

Mateusz Felczak  
Uniwersytet Jagielloński

## *El Presidente* doświadcza. Mechanizmy kapitalizowania produktywności graczy w seriach *Tropico*, *Torchlight* oraz *Diablo*

---

Tekst ten podejmował będzie problematykę kapitalizowania produktywności graczy na przykładzie trzech gier: *Diablo III* [Blizzard Entertainment 2012], *Torchlight II* [Runic Games 2012] oraz *Tropico III* [Haemimont Games 2009]. Pierwsze dwa tytuły przynależą do gatunku gier RPG akcji (aRPG), *Tropico* zaś określić można mianem strategii ekonomicznej. Niezależnie od wyróżników genologicznych serie *Diablo* oraz *Torchlight* różnią się znacząco w kwestii motywowania graczy do udziału w rozgrywce oraz wykorzystywania ich aktywności do podnoszenia atrakcyjności samego produktu, jakim jest gra wideo. Seria *Tropico* wybrana została jako przykład zinternalizowania w samej mechanice rozgrywki zasad, jakimi w procesie projektowania gier i zarządzania nimi już po wydaniu kieruje się firma Blizzard, wydawca serii *Diablo*. Płaszczyzną porównania trzech prezentowanych tu tytułów są sposoby wykorzystania inwestycji czasu, umiejętności i ekonomicznej siły nabywczej graczy do kreowania dóbr przekładających się bezpośrednio na popularność danego tytułu. Dodanie strategii *Tropico III* do porównania dwóch gier aRPG umożliwi poszerzenie analizy o kontekst ideologiczny, ze wskazaniem zawartych w mechanice i fabule gry znaczeń oraz kodów kulturowych służących reprodukcji określonych praktyk grania. W szerokim ujęciu artykuł ten jest próbą podjęcia pytań stawianych przez Matthew Fullera i innych przedstawicieli *software studies*, dotyczących warunków interakcji między użytkownikiem a interfejsem danego programu [Fuller 2003].

## Produktywność

Kluczowy dla mojej analizy termin produktywności graczy za Hanną Wirman [2009] rozumiem zarówno jako wytwarzanie paratekstów oraz narzędzi służących modyfikowaniu danego tytułu, jak i skutecznemu z punktu widzenia zasad gry podporządkowaniu się rządzącym nim zasadom (*gameplay productivity*). Taka konceptualizacja pozwoli na zestawienie różnych mechanizmów zarządzania aktywizowanym podczas rozgrywki kapitałem kulturowym graczy z perspektywy konkretnych rozwiązań projektowych, których skuteczności nie ograniczają wymogi gatunkowe.

Stawiam tezę, że wszystkie wymienione w tytule artykułu gry nie tyle nagradzają sprawność gracza (ekonomiczną w przypadku *Tropico*, zręcznościową i strategiczną w przypadku *Torchlight* oraz *Diablo*), ile wytwarzają przestrzeń służącą aktywizacji dyskursów związanych z efektywnym zarządzaniem dostępnymi zasobami. Innymi słowy, realizują one pewne strategie związane z kapitalizacją aktywności graczy bez względu na ostateczny wynik rozgrywki.

Według przyjętej przeze mnie – za Wirman – perspektywy *Torchlight II* opierałyby się na kapitalizowaniu produktywności ekspresywnej, realizowanej poprzez zachęcanie graczy do tworzenia narzędzi zmieniających zarówno warstwę wizualną, jak i mechaniczną rozgrywki. Najpopularniejsze z fanowskich modyfikacji *Torchlight II* to tak zwane całościowe konwersje, tworzone przez zespoły specjalistów, które w podziale i organizacji pracy przypominają niezależne studia tworzenia gier<sup>1</sup>. Zbalansowanie poziomu trudności w trybie dla wielu graczy i wyrównanie szans wszystkich klas postaci schodzą w nich na dalszy plan wobec dodatkowych treści, które wydłużają żywotność gry. *Diablo III*, choć dzielące z *Torchlight II* większość wyznaczników gatunkowych, sytuowałoby się w innej kategorii, kapitalizując przede wszystkim produktywność instrumentalną, czyli mającą na celu maksymalną optymalizację rozgrywki w ramach danego systemu zasad. Powstające wokół gry parateksty (poradniki, materiały dokumentujące rozgrywkę) można potraktować jako przykłady dostosowania się do zaprojektowanego systemu, nie zaś próby jego twórczego przetworzenia. Trzecia odsłona *hack & slash*a Blizzarda była też do pewnego czasu przykładem nowatorskiej strategii kapitalizowania produktywności poprzez samą rozgrywkę, co przejawiało się w zasadach działania omawianego w dalszej części tekstu domu aukcyjnego. Seria *Tropico* prezentuje z kolei produktywność jako element rozgrywki, nie skupiając się jednak na prostym odwzorowa-

---

<sup>1</sup> Przykładem takiej modyfikacji jest SynergiesMOD, posiadający według statystyk platformy Steam ponad 300 tysięcy subskrybentów [zob. Salan 2014].

niu ekonomicznych prawideł systemu, lecz kładąc nacisk na przejście przez graczy prezentowanego w grze modelu jako wzoru skutecznego zarządzania organizmem państwowym.

