

Исследовательский препринт

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

Материал подготовлен 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: 06.06.2026

Москва, 2026

Аннотация

В работе анализируется сезонный пропуск, или battle pass, как повторяющийся цифровой механизм live-service игр и мобильных игровых сервисов. Предметом рассмотрения является не коммерческая эффективность конкретной платформы, а наблюдаемая архитектура интерфейса и правил: уровни, награды, задания, сезонные дедлайны, бесплатная и платная ветки доступа, а также способы ускорения прогресса. Эмпирическая часть построена на сравнении четырёх кейсов: Fortnite, Call of Duty / Warzone, Genshin Impact и Brawl Stars. Материалом стали официальные справочные страницы и открытые описания разработчиков; неофициальные wiki-ресурсы в финальной версии не используются как основная доказательная база.

Основной вывод состоит в том, что battle pass создаёт условия для регулярного возвращения пользователя в сервис и повышает вероятность повторяющихся действий, но сам по себе не доказывает фактический рост retention или конверсии без закрытых аналитических данных платформ. Поэтому выводы сформулированы как анализ проектируемых условий поведения, а не как измерение реального пользовательского удержания.

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

1. Введение

Live-service игры и мобильные игровые сервисы всё чаще строятся как длительные цифровые среды с регулярными сезонами, обновляемыми событиями, заданиями и наборами наград. В такой модели пользователь сталкивается не только с отдельной покупкой, а с регулярно обновляемым

маршрутом действий. Battle pass является одним из наиболее устойчивых механизмов этой модели: он соединяет календарный срок сезона, шкалу прогресса, набор наград и различие между бесплатным и платным доступом.

С позиции подхода социальных архитектур важно рассматривать battle pass не только как элемент магазина, но как среду, которая проектирует более вероятные действия пользователя. Интерфейс показывает незавершённый прогресс, выделяет недоступные премиальные награды, привязывает задания ко времени и делает покупку пропуска или уровней логичным вариантом внутри сценария прохождения. При этом исследование не утверждает, что такая архитектура автоматически увеличивает фактическое удержание: для подобного вывода потребовались бы закрытые данные о сессиях, churn, конверсии и платежах. В данной работе анализируется только то, какие условия поведения наблюдаемо задаёт цифровая среда.

2. Объект, предмет, цель и исследовательский вопрос

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

Предмет исследования — система уровней, наград, дедлайнов, сезонных событий и интерфейсных стимулов, через которые цифровой сервис создаёт условия для регулярного возвращения пользователя, повторяющихся действий и возможной монетизации.

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

Исследовательский вопрос: каким образом система уровней, наград, дедлайнов и сезонных событий в battle pass направляет пользовательское поведение и создаёт условия для удержания и монетизации внутри цифрового сервиса?

Гипотеза: battle pass создаёт условия для повторного входа и прохождения регулярных сценариев не только через ценность наград, но через совокупность временных, интерфейсных, экономических и сценарных механизмов: сезонный дедлайн, визуальный прогресс, бесплатную и платную ветку, задания, возможность ускорения прогресса и демонстрацию ограниченного доступа.

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 «какая игра лучше», а по принципу архитектурного разнообразия: страничная модель наград, секторная карта прогресса, RPG/gacha-модель с периодическим пропуском и мобильная модель коротких заданий.

Таблица 1. Корпус эмпирического анализа

Кейс	Тип сервиса	Официальные источники фиксации	Дата обращения	Основание включения
Fortnite Battle Pass	Мультиплатформенная live-service игра	Epic Games: Fortnite Battle Pass; Epic Games Help: What is the Battle Pass?	06.06.2026	Показывает модель страниц наград, XP-прогресса, V-Bucks, сезонности и доступа через Fortnite Crew.
Call of Duty / Warzone Battle Pass	Соревновательный live-service шутер	Call of Duty / Activision: Battle Pass pages and Warzone Battle Pass materials	06.06.2026	Показывает модель 100 tiers, COD Points, Battle Pass Bundle и tier skips.
Genshin Impact Battle Pass	RPG / gacha live-service	HoYoverse Help Center: Where can I purchase the Battle Pass?; внутриигровые материалы должны фиксироваться собственным скриншотом автора	06.06.2026	Кейс включён ограниченно: официально подтверждены каналы покупки и периодическая

