

Gry Imperium z perspektywy czasu. Refleksja nad wybranymi zagadnieniami w kontekście zmian w branży gier ostatniej dekady

Paweł Gąska

Wydział Humanistyczny
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu
Skrzynka.Pawla.Gaski@gmail.com

Przyjęto: grudzień 2017; zaakceptowano: grudzień 2017.

Abstrakt

Artykuł dotyczy jednej z najważniejszych książek dla rozwoju perspektywy krytycznej w groznawstwie: *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games* Nicka Dyer-Witheforda i Greiga de Peutera. Od czasu wydania tego dzieła minęło już ponad osiem lat – z perspektywy akademickiej to krótki czas, lecz długi, kiedy wziąć po uwagę zmiany zachodzące w nowych mediach. Całkiem uzasadnione są zatem pytania o aktualność treści umieszczonych w książce oraz o celność zawartych tam spostrzeżeń. W artykule staram się na nie odpowiedzieć, zestawiając przedstawione w książce tezy (w szczególności koncepcję akumulacji futurystycznej) z realnym stanem branży gier z 2017 roku (w szczególności z kwestiami związanymi z mikrotransakcjami).

Słowa kluczowe: Gry Imperium; Imperium; Hardt; Negri; Dyer-Witheford; de Peuter; gry wideo; gry cyfrowe; perspektywa krytyczna w badaniach gier; krytyka kapitalizmu; akumulacja futurystyczna; mikrotransakcje

Wstęp

Praca nad przekładem książki jest dobrą okazją do refleksji na temat jej aktualności. Jak zmienił się świat, od czasu kiedy autor napisał swój tekst? Które z jego przewidywań sprawdziły się, a które okazały się ślepymi zaułkami? Które jego tezy zostały pozytywnie zweryfikowane przez historię? W przypadku tekstu dotyczącego nowych technologii pojawia się jeszcze pytanie o aktualność tych rozważań. Czy gry wideo nadal mogą być adekwatnie opisane za pomocą użytego przez autora zbioru teorii, czy może niektóre elementy tej układanki nie pasują już do całości? Czy postęp technologiczny przytępił ostrze krytyki, czy może uczynił je jeszcze bardziej niebezpiecznym?

Wydane w 2009 roku *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games* (*Gry Imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo*) – książka Nicka Dyera-Witheforda i Grega de Peutera – wychodzi z tych rozważań obronną ręką. Nie wszystko jest nadal aktualne, jednak główny trzon dokonanej przez nich krytyki praktyk kapitalistycznych w branży gier ma się dobrze. Akumulacja futurystyczna coraz bardziej postępuje, kognitywny wyzysk pracowników – pomimo regulacji i zmian w tym względzie – w dalszym ciągu zaś trwa¹. Podobnie główna teza prezentowana przez autorów nadal bardzo dobrze się broni (chyba że krytyce poddamy całą proponowaną przez Michaela Hardta i Antonio Negriego koncepcję Imperium, do czego jeszcze wrócimy). „Nasza hipoteza zatem mówi, że gry wideo są zarówno modelowymi mediami Imperium – globalnego, zmilitaryzowanego hiperkapitalizmu – jak też niektórych sił, które się mu sprzeciwiają” (Dyer-Witheford i de Peuter, 2009, s. XV)² – piszą autorzy we wstępie, po czym na ponad dwustu stronach książki przedstawiają argumenty na poparcie i rozwinięcie tego stwierdzenia. Wykazują się przy tym znaczącą erudycją zarówno pod względem znajomości współczesnego dyskursu akademickiego (czy to z zakresu filozofii³, czy też groznawstwa⁴) oraz dyskursu publicystycznego na temat gier i kapitalizmu, jak również pod względem znajomości samych gier i ich specyfiki. Chociaż można im zarzucić nadmierną swobodę w używaniu terminów, które w groznawstwie mają węższe niż wynikające z ich stosowania w książce pola znaczeniowe, nie odbiera to celności ich opisowi branży gier i pojawiających się w niej problemów.

Gry Imperium, czyli co?

Punktem wyjścia rozważań zawartych w dziele Dyer-Witheforda i de Peutera jest próba połączenia kontrowersyjnej, neomarksistowskiej koncepcji Imperium, zaprezentowanej przez Hardta i Negriego w *Imperium*, ich wydanej w 2000 roku książki, z akademickim namysłem na temat gier wideo, graczy i branży gier w ogóle. Teoria Imperium jest próbą zmiany marksistowskiego słownika, zaadoptowania go do rzeczywistości XXI wieku, w której termin „klasa robotnicza” nie oddaje całości kapitalistycznego wyzysku, „imperializm” zaś nie wystarcza do opisanie globalnej sytuacji geopolitycznej. Hardt i Negri

¹ Warto przywołać choćby niedawne informacje na temat stosunku do pracowników w naszym rodzimym studiu AAA – CDProjekt RED (por. Bednarek, 2017).

² Wszystkie przełożone cytaty z *Gier Imperium*, chociaż odsyłają do stron w angielskim wydaniu, pochodzą z nadchodzącego tłumaczenia książki, wykonanego przez Krzysztofa Abriszewskiego, Adriana Zabielskiego i autora tego artykułu. Książka ukaże się Wydawnictwie Naukowym UMK w Toruniu w 2018 roku. Tłumaczenia z innych dzieł cytowanych w tym artykule są mojego autorstwa.

³ Poza teorią Hardta i Negriego pojawiają się również myśli Gillesa Deleuze’a i Felixa Guattariego czy Michela Foucaulta.

⁴ W książce pojawiają się między innymi nawiązania do tekstów Aleksandra R. Gallowaya, McKenziego Warka czy Edwarda Castronovy.

proponują mówić o opozycji globalnego Imperium i (również globalnej) Wielości⁵. To pierwsze jest „zdecentralizowanym i aterytorialnym aparatem rządzenia, obejmującym stopniowo swymi otwartymi, rozszerzającym się granicami całą globalną domenę” (Hardt i Negri, 2005, s. 8); „hiperkapitalizmem”, który wchłonął już całe zewnątrz geopolityczne, więc zwraca się w stronę sił operujących w jego wnętrzu i stara się optymalizować sprawowaną nad nimi kontrolę. To jednak wymaga od niego usieciowienia swojego nadzoru, co z kolei otwiera możliwości działania Wielości, „globalnym, twórczym siłom” zdolnym „przekierować procesy globalizacji ku innym celom” (s. 11). Imperium i Wielość wykorzystują te same narzędzia do różnych celów. To pierwsze chce wzmacniać kontrolę i kształtować posłuszne podmiotowości, to drugie przeprowadzić rewolucję.

