

# Formacja fantastyczna: przygoda jest pracą

*Piotr Pułdzian Płucienniczak*

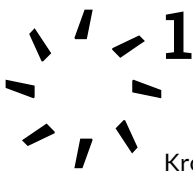
Starożytne zło budzi się w Świątyni Darkmoon.

Boję się o bezpieczeństwo naszego miasta.

**Khelben „Blackstaff” Arunsun**, mag-władca Waterdeep

Czas, by siły porządkowe zorganizowały się jak zorganizowana przestępczość.

**Rudolph „Rudy” Giuliani**, burmistrz Nowego Jorku

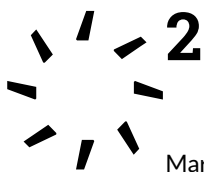


Królestwo zdycha. Bestie, które – wydawało się – przeszły do historii, wracają i terroryzują prowincję. Rosną ceny zboża i pozostałych produktów rolnych. W miastach pojawia się widmo głodu, za nim widma zamieszek i zbrodni. Organizacje przestępcze przejmują kontrolę nad całymi dzielnicami, rosą szeregi radykalnych sekt i apokaliptycznych *guerillas*. Na nieczynnym odcinku kanalizacji drut kolczasty Przygody rozwija Zły. Wiecznie niedofinansowane instytucje królestwa nie są w stanie poradzić sobie z narastającym kryzysem, władze zmuszone są odwołać się do prywatnych służb porządkowych. Na „arenie dziejów” (bardziej chodzi tutaj o arenę niż o dzieje) pojawia się Postać Gracza i jej Kompania.

Kryzys jest normalnym stanem fantastycznych krain. Nie są one dostępne ludzkiemu poznaniu przed rozpoczęciem Przygody (Gracz nie gra w czasie pokoju, sielanka może zostać ewentualnie wspomniana w *intro*), znikają również z horyzontu poznania po jej zakończeniu (gra kończy się wraz z uspokojeniem sytuacji, powrót dobrobytu zostaje niekiedy opisany w *outro*, ale nie jest to konieczne). Funkcję Postaci Gracza bardzo uczciwie prezentuje zakończenie *Morrowind* – wyprawia się ona za morze szukać dalszych przygód i tyle o niej wiadomo. To fundamentalne przywiązanie do sytuacji Kryzysu zdradza homologię między krainami fantastycznymi i naszą, mało fantastyczną, kapitalistyczną rzeczywistością.

Nick Dyer-Witheford przekonuje, że gry komputerowe stanowią typ idealny formy towarowej w postfordowskiej, neoliberalnej fazie kapitalizmu: są obiektami niematerialnymi wytwarzanymi w procesie niematerialnej pracy przy użyciu zaawansowanych technologicznie narzędzi, służą konsumenckiej rekreacji: cieszą, otuma-

nią, dyscyplinują<sup>1</sup>. Przygoda gier komputerowych (podobnie jak przygoda sieci) zrodziła się w ponurych trzewiach wyścigu zbrojeń, by posłużyć następnie jako nawóz dla przemysłu elektronicznego i korporacyjnej spekulacji. Kiedy w roku 1973 kryzys naftowy zwiastuje na Zachodzie kres epoki wyposażonej w komin i robotnika, konsola Magnavox Odyssey wiezie prym innowacji, wyznacza blok startowy epoki konsumenta i klawiatury. Jeśli twórczo przetworzyć Davida Harveya<sup>2</sup>, to nie tyle zgon przemysłowego przemysłu jest założycielskim punktem odniesienia dla gier komputerowych, ile problemy fiskalne i degeneracja Nowego Jorku, które stały się wzorem do naśladowania dla reszty świata. Co takiego dzieje się w latach siedemdziesiątych? Otóż zaczyna się globalna recesja: rozpoczyna się gwałtowny wzrost nierówności społecznych, widoczny przede wszystkim w postaci bezrobocia, biedy i przestępczości. Skoro niedofinansowane instytucje państw narodowych nie są w stanie poradzić sobie z narastającym kryzysem, konserwatywni liberałowie utrzymują, że prywatna przedsiębiorczość zaradzi wszystkiemu. Rozpoczyna się rozdzieranie państwa między chytrych prywaciarzy: gildię medyków zastępują szemrani znachorzy, armię królewską natomiast łowcy nagród, dobrzy magowie stają się nekromantami, obniża się podatki dla możnowładców i tak dalej. Na „arenie dziejów” (bardziej chodzi tutaj o arenę niż o dzieje) pojawia się Przedsiębiorca i jego Firma.