				недоступность перед обновлением версии; подробности интерфейса должны подтверждаться собственной фиксацией.
Brawl Stars Brawl Pass / Brawl Pass Plus	Мобильный игровой сервис	Supercell Support: Brawl Pass & Brawl Pass Plus; Supercell Support: Quests	06.06.2026	Показывает мобильную модель pass tracks, Brawl Pass XP, monthly seasons, daily/season quests и instant progress.

Схема сравнения была одинаковой для всех кейсов: фиксировались тип прогрессии, наличие бесплатной и платной ветки, временное ограничение, задания, возможность ускорения прогресса, интерфейсные акценты, экономическая логика и потенциальные риски для молодой аудитории.

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 выступает не игра в целом, а повторяющийся фрагмент цифровой архитектуры: экран/страница пропуска, правило сезона, шкала прогресса, задание, награда, премиальный доступ или способ ускорения прохождения.

Методическое ограничение состоит в том, что исследование не использует закрытые телеметрические данные платформ. Поэтому такие выражения, как «удерживает», «монетизирует» и «повышает вовлечённость», в работе понимаются как анализ проектируемых условий поведения, а не как статистически доказанные показатели retention, ARPU, LTV или conversion rate.

5. Анализ по четырём контурам социальной архитектуры

Институционально-регулятивный контур проявляется в правилах сезона, условиях покупки, стоимости доступа, наличии бесплатной и платной ветки,

ограничении периода получения наград и правилах доступности пропуска перед обновлениями. Этот контур задаёт границы: когда пользователь может купить пропуск, как долго доступен сезон и какие действия необходимы для получения награды.

Пространственно-сценарный контур задаёт путь пользователя: открыть вкладку пропуска, увидеть уже полученные и ещё закрытые награды, оценить расстояние до следующего уровня, выполнить задания или сыграть ещё несколько матчей. В Call of Duty этот контур дополнительно выражен в секторной карте, где прохождение представлено как маршрут по областям наград.

Семиотико-интерфейсный контур включает прогресс-бары, замки, премиальные рамки, таймеры, кнопки покупки уровней, контраст между полученной и недоступной наградой. Эти элементы не принуждают пользователя напрямую, но делают незавершённость и ограниченность видимыми.

Цифрово-данный контур выражен в подсчёте XP, уровней, tier skips, заданий, статуса аккаунта и связи прогресса с учётной записью. Именно цифровой слой превращает поведение пользователя в измеряемую последовательность действий, которая может быть использована платформой для настройки будущих событий и предложений.

6. Сравнительная матрица фактически зафиксированных механик

Таблица 2. Сравнительная матрица механик

Кейс	Прогрессия	Временное ограничение	Монетизация	Вывод в осторожной формулировке
Fortnite	Официальная страница описывает страницы наград, XP из разных	Пропуск привязан к сезону; официальная справка указывает,	Покупка за V-Bucks или получение через Fortnite Crew; на странице Battle Pass	Архитектура создаёт условия для регулярного получения XP и возвращения к