Teoria Hardta i Negriego w „czystej” wersji może budzić uzasadnione wątpliwości. Autorzy *Gier Imperium* dostrzegają je (poświęcają im kilka stron we wstępie do głównego dzieła) i wprowadzają własną, zmodyfikowaną wersję tego pojęcia:

Przez Imperium rozumiemy globalne panowanie kapitalizmu z początków XXI wieku, system zarządzany i nadzorowany przez konsorcjum rywalizujących i współpracujących państw neoliberalnych, wśród których Stany Zjednoczone, dzięki swojej sile militarnej, nadal utrzymują coraz bardziej wątpliwy prymat. Jest to reżim biowładzy, oparty na korporacyjnym wyzysku przeróżnych typów pracy, płatnej i nieodpłatnej, w celu ciągłego wzbogacania globalnej plutokracji. (Dyer-Witheford i de Peuter, 2009, s. XXIII)

W swojej modyfikacji nie uwzględniają oni jednak głównych wątków, poruszanych przez krytyków koncepcji Imperium, jak choćby zignorowania znaczenia państw narodowych czy militarystycznej polityki Stanów Zjednoczonych (di Nardo, 2003). Skupiają się na kwestii pracy niematerialnej – ważnego pojęcia w myśli Hardta i Negriego, które spotkało się z krytyką za niedostrzeżenie, iż realny wyzysk pracy materialnej nadal trwa, a jedynie został przesunięty do krajów mniej zamożnych – i zmniejszają wagę tego terminu. Przestaje ono być najważniejszym typem pracy w Imperium, zajmuje jednak nadal „strategiczną pozycję, ze względu na rolę, jaką pełni w intelektualnym i emocjonalnym kształtowaniu podmiotowości w innych częściach systemu” (Dyer-Witheford i de Peuter, 2009, s. XXIII). Odejście od przeszacowywania znaczenia pracy niematerialnej nie jest jedynie pustym gestem z ich strony. Pomimo iż jest ona kluczowa dla ich rozważań, to część książki poświęcona jest właśnie materialnej pracy związanej z branżą gier, produkcją hardware’u i wydobywaniem surowców do tego potrzebnych.

⁵ W polskim wydaniu książki Hardta i Negriego słowo „Multitude” tłumaczone jest jako „rzesza”, słowo rodzące skojarzenia raczej ze zhomogenizowaną masą ludzką niż współpracą pomiędzy wieloma podmiotami (co ciekawe, tłumacze argumentowali swoją decyzję właśnie „konstruktywnych charakterem” słowa rzesza). Nasz zespół postanowił posługiwać się lżejszym semantycznie terminem „wielość”.

Problemy wynikające z przyjęcia koncepcji Imperium nie są nigdy balastem ciągnącym *Gry Imperium* na dno. Autorzy razem z terminologią operaistyczną wchłonęli również sieć odwołań i nawiązań, w której osadzona jest teoria Hardta i Negriego. Siegają oni do biowładzy Foucaulta oraz mówią o wirtualnościach i realnościach czy o deterytorializacji Deleuze'a i Guattariego. O ile w myśli krytycznej nie jest to wielkie osiągnięcie, to już w groznawstwie – czyli drugim elemencie wspomnianego wcześniej połączenia – stanowi ważne *novum*. To właśnie otwarcie badań gier na rozważania krytyczne jest jednym z największych atutów tej pozycji⁶. Oczywiście *Gry Imperium* to nie pierwsza książka, poruszająca tematykę społeczno-polityczną w grach (por. Bogost, 2007; Galloway, 2006; Wark, 2008), czy pierwsze rozważania na temat ekonomicznych aspektów gier (por. Castronova, 2005; Kucklich, 2005). Jest ona jednak pierwszym tak dokładnym, szerokim i wyczerpującym ujęciem branży gier z perspektywy krytyki systemu kapitalistycznego. Aparat pojęciowy, który autorzy stosują, czyni z *Gier Imperium* ważną pozycję dla każdego badacza gier. Nieważne, czy i jak głęboko przyjmiemy koncepcję Imperium. Opis praktyk kapitalizmu kognitywnego w Electronic Arts czy praktyk biowładzy stosowanych przez Blizzard Entertainment dzięki narzędziom krytycznym pozostanie ostry i celny. Imperium nie jest tutaj oczywiście niepotrzebne – jest spoiwem, które sprawia, że całość nie jest jedynie zbiorem esejów, lecz i traktatem naukowym, w którym autorzy starają się wyjaśnić różne (często sprzeczne) aspekty globalnego, neoliberalnego kapitalizmu.

Dlaczego jednak to właśnie gry wideo są tymi „modelowymi mediami imperium”? Co jest w nich takiego, co czyni je kluczowymi dla zrozumienia oddziaływania globalnego kapitalizmu na przemysł rozrywkowy? Są oczywiście produktem stworzonym na rynek światowy, ale jest to obecnie cecha dostrzegalna w serialach Netflixa i HBO, w muzyce z iTunes czy w każdym innym typie twórczości, wykorzystującym Internet jako najważniejsze miejsce dystrybucji. Kluczowymi elementami, które mają wyróżniać gry spośród innych współczesnych mediów, są: (1) specyficzny typ podmiotowości, jaki jest przez nie wytwarzany (czy przynajmniej faworyzowany) oraz (2) hybrydyczny kształt samej branży gier, łączącej w sobie hakerski bunt z korporacyjnym dążeniem do zysku. To połączenie jest szczególnie ważne w kontekście podstawowej tezy Hardta i Negriego, że Imperium wykorzystuje te same narzędzia co Wielość, ale w innych celach. Dyer-Witheford i de Peuter wielokrotnie pokazują, jak bardzo branża gier jest przesiąknięta tą logiką. Reinterpretują historię rozwoju branży jako coraz dalej idące zagarnianie twórczej, oddolnej pracy niematerialnej, wykonywanej przez osoby dobrze obeznane z nowoczesną technologią. W miarę jak rozpowszechniane darmowymi

⁶ Co jest podkreślane w recenzjach i podsumowaniach (por. Filiciak, Sterczewski, Frelik i in., 2016; Simon, 2011).

kanałami, robione dla zabawy gry zaczynają być produktem wysoko wyspecjalizowanej maszyny przemysłowej, coraz to nowe rodzaje wolnej twórczości stają się okazją do zysku. Scena moderska za darmo produkuje nowe treści do już istniejących gier i stanowi kopalnię potencjalnych talentów, sami gracze okazują się zaś nieopłacanymi robotnikami pracobawiającymi się w olbrzymich światach MMORPG⁷, w których uczą się umiejętności cenionych później na rynku pracy.

