правило — действие пользователя — эффект удержания/монетизации».

#### 5. Анализ по четырём контурам социальной архитектуры

Институционально-регулятивный контур проявляется в правилах сезона, условиях доступа, невозможности переноса отдельных старых пропусков, ограничении времени, правилах покупки и статусе бесплатной/платной ветки. В Call of Duty, например, пропуск конкретного сезона истекает при начале нового сезона, а предметы внутри пропуска, кроме COD Points, получают через систему токенов и прогресса. В Fortnite сезонная страница прямо указывает дату завершения, а также условия доступа через покупку за V-Bucks или подписку Fortnite Crew.

Пространственно-сценарный контур задаёт путь пользователя: открыть вкладку пропуска, увидеть незакрытые награды, оценить расстояние до следующего уровня, выполнить задания или сыграть ещё несколько матчей, после чего вернуться к экрану получения наград. В секторной модели Call of Duty пользователь дополнительно выбирает маршрут по карте, но выбор ограничен соседними секторами.

Семиотико-интерфейсный контур включает прогресс-бары, замки, золотые/премиальные рамки, таймеры, кнопки покупки уровней, контраст между полученной и недоступной наградой. Эти элементы превращают отсутствие награды в видимый дефицит и тем самым поддерживают мотивацию к продолжению цикла.

Цифрово-данный контур выражен в подсчёте XP, Battle Tokens, уровней, заданий, еженедельных лимитов, статуса аккаунта и связи прогресса с учётной записью. Именно цифровой слой делает удержание измеряемым и управляемым:

сервис знает, сколько пользователь прошёл, какие награды не забрал и в какой момент ему можно показать стимул к покупке.

## 6. Реальные наблюдения по кейсам

Таблица 2. Сравнительная матрица фактически зафиксированных механик

Кейс	Прогрессия	Временное ограничение	Монетизация	Удерживающий эффект	Зафиксированное наблюдение
Fortnite	Страницы наград открываются по мере накопления XP; специальные стили требуют выполнения квестов.	Открытая страница фиксирует окончание Showdown Battle Pass 06.06.2026 ET.	Покупка Battle Pass за 800 V-Bucks или доступ через Fortnite Crew; заявлена возможность открыть до 800 V-Bucks.	Возвращение в разные режимы ради XP; стимулирование завершения страниц и квестов до конца сезона.	Архитектура объединяет прогресс, косметические награды, сезонный дедлайн и подписочную альтернативу.
Call of Duty / Warzone	Многосекторная карта: 20 секторов, 5 наград в секторе; награды открываются Battle Tokens.	Пропуск относится к конкретному сезону; старый Battle Pass недоступен после смены сезона.	Бесплатная база, платный полный пропуск за 1 100 COD Points, BlackCell / Bundle с токенами и эксклюзивами.	Пользователь не просто проходит линейную шкалу, а выбирает маршрут, что повышает ощущение контроля при сохранении ограничений.	Секторная карта делает монетизацию более пространственной: премиальные награды расположены как цели маршрута.
Genshin Impact	50 уровней; ежедневные, недельные и периодические задания дают Battle Pass EXP.	BP-период привязан к версии; покупка временно недоступна перед обновлением версии.	Бесплатный Sojourner / платный Gnostic Hymn и Gnostic Chorus; покупка возможна через игру или официальный top-up.	Возврат пользователя через ежедневные и недельные ритуалы, которые частично совпадают с обычной игровой активностью.	Модель менее агрессивно «толкает» к матчам, но встраивает пропуск в регулярную экономику ресурсов.
Brawl Stars	Pass Road и ускоренный старт: Brawl Pass Plus даёт 30% instant progress при покупке в Store.	Сезонная ограниченность фиксируется таймером предложения и логикой сезонной активации.	Покупка Brawl Pass Plus; дополнительные Daily Quest и premium Seasonal Quests; ID Rewards Points.	Мобильная архитектура снижает порог входа: короткие задания, ускорение прогресса и возможность активировать купленный пропуск позже.	Сервис связывает пропуск не только с игрой, но и с магазином, Supercell ID, подарками и внешней программой лояльности.

Сравнение показывает, что battle pass не является одной универсальной механикой. В Fortnite он реализован как страничная витрина сезонных косметических целей; в Call of Duty — как карта контролируемого выбора; в Genshin Impact — как ритм ежедневных и недельных действий; в Brawl Stars — как мобильная система ускорения и краткого сезонного прогресса. Общим остаётся одно: пользователь постоянно видит незавершённость и получает интерфейсное указание на следующий шаг.