	Fortnite experiences и доступ к наградам по мере повышения уровня.	что предметы Battle Pass могут появиться в магазине не ранее чем через 18 месяцев после окончания пропуска.	указаны V-Bucks как часть структуры наград.	незавершённым страницам наград, но фактический рост retention без телеметрии не доказан.
Call of Duty / Warzone	Официальные страницы фиксируют 100 tiers, Battle Pass Bundle и tier skips; в более поздней модели также присутствует сравнение уровней доступа.	Пропуск относится к сезонной модели Call of Duty; награды и наборы описываются как сезонные.	Платный доступ через COD Points, Battle Pass Bundle и дополнительные tier skips; часть COD Points может возвращаться в ходе прохождения.	Модель создаёт условия для прохождения большого набора уровней и возможной доплаты за ускорение, но не позволяет по открытым данным измерить конверсию.
Genshin Impact	Официальный Help Center подтверждает покупку Battle Pass через in-game shop и official top-up page; подробные уровни и задания требуют собственной внутриигровой фиксации.	HoYoVerse указывает временную недоступность покупки Battle Pass на короткий период перед обновлением версии.	Покупка осуществляется через официальные каналы; условия доступности связаны с версионным циклом игры.	Кейс показывает связь пропуска с версионной инфраструктурой, но в финальном препринте подробные выводы по заданиям должны опираться на собственные скриншоты автора.
Brawl Stars	Supercell описывает Free track, Brawl Pass и Brawl Pass Plus; прогресс идёт через Brawl Pass XP.	Сезоны Brawl Pass начинаются в первый четверг каждого месяца; неполученные награды старого сезона автоматически выдаются в начале нового.	Brawl Pass Plus даёт все награды Brawl Pass и Free track, дополнительные ресурсы, Chroma Skin, Title и instant 20% Brawl Pass XP progression; уровни можно открывать за Gems.	Мобильная модель создаёт условия для частых коротких сессий через quests и XP, но реальные показатели ежедневного возвращения не измерялись.

7. Карта удерживающих механизмов

Таблица 3. Карта удерживающих механизмов

Механика	Наблюдаемое проявление	Какое действие становится более вероятным	Этический риск
Сезонный дедлайн	Дата окончания сезона, версионный цикл или ежемесячное обновление пропуска.	Вернуться в игру до окончания периода, чтобы не потерять возможность получить награду.	FOMO, давление срочности, особенно для молодой аудитории.
Прогресс-бар / уровни / tiers	Видимая шкала, страницы, уровни, tier skips, XP или	Доиграть до следующего уровня или закрыть	Смещение мотивации от свободной игры к

	pass tracks.	ближайшую цель.	выполнению шкалы.
Платная ветка	Премиальные награды рядом с бесплатными; отдельные версии Pass / Plus / Bundle.	Купить пропуск после того, как часть прогресса уже накоплена.	Постоянная демонстрация недоступных благ и давление упущенной ценности.
Ежедневные и сезонные задания	Daily quests, season quests, special event quests, XP rewards.	Возвращаться в сервис регулярно и выполнять заданные действия.	Риск превращения досуга в обязательный ритуал.
Ускорение прогресса	Tier skips, мгновенный процент прогресса, открытие уровня за валюту.	Компенсировать нехватку времени платежом.	Связь временного давления с покупкой; риск импульсивных расходов.
Возврат виртуальной валюты	V-Bucks или COD Points как часть наградной структуры.	Воспринимать следующий пропуск как продолжение уже начатого цикла.	Снижение ощущения реальной цены и закрепление цикличной покупки.

8. Интерфейсный анализ

Визуальная логика battle pass строится на сопоставлении достигнутого и недоступного. Уже полученные уровни показывают пользователю факт продвижения, закрытые награды формируют дефицит, а кнопки покупки или улучшения доступа располагаются в непосредственной близости к маршруту прогресса. Для пользователя это создаёт не единичное торговое предложение, а последовательный сценарий: увидеть цель, оценить расстояние до неё, выполнить действие, получить награду, увидеть следующую цель.

В Fortnite акцент делается на страницах наград и XP, что превращает пропуск в витрину сезонного продвижения. В Call of Duty / Warzone интерфейсная логика сильнее связана с большим объёмом tiers и предложением tier skips. В Brawl Stars мобильная логика строится вокруг коротких заданий, pass tracks и регулярного XP. В Genshin Impact в рамках открытых официальных источников надёжно фиксируются каналы покупки и связь с версионным циклом; детальный интерфейсный разбор должен быть дополнен собственными скриншотами автора перед внешней публикацией.

