



## **Widok. Theories and Practices of Visual Culture**

**tytuł:**

Bede grał w grę. A w jaką? W kapitalizm

**autor:**

Łukasz Moll

**źródło:**

Widok. Theories and Practices of Visual Culture 2019 nr 24

**odsyłacz:**

<https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2019/24-de-formacje/bede-gral-w-gre>

**doi:**

<https://doi.org/10.36854/widok/2019.24.1925>

**wydawca:**

Widok. Fundacja Kultury Wizualnej

**afiliacja:**

Uniwersytet SWPS

Uniwersytet Warszawski

**słowa kluczowe:**

kapitalizm; gry wideo; e-sport; grywalizacja

**streszczenie:**

Artykuł jest recenzją książki *Gry Imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo* Nicka Dyer-Witheforda i Greiga de Peuter, przeł. Przemysław Abriszewski, Paweł Gąska, Adrian Zabielski (Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Michała Kopernika, Toruń 2019).

**Łukasz Moll** - Filozof i socjolog, adiunkt w Instytucie Socjologii Uniwersytetu Wrocławskiego, kierownik projektu badawczego w Instytucie Filozofii i Socjologii PAN w Warszawie. Redaktor czasopisma naukowego „Praktyka Teoretyczna”. Autor artykułów poświęconych teoriom dóbr wspólnych, filozofii politycznej motłochu i idei Europy.

## Bede grał w grę. A w jaką? W kapitalizm

Nick Dyer-Witheford, Greig de Peuter, *Gry Imperium*.  
*Globalny kapitalizm i gry wideo*, przełożył Krzysztof Abriszewski,  
 Paweł Gąska, Adrian Zabielski, Wydawnictwo Naukowe  
 Uniwersytetu Michała Kopernika, Toruń 2019

W marcu 2019 roku, wracając do domu z pracy, jak zwykle czekałem na tramwaj na przystanku pod katowickim Spodkiem. Wokół legendarnej hali sportowej, w której triumfy święcili polscy siatkarze i siatkarki, i która regularnie – zanim inne ośrodki miejskie wybudowały bardziej nowoczesne obiekty – gościła światowe gwiazdy rocka, tym razem gromadziły się tłumy ludzi z wyglądu nijak nieprzystających do wizerunku rozemocjonowanych kibiców czy publiczności koncertowej. Kosmiczny talerz, oddany do użytku u progu epoki Gierka, dopisywał właśnie do swojej bogatej historii kolejny epizod: w Spodku, na organizowanej przez Electronic Sports League oraz Intel imprezie, padły światowe rekordy popularności e-sportu. Przez katowicką halę przewinęły się 174 tysiące kibiców, zaś publiczność internetowa przekroczyła oszałamiającą liczbę 232 milionów widzów. Unikalna liczba dziennych użytkowników, którzy śledzili rozgrywki, wyniosła dwadzieścia milionów. Turnieje transmitowane były przez telewizję i platformy cyfrowe w dwudziestu jeden językach. Organizatorzy mogli pogratulować sobie oszałamiającego sukcesu: sport elektroniczny, czyli forma rywalizacji, którą zawodnicy toczą w grach komputerowych,

Nick Dyer-Witheford  
i Greig de Peuter

**GRY IMPERIUM**  
Globalny kapitalizm  
i gry wideo



WYDAWNICTWO NAUKOWE  
UNIWERSYTETU  
MICHAŁA KOPERNIKA



zdolny jest wypełniać areny kojarzone dotychczas ze sportem tradycyjnym.