## 7. Карта удерживающих механик

Таблица 3. Карта удерживающих механик

Механика	Как проявляется	Какое действие делает вероятным	Потенциальный риск
Сезонный дедлайн	Дата окончания сезона или таймер предложения	Играть до истечения срока, чаще заходить в сервис	FOMO, давление срочности
Прогресс-бар / уровни	Видимая шкала, страницы, секторы, уровни	Закрывать следующий уровень или страницу	Смещение цели игры к выполнению шкалы
Платная ветка	Премиальные награды рядом с бесплатными	Купить пропуск после накопления прогресса	Постоянная демонстрация недоступных благ

Механика	Как проявляется	Какое действие делает вероятным	Потенциальный риск
Ежедневные задания	Daily missions, daily quest	Регулярный вход каждый день	Превращение игры в обязательный ритуал
Недельные задания	Weekly missions, premium seasonal quests	Возвращение в течение недели	Накопление незавершённых задач
Покупка уровней / ускорение	Battle Tokens, Tier Skips, 30% instant progress	Компенсировать нехватку времени деньгами	Монетизация дефицита времени
Эксклюзивные предметы	Скины, стили, профили, оружейные чертежи	Завершить сезон ради уникальности	Накопительный страх пропуска коллекции

## 8. Интерфейсный анализ

Визуальная логика battle pass строится на постоянном сопоставлении достигнутого и недоступного. Уже полученные уровни показывают пользователю факт прогресса, закрытые награды формируют дефицит, а кнопки покупки уровней или премиального доступа предлагают способ ускорения. Важной особенностью является то, что платная ветка обычно видна до покупки: пользователь не просто покупает неизвестный пакет, а сравнивает уже заработанный прогресс с набором наград, которые можно получить после оплаты.

В секторной модели Call of Duty интерфейс добавляет пространственный выбор: пользователь видит карту наград, соседние секторы и целевые HVT-награды. Это переводит прохождение из линейной шкалы в маршрут, но маршрут остаётся управляемым правилами системы. В Fortnite акцент смещён на страницы, образы персонажей, стили и сезонную витрину. В Genshin Impact интерфейсное давление слабее визуально, но сильнее ритуально: задания привязаны к дневным и недельным циклам. В Brawl Stars магазинная страница усиливает логику ускорения: 30% instant progress предьявляется как экономически понятная выгода.

## 9. Социоархитектурный вывод

Battle pass можно определить как темпорально-экономическую социальную архитектуру цифрового сервиса. Она организует поведение пользователя через четыре связанных механизма: время, прогресс, награду и платный доступ. Время задаёт дедлайн; прогресс показывает незавершённость; награда задаёт цель; платный доступ превращает уже накопленную активность в аргумент покупки.

Именно связка этих механизмов делает battle pass более сложным объектом, чем обычная витрина внутриигровых товаров.

Сильная сторона battle pass как архитектуры состоит в том, что он создаёт понятный долгосрочный маршрут пользователя и делает игровое участие измеримым. Ограничение состоит в том, что такая архитектура может превращать игру в обязательный цикл выполнения задач, а платный доступ — в способ не столько расширить удовольствие, сколько избежать потери уже показанных наград. Поэтому оценка battle pass должна учитывать не только коммерческую эффективность, но и прозрачность правил, интенсивность давления времени и степень влияния на автономию пользователя.

## 10. Практические рекомендации

- Отделять косметические награды от функционального преимущества, чтобы платный пропуск не превращался в pay-to-win-механику.
- Ясно показывать дату окончания сезона, условия покупки, правила переноса прогресса и судьбу неиспользованных уровней или токенов.
- Не делать ежедневные задания единственным рациональным способом прохождения: пользователь должен иметь возможность пройти сезон без принудительного ежедневного входа.
- Снижать давление FOMO через повторный доступ к части косметических предметов или через прозрачные правила появления предметов после окончания сезона.
- Ограничивать агрессивные кнопки покупки уровней, особенно в интерфейсах, ориентированных на молодую аудиторию.
- В исследовательских и образовательных описаниях battle pass анализировать не как отдельный магазин, а как совокупность правил, интерфейса, времени, данных и экономических стимулов.