#### Przestrzeń kapitalizacji aktywności graczy

Kluczowym polem analizy *Tropico III*, *Diablo III* i *Torchlight II* są wydzielone w nich trzy przestrzenie interakcji: (1) główny ekran prezentujący świat przedstawiony danego tytułu, (2) poziom menu i ustawień rozgrywki oraz (3) zaprojektowane miejsca kreacji i kapitalizacji aktywności fanowskiej. Ostatnia z wyróżnionych tu przestrzeni jest z punktu widzenia wielu graczy najmniej widoczna, cała rozgrywka opiera się bowiem na świecie przedstawionym regulowanym ustawieniami opcji menu. Coraz częściej jednak pojawiają się sfery niezwiązane bezpośrednio z samą rozgrywką, lecz służące kreatywnemu modelowaniu jej elementów poprzez wykonywanie czynności poza głównym ekranem gry. Najprostszym tego przykładem są narzędzia umożliwiające tworzenie nowych przestrzeni rozgrywki w oparciu o silnik gry, przybierające postać edytorów map bądź osobnych modyfikacji. Kapitalizacja tego segmentu aktywności fanowskiej może prowadzić do powstania zupełnie odrębnych produktów, z kreatywnych modyfikacji szybko ewoluujących w stronę samodzielnych tytułów wspieranych finansowo przez duże korporacje, jak miało to miejsce z powstałą na bazie *Half-Life* [Valve 1998] bardzo popularną grą wieloosobową *Counter-Strike* [Valve 2000].

Analiza metod kapitalizowania produktywności graczy prowokuje pytanie o obecne w trzech omawianych tu grach modele interakcji. Sposoby, w jakie gracje komunikują się z interfejsem gry, są w dużej mierze wyznaczane przez reguły gatunkowe: serie *Diablo* i *Torchlight* prezentują zbliżone rozwiązania w zakresie samej rozgrywki, zdecydowanie inaczej jednak konceptualizują działania gracza implikowanego w dłuższej perspektywie. Szybkie tempo gry i główny cel stawiany przed graczami – jak najszybsza eksterminacja pojawiających się na ekranie potworów – sprawiają, że kluczowym wyzwaniem dla twórców staje się opracowanie odpowiedniej mechaniki oraz zbalansowanego systemu zasad. Fabuła, a do pewnego stopnia nawet warstwa wizualna nie są bowiem najtrudniejszymi do zaprojektowania (ani najważniejszymi) elementami „bardzo skomplikowanych w tworzeniu” [DeSanto 2012] gier aRPG.

W kontekście porównania *Torchlight II* i *Diablo III* pojawia się kwestia umiejscowienia sprawczości gracza – innymi słowy, jak projektowana jest w tych tytułach główna przestrzeń interakcji. Twórcy drugiej odsłony *Torchlighta* zdecydowali się na wzbogacenie rozgrywki elementami wytworzonymi przez fanów, poprzez udostęp-

nienie narzędzi umożliwiających jej modyfikację. Jak w wywiadzie dla portalu PC Gamer przyznał jeden z głównych projektantów:

Naszym celem w projektowaniu rozgrywki wieloosobowej nie jest zapewnienie perfekcyjnie bezpiecznego, pozbawionego możliwości oszukiwania doświadczenia środowiska MMO. Chcemy, by w *Torchlight II* można było pograć z przyjaciółmi, z możliwością modyfikacji rozgrywki, jeśli ktoś chce ją ulepszyć. Prawdopodobnie oznacza to, że w grze będą możliwe oszustwa, ale naszym celem nie jest zbudowanie międzynarodowej społeczności kompetytywnych graczy, lecz zapewnienie dobrej zabawy podczas grania w *Torchlight* z przyjaciółmi<sup>2</sup>. [PCGamer 2010]