Marks nie poświęcał zbyt wiele uwagi nierzeczywistym formacjom ekonomiczno-społecznym (komunizm stanowi tu pewien wyjątek). Z różnych powodów (nazwijmy je zbiorczo „konformizmem logicznym”) twórcy gier również nie wypuszczają się daleko w nierzeczywiste światy, wolą trzymać się bezpiecznej przystani tego, co jest. Zdychnięte królestwa fantasy to nasze państwa narodowe, sypiące się jak mury Myth Drannor pod naporem magii kapitału: prywatyzuje się opiekę zdrowotną czy system emerytalny, policja nie potrafi poradzić sobie z rosnącą przestępczością i sama degeneruje się w brutalną firmę ochroniarską, do absurdalnych rozmiarów wzrastają nierówności społeczne. Komputerowe RPG „uepicniają” naszą rzeczywistość, zakładają średniowieczne obwołyty na przestrzeń i język, lecz pozostają wierne regułom kapitalizmu jak chowańce swoim magom. Odtwarzają rzeczywistość społeczną wierniej nawet niż film, bowiem przez immersję pozwalają odczuć prawdę o świecie, nie tylko ją obserwować<sup>3</sup>. Jako rozrywkowe media

dla ludu, gry dokładają do tej rekonstrukcji świata populistyczny element. O ile wiemy, że za zło naszej krainy nie jest odpowiedzialny sam jeden premier, ale rzesze dbających o swój interes bandytów (którzy nie mają bynajmniej w planach kryzysu gospodarczego, „tylko tak wyszło”), to w RPG za wszystko odpowiada jedna osoba: Zły (zwykle o pozaziemskim bądź pozaludzkiem pochodzeniu, co kieruje uwagę w stronę antysemitycznej mentalności). Jeśli jednak pominać tę dystrakcję i uznać nawet Władcę Demonów za przedstawiciela znacznie poważniejszych procesów, to uwagę skupić musimy na systemowym ujęciu krain fantastycznych jako formacji społeczno-ekonomicznych. Czym jest formacja? Najprościej rzecz ujmując, formacja to sposób powiązania ze sobą środków produkcji i pracowników, zinstytucjonalizowana w postaci struktury społecznej metoda wytwarzania i dzielenia bogactwa między ludźmi<sup>4</sup>.

Bogactwo w krainach fantastycznych generuje jedna tylko postać – Postać Gracza (ewentualnie wraz z Kompanią), wszelkie pozostałe materiały (czy jest to złoto, doświadczenie, magiczny pierścień czy zwój z zaklęciem) musi wypracować z innych, istniejących już źródeł. **Po pierwsze**, z natury, jako że nadzwyczaj duży procent towarów należy wydobyć z podziemi, jaskiń, porośniętych bluszczem grobowców, strąków bądź żołądków. **Po drugie**, zarobić pracując na usługach *questgiverów*, ustabilizowanych zleceniodawców należących do zaludniającej zurbanizowane regiony krainy kasty Postaci Nie-Gracza. **Po trzecie**, wycisnąć z Wrogów, którzy z różnych powodów noszą przy sobie wielkie ilości dóbr, z których często nie potrafią korzystać. Strukturę społeczną komputerowych RPG można więc przedstawić w postaci piramidy: na szczycie znajduje się samotna Postać Gracza, poniżej cienką warstwą odkłada się ewentualna Kompania Gracza, niżej większy zbiór Postaci Nie-Gracza, wreszcie rozległe przestrzeń zamieszkiwana przez Wrogów. Trudno uznać formację fantastyczną za rozsądny system gospodarczy, skoro pracuje w nim tylko jedna osoba, a cała reszta świata czeka na sygnał jak dziewica. Nie zachodzą żadnego rodzaju fakty ekonomiczne: ceny towarów są zwykle arbitralne i idiotyczne (bochen chleba kosztuje tyle, co stalowy hełm, sprzedaż tysięcy zdobycznych mieczy nie prowadzi do obniżenia cen na rynku), nikt poza Postacią Gracza nie korzysta ze sklepów i usług (całe dzielnice handlowe wybudowano więc dla jednej osoby), zasoby regenerują się w nieskończoność (konta i magazyny kupców regenerują się regularnie bądź są wprost niewyczerpalne).