Projektanci gier i programiści nie są jednak traktowani lepiej niż gracze. Uwiedzeni mitem twórcy-artysty dołączają do wielkich przedsiębiorstw takich jak EA czy Ubisoft, gdzie stają się zaledwie trybikami w gigantycznej maszynie. Stają się „kognitariatem” – odpowiednikiem proletariatu, w „kapitalizmie kognitywnym”, czyli „systemie produkcji, w którym wiedza odgrywa szczególną rolę” (Dyer-Witheford i de Peuter, 2009, s. 36), a „pierwszorzędna [...] jest dematerializacja pracy, tzn. przejście od gospodarki opartej na pracy fizycznej do gospodarki, w której przeważa praca intelektualna” (Szahaj, 2014, s. 1). Tak jak kiedyś robotnicy w fabryce Forda, dziś pracownicy w firmach produkujących tytuły AAA często znają tylko swój konkretny wycinek pracy i mają niewielki wpływ na kształt całości. Również wyzysk tych pracowników przypomina pod pewnymi względami niszczący zdrowie model pracy we wczesnym kapitalizmie. Brak regulacji w sektorze gier i etos oparty na micie „poświęcenia się pracy, którą się kocha” dały szerokie pole do nadużyć. W *Grach Imperium* przywołana zostaje opowieść o tak zwanej „małżonce EA”, głośnej swego czasu aferze, odsłaniającej dominujący model funkcjonowania branży – permanentny „crunch time”⁸. Jest to „branżowy termin na pozornie rzadko występujący okres kryzysu w harmonogramie produkcji, gdy czas pracy się intensyfikuje, często do sześćdziesięciu pięciu, osiemdziesięciu godzin w tygodniu, a czasami i więcej” (Dyer-Witheford i de Peuter, 2009, s. 59). Empiryczne świadectwo potwierdza teoretyczną diagnozę – branża gier wideo jest bardzo mocno przesiąknięta imperialną ideologią.

W całej tej opowieści autorzy nie zapominają, że kwestia zysku czy pracy to jedynie jeden z elementów biopolitycznej układanki, jaką prezentuje nam imperialne odczytanie branży gier. Podejmują oni również (choć w nieco węższym zakresie i bardziej jako uzupełnienie tematu niż jako główny wątek) kwestie nierówności geopolitycznych pomiędzy Wschodem i Zachodem (czy

⁷ Massively Multiplayer Online Role-Playing Games – gry z gatunku cRPG, w których setki czy nawet tysiące graczy wspólnie przeżywa swoje przygody, znajdując się na tym samym serwerze i współpracując w celu pokonania wyzwań, niemożliwych do pokonania w pojedynkę.

⁸ Chodzi o historię nagłośnienia nieetycznej polityki zarządzania pracownikami w studiu Electronic Arts (EA), która rozpoczęła się od posta opublikowanego przez użytkowniczkę, podpisującą się jako „EA Spouse” („Małżonka EA”), a zakończyła pozwem przeciwko EA i obietnicami zmiany praktyk przez korporację. Pierwszy, bardzo emocjonalny wpis „małżonki EA” był udostępniany przez największe serwisy branżowe i spotkał się falą komentarzy ujawniających, że podobne praktyki stosowane są również w innych firmach.

szerzej – pomiędzy wallersteinowskimi centrum i peryferiami), a także patriarchalne i heteronormatywne tendencje w branży gier, celującej dużo częściej w męskie fantazje i widownię złożoną z nastoletnich chłopców. W tych miejscach pojawiają się przykłady działań Wielości, której przedstawiciele i przedstawicielki wykorzystują swoją wiedzę techniczną, żeby renegocjować warunki gry z pominięciem jej twórców (czyli wprowadzać przeróżne modyfikacje czy tworzyć nowe tytuły, korzystające z mechanik, algorytmów, a często nawet treści czy silników gier komercyjnych, lecz opowiadające o bardziej wywrotowych, subwersywnych tematach).

Ostatnim, ważnym członem budowanej w *Grach Imperium* narracji jest kompleks militarno-przemysłowy, symboliczne miejsce narodzin gier i zarazem kluczowy filar imperialnej kontroli. Badacze śledzą związki pomiędzy sferą rozrywki, wykorzystującej zaawansowane technologicznie gadżety, a współczesnym wojskiem. Ich uwaga skupia się na armii Stanów Zjednoczonych, którą Hardt i Negri nazwali „globalną policją”, utrzymującą porządek w Imperium i umożliwiającą realizację neoliberalnych interesów. Armia ta, jak pokazują Dyer-Witthford i de Peuter, nie tylko pozwoliła na zaistnienie gier wideo dzięki finansowaniu rozwoju komputerów, ale też wykorzystuje gry jako narzędzia treningowe, centra rekrutacyjne, immersyjne opowieści propagandowe czy wreszcie środki służące normalizacji stanu nieustannej „wojny z terroryzmem”. Autorzy rozprawiają się tutaj z alarmistycznymi i nieugruntowanymi naukowo przedstawieniami gier wideo jako symulatorów szkolących dzieci, jak zabijać. Nie odrzucają jednak wpływu gier na budowanie podmiotowości – imperialna tożsamość kształtowana jest przez wiele przekazów medialnych, w które gry wideo doskonale się wpisują:

„W społeczeństwach gotowych do wojny militaryzacja staje się częścią codziennego życia [...] W takim kontekście, gry w stylu FSW wytwarzają podmiotowości przychylnie wojnie. Nie prowokują one do ponurych, okrutnych zbrodni, lecz do manifestowania lojalności i poparcia dla „utrzymywania obranego kursu” [„staying the course”]. Ich wirtualności są częścią wzywającego do wojny bicia w bębny multimedialnych – szerszego, polifonicznego chóru kulturowego poparcia dla militaryzacji”. (Dyer-Witthford i de Peuter, 2009, s. 117-118)

Akumulacja futurystyczna, mikrotransakcje i metagry

Jak wspominałem, to nie koncepcja Imperium – chociaż stoi w centrum rozważań Dyer-Witthforda i de Peutera – stanowi największy zysk poznawczy z *Gier Imperium*, ale aparat pojęciowy wykorzystywany przez autorów. Z tego powodu jest mniej ważne, jak dobrze teoria Hardta i Negriego zniósła próbę czasu, bardziej istotne jest to, jak broni się terminologia, której poświęcono tak wiele stron omawianej książki. I choć można by długo się rozwodzić nad ewolucją kapitalizmu kognitywnego czy deleuzjańsko-guattariańskich maszyn, to pojęciem, które najciekawiej rezonuje ze współczesnymi trendami w branży

gier jest „akumulacja futurystyczna” – termin zaproponowany przez Dyer-Witheforda w jego artykule z 2002 roku, w którym odwołuje się on do klasycznego w tradycji marksistowskiej terminu – akumulacji pierwotnej.