Nacisk kładziony na społecznościowy charakter rozgrywki zbliżał *Torchlighta* do założeń gatunkowych gier z gatunku MMO (ang. *Massively Multiplayer Online*), co zresztą sugerowali sami projektanci. Znaczącym *novum* była możliwość zaprojektowania własnej klasy postaci i przeniesienie jej do przygotowanego środowiska gry wieloosobowej, bez konieczności dostosowywania jej do ogólnie obowiązujących na danym serwerze reguł. Dokładnie odwrotne podejście prezentowała firma Blizzard, przenosząc prawie cały kod gry do środowiska on-line, jak podawały oficjalne komunikaty – by uniknąć przypadków oszustwa i zagrywek niezgodnych z obowiązującymi wszystkimi regułami. Twórcy *Diablo III* również chcieli wykorzystać jego silnie społecznościowy potencjał, zdecydowali się jednak nie na kapitalizowanie nieodpłatnej pracy moderów, lecz kapitalizację samej rozgrywki, opartej w dużej mierze o poszukiwanie charakteryzowanych losowymi statystykami przedmiotów. W tym celu zaimplementowali w grze dwie wersje domu aukcyjnego<sup>3</sup>, umożliwiającego wystawienie na sprzedaż znalezionych w grze przedmiotów. Szybko okazało się, że od rozwijania postaci, eksploracji świata i zabijania potworów bardziej opłaca się spędzać czas na spekulacjach walutowych prowadzonych w oparciu o to narzędzie. Głosy sprzeciwu społeczności fanów budziło też znaczne ograniczenie narzędzi komunikacji wewnątrz gry; mało funkcjonalny czat i brak możliwości tworzenia klanów stanowił istotną przeszkodę w wykształceniu społeczności fanowskiej. Przestrzeń interakcji w *Diablo III* zaprojektowana więc była jako przestrzeń wymiany handlowej, nie zaś ludycznej czy społecznościowej.

<sup>2</sup> Cytaty z obcojęzycznych źródeł, jeśli nie zaznaczono inaczej, podaję we własnym przekładzie.

<sup>3</sup> Pierwsza wersja domu aukcyjnego oparta była o obieg wirtualnej waluty możliwej do zdobycia w grze (złocie), druga zaś obsługiwała transakcje w Euro oraz USD.

## Ideologia wyspy

Przechodząc do analizy gry *Tropico III* warto zauważyć, że symulacja zarządzania tropikalną wyspą ma wyraźny wymiar biopolityczny, istotny w kontekście tworzenia relacji pomiędzy graczem a określającym przestrzeń interakcji systemem reguł. Istotnym elementem zarządzanej w grze przestrzeni są mieszkańcy Tropico, służący głównie za barometr społecznych nastrojów. Choć gra umożliwia wybranie konkretnej postaci i podejrzenie statystyk jej „zadowolenia” z poszczególnych dziedzin (edukacji, środowiska naturalnego, zatrudnienia itp.), jednostka jest tu zawsze miarodajnym reprezentantem zbiorowości. Dzięki temu zabiegowi gracz zyskuje złudzenie dbania o potrzeby każdego Tropikanina, podczas gdy w rzeczywistości dostosowuje politykę do żądań poszczególnych grup nacisku.

Instrumentalne traktowanie mieszkańców spotyka się z instrumentalnym traktowaniem instytucji państwowych, również tych tradycyjnie związanych z konserwatyzmem. Posiadając katedrę, można (za niewielką opłatą) ogłosić kogoś heretykiem – osoba taka nie może startować w wyborach ani brać udziału w protestach. W omawianej tu trzeciej części gry wszystkie cztery opcje bezpośredniego wpływu na zachowanie jednostek wiążą się z przemocą. Są to kolejno: wtrącenie do więzienia, obłożenie kościelną anatemą, zabójstwo jawne i zabójstwo z wykorzystaniem tajnej policji politycznej.

Sztafaż groteskowej satyry stanowi w *Tropico* rodzaj moralnego bufora – nawet najbardziej okrutne zarządzenia gracza można tłumaczyć jawnie parodystycznym charakterem rozgrywki, zachęcającej do eksperymentowania z różnymi drogami osiągnięcia końcowego sukcesu. Gratyfikacja płynąca z wydawania kontrowersyjnych edyktów (np. drukowania pieniędzy czy wprowadzenia stanu wojennego) płynie między innymi z wysłuchiwanie komunikatów lokalnej stacji radiowej, komentującej poczynania gracza. Dla przykładu, po wprowadzeniu zakazu śmiecenia w miejscach publicznych spiker wesołym głosem oznajmia graczowi, że niestosujący się do zarządzenia Tropikanie zostaną na miejscu rozstrzelani – co ciekawe, realizacja tej groźby nigdy nie przekłada się na rzeczywistość ekranową, między innymi dlatego, że widok brutalnych egzekucji podległych graczowi jednostek burzyłby humorystyczne *decorum* przedstawienia umownego państwa-miasta.