---

com/thread/technocapitalism/marxinalia> [dostęp: 15 listopada 2013].

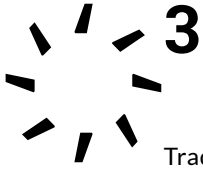
<sup>2</sup> D. Harvey, *Bunt miast. Prawo do miasta i miejska rewolucja*, tłum. Praktyka Teoretyczna, Warszawa 2012, s. 50–60.

<sup>3</sup> A. R. Galloway, *Social Realism in Gaming* [online], <<http://www.gamestudies.org/0401/galloway/>> [dostęp: 15 listopada 2013].

<sup>4</sup> K. Marks, *Kapitał. Krytyka ekonomii politycznej*, t. 2, tłum. J. Maliniak, Warszawa 1956, s. 37.

---

<sup>1</sup> N. Dyer-Witheford, *Sim Capital: General Intellect, World Market, Species Being, and the Video Game* [online], <<http://www.electronicbookreview.com>>



Tradycyjne gry oferują liberalną, formalną równość – przejrzyste zasady, równe pozycje startowe, szansa na sukces dla każdego.

W przeciwieństwie do tego szczęśliwego modelu, komputerowe RPG oparte są o twardy i nieprzenikalny system klasowy, jeśli nie kastowy. Postać Gracza jest tradycyjnie pomazańcem bożym. Mimo nędznych niejednokrotnie początków (jak bycie więźniem w serii *The Elder Scrolls* i *Avernum*), wkrótce okazuje się, że jest zapowiedzianym przez proroków mesjaszem (*Ultima*, *Morrowind*, *Oblivion*), potomkiem smoków bądź demonów (*Baldur's Gate*, *Skyrim*), albo po prostu herosem *beyond comprehension* (*Planescape*). Jeśli nawet nie rozpoczynamy gry jako szczególnie obdarzona przez bogów jednostka (bądź Kompania), w połowie gry jest oczywiste, że podnoszone co „interwał doświadczenia” umiejętności czynią z Postaci Gracza kogoś ponadprzeciętnego. *Avernum: Escape from the Pit* jest jedyną chyba grą, gdzie wspomina się o redystrybucji i instytucjonalnym wyrównywaniu szans między mieszkańcami krainy (na wejściu do podziemi każdy dostaje równą paczkę zasobów).

Tak naprawdę jednak różnica między Postacią Gracza a innymi obywatelami krain fantastycznych nie jest ilościowa, lecz jakościowa, ontyczna. PG jest jedynym aktorem w całym świecie gry. Reszta zawodniczek i zawodników są jedynie pionkami, które należy zbić bądź oszczędzić. Szczególnie przykrym jest widok mieszkańców osad, którzy przez całą wieczność potrafią stać w miejscu bądź poruszać się po okręgu, czy dzikich zwierząt i barbarzyńskich plemion, którym zaprogramowany instynkt nie pozwala opuścić terytorium nawet za potrzebą. Ci pierwsi symbolizują przywiązane do swoich przestrzeni i rzeczy drobnomieszczactwo, które Postać Gracza traktuje instrumentalnie wedle formuły „wpadnij do miasta/wyprzedaj łupy/zalicz questa”. Osiedle Postacie Nie-Gracza (*non-player characters*) nie wykazują żadnego rodzaju inicjatywy, nie potrafią poradzić sobie z najprostszymi zadaniami, wszystko, co potrafią, to „żyć i żreć”. Drobnomieszczactwo stanowi statyczne tło, dzięki któremu łatwiej nam uchwycić ruch przedsiębiorczej Postaci Gracza (pomyślmy o strażniku ze *Skyrim*, którego strzała przybiła do rogatek). Tym drugim – chorobliwie agresywnym mieszkańcom dzicy – więcej uwagi poświęcę niżej.