Pojęcia akumulacji pierwotnej użyto po raz pierwszy do opisu przekształceń na angielskiej wsi związanych z narodzinami kapitalizmu. Własność wspólna, z której korzystali wszyscy mieszkańcy (pastwiska, łowiska etc.) była wówczas kawałek po kawałku odgradzana przez właścicieli ziemskich. Z jednej strony pozwalało im to zgromadzić kapitał, wykorzystując ziemię jako „towar na rozwijającym się globalnym rynku”, z drugiej wytwarzało to klasę „robotników, pozbawionych możliwości utrzymania się na własną rękę” (Dyer-Witheford, 2002, s 130). Wywłaszczeni chłopci stanowili tanią siłę roboczą napędzającą fabryki pierwszych kapitalistów.

O ile ta koncepcja nadal jest adekwatnym narzędziem analiz wielu współczesnych zagrabień (można przywołać tutaj chociażby industrializację w Chinach czy rabunkowe wydobywanie zasobów przez wielkie korporacje w krajach Ameryki Południowej), o tyle staje się ona mało precyzyjna, kiedy próbujemy jej użyć do opisu przekształceń, jakie dokonują się w sferze cyfrowej. Do tego celu dużo lepiej przystosowane jest pojęcie akumulacji futurystycznej, wykorzystujące tę samą metaforę grodzenia, stosującą ją jednak do wirtualnych przestrzeni, gdzie „za pomocą współcześnie najbardziej zaawansowanych technologii zagarnia się kolejne, kiedyś wspólne sfery życia” (Dyer-Witheford i de Peuter, 2009, s. 125). Akumulacji futurystycznej Dyer-Witheford początkowo użył do opisu komercjalizacji Internetu (Dyer-Witheford, 2002). W *Grach Imperium* przywołał ją, żeby opisać utowarowienie gier wideo (a konkretnie gier MMORPG). Wreszcie w *Cyber-Proletariat. Global Labour in the Digital Vortex* (2015) wykorzystał ją do refleksji nad stopniowym zastępowaniem pracy ludzkiej pracą maszyn, co sprawia, że sytuacja prekariatu staje się jeszcze bardziej niestabilna.

Widać wyraźnie, że metafora „odgradzania za pomocą technologii” jest wyjątkowo nośna. Pytanie, w jakim stopniu trzecie użycie terminu akumulacji odnosi się do tego samego procesu co dwa poprzednie, jest oczywiście zasadne, można je jednak odłożyć na czas innych rozważań. Badaczy z kręgu groźnowstwa interesować będzie bowiem głównie jego drugie zastosowanie w analizie zmian tego, co w branży gier – i samych grach – jest na sprzedaż..

Trzonem opowieści o akumulacji futurystycznej, zawartej w *Grach Imperium*, jest zjawisko handlu cyfrowymi towarami w wirtualnych światach gier za prawdziwe pieniądze z realnego świata. Autorzy skupiają się w szczególności na konkretnym wariacie owej wymiany (nazywanej w skrócie RMT od *real money trading*), który nągminnie występuje w grach MMORPG (w tym w *World of Warcraft* – dziele, którego studium poświęcony jest piąty rozdział książki),

czyli tak zwanym farmieniem złota (*gold farming*)⁹. Praktyka ta polega na monotonnym, wielogodzinnym gromadzeniu wirtualnej waluty (oraz wartościowych przedmiotów, które można na nią wymienić) w danej grze, w celu sprzedaży jej innym graczom za realne pieniądze. Gracze-pracownicy, zatrudnieni za niewielkie stawki w „cyber-montowniach” (*cyber sweat shop*), spędzają nawet do 12 godzin dziennie na polowaniu w kółko na te same stwory, chcąc wyrobić normę narzuconą przez ich pracodawcę. Działalność ta nie jest mile widziana ani przez graczy (poza osobami korzystającymi z ich usług oczywiście), ani przez wydawców gier MMO, więc spotyka się z różnymi represjami (banowanie kont, polowania na farmerów urządzane przez graczy etc.).

Na jednym poziomie mamy zatem narrację „uczciwych przedsiębiorców/graczy” i „bezczelnych złodziei”, okraszoną szczyptą rasizmu i konfliktu kulturowego, bo „choć «farmy» i «farmerów» złota można znaleźć na całym świecie, to większość z nich – może nawet ponad 85% – operuje w Chinach” (Dyer-Witthford i de Peuter, 2009, s. 142). Odczytanie tego za pomocą akumulacji futurystycznej otwiera jednak inną ścieżkę interpretacji. Jak pokazują Dyer-Witthford i de Peuter, ważne nie jest to, w czyich rękach gromadzony jest kapitał, ale sam fakt, że jest on gromadzony. Umieszczone w Delcie Rzeki Perłowej farmy złota do złudzenia przypominają fabryki z wczesnego okresu rozwoju kapitalizmu. Nawet sposób ich powstawania jest niemalże identyczny, gdyż znaczna część siły roboczej to wywłaszczeni mieszkańcy wsi, migrujący do miast w poszukiwaniu pracy. To oni stają się celem ataków ze strony graczy i wydawców, mimo iż to ich pracodawcy zbierają lwią część zysków, a oni są jedynie wyzyskiwanymi, szeregowymi pracownikami. Konflikt pomiędzy „chińskimi farmerami” a wydawcą *World of Warcraft*, firmą Blizzard Entertainment to „walka pomiędzy wielkim, legalnym kapitałem a małym, nielegalnym kapitałem; pomiędzy biznesem korporacyjnym a biznesem przestępczym” (2009, s. 149); dotyczy on kontroli nad źródłami przychodu, a nie ich etycznych aspektów. Widać to doskonale, jeśli przyjrzymy się jednej ze zmian, jaka zaszła w *World of Warcraft* w ostatnich latach. W marcu 2015 roku Blizzard Entertainment ogłosił wprowadzenie nowego przedmiotu do swojej gry – „żetonu WoW” (*WoW token*), który „pozwala graczom w sposób prosty i bezpieczny wymieniać pomiędzy sobą czas gry i złoto” (Blizzard, 2015). Działa to faktycznie w prosty sposób – żeton, umożliwiający granie w WoW przez miesiąc¹⁰, można kupić za realne pieniądze lub odkupić od innego gracza za złoto. Stanowi on mechanizm