## 11. Протокол эмпирической фиксации

Таблица ниже фиксирует, какие материалы были использованы в исследовании и какие признаки извлекались из каждого источника. Она оформляет завершённую эмпирическую фиксацию по каждому из четырёх выбранных кейсов.

Кейс	Источник	Что фиксировалось	Извлечённые признаки	Статус
Fortnite	Официальная страница Fortnite Battle Pass	Дата окончания, цена доступа, XP-прогресс, V-Bucks, квесты стилей	Дедлайн 06.06.2026; покупка за 800 V-Bucks; страницы наград; XP в любом Fortnite experience; до 800 V-Bucks	Зафиксировано
Call of Duty / Warzone	Официальная справка Activision Support	Секторная карта, число секторов, токены, бесплатная/платная версия	20 секторов; по 5 наград; Battle Tokens; free 20 rewards; 100+ rewards в full Battle Pass; BlackCell/Tier Skips	Зафиксировано
Genshin Impact	HoYoverse Help Center + Genshin Impact Wiki	Покупка, временная доступность, уровни, задания, weekly cap	Покупка через in-game shop/top-up; временная недоступность перед обновлением; 50 уровней; daily/weekly/BP Period missions	Зафиксировано
Brawl Stars	Supercell Store Brawl Pass Plus	Ускорение, дополнительные задания, активация, магазинная логика	30% instant progress; extra Daily Quest; premium Seasonal Quests; активация в текущем или будущем сезоне; ID Rewards	Зафиксировано

## 12. Ограничения исследования

Исследование опирается на кабинетную фиксацию открытых материалов и интерфейсных описаний, а не на закрытую игровую аналитику. Поэтому выводы относятся к наблюдаемой архитектуре сервиса, а не к точным метрикам удержания, конверсии или платежей. Для усиления работы в дальнейшем можно добавить серию собственных скриншотов из аккаунтов исследователей, дневник прохождения одного сезона и количественный подсчёт задач, наград и частоты уведомлений.

## 13. Заключение

Проведённое сравнение показывает, что battle pass является устойчивым механизмом организации пользовательского поведения в live-service играх и мобильных игровых сервисах. Он соединяет сезонность, интерфейсный прогресс, наградную витрину, регулярные задания и платную развилку. В результате пользователь оказывается внутри среды, где возвращение в сервис, выполнение

заданий и покупка премиального доступа становятся логически связанными действиями.

Социоархитектурная специфика battle pass состоит в том, что он не принуждает пользователя напрямую, а проектирует вероятность нужного поведения через видимость незавершённости, ограниченность времени и постоянное сравнение бесплатного и премиального пути. Поэтому battle pass следует рассматривать не только как монетизационный инструмент, но и как архитектуру удержания, регулирующую ритм цифрового участия.

Приложение 1. Визуальная фиксация интерфейсных паттернов по открытым источникам

Примечание: в приложении приведены визуальные материалы из открытых источников и аналитические карточки фиксации интерфейсных паттернов. Изображения используются как иллюстративная эмпирическая фиксация открытых страниц; при внешней публикации необходимо проверить права площадки и при необходимости заменить их собственными скриншотами из игры с указанием даты фиксации.

## Fortnite Battle Pass

Страницы наград, XP, покупка за V-Bucks, сезонный дедлайн



Визуальный паттерн: прогресс -> закрытые награды -> дедлайн/премиум-доступ

- XP в любом режиме
- Страницы наград
- Квесты для стилей
- до 800 V-Bucks
- Fortnite Crew
- окончание сезона

Источник данных: Epic Games, Fortnite Battle Pass, фиксация открытой страницы 04.06.2026

Рисунок 1. *Fortnite Battle Pass: паттерн страниц наград, XP-прогресса, сезонного дедлайна и доступа через V-Bucks / Fortnite Crew.*



Рисунок 2. *Call of Duty / Warzone Battle Pass: паттерн секторной карты, Battle Tokens, HVT-наград и BlackCell.*