Postać Gracza i jej Kompania korzystają tymczasem z mobilności skrupowanej jedynie granicami świata, nierzadko ma również dostęp do teleportacji metodą *quick travel*. Mimo wszystkich swych mocy, nawet Zły nie może osiągnąć ruchliwości Dobrych. Swoją plan przygotowuje zwykle jeszcze przed rozpoczęciem gry, następnie tępo wdraża go zgodnie z algorytmem. Na inicjatywę Postaci Gracza nie potrafi odpowiedzieć inaczej, jak nasyłając nań coraz wyższe fale

coraz mocniejszych potworów. Zero innowacyjności, elastyczności, odpowiadania na zagrożenia i wykorzystywania słabości przeciwnika. Interakcja między Postacią Gracza i Złym odtwarza poniekąd mechanizm następowania po sobie monopoli – złapana w pułapkę własnych metod korporacja przegrywa, kiedy z garażu (Google) bądź więzienia (*The Elder Scrolls*) wychodzi nowy gracz, który nie przestrzega panujących dotąd reguł. Komputerowe RPG nie tylko upepcniają neoliberalny kapitalizm, ale gloryfikują postać Indywidualnego Przedsiębiorcy – Wolnego Strzelca. Czym innym jest jeden z definicyjnych motywów RPG w ogóle, karta postaci, jeśli nie upepczonym *curriculum vitae*: przeglądem „twardych” („statystyki”) oraz „miękkich” umiejętności („umiejętności”), odbytych staży („poziom”) i ukończonych szkół („klasa”). Postać Gracza nie przywiązuje się do pracodawców, z drugiej strony jest od nich zależna – bez odpowiedniego *questa* (umowy o dzieło) potrafi wafęsać się po podziemiach, lecz nie może w żaden sposób posunąć Przygody do przodu. Innymi słowy, bez pracy Postać Gracza nie różni się wiele od innych Postaci (Nie-Graczy i Wrogów). To możliwość podjęcia pracy stanowi jej właściwy wyróżnik. Jeśli spojrzeć na nią przez pryzmat niniejszego tekstu, Przygoda sprowadza się do wykonywania serii umów o dzieło w celu akumulacji złota i doświadczenia, które stanowią dwie równorzędne waluty fantastycznych krain.

Gry *hack'n'slash* w rodzaju *Diablo* prezentują jądro tego, czym jest komputerowe RPG. Mimo (mającej generować w Graczu poczucie sensu) Przygody są pozbawioną zabezpieczeń socjalnych i swobody pracą poddaną rygorom taylorowskiej organizacji. Czym innym są wszystkie wskaźniki *damage per second*, *heals per second* i podobne, jeśli nie drobiazgowymi testami jakości i ilości wykonywanej pracy? Kasjerka w Tesco kasuje 1500 produktów w godzinę, ilu Ty potrafisz wykasować Wrogów w tym samym czasie? Poza granice tekstu wysuwają się problemy, które w tym miejscu należałoby poruszyć: kwestie ideologii i alienacji, celowości i przyjemności. Bez tego widzimy tylko przygarbione ciała działające zgodnie z algorytmem.



Pewnym problemem z wszystkimi wafęsającymi się po bezdrożach, bezrobotnymi potworami jest to, że trudno je metodycznie wyzyskiwać. Brak dyscypliny, przywiązanie do barbarzyństwa, anarchistyczny światopogląd czy też może „wyczuła bezradność” (co lubią zarzucać innym bezradni wyczułeni) sprawia, że Wrogowie nie dają się dostosować do fantastycznego rytmu pracy.

Nawet zaklęcia w rodzaju *charm person*, które czynią z Wroga bezpłatnego stażystę w Kompanii Postaci Gracza, metodycznie wyrębującego złoto i doświadczenie ze swoich pobratymców, działają zwykle przez kilka chwil. Wróg nie daje się zresocjali-