9. Возрастной и этический аспект

Battle pass используется в играх, аудитория которых может включать несовершеннолетних и молодых пользователей. Поэтому анализ должен учитывать не только удобство интерфейса и коммерческую логику, но и возможные риски давления сроков, FOMO и импульсивной покупки уровней. Особенно чувствительными являются ситуации, когда пользователь видит близкую, но недоступную награду, ограниченный срок сезона и прямую возможность ускорить прогресс за виртуальную или реальную валюту.

Этическая проблема состоит не в самом наличии сезонной награды, а в сочетании нескольких факторов: дедлайн, видимая незавершённость, платное ускорение, премиальная ветка, ежедневные задания и виртуальная валюта. Для молодой аудитории такая связка может снижать прозрачность реальной стоимости и усиливать психологическое давление регулярного входа. Поэтому в рекомендациях важны ясные сроки, прозрачные правила покупки, умеренность таймеров, отсутствие pay-to-win-преимуществ и возможность проходить сезон без обязательного ежедневного присутствия.

10. Социоархитектурный вывод

Battle pass можно определить как темпорально-экономическую социальную архитектуру цифрового сервиса. Она организует пользовательский путь через четыре связанных элемента: время, прогресс, награду и доступ. В отличие от обычного магазина, где покупка является отдельным действием, battle pass встраивает покупку в длительный сценарий участия. Пользователь сначала видит структуру будущих наград, затем постепенно продвигается по ней, после чего платный доступ может восприниматься как способ раскрыть уже достигнутый или почти достигнутый результат.

Сильная сторона такой архитектуры состоит в том, что она делает участие понятным и измеримым. Ограничение состоит в том, что та же архитектура может создавать давление срочности и регулярного входа. Поэтому корректнее говорить не о доказанном удержании, а о проектировании условий, при которых регулярный вход, завершение заданий и покупка доступа становятся более вероятными.

11. 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 и визуальное давление таймеров, 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.

12. Протокол эмпирической фиксации

Таблица ниже фиксирует, какие материалы были использованы в исследовании и какие признаки извлекались из каждого источника. Визуальные материалы в документ не вставляются, чтобы избежать спорного использования изображений из открытых источников. Для внешнего препринта рекомендуется приложить собственные скриншоты, сделанные автором в игре, с датой и условиями фиксации, либо оставить только ссылки на официальные страницы.

Таблица 4. Протокол эмпирической фиксации

Кейс	Официальный источник	Что фиксировалось	Извлечённые признаки	Статус изображения
Fortnite	Epic Games: Fortnite Battle Pass; Epic Games Help	Страницы наград, XP, V-Bucks, покупка Battle Pass, сезонность.	XP-прогресс, страницы наград, покупка через V-Bucks или Crew, сезонный срок, возможность появления предметов в магазине после окончания пропуска.	Изображения не вставлены; дана ссылка на официальную страницу.
Call of Duty / Warzone	Call of Duty / Activision official Battle Pass pages	100 tiers, COD Points, Battle Pass Bundle, tier skips, сезонная модель.	Большой набор tiers, возможность покупки пропуска и ускорения, возврат части COD Points, пакетный доступ.	Изображения не вставлены; дана ссылка на официальную страницу.
Genshin Impact	HoYoVerse Help Center	Каналы покупки Battle Pass, доступность через in-game shop и top-up page, временная недоступность перед обновлением версии.	Официальные каналы покупки; связь доступности Battle Pass с версионным циклом игры.	Для интерфейса нужен собственный внутриигровой скриншот автора.
Brawl Stars	Supercell Support: Brawl Pass & Brawl Pass Plus; Quests	Free track, Brawl Pass, Brawl Pass Plus, Brawl Pass XP, seasons, quests, instant progress.	Три ветки доступа, 20% instant progress, monthly season, daily/season quests, возможность открыть уровень за Gems.	Изображения не вставлены; дана ссылка на официальную страницу.