Gdybym chciał zrozumieć fenomen „największego e-sportowego wydarzenia na świecie”, które odbyło się tuż pod moim nosem i którego omal bym nie odnotował, w perspektywie zaproponowanej przez Nicka Dyer-Witheforda i Greiga de Peutera w wydanej właśnie w Polsce książce *Gry Imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo*, musiałbym powiedzieć, że być może mieliśmy tu do czynienia z największą w historii świata widownią oklaskującą ludzi pracy. Imprezom e-sportowym udało się osiągnąć – bez państwowej ideologii, środków przymusu i nachalnej propagandy – to, o czym reżimy socjalistyczne marzyły, gdy rozwijały kampanie współzawodnictwa pracy, pochody pierwszomajowe czy proletkult: ciągle jeszcze raczej anonimowi, przynajmniej w porównaniu z gwiazdami „tradycyjnego” sportu czy innymi celebrytami, gamerzy i ich praca wzbudzają masowy entuzjazm milionów amatorów gier wideo na całym świecie. Opublikowane po polsku dekadę po oryginalnym wydaniu *Gry Imperium* to jedna z najistotniejszych książek dla kielkującego pola badawczego groźnawców. Jej waga polega na tym, że rozwija perspektywę, w której fenomen gier wideo osadzony zostaje w szerokim kontekście związanym z przekształceniami współczesnego kapitalizmu. Autorzy analizują gry, obecne w nich wzorce fabularne i tryby rozgrywki albo toczony wokół nich konflikt o zarządzanie światami wirtualnymi czy autonomię pracy kognitywnej jako zjawiska skupiające jak w soczewce głębsze napięcia typowe dla tej fazy rozwoju kapitalizmu, w której coraz mocniej i zmyślniej penetruje on obszar tak zwanej pracy niematerialnej, sieci komunikacyjnych czy bardziej „fizycznego”, korporalnego i surowcowego fundamentu, dzięki któremu sektory informatyczne mogą wzrastać. Książka Dyer-Witheforda i de Peutera jest zarazem pozycją krytyczną, której rozmach nie

ogranicza się do pracy analitycznej – śledzi ona i problematyzuje napięcia i sprzeczności mogące w niedalekiej przyszłości rozsadzić kapitalistyczną kontrolę nie tylko nad produkcją w branży gier wideo, ale nad pracą niematerialną jako taką. Najpierw musimy jednak zrozumieć, na czym polega szczególność kontroli sprawowanej nad tymi formami pracy niematerialnej, które mają dostarczać rozrywki.

## Najciemniej pod latarnią: (praco)zabawa na widoku publicznym

Kiedy w 1972 roku objazd po Górnym Śląsku odbywał ubrany w galowy górniczy mundur z pióropuszem Fidel Castro, na jego trasie obok odwiedzin w kopalniach i szkołach znalazł się także otwarty zaledwie rok wcześniej Spodek. Przywódca kubańskiej rewolucji przemawiał w wypełnionej po brzegi katowickiej hali na tle ogromnej flagi Kuby i napisu „Socjalizm wytycza kierunek rozwoju ludzkości”. Co ciekawe, podczas wizyty w Polsce znalazł czas na grę w koszykówkę (w Krakowie, z zawodnikami tamtejszej Wisły), zapałał także ochotą na nocną partyjkę tenisa stołowego w hotelu. Choć już wtedy sport, promocja kultury fizycznej i rywalizacja z zawodnikami z innych krajów były mocno powiązane z socjalistyczną etyką pracy, to jednak wciąż istniała jasna granica między sportem a pracą – dlatego czyniono wysiłki, by połączyć je w ramach masowych wydarzeń, sławiąc obok siebie tężyzną proletariuszy i atletów.

E-sport tę granicę znosi: człowiek pracy wyraża się tu w sporcie, a sportowiec / gracz staje się pracownikiem. Rosnąca popularność e-sportu opiera się zarazem na negacji tego czynnika, który znane z historii formy zorganizowanego kultu pracy chciały wysunąć na plan pierwszy: pierwsze skojarzenia z e-sportem wcale nie wiążą się z pracą. Ma on status zaledwie rozrywki – nawet jego przynależność do sportu ciągle jest kwestionowana (Międzynarodowy Komitet Olimpijski nie potrafi

się zdecydować na jego włączenie do igrzysk olimpijskich, choć niejako pilotażowo współorganizuje rozgrywki e-sportowe).