zować, wrogość jest bowiem elementem jego definicji. Dlatego też współczesne nie-fantastyczne więzienia w coraz większym stopniu nie służą już do przywracania na łono społeczeństwa, ale do izolowania od tego społeczeństwa. Loïc Wacquant pisze, że wraz z prywatyzacją funkcji państwa nastąpiło drastyczne rozwinięcie aparatury nadzoru i kontroli (możemy to nazwać krokiem w stronę państwa policyjnego) nad potencjalnie zrewoltowanymi klasami ludowymi<sup>5</sup>. Służby porządku w grach RPG pomijają jednak zwykle moment inkarceracji (nie dotyczy to zwykle Postaci Gracza, która może wchodzić do i wychodzić z więzienia nieskończoną ilość razy), przechodząc bezpośrednio do immersji w pracę bezlitosnego wyniszczania przedstawicieli „nie-ludzkich” ras w imię Prawa i Sprawiedliwości. Odwołując się do historycznego przykładu północnoamerykańskich Indian (którzy tradycyjnie już stanowią bazę dla Wrogów<sup>6</sup>), Erik Olin Wright pisze, że jeśli kogoś nie da się wyzyskać, to trzeba go ucisnąć: wydobyć z niego wartość nie przez przymus pracy, lecz raczej przymusowy zgon<sup>7</sup>. Oczywiście, nie sposób zrobić tego nam – chrześcijanom, wyznawcom Helma i Sigmara – bez uprzedniego przyzwolenia i przykazania od sił najwyższych. Zanim odbierze się im ziemię, majątek i życie, trzeba odebrać im duszę, trzeba uznać ich za podludzi, barbarzyńców, możliwych do nawrócenia jedynie mieczem. „Z racji nędzy materialnej i duchowej, alkoholizmu, brudu, promiskuityzmu, defektów psychicznych i fizycznych itd., potrzebna jest nad klasami niższymi kontrola i nadzór”, pisze Monika Bobako<sup>8</sup>, a jej argumentacja – choć dotyczy realnie istniejącego proletariatu – w pełni stosuje się do Wrogów w krainach fantastycznych. Bądź odwrotnie, to gry RPG uczą nas, że ludzie niepodobni do nas zasługują na brutalną dyscyplinę połączoną z rozkułaceniem wyłącznie z racji swego niepodobieństwa.

Czy ktoś jednak próbował pertraktować z Wrogiem? Po skierowaniu na Orka kursor zamienia się w miecz – walka Postaci Gracza nie toczy się w samoobronie, to raczej Wrogowie jednoczą się pod sztandarem Złego-Populisty, by przeciwstawić się bezwzględnej logice rasistowskiej akumulacji. Gdyby grami fantasy zajęli się polscy socjologowie, dodaliby jeszcze do tej analizy patologiczną „solidarność roszczeniową” armii Złego<sup>9</sup>. Cóż takiego łączy bowiem

<sup>5</sup> L. Wacquant, *Trzy kroki w stronę antropologii realnie istniejącego neoliberalizmu*, „Praktyka Teoretyczna” 2012, nr 5, s. 129–152.

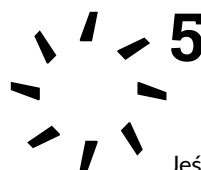
<sup>6</sup> C. Douglas, „You Have Unleashed a Horde of Barbarians!”: *Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines*, „Postmodern Culture”, 2002, nr 13.

<sup>7</sup> E. O. Wright, *Klasy się liczą*, tłum. M. Gdula, [w:] *Współczesne teorie socjologiczne*, t. 2, red. A. Jasińska-Kania i in., Warszawa 2006.

<sup>8</sup> M. Bobako, *Konstruowanie odmienności klasowej jako urasowanie. Przypadek polski po 1989 roku*, [w:] *Klasy i nierówności społeczne. Refleksje socjologiczne po dwóch dekadach realnego kapitalizmu w Polsce*, red. P. Żuk, Warszawa 2010, s. 169.

<sup>9</sup> E. Mokrzycki, *Od protokapitalizmu do posocjalizmu: makrostrukturalny wymiar dwukrotnej zmiany ustroju*, [w:] *Elementy nowego ładu*, red. H. Domański,

ankhegi, koboldy, ogromne węże, hobgobliny i demony, jeśli nie roszczeniowa postawa wobec królestwa? Zamiast zorganizować się i wysuwać zbiorowe żądania, powinny gryźć się nawzajem zgodnie z liberalną doktryną dbania o własny interes, doradza sprytny ekspert gildii czarnoksiężników. Ten korytarz myślowy kieruje nas w stronę ciemnej strony indywidualizmu, czyli destrukcji wszelkiej wspólnotowości zaburzającej ruch zdyscyplinowanych jednostek po taśmie transmisyjnej.