*Diablo III* bardzo wyraźnie premiuje aktywność gracza opartą o ekonomiczną kalkulację maksymalizacji zysków w jak najkrótszym czasie, zupełnie zarzucając tak istotną dla tradycji gatunku aRPG indywidualizację i rozwój prowadzonej postaci. *Tropico III* z takiego podejścia czyni naczelną zasadę mechaniki – efektywne zarządzanie wyspą to umiejętne balansowanie wskaźnikami poparcia poszczególnych

frakcji i jego kosztami; wszelkie inne sfery, jak estetyka wyspy czy nawet balans wydobycia surowców schodzą na dalszy plan wobec wyzwań stawianych przed graczem w kampanii. Wyznaczniki zwycięstwa w *Tropico III* są ściśle podporządkowane logice kolonialnego wyzysku – już w pierwszych misjach gracz postawiony jest przed koniecznością uzyskania określonych wartości eksportu surowców dla owocarskiej korporacji z siedzibą w USA. Pewna doza wolności pozostawiona graczowi w zakresie rozplanowania przestrzennego wyspy i rozwoju jej infrastruktury nie zmienia przy tym faktu, że jedyną możliwością osiągnięcia postępów w kampanii jest całkowite podporządkowanie się regułom gry opartym o groteskową wizję imperialnego kapitalizmu.

Shoshana Magnet w artykule *Playing at Colonization. Interpreting Imaginary Landscapes* prezentuje reguły rządzące *Tropico* jako zideologizowane odbicie pewnych reguł historycznych, uobecniające się między innymi w postaci stawiania gracza w pozycji kolonizatora [Magnet 2006, 151]. W odniesieniu do rozwiązań zaimplementowanych w *Diablo* i *Torchlight* warto jednak zwrócić uwagę na obecne tak w trzeciej części gry, jak i całej serii *Tropico* odwrócenie mechanizmu powielania pożądanej (w tym przypadku hiperkapitalistyczno-neokolonialnej) narracji. Gracz, zarządzający za pomocą figury *El Presidente*, karaibską wyspą w dosłownym sensie dopiero tworzy historyczną rzeczywistość – przypomina o tym umieszczony w lewej części ekranu kalendarz wyświetlający prawdopodobne (od lat 50-tych XX wieku) ramy czasowe rozgrywki. Czas *Tropico* nie jest czasem mitycznym, choć można w nim doszukać się elementów Foucaultowskiej heterotopii [por. Magnet 2006, 150]. Elementy historycznego realizmu (jak zależność wysp od ekonomicznych polityk USA i ZSRR) i sprzężenie mechaniki rozgrywki z rzeczywistością upływającym czasem<sup>4</sup> umieszczają gracza w niemożliwej do zmiany roli bezwzględne dyktatora. Choć fikcyjne nazwy wysp sugerują oderwanie od historii zależności kolonialnych w XX wieku, gra jednoznacznie udowadnia, że nie dałoby się skutecznie zarządzać małym karaibskim państwem inaczej niż przez wyzysk i autorytarne rządy. Jak konstatuje autorka *Playing at Colonization*:

Zamiast dostarczenia możliwości sprzeciwienia się opresywnym relacjom władzy obecnym w grze, gracz jest indoktrynowany przez reguły imperializmu – naturalizowane jako reguły samej rozgrywki. [Magnet 2006, 146]

---

4 Warto odnotować, że w omawianej grze pauza umożliwia komfortowe wydawanie poleceń, lecz ich wykonania nie da się przyspieszyć w żaden przewidziany przez mechanikę sposób.

Innymi słowy, skuteczne zastosowanie systemu mechaniki *Tropico* potwierdza ideologiczną narrację gry; jeśli gracz chce osiągnąć sukces, szybko przekonuje się, że budowanie od zera ekonomii podległego mu państwa-miasta wymaga stosowania autorytarnych narzędzi opresji na jego mieszkańcach.