13. Ограничения исследования

Исследование опирается на кабинетную фиксацию открытых материалов и официальных справочных страниц, а не на закрытую игровую аналитику.

Поэтому выводы относятся к наблюдаемой архитектуре сервиса, а не к точным показателям удержания, платежной конверсии, ARPU, LTV или продолжительности сессий. Для проверки фактического влияния battle pass на retention потребовались бы данные платформ, когортный анализ, A/B-тестирование или доступ к агрегированной игровой телеметрии.

Второе ограничение связано с правами на изображения. В финальной версии для учебного препринта изображения из открытых источников заменены ссылками на официальные страницы. Это снижает риск нарушения прав и делает работу безопаснее для внешнего размещения. Если руководитель разрешит визуальное приложение, рекомендуется использовать собственные скриншоты автора с указанием даты, версии игры, платформы и отсутствия персональных данных.

14. Заключение

Проведённое сравнение показывает, что battle pass является устойчивым механизмом организации пользовательского поведения в live-service играх и мобильных игровых сервисах. Он соединяет сезонность, интерфейсную видимость прогресса, наградную структуру, задания и платный доступ. В этом смысле battle pass корректно рассматривать как социальную архитектуру поведения, а не только как формат продажи цифрового контента.

Главный результат исследования состоит в том, что battle pass создаёт условия для регулярного входа, завершения заданий и возможной покупки доступа, однако не позволяет по открытым материалам доказать фактический рост удержания или монетизации. Поэтому выводы работы сформулированы осторожно: речь идёт о вероятностном направлении поведения через интерфейс, правила и временные ограничения.

Этический аспект особенно важен из-за присутствия молодой аудитории в играх с сезонными пропусками. FOMO, дедлайны, покупка уровней и демонстрация недоступных наград могут быть нормальными элементами игрового дизайна только при условии прозрачности, умеренности и отсутствия давления, превращающего досуг в обязательный регулярный сценарий.

Приложение 1. Ссылки на визуальную фиксацию без вставки изображений

Для снижения правовых рисков изображения из открытых источников в документ не вставлены. Ниже указаны официальные страницы, по которым можно проверить визуальные и справочные элементы. Для внешнего размещения препринта рекомендуется заменить этот блок собственными скриншотами автора, сделанными в игре, либо оставить ссылки без изображений.

- Fortnite Battle Pass, Epic Games: <https://www.fortnite.com/battle-pass>
- Epic Games Help. What is the Battle Pass? Where can I learn more?:
<https://www.epicgames.com/help/en-US/c-202300000001636/a202300000013265>
- Call of Duty / Warzone Battle Pass, official page: <https://www.callofduty.com/warzone/landing/battlepass>
- Call of Duty Battle Pass, official page:
<https://www.callofduty.com/en/modernwarfare/battlepass/>
- HoYoverse Help Center. Where can I purchase the Battle Pass?:
<https://support.hoyoverse.com/hc/en-us/articles/50333852088217-Where-can-I-purchase-the-Battle-Pass>
- Supercell Support. Brawl Pass & Brawl Pass Plus:
<https://support.supercell.com/brawl-stars/en/articles/brawl-pass-quests-7.html>

- Supercell Support. Quests: <https://ingame.support.supercell.com/brawl-stars/en/articles/quests-3.html>