Warunkiem możliwości rozwoju e-sportu nie jako rywalizacji między graczami, lecz jako upublicznionego spektaklu okazuje się epokowa zmiana, jaka zaszła w obrębie kapitalizmu w stosunku do pracy i jej widzialności. O ile przemysłowy kapitalizm – fordyzm – zamykał i ukrywał pracę w murach fabrycznych albo pod kluczem gospodarstwa domowego (dzieląc ją tym samym na „męską” – publiczną oraz „żeńską” – prywatną / intymną), o tyle postfordyzm, w którym wytwarzanie wartości rozpowszechnia się w całym społeczeństwie, wystawia pracę na widok publiczny. Co istotne, to właśnie dzięki tej operacji uczynienia pracy widzialną, a nie pomimo niej, możliwe okazuje się zafałszowanie jej statusu – jawi się ona jako niepraca. Slavoj Žižek odnotowuje tę prawidłowość na przykładzie nowej mody na eksponowanie „procesu produkcji”<sup>1</sup>. Lokale usiłują zdobyć zaufanie klientów poprzez odsłonięcie przed nimi tajemnic wytwarzania ciasta do pizzy, pączków czy lodów oraz upublicznienie informacji na temat producentów i dostawców kawy. Korporacje zastępują zamknięte gabinety i przestrzenie podkreślające hierarchie i tajność kulturą open space, która ma promować współpracę, zaufanie i transparentność. Jednak według Žižka tego rodzaju gesty demistyfikacji pracy nijak nie przekładają się na krytykę kapitalistycznej ideologii, lecz jeszcze skuteczniej zafałszowują fetyszystyczne stosunki społeczne w miejscu pracy. Nawet wobec modelowo przejrzystego przedsiębiorstwa, które twierdzi, że wyklada na stół wszystkie karty, wyjawia swoje tajemnice i daje nam pełny wgląd w to, jak traktuje pracowników czy obchodzi się ze środowiskiem, należy zachować krytyczną czujność, która każe nam zapytać: no dobrze, pokazaliście wszystko, to gdzie tkwi haczyk? Być może to właśnie casus gier komputerowych najdobitniej pozwala odsłonić wykraczającą poza ten sektor – zyskującą na znaczeniu, ale traktowaną nieco po macoszemu jako „rozrywka” – tendencję do

ukrywania wyzysku i samej pracy poprzez czynienie rzeczy na pozór widzialnymi.

Na określenie tej tendencji krytyczni groznawcy ukuli termin *praco-zabawy* (*playbour*), wprowadzony przez Juliana Kücklicha w 2005 roku w artykule poświęconym prekarnym warunkom pracowniczym w przemyśle gier wideo i ich modyfikacji (modowania)<sup>2</sup>. Badacze, którzy sięgają po to pojęcie w swoich analizach, chcą pokazać, do jakiego stopnia kapitalizm uzyskuje dostęp do darmowej lub słabo płatnej pracy poprzez wytwarzanie mylnego wrażenia, jakobyśmy w przypadku aktywności, na których żeruje, mieli do czynienia jedynie z niezobowiązującą rozrywką, hobby, majsterkowaniem czy amatorstwem, realizowanym po godzinach pracy, w czasie wolnym. W efekcie nawet sami użytkownicy gier, których działalność nigdy nie sprowadza się po prostu do korzystania z zakupionego produktu, ale okazuje się kluczowa w zakresie jego testowania, doskonalenia, modowania o nieoficjalne dodatki, konstruowania sieci online, wymiany opinii i porad na forach czy popularyzacji, na ogół nie czują, żeby grając, pracowali. Byliby zdziwieni, gdybyśmy określili ich mianem proletariuszy ograbianych z wytwarzanego bogactwa. Jednak już z perspektywy producentów gier utrata tej usieciowionej wielości, której praca reprodukcyjna podtrzymuje grywalność określonego tytułu i przekłada się na jego wartość ekonomiczną, byłaby równoznaczna z katastrofą.

## Od gier do grywalizacji Imperium

Pochwycenie zabawy przez kapitał i – symetryczne wobec niego – zabarwienie pracy zabawą prowadzi do zacierania wyraźnych granic między pracą a rozrywką. Zjawisko to, choć najpełniej zaobserwowane na przykładzie gier wideo, ma znacznie szersze oddziaływanie i staje się obecnie jedną z dominujących przemian pracy w kapitalizmie, przynajmniej w tych branżach, które uznawane są za hegemoniczne, a więc