Jeśli na początku Gry kraina fantastyczna pełna jest zgiełku, istot i ich dramatów, po przejściu Postaci Gracza i jej Kompanii pozostaje pusta przestrzeń. Lasy, niegdyś pełne zwierzyzny, pozostają jałowe i puste, żywe niegdyś miasta, gdzie *questgiverzy* przekrzykiwali się na rynku, zostają opróżnione z ruchu, w lochach i świątyniach kamień pokrywa się nudą. Nie ma tam po co wracać, wszystko zostało spacyfikowane, wszystkie przedmioty zagarnięte, gdzieś tam reprodukuje się jeszcze pojedynczy wróg, ale zamordowanie go nie daje dość doświadczenia, by chciało się go gonić. Praca Gracza jest ustanawianiem kapitalizmu w taki sposób, o jakim pisał Marks, ale przede wszystkim Max Weber – świat zostaje *odczarowany*, opróżniony z uczuć i symboli, wszystkie relacje sprowadzone do wymiany pieniężnej (tu również: wymiany ciosów). Kraina fantastyczna staje się zrationalizowaną pustką gotową na przyjęcie zmechanizowanego rolnictwa, eksperymentów naukowych i budownictwa jednorodzinne. Po zakończeniu, dajmy na to, *Baldur's Gate*, należałoby odpalić fantastyczne *SimCity* i zacząć ekstensywną deweloperkę na Wybrzeżu Mieczy.

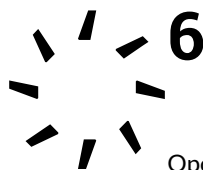
Pracę Postaci Gracza opiewa kolonialna ideologia. Oto bezlitosne potwory-terrorysty o bolszewickich zapędach (nie znają prawa własności, nie korzą się przed autorytetem króla ni kapłana, nie noszą imion własnych, żyją w pierwotnej hordzie) czyhają na świat wolnych pikseli i muszą zostać za to ukarane. Prawdę zdradzają jednak konsekwencje czynów Gracza, który raczej niż praworządnym dobrym Kapitanem Ameryką okazuje się być złotorządnym złym Leopoldem Drugim. Odczarowywanie fantastycznych krain i akumulacja kapitału dokonywane są przy pomocy konsekwentnego i podawanego w cienkim sosie samoobrony ludobójstwa – podstawowym kryterium anihilacji jest, oczywiście, przynależność klasowo-rasowa. W miejsce nieefektywnych liberalnych naczyń włoskowatych dyscypliny konserwatywna wyobraźnia twórców cRPG podsuwa tradycyjne prawo spektaklu: dekapitacja mieczem, zmiażdżenie magicznym kafarem, przebicie włócznią, spalenie żywcem przez ognistą kulę, roztopienie w kwasie, rażenie prądem aż do zwęglenia ciała, zamrażanie żywcem i tak dalej.

A. Rychard, Warszawa 1997, s. 42–44.

Obok liczników rosnącego majątku i doświadczenia jest jeszcze trzeci, który zlicza trupy. To tak naprawdę kolejny przejaw kryzysu i zgnilizny, która z naszego świata przedostała się do fantastycznych krain. Nietrudno domyślić się, że – podobnie jak w Biblii – ilość ofiar Głównego Złego jest zwykle wielokrotnie mniejsza niż Postaci Gracza. Nie czas i miejsce jednak, by porównywać *Czarną księgę komunizmu* z takąż księgą kapitalizmu.

Wraz z narastaniem mody na gry pozwalające parać się rzemiosłem, fantastyczne krainy stanęły w obliczu nowego zagrożenia, które – *jak to zwykle bywa* – podawane jest jako wyzwolenie. Chodzi mianowicie o klęskę ekologiczną. Dzielną i pracowitą Kompania Postaci Graczy w *Terrarii* może wyjąłować kontynent ze wszystkiego, co da się sprzedać bądź przekuć w narzędzie akumulacji kapitału (miecz, broję, eliksir): od istot myślących przez rośliny

po minerały. Doświadczenie *Terrarii* skłania ku uznaniu Wrogów za zasoby materialne raczej niż osoby posiadające dusze, co potwierdza tylko skrajną postać rasizmu wypełzającą ze wszystkich szczelin komputerowych RPG.



Opowieść mędrca urywa się, do karczmy wpadł bowiem krwią zbroczony dziennikarz: „Lud podnosi głowę, głowę tę trzeba będzie odrąbać!”

---

**PIOTR PULDZIAN PŁUCIENNICZAK** – socjolog, postpoeta, orędownik komunizmu w życiu i w *Civilization*.