Приложение 2. Контрольная матрица доработки по замечаниям руководителя

Таблица 5. Выполнение замечаний

Замечание руководителя	Что исправлено
Уточнить источники и не использовать Genshin Impact Wiki как основной источник.	В качестве доказательной базы оставлены официальные источники Epic Games, Activision / Call of Duty, HoYoverse и Supercell. Wiki-источник исключён из списка основных источников.
Оформить библиографию по ГОСТ.	Список литературы переработан: добавлены авторы, год, журнал/издатель, том, номер, страницы, DOI или URL и дата обращения.
Проверить права на изображения.	Визуальные материалы из открытых источников удалены из документа; оставлены ссылки на официальные страницы.
Смягчить выводы о retention и monetization.	Формулировки заменены на «создаёт условия», «повышает вероятность», «проектирует более вероятные действия». Указано отсутствие закрытых данных платформ.
Добавить возрастной и этический аспект.	Добавлен отдельный раздел о рисках FOMO, дедлайнов, покупки уровней и молодой аудитории.
Сохранить социоархитектурную рамку.	Выводы связаны с четырьмя контурами социальной архитектуры: правила, сценарий, интерфейсные знаки и цифрово-данный слой.

Список литературы и источников

1. Калмыков Н. Н. Социальные архитектуры в социологии управления: четырехслойная модель и диагностический протокол анализа управляемости // Социология. — 2026. — № 3. — С. 121–126.
2. Калмыков Н. Н. Социальные архитектуры как объект социологического анализа и управления: генезис, фрагментация подходов и необходимость целостной теории // Социально-гуманитарные знания. — 2026. — № 2.

3. Калмыков Н. Н. Социальные архитектуры как проектируемые многомерные среды: теоретическое ядро и управленческая операционализация // Социология. — 2026. — № 2. — [страницы уточнить].
4. King D. L., Delfabbro P. H. Predatory monetization schemes in video games (e.g. “loot boxes”) and internet gaming disorder // *Addiction*. — 2018. — Vol. 113, № 11. — P. 1967–1969. — DOI: 10.1111/add.14286.
5. Petrovskaya E., Zendle D. Predatory Monetisation? A Categorisation of Unfair, Misleading and Aggressive Monetisation Techniques in Digital Games from the Player Perspective // *Journal of Business Ethics*. — 2022. — Vol. 181. — P. 1065–1081. — DOI: 10.1007/s10551-021-04970-6.
6. Viljanen M., Airola A., Majanoja A.-M., Heikkinen J., Pahikkala T. Measuring Player Retention and Monetization Using the Mean Cumulative Function // *IEEE Transactions on Games*. — 2020. — Vol. 12, № 1. — P. 101–114. — DOI: 10.1109/TG.2020.2964120.
7. Gutiérrez-Manjón S., Gómez-García S., Bonales-Daimiel G. Designing for monetization: A taxonomy of dark patterns in top-grossing GaaS video games // *Tripodos*. — 2026. — № 59. — DOI: 10.51698/tripodos.2026.59.05.
8. Epic Games. What is the Battle Pass? Where can I learn more? [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.epicgames.com/help/en-US/c-202300000001636/a202300000013265> (дата обращения: 06.06.2026).
9. Epic Games. Fortnite Battle Pass [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.fortnite.com/battle-pass> (дата обращения: 06.06.2026).
10. Call of Duty. Battle Pass [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.callofduty.com/en/modernwarfare/battlepass/> (дата обращения: 06.06.2026).

11. Call of Duty. Warzone Battle Pass [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.callofduty.com/warzone/landing/battlepass> (дата обращения: 06.06.2026).

12. HoYoverse Help Center. Where can I purchase the Battle Pass? [Электронный ресурс]. — URL: <https://support.hoyoverse.com/hc/en-us/articles/50333852088217-Where-can-I-purchase-the-Battle-Pass> (дата обращения: 06.06.2026).

13. Supercell Support. Brawl Pass & Brawl Pass Plus [Электронный ресурс]. — URL: <https://support.supercell.com/brawl-stars/en/articles/brawl-pass-quests-7.html> (дата обращения: 06.06.2026).

14. Supercell Support. Quests [Электронный ресурс]. — URL: <https://ingame.support.supercell.com/brawl-stars/en/articles/quests-3.html> (дата обращения: 06.06.2026).