najpełniej wyrażają logikę rozwojową kapitału i antycypujące kierunki, w jakich podąży ona w najbliższej przyszłości. Stąd mowa o grywalizacji czy też gamifikacji społeczeństwa, czyli procesie rozpowszechniania i dostosowywania tych mechanizmów oraz schematów organizujących pracę i zbiorowe aktywności, których pierwotnym kontekstem występowania jest branża gier wideo. Grywalizacja zasadza się na przekształceniu doświadczenia pracy i współpracy w ekscytujące wyzwanie, w którym dominują współzawodnictwo, samodoskonalenie, rozwiązywanie kolejnych zadań, przyznawanie punktów i odznak, mierzenie osiągnięć w rankingach, występowanie systemu nagród czy tworzenie sieci komunikacji poprzez narzędzia online. Inaczej mówiąc, kapitał próbuje wykorzystać efektywne wzorce pochłaniania uwagi i absorbowania wzmożonego wysiłku, które sprawdzają się w grach, do uzyskania analogicznej produktywności pracy w sektorach marketingu, sprzedaży, szkoleń, rozwoju osobistego, finansów, a nawet w trzecim sektorze, który niepokojąco łatwo i entuzjastycznie przyswoił w swoich kampaniach wzorce działania typowe dla gamifikacji.

Pojawiające się w biurach tablice rankingowe obiecujące najlepszym sprzedawcom nagrody w postaci produktów i voucherów wakacyjnych, rangi i punkty przyznawane lojalnym i zaufanym klientom sklepów internetowych, zorientowanie na projekt z konstruowanymi *ad hoc* zespołami aktywistów, komunikujących się poprzez platformy wykorzystywane w korporacjach – grywalizacja staje się coraz bardziej powszechną i bezwiednie przyjmowaną ramą działania w organizacjach, które chcą iść z duchem czasu. Wyzwalana przez nią praco-zabawa łączy w sobie ekscytację rozgrywką i dreszczyk emocji związany z czekającymi na uczestników zdobyczami oraz grożącą im w razie porażki degradacją. Ma również gwarantować zaabsorbowanie zadaniem poprzez towarzyszące mu inwestycje afektywne. Niezobowiązująca

kultura uczestnictwa ma przy tym tę zaletę dla kapitału, że buduje luźny i elastyczny związek pracownika-gracza z organizacją lub projektem, przez co w wypadku strat i niepowodzeń odpowiedzialność przerzucana jest na jego barki. Przyczynia się to do prekaryzacji pracy, która na powierzchownym poziomie legitymizowana jest pozorną swobodą, jaką dysponuje zgrywalizowany pracownik: ma status freelancera, wynagrodzenie zależne od wypracowanego wyniku, kontrolę nad grafikami pracy czy możliwość jej zdalnego świadczenia, w tym godzenia życia zawodowego z rodzinnym lub z innymi pasjami i aspiracjami.

## Ekstraktywizm gier wideo

Tak pojmowana grywalizacja okazuje się współbieżna z nową logiką kapitału, którą Sandro Mezzadra i Brett Neilson w swojej najnowszej książce *The Politics of Operations. Excavating Contemporary Capitalism* nazywają ekstraktywistyczną<sup>3</sup>. Zwracają w niej uwagę, do jakiego stopnia kapitał współcześnie przekształca swoje relacje z niekapitalistycznym zewnętrzem. Wbrew jego całkowitej kolonizacji, którą przepowiadała Róża Luksemburg i którą obwieścili Antonio Negri i Michael Hardt w *Imperium*<sup>4</sup>, kapitał niekoniecznie obchodzi się z zewnętrzem jako barierą, którą musi pokonać i przekształcić na własną modłę. Zewnętrzne może okazać się nader żyznym pastwiskiem, którego produktywność utrzymuje się właśnie o tyle, o ile kapitał nie zdoła jej całkowicie pochwyć i przemodelować. Znacznie bardziej opłacalne jest przechwytywanie wartości wytwarzanej we względnej autonomii od logiki kapitalistycznej: w społecznościach penetrowanych przez mikrokredyty, w sąsiedzkości, dzięki której rośnie wartość nieruchomości w danej dzielnicy, czy w środowisku miejskim, w którym działają platformy transportowe takie jak Uber czy noclegowe jak Airbnb. Badane przez Mezzadrę i Neilsona mechanizmy ekstraktywistyczne nie tylko podtrzymują podział na wewnątrz i zewnątrz, ale wręcz kształtują go

w korzystny dla kapitału sposób. Totalność kapitalizmu nie wyraża się zatem w podporządkowaniu imperatywom generowania wartości dodatkowej wszelkich aktywności i sfer społecznych, ani też w całkowitej absorpcji zewnątrz w każdej postaci. Wręcz przeciwnie: totalność ta zasadza się na zdolności do reprodukcji coraz bardziej ujarzmionego zewnątrz. Rzeczywista totalność kapitału to możliwość zawiadowania nietotalnością, czyli także niekapitalistycznymi logikami, terytoriami, niszami czy kontrprojektami.