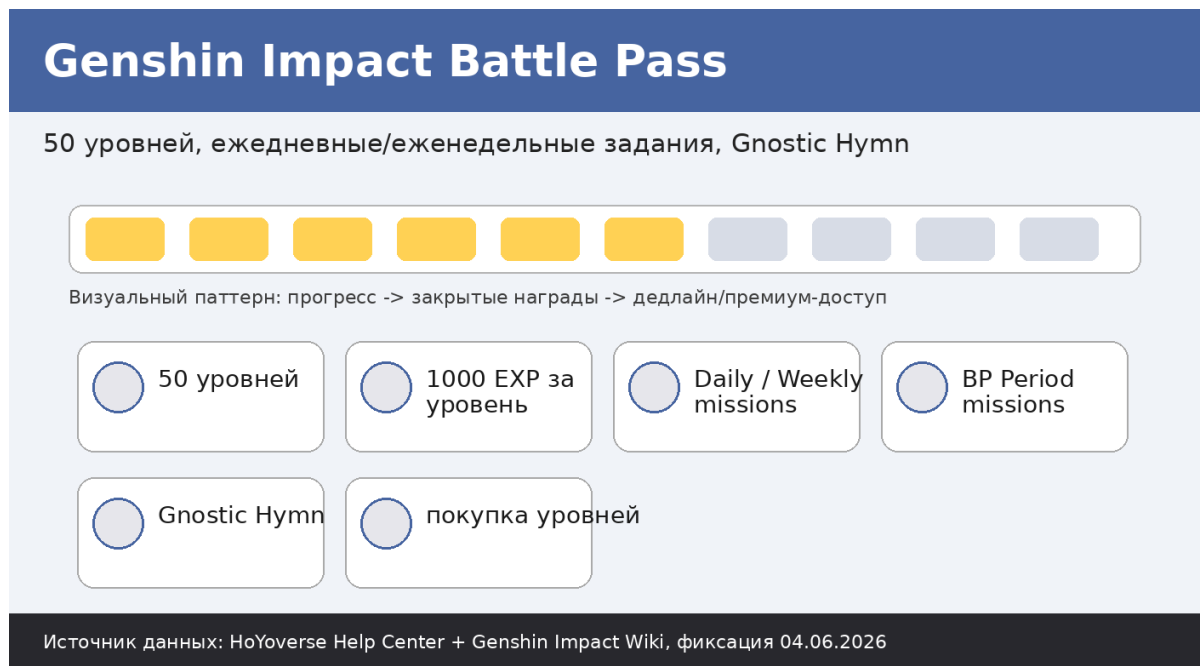
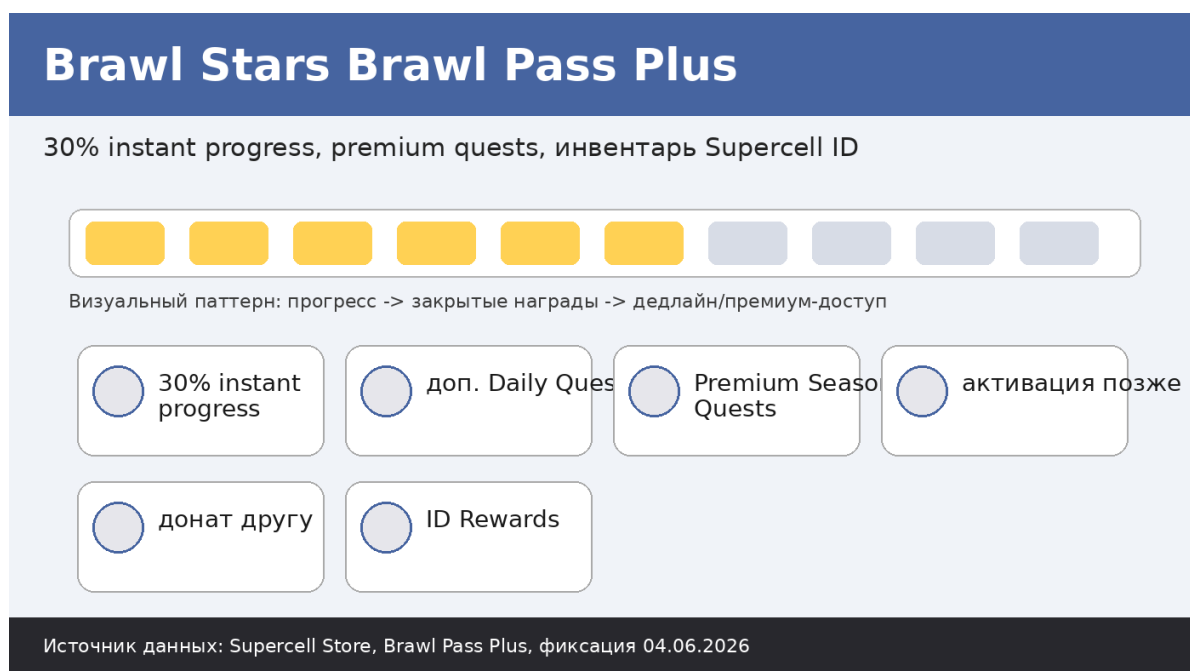