⁹ Tłumaczenie to, chociaż niepoprawne językowo, ugruntowało się w uzusie polskich graczy. Dosłowne tłumaczenie *farming* na „hodowlę” czy „uprawę” nie oddaje sensu tej metafory. Uznaliśmy zatem, że bardziej przejrzyste będzie pozostawienie terminu zrozumiałego dla osób z choćby podstawowymi informacjami o grach MMORPG, niż wprowadzanie zamieszania nowym, mniej precyzyjnym pojęciem.

¹⁰ W 2017 roku *WoW token* został zmieniony i obecnie można też za jego pomocą płacić za inne produkty ze sklepu Blizzarda.

sprzedaży waluty, nad którym kontrolę ma wydawca, a nie zewnętrzna firma. Widać zatem, że problemem nigdy nie był handel złotem, lecz to, kto z tego handlu czerpie korzyści¹¹.

Przegranymi oczywiście są gracze, gdyż to ich „dobro wspólne” jest zamieniane w towar. Nie zawsze jest to pełne groźnienie, uniemożliwiające im korzystanie z wcześniej posiadanych zasobów. Natomiast zawsze przesuwana jest granica pomiędzy wyidealizowaną czystą, bezinteresowną rozgrywką (którą w swoich teoriach opisywali między innymi Johan Huizinga czy Bernard Suits) a obszarem dominacji kapitału. *World of Warcraft* ma na tyle mocną pozycję na rynku, że może sobie pozwolić na powolne przesuwanie tej granicy. W szerszej perspektywie branży gier MMO znajdziemy dużo jaskrawsze przykłady futurystycznej akumulacji. W 2009 roku, kiedy wydawane były *Gry Imperium*, MMORPG osiągały szczyt swojej popularności. Dzisiaj rynek jest przesycony i bardzo niewiele tytułów jest w stanie utrzymać się z „klasycznego” modelu subskrypcji (comiesięczna opłata za dostęp do całej treści gry). Większość współczesnych MMO działa w tak zwanym modelu *free-to-play* (F2P, „graj-za-darmo”), w którym dostęp do gry nie wymaga żadnych opłat. Przynajmniej pozornie. Większość naprawdę interesujących treści czy udogodnień w rozgrywce wymaga osobnych płatności, często składających się na bardzo pokaźne sumy. Użytkownicy, którzy grają za darmo (i jednocześnie za darmo tworzą treść gry – przypomnijmy, że MMORPG nie może funkcjonować bez sporej zbiorowości graczy napędzających ekonomię i tworzących sieci relacji społecznych) są „karani” gorszym i nudniejszym doświadczeniem, a czasem wręcz zakazem udziału w niektórych, „elitarnych” aktywnościach. Już na etapie projektowania gry stosowane są tak zwane podstępne wzorce projektowe, oparte na badaniach psychologii behawioralnej (Björk, Lewis i Zagal, 2013; Petrowicz, 2016), których użycie ma na celu skłonić gracza do podjęcia decyzji zgodnych z interesem wydawców. Oczywiście bez tego modelu większość tych gier nie mogłaby w ogóle operować – praca projektantów i programistów, utrzymanie serwerów oraz inne wydatki związane ze stworzeniem i utrzymaniem na rynku gry wymagają dużych sum pieniędzy, a te nie biorą się znikąd. Moja krytyka nie ma jednak na celu całkowitego odrzucenia tego modelu, ale wskazanie problemów przez niego generowanych. Opis zjawiska z perspektywy akumulacji futurystycznej nie dotyczy tego, w czyich rękach znajduje się kapitał, lecz obejmuje rozważania, jakie sfery życia są przez niego przejmowane. Model F2P właśnie przez to, że nie jest (a przynajmniej nie musi być) zabiegiem płynącym z chciwości, ale racjonalnym modelem biznesowym

¹¹ Oczywiście jest to uproszczenie na potrzeby konkretnych rozważań. Handel funkcjonujący w sferze legalnej zamiast w szarej strefie jest bezpieczniejszy dla użytkownika. Strony sprzedające złoto często infekowały komputery swoich klientów złośliwym oprogramowaniem, a same transakcje wiązały się z ryzykiem usunięcia konta przez firmę Blizzard. Żeton WoW nie niesie ze sobą tych zagrożeń.

gier, które w innym wypadku nie mogłyby w ogóle istnieć, racjonalizuje utowarowienie pewnej sfery rozgrywki, która wcześniej była częścią pełnego dzieła. Rysowana jest linia na piasku, na którym wcześniej nic nie było i odtąd w świadomości graczy (i nowych pokoleń twórców) gra nie jest jednolitym tworem, lecz zbiorem elementów, które można osobno sprzedawać (w sposób uczciwy lub nieuczciwy). Innymi słowy zmienione zostaje coś, co Patrick Lemieux i Stephanie Boluk nazywają „metagrą”.

Metagry to [...] nie tylko gry o grach. [...] Od najbardziej złożonych prywatnych zasad kultur gier na automaty, turniejów czy cyfrowych ekonomii do najprostszych decyzji, takich jak wciśnięcie klawisza startu, przekazanie kontrolera, użycie poradnika czy w ogóle zakup gry – możemy powiedzieć, że metagry to jedyny typ gier, w które gramy. (Boluk i Lemieux, 2017, s. 3)