W swojej ideologicznej wymowie trzecie odsłony serii *Tropico* oraz *Diablo* były zaskakująco zbieżne: najlepszym sposobem na osiągnięcie maksymalnej efektywności jest nie tyle intensywna eksploracja samej gry, lecz całkowite podporządkowanie się jawnym (*Tropico*) bądź ukrytym (*Diablo*) regułom zwycięstwa i wykonywanie działań według odkrytego wzorca. I tak w *Tropico* eksperymenty z demokratycznymi wyborami, szkolnictwem czy służbą zdrowia nie pomogą nam w osiągnięciu sukcesu, czyli zaspokojeniu żądań ościennych mocarstw zawartych w warunkach zwycięstwa scenariusza, a poświęcanie większej ilości czasu na samą grę niż spekulacje w domu aukcyjnym sprawi, że nasza postać będzie relatywnie słabsza od postaci innych graczy w *Diablo III*.

### Reprezentacja i symulacja

Podjmując kwestię rozróżnienia reprezentacji i symulacji w kontekście analizy gier FPS osadzonych w realiach II wojny światowej, James Campbell zwrócił uwagę na ideologiczny wymiar odgrywania przez graczy pewnych sekwencji z życia frontowego żołnierza:

Twierdzę, że symulacje zawierają elementy treningu w celu odgrywania zachowań, które są zaprojektowane tak, by możliwie spójnie przełożyć je na inne sytuacje poza grą. Również to, co i jak gry symulują, nigdy nie jest wolne od warstwy ideologicznej. Ideologia w mniejszym stopniu jest sprawą treści politycznych, bardziej zaś związana jest z tym, co uznaje się za oczywiste w symulacjach i reprezentacjach, które składają się na same gry. [Campbell 2008, 193]

To „spójne przełożenie” odnosić się może także do pewnego zespołu praktyk społecznych i aplikowanych w codziennym życiu zasad ekonomicznego współżycia. Jeśli część gry będąca reprezentacją konkretnego wydarzenia/czynności będzie dla gracza wiarygodna, wtedy osiągnie ona sukces jako narzędzie treningowe. Jest to przypadek *America's Army* [United States Army 2002], wykorzystywanej z powodzeniem do szkolenia rekrutów zawodowej armii USA. Jeżeli do tego dołączy się uwiarygodnienie gry jako symulacji, wtedy zachowania skuteczne w grze mogą zostać odczytane jako model zachowań obowiązujących w codziennym życiu. Innymi słowy, gracz steru-

jący ruchami awatara symulującego strzelanie z karabinu snajperskiego do terrorystów nie tyle nabędzie ochoty do wypróbowania swoich sił w celowaniu do żywego przeciwnika, ile – jeśli korelacja symulacji i reprezentacji okaże się skuteczna – zidentyfikuje ideologię stojącą za takimi działaniami jako ich dopuszczalne uzasadnienie w obrębie danego systemu kulturowego. W tym ujęciu gracz wykorzystujący dane mu przez twórców narzędzia sterowania wyspą w *Tropico III* przekonuje się o możliwości usprawiedliwienia pewnej neokolonialnej narracji, dodatkowo osławianej przez humorystyczne elementy rozgrywki.

Rozróżnienie na elementy reprezentacji i symulacji w analizie gry wideo pojawiają się także w metodologicznej propozycji Stevena Mallieta, wyróżniającego siedem sfer mogących być przedmiotem zainteresowania ludologa. Po stronie symulacji Malliet sytuuje zarówno konkretne sposoby oraz cele gry, jak i ideologiczne przesłanki stojące za motywującym gracza systemem kar i nagród [Malliet 2007]. Elementy te nie są więc jedynie statycznie ustalonymi przez projektantów gry zmiennymi, lecz podlegają negocjacji w procesie grania. Jeśli, jak chce Gonzalo Frasca, gry są tylko pewnym sposobem na ustrukturyzowanie symulacji [Frasca 2003], to gracz próbujący zrozumieć reguły jest z konieczności konfrontowany z pewnym ideologicznym porządkiem, który je uzasadnia. Od akceptacji tak konceptualizowanych reguł gry w dużej mierze zależy sukces rozgrywki, tak jak dla ukończenia *Tropico III* kluczowe jest zdobycie umiejętności zręcznego manipulowania nastrojami społeczności Tropikan. W *Diablo III* podporządkowanie narracji, mechaniki i praktyk grania nowemu pomysłowi monetyzacji aktywności graczy szybko doprowadziło do drastycznego zawężenia przestrzeni interakcji, bowiem „wolny rynek”, reprezentowany przez dom aukcyjny, zawłaszczył całą sferę konkurencji pomiędzy graczami. Gra, której druga część [*Diablo II*, Blizzard North 2000] pozostawała jeszcze wierna motywowaniu i nagradzaniu graczy za zręczność oraz umiejętność strategicznego planowania rozwoju postaci, zamieniła się w swojej trzeciej odsłonie w arenę starcia ekonomicznego zmysłu kalkulacji w świecie rządzonego regułami popytu i podaży, przy minimalistycznej (bo maksymalnie losowej) mechanice rozgrywki. Odwołując się jeszcze raz do kategorii Wirman [2009], można tu mówić o zmianie paradygmatu z wykorzystywania fanowskiej produktywności instrumentalnej, nakierowanej na zwiększenie przyjemności (bądź efektywności) płynącej z grania, w stronę kapitalizowania produktywności już wpisanej w mechanikę gry. Wyrażane głośno poprzez media społecznościowe i tematyczne fora niezadowolenie użytkowników<sup>5</sup>