Рисунок 3. *Genshin Impact Battle Pass: паттерн 50 уровней, ежедневных/еженедельных заданий и Gnostic Hymn.*



*Рисунок 4. Brawl Stars Brawl Pass Plus: паттерн ускорения, дополнительных заданий и магазинной интеграции.*

#### Приложение 1А. Изображения и скриншотные фрагменты из открытых источников

Ниже добавлены изображения из открытых веб-источников, использованные для визуального подтверждения интерфейсных и сезонных паттернов. Они не заменяют собственную авторскую фиксацию экрана, но позволяют показать, на какие открытые материалы опиралась эмпирическая часть.



Рисунок 1А. Fortnite Battle Pass: официальный визуальный материал страницы Battle Pass, связанный с сезонным персонажем и витриной наград. Источник: Epic Games, Fortnite Battle Pass.

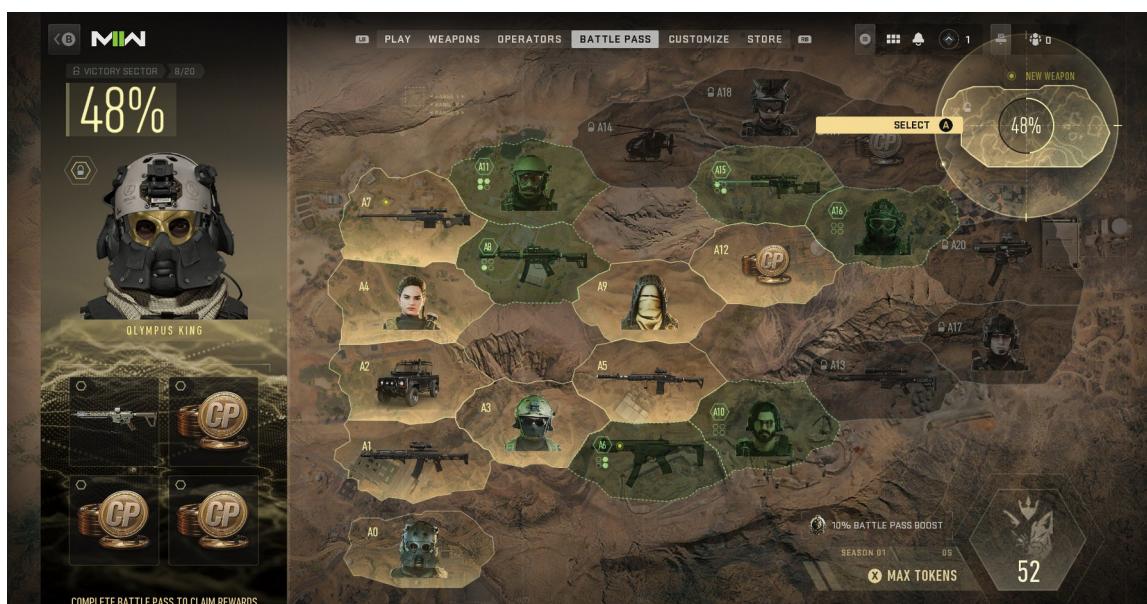


Рисунок 2А. Call of Duty / Warzone Battle Pass: официальный скриншот секторной карты Battle Pass. Источник: Activision Support.