Metagry, pojęcie stworzone przez Johna von Neumanna, a spopularyzowane przez twórcę kultowej gry karcianej *Magic the Gathering*, Richarda Garfielda, opisuje skomplikowane zestawy zasad, zachowań czy po prostu gier skoncentrowanych wokół gier. Najprościej można je określić jako sposób zachowania aktorów, biorących udział w rozgrywce, pewien zespół dyspozycji wyznaczających, jak gracz będzie grał w grę. Dlatego tak znaczący jest fakt, że to właśnie metagry są zmieniane, kiedy kapitał przejmuje i przekształca kolejny fragment rozgrywki. Nie chodzi tutaj bowiem o proste stwierdzenie, że jakaś pojedyncza gra – przykładowo *Rift* czy *Star Wars: The Old Republic* – odgradza fragmenty swojej treści i udostępnia je tylko tym użytkownikom, którzy za taką usługę zapłacą. Problemem jest zmiana sposobu myślenia, która sprawia, że spór nie toczy się już o to, czy powinno się płacić za poszczególne elementy, czy za cały produkt, lecz o to, czy konkretny tytuł pozwala kupić jedynie tak zwane elementy kosmetyczne (skórki postaci, wierzchowców, broni etc.), czy też pozwala wykupić elementy, które według zasad gry dają przewagę. Klasyczna kłótnia, jaką można zobaczyć na forach dziesiątek MMORPG, działających w modelu F2P, zaczyna się od pytania, czy diskutowane gry należą do darzonego niechęcią typu *pay-to-win* („płać-żeby-wygrać”) czy może do bardziej akceptowalnego *pay-to-skip* („płać-żeby-pomiąć”)¹². Jak niebezpieczne jest takie zagarnięcie, można się przekonać, przyglądając się historii rozwoju mikrotransakcji w grach wideo.

„Mikrotransakcje” to zbiorcze określenie dla pojawiających się w grach cyfrowych płatności, pozwalających kupić drobne rozszerzenia czy udogodnienia za niewielkie pieniądze. Terminem tym można określić różne zjawiska

¹² Mianem *pay-to-win* określane są gry, w których gracz może za walutę z realnego świata zapłacić za jakieś wzmocnienia, przedmioty czy mechanizmy, oferujące mu faktyczną przewagę nad graczem nieposiadającym takich ulepszeń, a które nie są dostępne w żaden inny sposób. Z kolei *pay-to-skip* to określenie na gry sprzedające podobne towary, ale oferujące również alternatywną ścieżkę ich nabycia poprzez wykonywanie żmudnych, uciążliwych czynności w świecie gry. Jednym z szerzej podejmowanych w tym kontekście tematów jest kwestia gier *pay-to-skip* z tak kosztownymi (pod względem czasowym) opcjami zdobycia przedmiotów, że dla większości graczy są one w praktyce grami *pay-to-win*.

takie jak „zawartość do pobrania” (DLC, *downloadable content*), przepustki sezonowe (*season's pass*), niesławne „skrzynki z łupem” (*lootboxes*) czy usługi w grze, jak choćby wspomniany już wcześniej żeton WoWa czy transfer postaci na inny serwer. W czasie kiedy Dyer-Witthford i de Peuter pisali swoją książkę, mikrotransakcje nadal były mechanizmem stosunkowo nowym i stosowanym tylko przez niektórych wydawców. Pierwsze DLC pojawiły się w 2006 roku, kontrowersje zaczęły wzbudzać jednak kilka lat później, gdy zaczęły być wykorzystywane w bardziej drapieżny sposób (szczególne oburzenie wzbudzała praktyka „DLC w dniu premiery”, gdyż postrzegana była jako grodzenie treści gry). DLC, w odróżnieniu od obecnego w branży gier już od lat dziewięćdziesiątych „rozszerzenia” gry, może dodawać do niej cokolwiek. Może to być nowa skórka postaci, zestaw broni, krótka opowieść fabularna, nowa misja do wykonania w grze, niedostępna wcześniej lokacja, grywalna rasa, nowy towarzysz czy szereg innych drobnych rzeczy. Wszystkie te elementy należały kiedyś do pełnego doświadczenia konkretnej gry. Często były nagrodami za wykazanie się wyjątkowymi umiejętnościami, znalezienie wszystkich sekretów czy wykonanie jakiegoś skomplikowanego zadania. Współcześnie odblokowywane są jedynie za pomocą inwestycji określonych środków finansowych. Chociaż same kwoty są często niewielkie, to kwestia przekształcenia metagry jest ewidentna. Obok wykazania się umiejętnościami wymaganymi przez dany tytuł, rozwiązaniem zagadki czy zaplanowaniem odpowiedniej strategii, pojawia się nowy sposób zdobywania treści: wydawanie na nie pieniędzy. Negocjacja stanu rozgrywki dokonuje się za pomocą zachowań zewnętrznych wobec głównego algorytmu gry¹³.

Współcześnie, „zwykłe” DLC nie budzą już kontrowersji takich jak kiedyś. Nie wynika to jednak ze znaczącej poprawy w ich jakości czy odejścia od drapieżnych praktyk. Wręcz przeciwnie – tym, co normalizuje DLC, są jeszcze dalej idące zmiany metagry: skrzynki z łupem. Skrzynki te poszerzają sprzedaż treści gry o element losowości. W tym modelu nie możemy już nawet kupić wybranego produktu – kupujemy szansę na wylosowanie jakiejś kombinacji przedmiotów z dostępnej puli, wśród których może się znajdować interesujący nas obiekt. Zwykła transakcja zostaje zastąpiona mini-grą, do złudzenia przypominającą hazard. Skrzynki stały się w 2017 roku tak wielkim problemem, że właściwie przez ostatni jego kwartał większość publicystyki dotyczącej gier krążyła wokół tego tematu (Fijałkowski, 2017a; Sterling, 2017a), politycy z różnych krajów zaczęli zaś interesować się kwestią ich regulacji (Cross, 2017; Good, 2017; Wawro, 2017). Podczas burzliwych dyskusji DLC były przytaczane jako przykład niekontrowersyjnych mikrotransakcji, w odróżnie-

¹³ Podobna sytuacja ma miejsce, kiedy instalujemy moda do jakiejś gry. Można się zastanowić, w jakim stopniu scena modderska (czyli oddolna twórczość fanowska) zainspirowała twórców gier do zmiany myślenia o grze jako o całości i przejście do postrzegania jej jako sieci osobnych elementów.

niu od niebezpiecznych, uzależniających skrzynek. Kolejne cyfrowe zagrabienie przesunęło granicę, zmieniło metagrę i przekształciło dyskurs. Dalszy kierunek zmian również wygląda niepokojąco. Dziennikarze dotarli do patentu złożonego przez firmę Activision, w którym opisywana jest nowa metoda parowania graczy w wieloosobowych meczach. Zamiast łączyć ich na podstawie ich umiejętności czy doświadczenia, algorytm będzie łączył gracza, który zakupił w sklepie danej gry jakąś skórki broni, z graczem o niższym poziomie umiejętności, który takiego zakupu nie dokonał, ale mógłby być nim zainteresowany. W ten sposób drugi gracz niemal na pewno poniesie porażkę i zapałamięta wygląd awatara oraz broni gracza, który był od niego o wiele lepszy, co w rezultacie ma oczywiście doprowadzić do dokonania zakupu (Sterling 2017b)¹⁴.