5 Przykładem rozbudowanej krytyki zasad działania domu aukcyjnego oraz innych mechanik gry jest post gracza NiDBiLD [2012] pt. *The Replayability of Diablo III – Long Critique*, zamieszczony na oficjalnym forum battle.net.



z malejącej w konsekwencji takiego stanu rzeczy satysfakcji płynącej z użytkowania samej gry doprowadziło Blizzard do decyzji o całkowitej likwidacji domu aukcyjnego jeszcze przed premierą pierwszego oficjalnego dodatku do *Diablo III*<sup>6</sup>.

#### Gracz implikowany a perspektywy oporu

Proces motywowania gracza do większej inwestycji czasowej w dany tytuł w dużym stopniu opiera się na odpowiednim kształtowaniu jego oczekiwań wobec gry. Julian Kücklich, czerpiąc z literackiej definicji modelowego czytelnika Umberto Eco, przedstawił przekonującą konceptualizację wykorzystywania przez mechanikę gry narracyjnego i perswazyjnego potencjału rozgrywki do wytworzenia maksymalnej zgodności między ideologią ekranowej symulacji a działaniami gracza.

Modelowy gracz nie jest tym, który świetnie opanuje reguły gry za pierwszym podejściem, lecz graczem, którego umiejętności rozwijają się w procesie grania. Ten stopniowy rozwój jest zazwyczaj nagradzany przez odkrycie nowego poziomu, albo nowego możliwego do eksploracji obszaru. Gracz chce więc stać się graczem modelowym, co umożliwiłoby mu identyfikację z awatarem, a przez to interakcję ze światem gry i postęp w grze, który w konsekwencji jest postrzegany jako rozwój narracji. [Kücklich 2003]

Może się wydawać, że możliwość wyrwania się z błędnego kręgu podporządkowania regułom w celu osiągnięcia sukcesu oferuje kategoria grania wywrotowego, gdzie dostrzeżony zostaje potencjał indywidualnej rewolty przeciw sugerowanemu przez mechanikę, optymalnemu schematowi działania. Według ustaleń Espena Aarsetha, kategoria gracza wywrotowego – w przeciwieństwie do gracza implikowanego, który podąża za dyktowanymi przez grę regułami – jest kluczowa dla zrozumienia fenomenu elektronicznej rozrywki. Według norweskiego badacza „gry mają strukturyzować zachowanie gracza”, a „wywrotowa gra jest symbolicznym aktem buntu przeciwko tyranii gry, (być może iluzorycznym) sposobem na to, by odgrywany podmiot odzyskał swoje poczucie tożsamości i wyjątkowości poprzez mechanizmy samej gry” [Aarseth 2008]. Wydaje się jednak, że w kontekście rozwoju współczesnego rynku gier wysokobudżetowych taka konceptualizacja nie jest już wystarczająca. Odkrywanie nowych, oryginalnych sposobów pokonywania wyzwań czy postępują-

---

<sup>6</sup> Oficjalny komunikat wraz z odpowiedziami na część pytań społeczności dostępny jest jako post na forum battle.net [zob. Llyria 2013].

ca optymalizacja rozgrywki dokonywana za pomocą narzędzi będących owocem fanowskiej produktywności instrumentalnej coraz częściej bywa po prostu wpisywana w biznesowy plan funkcjonowania danego tytułu w obiegu rynkowym. Jay Wilson, do 2013 roku pracujący jako *Game Director Diablo III*, w wywiadzie dla serwisu IGN zdradził założenia stojące za projektem najbardziej wymagającego poziomu trudności gry, nazywanego Inferno:

W testach wewnętrznych korzystaliśmy z super hardkorowej grupy – mamy w Blizzardzie wielu takich graczy – która testowała Inferno i doszliśmy do momentu, w którym stwierdzili, że gra jest wystarczająco wymagająca. (...) Później podwoiliśmy poziom trudności. Ponieważ wiedzieliśmy, że bez względu na to, jak dobrymi graczami jesteśmy, nasi przyszli gracze będą lepsi. Skupiliśmy się na uczynieniu go [poziomu Inferno – przyp. MF] tak trudnym, jak tylko byliśmy w stanie. [Hillier 2012]<sup>7</sup>

Powyższa wypowiedź, oprócz dowodu na uwzględnianie w założeniach projektowych przyszłych zachowań graczy, dostarcza też materiału do refleksji na temat możliwych do osiągnięcia celów, jakie mogą przyświecać realizacji strategii kapitalizowania ich produktywności. W przypadku *Diablo III* owym rezultatem pomyślniej kapitalizacji byłyby między innymi wydłużenie czasu gry oraz zmotywowanie społeczności fanowskiej do tworzenia pomagających w grze paratekstów (przede wszystkim o charakterze poradnikowym).

Jak sugeruje Radosław Bomba, bliższe przyjrzenie się praktykom graczy jako jednostek, nie zaś reprezentantów pewnego modelu odbiorcy ujawnia bogate spektrum subwersywnych zachowań z premedytacją sprzeciwiających się zasadom rozgrywki [Bomba 2014, 219]. Prezentowane w tym artykule przykłady są jednak mało podatne na tego typu praktyki ze względu na performatywny charakter głównych przestrzeni interakcji. Zarówno *Diablo III*, jak i *Torchlight II* projektowane były z myślą o wykorzystaniu potencjału Internetu i rozgrywki wieloosobowej, gdzie zasady akceptowalnych sposobów grania są negocjowane na podstawie preferencji społeczności fanowskiej. Z tego względu odmowa nieodpłatnego dzielenia się efektami działalności moderskiej w *Torchlight II* czy rezygnacja z wykorzystania domu aukcyjnego w *Diablo III* w praktyce oznacza dobrowolne zrzeczenie się uczestnictwa w wymia-

---

<sup>7</sup> Nagranie wywiadu dostępne pod adresem: <http://www.ign.com/videos/2012/05/06/diablo-iii-blizzards-top-tips-for-inferno-mode?objectid=714955>.

nie kulturowej danej społeczności fanowskiej. Choć można więc wyobrazić sobie realizację ambitnego planu grania wbrew ustalonym przez twórców optymalnym strategiom rozwoju, sprzeciw taki nie godziłby w podstawowy cel, który przyświecał ich zaimplementowaniu: udowodnienie skuteczności ekonomii *playbour*<sup>8</sup> (*Torchlight II*), autorytarnych rządów w stylu neokolonialnym (*Tropico III*) czy możliwości szybkiego wzbogacenia się w wymianie handlowej domu aukcyjnego (*Diablo III*).

Sprzeciw wobec polityk kapitalizacji produktywności graczy nie musi jednak płynąć z działań wymierzonych w cały system reguł, którego ideologiczna maszyna wspiera określone sposoby spędzania czasu w grach komputerowych. Korzystanie z pracy fanów (przypadek *Torchlight II*) można interpretować jako marketingowy sposób na konkurowanie małego, trzydziestoosobowego studia Runic Games z Blizzardem, korporacyjnym gigantem – wydawcą trzeciej odsłony serii *Diablo*. Zbyt wyraźne próby monetyzacji samego procesu grania, jak obłożenie podatkiem wszystkich transakcji w domu aukcyjnym, szybko spotykały się z jednoznacznie negatywnym osądem internetowej społeczności entuzjastów serii i wymusiły rezygnację z implementacji nieprzemysłanego narzędzia. Pozostaje pytanie, czy opisane w tym artykule metody wykorzystywania i manipulacji produktywnością graczy są tylko dwuznacznym eksperymentem przeprowadzonym na granicach interakcji użytkownik-gra, czy też będą rozwijane i doskonalone w kolejnych produkcjach.

## Bibliografia

- Aarseth, Espen, 2008, *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany*, tłum. Piotr Wojcieszuk, „Kultura i Historia”, nr 13, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/884>.
- Bomba, Radosław, 2014, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Campbell, James, 2008, *Just Less Than Total War. Simulating World War II as Ludic Nostalgia*, [w:] Zach Whalen, Laurie N. Taylor (red.), *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*, Tennessee: Vanderbilt University Press, s. 183–200.
- DeSanto, Mark, 2012, *Interview: Max Schaefer, CEO of Runic Games*, [dostęp: 12.05.2016] <http://eat-games.tumblr.com/post/24969892500/max-schaefer-interview-torchlight2>.