Ekstraktywizm, który zdaniem Mezzadry i Neilsona nie ogranicza się do literalnej grabieży produkującej na zewnątrz kapitału przyrody (ekstrakcja paliw kopalnych, minerałów czy wody), ale charakteryzuje dzisiaj takie sektory jak logistyka i finanse, odnotowany zostaje także w analizach Dyer-Witheforda i de Peutera w *Grach Imperium*. Zmyślne ekstraktywistyczne formy przechwytywania wartości kapitał rozwija na przykład poprzez sieci logistyczne, które wykorzystują różnicę – kolonialność, rasę, płeć czy wiejskość. Odbywa się to także za pomocą rządzenia poprzez dług, błyskotliwie opisanego przez Maurizia Lazzarato w *The Making of the Indebted Man*<sup>5</sup>. W obu przypadkach przechwyt bazuje na niebezpiecznym, zafałszowanym żerowaniu kapitału na tym, co wobec niego zewnętrzne. W analogiczny sposób wyzysk kognitariatu z sektora gier wideo próbują skonceptualizować Dyer-Witheford i de Peuter.

## Cyberpostoperaizm

Perspektywa autorów zanurzona jest w postoperaistycznej teorii dobra wspólnego, której kształt wyznaczają prace – oprócz już wspomnianych Negriego i Hardta, Mezzadry i Neilsona czy Lazzarato – takich autorów jak Paolo Virno, Massimo De Angelis czy Silvia Federici. Niewątpliwym osiągnięciem autorów polskiego przekładu *Gier Imperium*, Krzysztofa Abriszewskiego, Pawła Gąski i Adriana Zabielskiego, jest staranne umocowanie wyborów

translatorskich w tradycji tłumaczeniowej prac, które wyznaczyły kierunek rozważań Dyer-Witheforda i de Peutera. Z wyborów tych autorzy przekładu zdają sprawę we wstępie, co pozwala mieć nadzieję na to, że recepcja *Gier Imperium* w Polsce nie będzie powierzchowna, a przyszłe teksty groznawcze wejdą w głębszy dialog z teorią dobra wspólnego. Dla Dyer-Witheforda i de Peutera kluczowe znaczenie ma kilka rozpoznń charakterystycznych dla postoperaistycznych teoretyków dóbr wspólnych.

Po pierwsze, starają się oni pokazać, że proletariatus dysponuje autonomią wobec kapitału. Wyraża się ona w oporze względem jego dominacji, w pragnieniu znalezienia dróg wyjścia spod jego kierownictwa i w zdolności do kształtowania niekapitalistycznych stosunków społecznych. Gry wideo okazują się dobrym przykładem na zilustrowanie tej zasadniczej dla spadkobierców marksizmu autonomistycznego tezy. Stawką konfliktów między wypuszczającymi je na rynek korporacjami a programistami i graczami, którym przyglądają się Dyer-Witheford i de Peuter, jest w ostatecznym rozrachunku to, kto ma kontrolę nad rozwijanymi w grach „światami możliwymi” i jakie kształty światy te powinny przybrać. Autorom udaje się pokazać, że już sami twórcy gier okazują się dla zatrudniających ich korporacji krnąbrnymi i niesubordynowanymi pracownikami, którzy niechętnie zpatrują się na biurokratyzację ich pracy, pozbawianie ich kontroli nad procesem programowania czy mechanizmy dyscypliny, które odbierają pracownikom kreatywność. Kapitał natrafia zatem na aporię: aby uruchomić produktywność twórców gier, musi pozwolić im na pewną dozę autonomii. Narazi się jednak tym samym na ryzyko utraty kontroli nad ich poczynaniami. Podobne napięcie pojawia się w relacjach z graczami, którzy oczekują, że gry będą otwarte na oddolne modyfikacje. Oczekiwania te nie muszą być kłopotliwe dla kapitału – wszak modowanie to z perspektywy korporacji zaciąg darmowej pracy, która pozwala ulepszyć grę, dostosować