Mało tej Wielości

W ten sposób domyka się obraz Imperium, w którego sercu rozwija się przemysł gier elektronicznych. Biopolityczny splot kapitału, pracy, władzy i siły wojskowej utwierdza i wzmacnia procesy hiperkapitalizmu. Jednak zarówno Hardt i Negri, jak i autorzy *Gier Imperium* wskazują, że ze względu na sprzeczności wewnątrz Imperium jest ono niestabilne. Ostatnia (najkrótsza) część książki jest poświęcona opisowi działań Wielości, podkopujących fundamenty Imperium za pomocą tych samych narzędzi, które utrwalają jego dominację. Niestety jest to również najsłabsza część książki. Tak jak narracja o grach Imperium jest zbudowana w przekonujący, ciekawy sposób i porywa czytelnika (nawet kiedy sama koncepcja Imperium wydaje się wątpliwa), tak opowieść o Wielości jest bardziej anegdotyczna, oparta na odosobnionych, często mało znaczących wydarzeniach. Całość wygląda raczej na projekt czy nadzieję ze strony badaczy niż na faktyczny zorganizowany opór.

Autorzy piszą o trzech wymiarach funkcjonowania Wielości w grach: jednostkowym (nowe podmiotowości graczy), społecznym (ruchy i aktywizmy przeciwstawiające się Imperium) i politycznym (projekt alternatywy dla Imperium czy przynajmniej exodusu z niego). Na każdy z tych wymiarów znajdują przykłady, mające pokazać: oto jest Wielość i ona działa. Podczas gry w *Deus Exa* czy *Bioshocka* dzięki „dysonansom w projektowaniu gier” gracze typowo

¹⁴ Ponownie należy podkreślić, że jednoznacznie krytyczna ocena wybrzmiewająca w tym tekście wynika z przyjętej perspektywy przesunięć dominacji kapitału poprzez coraz to nowe przejawy akumulacji futurystycznej. Argument o przydatności mikrotransakcji jako sposobie na zmniejszenie ryzyka związanego z wydawanymi gramami i stabilizacji miejsc pracy poszczególnych członków dużych studiów AAA jest jak najbardziej zasadny. Celny jest również opis rzeczywistych kosztów tworzenia gier, zaprezentowany przez zespół z kanału Extra Credits (Portnow i Floyd, 2018a, 2018b). Na pewno jest tak, że sporo uczciwych wariantów mikropłatności jest korzystna zarówno dla szeregowych kognitariuszów, jak i dla większości graczy. Nie można jednak zapominać, że nawet najbardziej uczciwe mikrotransakcje stabilizują metagry, w których część rozgrywki jest dostępna jedynie poprzez interakcję z kapitałem. Za każdym razem trzeba rozważyć korzyści i straty płynące z konkretnego typu monetyzacji.

imperialnego gatunku, jakim są tak zwane strzelanki, uczą się o lukach w narracji, którą Imperium kreuje na swój temat. Silnie zintegrowani gracze gier MMORPG mogą wykorzystywać swoje awatary, żeby organizować masowe protesty przeciwko biopolitycznym ruchom wydawców gier, a symulatory polityki czy idea *software commons* buduje nadzieje na zaprojektowanie bardziej sprawiedliwych systemów społecznych. Kultura hackerska, sceny moderskie czy twórcy machinim stanowią znakomite przykłady oddolnych ruchów operujących się imperialnej homogenizacji i kontroli. Jedyne problemy są takie, że skala tych zjawisk czyni je w większości przypadków mało znaczącymi incydentami, które nie są w stanie zatrzymać głównych trendów. Prezentowana przez autorów *Gier Imperium* Wielość jest wyjątkowo nieliczna.

Koncepcja ta już w samym punkcie wyjścia nacechowana jest przesadnym optymizmem. Wychodzi ona z założenia, że skoro obie strony konfliktu walczą ze sobą bezpośrednio, na tej samej arenie, za pomocą tych samych broni, to wystarczy zmotywować grupę opresjonowanych (liczebnie większą) do aktywnego oporu przeciwko próbującej kontrolować ją władzy, żeby uzyskać realną zmianę społeczną. Nie dostrzeżono jednak różnicy w skali i zakresie oddziaływania, nawet pomiędzy wirusowo rozprzestrzeniającą się inicjatywą oddolną a działaniami wielkich korporacji. Widać to doskonale na przykładzie gry *Star Wars Battlefront II*, jednego z najbardziej kontrowersyjnych tytułów krytykowanych podczas burzy, jaka rozpętała się wokół wspomnianych powyżej skrzynek z łupem (por. Sterling, 2017c; Fijałowski 2017b). Wydana przez EA gra była przysłowiową kroplą, która przelała czarę goryczy i wzbudziła gigantyczne kontrowersje ze względu na skupienie całego swojego systemu rozwoju postaci wokół losowo zdobywanych ulepszeń (za które oczywiście można było zapłacić). Awantura wokół *Battlefronta II* była tak wielka, że aż Disney zainteresował się tą sytuacją, EA było zmuszone wycofać skrzynki z gry, zanotowało znaczący spadek na giełdzie i sprzedało o niemal milion mniej kopii, niż zakładały ich wcześniejsze prognozy (Sterling, 2017d). Wydawać by się mogło, że mówimy o przykładzie triumfu Wielości, która postawiła się ponadnarodowej korporacji i była w stanie zmusić ją do zmiany. Niestety jest to tylko iluzoryczne zwycięstwo. Pomimo nieosiągnięcia prognozowanych zysków, gra sprzedała 7 milionów egzemplarzy, EA już zapowiada, że skrzynki wrócą w ciągu najbliższych kilku miesięcy, na horyzoncie szykuje się zaś już trzecia odsłona *Star Wars Battlefront*, mająca wyciszyć szum wokół kontrowersyjnej części.