<sup>8</sup> Playbour, czyli „pracozabawa”, pojęcie wprowadzone przez Juliana Kücklicha na określenie hybrydowej formy relacji pomiędzy pracą (*work*) a zabawą (*play*) w cyfrowym przemyśle rozrywkowym [zob. Kücklich 2005].

- Diablo III – Blizzard’s Top Tips for Inferno Mode [Promocyjny materiał wideo]. (2012, 6 maja). *IGN*. Dostęp: <http://www.ign.com/videos/2012/05/06/diablo-iii-blizzards-top-tips-for-inferno-mode?objectid=714955> .
- Frasca, Gonzalo, 2003, *Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology*, [w:] Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge, s. 221–236.
- Fuller, Matthew, 2003, *Behind the Blip. Essays on the Culture of Software*, Brooklyn: Autonomedia.
- Hillier, Brenna, 2012, *Diablo III Inferno Mode Twice as Difficult as Internal Testers Approved*, “vg24/7”, [dostęp: 12.05.2016] <https://www.vg247.com/2012/05/07/diablo-iii-inferno-mode-twice-as-difficult-as-internal-testers-approved/>.
- Kücklich, Julian, 2003, *Perspectives of Computer Game Philology*, „Game Studies”, vol. 3 issue 1, <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>.
- Kücklich, Julian, 2005, *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry*, „The Fibreculture Journal”, issue 1, <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>.
- Llyria, (2013, 17 września). *Diablo III Auction House Update FAQ* [Post na forum internetowym]. Dostęp: <http://us.battle.net/d3/en/forum/topic/9972208129>.
- Magnet, Shoshana, 2006, *Playing at Colonization. Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game Tropic*, “Journal of Communication Inquiry”, vol. 30 nr 2, s. 142–162.
- Malliet, Steven, 2007, *Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis*, “Game Studies”, vol. 7 issue 1, <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>.
- NiDBiLD, (2012, 22 maja). *The replayability of Diablo 3 – Long critique* [Post na forum internetowym]. Dostęp: <http://eu.battle.net/d3/en/forum/topic/4209934342> .
- Salan, (2014, 23 października). *SynergiesMOD turns 2 years old, with 300,000 steam subscribers!* [Online forum post]. Dostęp: <http://forums.synergiesmod.com/index.php?topic=5341.0> .
- Wirman, Hanna, 2009, *On Productivity and Game Fandom*, „Transformative Works and Cultures“, vol. 3, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/145/115>.
- PC Gamer, 2010, *Torchlight II Interview with Runic Games*, [dostęp: 12.05.2016] <http://www.pcgamer.com/torchlight-2-interview-with-runic-games/#page-4>.

## Ludografia

---

United States Army, 2002–2013, *America's Army*, USA: United States Army.  
Valve Corporation, 1999 (mod) / 2000 (wersja pudełkowa), *Counter-Strike* [PC], USA: Vivendi.  
Blizzard Entertainment, 2012, *Diablo III* [PC], USA: Blizzard Entertainment.  
Valve Corporation, 1998, *Half-Life*, USA: Sierra Entertainment.  
Runic Games, 2012, *Torchlight II* [PC], USA: Perfect World.  
Haemimont Games, 2009, *Tropico III* [PC], Bułgaria/Niemcy: Kalypso.

## Summary

---

*El Presidente* tries you: the mechanisms of gamers' productivity capitalization in *Tropico*, *Torchlight* and *Diablo* video game series

In popular economic discourse, productivity is the ratio of the value of manufactured goods to the initial input. In games, the input can be placed on the players' side: players invest their time, financial resources, and cultural capital in order to achieve certain benefits, which are "produced" in the course of the game. The status of this benefit is dependent on the context, but developers make such players' productivity a key strategy used in promoting and maintaining a game and its fan base. The paper analyses three games: *Tropico III*, *Diablo III* and *Torchlight II*, in the context of ideological underpinnings of game mechanics that support the notions of using fan's free labour, taking advantage of their non-game activities via the auction house and forcing them to internalize neo-colonial stance, respectively.

**Keywords:** productivity, ideology, monetization, action-RPG, tycoon

**mgr Mateusz Felczak** – doktorant Instytutu Sztuk Audiowizualnych UJ, członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Zainteresowania naukowe: kapitalizm kognitywny, e-sporty, strategie odbioru oraz dystrybucji wysokobudżetowych gier wideo. Członek badawczo-artystycznej Grupy ETC, redaktor działu growego w czasopiśmie „EKRAŃY”. Stały współpracownik magazynu o muzyce współczesnej „Glissando”.