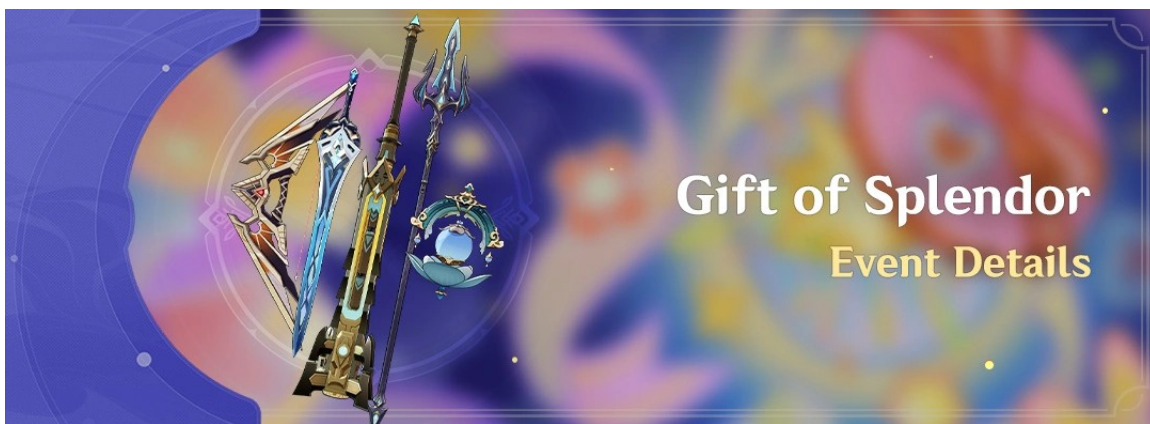


Рисунок 3А. Genshin Impact Battle Pass: открытый визуальный материал Battle Pass / Gift of Splendor. Источник: Genshin Impact Wiki / HoYoverse-linked event data.



Рисунок 4А. Brawl Stars: открытый графический элемент страницы Supercell Store, связанный с Brawl Pass / бонусами. Источник: Supercell Store.

Приложение 2. Ссылки на открытые страницы для проверки визуальных материалов

- Fortnite Battle Pass, Epic Games: <https://www.fortnite.com/battle-pass>
- Call of Duty: Modern Warfare II / Warzone Battle Pass, Activision Support: <https://support.activision.com/modern-warfare-ii/articles/modern-warfare-ii-battle-pass>
- Genshin Impact Battle Pass purchase, HoYoverse Help Center: <https://support.hoyoverse.com/hc/en-us/articles/50333852088217-Where-can-I-purchase-the-Battle-Pass>

- Genshin Impact Battle Pass, Genshin Impact Wiki: [https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Battle\\_Pass](https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Battle_Pass)
- Brawl Stars Brawl Pass Plus, Supercell Store: <https://store.supercell.com/brawlstars/product/brawl-pass-plus>

#### Список литературы и источников

- Калмыков Н. Н. Социальные архитектуры в социологии управления: четырехслойная модель и диагностический протокол анализа управляемости // Социология. — 2026. — № 3. — С. 121–126.
- Калмыков Н. Н. Социальные архитектуры как объект социологического анализа и управления: генезис, фрагментация подходов и необходимость целостной теории // Социально-гуманитарные знания. — 2026. — № 2.
- Калмыков Н. Н. Социальные архитектуры как проектируемые многомерные среды: теоретическое ядро и управленческая операционализация // Социология. — 2026. — № 2.
- Ahonen A. Player Perceptions of Battle Passes and Loot Boxes. Tampere University, 2022.
- Fredriksson Friman E. The Dark Patterns of Battle Passes. Malmö University, 2023.
- Kvarnström L. Unlocking the Battle Pass: Broadening the Scope of Video Game Gamification. Malmö University, 2023.
- Zanescu A., Lajeunesse M., French M. Speculating on Steam: Consumption in the gamblified platform ecosystem // Journal of Consumer Culture. 2021.
- Viljanen M., Airola A., Majanoja A.-M., Heikkonen J., Pahikkala T. Measuring Player Retention and Monetization using the Mean Cumulative Function. arXiv:1709.06737, 2017.

Epic Games. Fortnite Battle Pass. URL: <https://www.fortnite.com/battle-pass> (дата обращения: 04.06.2026).

Activision Support. Call of Duty: Modern Warfare II and Call of Duty: Warzone Battle Pass. URL: <https://support.activision.com/modern-warfare-ii/articles/modern-warfare-ii-battle-pass> (дата обращения: 04.06.2026).

HoYoverse Help Center. Where can I purchase the Battle Pass? URL: <https://support.hoyoverse.com/hc/en-us/articles/50333852088217-Where-can-I-purchase-the-Battle-Pass> (дата обращения: 04.06.2026).

Genshin Impact Wiki. Battle Pass. URL: [https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Battle\\_Pass](https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Battle_Pass) (дата обращения: 04.06.2026).

Supercell Store. Brawl Pass Plus. URL: <https://store.supercell.com/brawlstars/product/brawl-pass-plus> (дата обращения: 04.06.2026).