Podsumowanie

Jak widać, odpowiedź na dwa główne pytania tej refleksji: (1) czy tezy postawione w *Grach Imperium* są celne oraz (2) czy są one aktualne brzmi: tak, ale z zastrzeżeniami. Badacz, publicysta czy gracz, który sięgnie po *Gry Imperium*, w celu zapoznania się z krytycznym ujęciem gier cyfrowych, na pewno się nie

zawiedzie. Musi jednak rozważyć, czy i w jakim stopniu chce przyjąć koncepcję Imperium Hardta i Negriego, którą przeniknięta jest cała książka. Jeżeli teoria ta przekonuje go, musi zmierzyć się z ostrzem krytyki, zgrabnie pominiętej przez Dyer-Witheforda i de Peutera, rozważyć, jak można obronić tę koncepcję, wykorzystując gry wideo jako punkt wyjścia i wreszcie zastanowić się, co trzeba zrobić, żeby pojęcie Wielości stało się funkcjonalne. Jeśli zdecyduje się porzucić tę teorię, pozostanie z szeregiem użytecznych narzędzi, które będą wymagały jednak przystosowania do nowej koncepcji. Cokolwiek wybierze, może mieć pewność, że *Gry Imperium* zaoferują mu solidny fundament, na którym można zbudować rzetelną krytyczną analizę branży gier wideo

Bibliografia

- Bednarek, A. (2017). *Kłopoty CD Projekt Red. "Cyberpunk 2077" opóźniony, tapnięcie na giełdzie*. Źródło: <https://gry.wp.pl/kłopoty-cd-projekt-red-cyberpunk-2077-opozniony-tapniecnie-na-gieldzie-6187628970772609a>, (02.02.2018).
- Bjork, S., Lewis, C., Zagal, J. P. (2013). *Dark Patterns in the Design of Games*. W: *Foundations of Digital Games 2013*. Źródło: http://www.fdg2013.org/program/papers/paper06_zagal_etal.pdf, (02.02.2018).
- Blizzard Entertainment. 2015. *Introducing WoW token*. Źródło: <https://worldofwarcraft.com/en-us/news/18141101/introducing-the-wow-token>, (02.02.2018).
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Boluk, S., Lemieux, P. (2017). *Metagaming. Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making and Breaking Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.
- Cross, K. (2017). *New Zealand says lootboxes 'do not meet the legal definition for gambling'*. Źródło: https://www.gamasutra.com/view/news/311463/New_Zealand_says_lootboxes_do_not_meet_the_legal_definition_for_gambling.php, (02.02.2018).
- Dyer-Witheford, N., de Peuter, G. (2009). *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Dyer-Witheford, N. (2002). *E-Capital and the Many Headed Hydra*. W: G. Elmer (red.), *Critical perspectives on the Internet* (pp. 129-164). Lanham: Rowman and Littlefield.
- Dyer-Witheford, N. (2015). *Cyber-Proletariat. Global Labour in the Digital Vortex*. Londyn: Pluto Press.
- Fijałkowski, P. (2017a). *Czy skrzynki z lootem to forma hazardu? ESRB mówi, że nie*. Źródło: <http://polygamia.pl/czy-skrzynki-z-lootem-to-forma-hazardu-esrb-mowi-ze-nie/>, (02.02.2018).

- Fijałkowski, P. (2017b). *Star Wars Battlefront 2 zabolął EA*. Źródło: <http://polygama.pl/star-wars-battlefront-2-zabolal-ea/>, (02.02.2018).
- Filiciak, M., Sterczewski, P., Schweiger, B., Frelik, P., Krawczyk, S. (2016). Trybalizm, pominięcia, uprzedzenia. Badania gier z perspektywy krytycznej. *Kultura współczesna*, 2 (90), 9-19.
- Galloway, Alexander R. (2006). *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Good, O.S. (2017). *Another regulator says loot boxes are not gambling*. Źródło: <https://www.polygon.com/2017/12/16/16785474/loot-boxes-gambling-law-government-star-wars-battlefront-2>, (02.02.2018).
- Hardt, M., Negri, A. (2005). *Imperium*. Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.
- Kucklich, J. (2005). *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry*. Źródło: <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>,(02.02.2018).
- di Nardo, P. (2003). *The Empire does not exist - a critique of Toni Negri's ideas*. Źródło: <https://www.marxist.com/toni-negri-empire-critique150103.htm>, (02.02.2018).
- Petrowicz, M. (2016). Podstępne wzorce projektowe w grach komputerowych. O tworzeniu gier wbrew interesom graczy. *Kultura współczesna*, 2 (90), 9-19.
- Simon, B. (2011). *Critical Theory, Political Economy and Game Studies: A Review of "Games of Empire: Global Capitalism and Video Games"*. Źródło: <http://gamestudies.org/1102/articles/simon>, (02.02.2018).
- Sterling, J. (2017a). *The Year Of The Loot Box (The Jimquisition)* Źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=NLDId1UNyg8>, (02.02.2018).
- Sterling, J. (2017b). *Activision Patents Microtransaction-Based Matchmaking* Źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=ZSpP3Ge-dq0>, (02.02.2018).
- Sterling, J. (2017c). *EA And Battlefront II Really Fucked This Up (The Jimquisition)*. Źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=28K6GkkaTik>, (02.02.2018).
- Sterling, J. (2017d). *Star Wars Battlefront II Sells Over 7 Million Copies As 'Live Services' Take The Spotlight*. Źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=tBU6oJVMF8Q>, (02.02.2018).
- Szahaj, A. (2014). Kapitalizm kognitywny jako ideologia. *Etyka*, 48, 17-25.
- Wark, M. (2007). *Gamer Theory*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wawro, A. (2017). *Belgian officials say they'd like lootboxes banned, but investigation continues* Źródło: https://www.gamasutra.com/view/news/310188/Belgian_officials_say_theyd_like_lootboxes_banned_but_investigation_continues.php, (02.02.2018).

Reflecting on *Games of Empire* in retrospect

Abstract

This article features an analysis of one of the most prominent books in the development of critical theory on video games: *Games of Empire* by Nick Dyer-Witheford and Greig de Peuter. Since its publication in 2009, 8 years have already passed. This might seem a short moment from an academic viewpoint, but it is really long if we consider all the changes happening every day in New Media. This poses two questions: is the content of this book still relevant? and did the passage of time proved it correct or wrong? This article tries to answer these questions by comparing the arguments from the book (especially concepts like futuristic accumulation) with the actual state of the game industry in a year 2017 (especially issues concerning microtransactions).

Keywords: Games of Empire; Empire; Hardt; Negri; Dyer-Witheford; de Peuter; video games; digital games; critical perspective in game research; criticism of capitalism; futuristic accumulation; microtransactions