ją do rzeczywistych oczekiwań użytkowników i zapewnić jej dłuższe życie. Uzyskiwana przez moderów autonomia w przekształcaniu kodu gry stwarza jednak zagrożenie w postaci subwersywnych użyc. Autorzy podają takie przykłady jak wykorzystywanie wirtualnego świata *Second Life* do rozszerzania strajków przeciwko korporacjom łamiącym prawa pracownicze, obrona samoorganizujących się online światów przed ich likwidacją w wyniku zmian własnościowych czy też modyfikacja fabuł gier militarnych wspierających ideologię amerykańskiego imperializmu w ten sposób, by służyły jego krytyce.

Drugim lejtmotywem przejętym z teorii dóbr wspólnych, który przenika *Gry Imperium*, jest poszerzenie kategorii pracy, tak by zasypać przepaść między pracą najemną i nienajemną czy produkcyjną i reprodukcyjną. W książce *Cyber-proletariat. Global Labour in the Digital Vortex* Dyer-Witheford pokazuje, że rozproszoną wielość użytkowników podłączonych do technologii komunikacyjnych można traktować jako tytułowy cyberproletariat<sup>6</sup>. Poza afirmatywnym stosunkiem do propozycji postoperaistów, którzy domagają się poszerzenia definicji proletariatu – wielości – i dostrzegają go także poza murami fabrycznymi, w usługach, gospodarstwach domowych, wśród studentów, migrantów czy bezrobotnych, Dyer-Witheford sięga i do samego Karola Marksa, przypominając, że na najbardziej podstawowym poziomie proletariusze są grupą wyzuta z dostępu do środków produkcji oraz do wielu prekursorskich teorii pracy w epoce cyfrowej. Odwołuje się do pojęcia cybertariatu Ursuli Huws<sup>7</sup>, która rozwinęła analizę rosnącego znaczenia prostych zajęć, przypominających wyalienowaną pracę przy taśmie fabrycznej, świadczonych za pośrednictwem komputera; spadają one na barki przede wszystkim słabo opłacanych kobiet i mieszkańców globalnych peryferii. Podąża także śladem teoretyków światowej proletaryzacji, Karla Heinza Rotha<sup>8</sup> i Marcela van der Lindena<sup>9</sup>; zwracali oni uwagę, że kondycja

proletariusza wyraża się w napięciu między pracą najemną a formalnym bezrobociem, którego materialną stroną jest świadczenie pracy nielegalnej, nieregularnej, dorywczej, migrującej, zależnej czy nawet niewolniczej. Pozwala to Dyer-Withefordowi ugruntować pogląd, zgodnie z którym zajęcia takie jak sekspraca przed kamerkami internetowymi, sprzedawanie na aukcjach profili w grach online wraz z wypracowaną dużą liczbą osiągnięć czy zarabianie na trollingu, polegającym na wpisywaniu pod newsami określonych komentarzy, w pełni wchodzą w zakres proletariatu.

I wreszcie trzecią cechą dystynktywną omawianego podejścia, która wiąże je z postoperaistyczną teorią dóbr wspólnych, jest używanie przeciwstawienia wnętrza i zewnątrz kapitału. Dyer-Witheford i de Peuter twierdzą, że gry są zarówno modelowym wytworem sieciowego kapitalizmu opartego na przetwarzaniu wiedzy, jak i ważnym ogniskiem oporu wobec jego dominacji. Autonomiczne moce wielości mogą zostać – tak to demonstrują analizy ekstraktywizmu – podporządkowane kapitałowi. Atutem *Gier Imperium* jest wykazanie związku tradycyjnej, wydobywczej strony ekstrakcji z tą, którą – w nieco mylący sposób – określa się mianem „niematerialnej”. Najpełniej objawia się to w zjawiskach farmienia złota w grach MMORPG (polega ono na akumulowaniu wirtualnych kosztowności, które można spieniężyć w „realnym” świecie) czy w emisji kryptowaluty Bitcoin. Wytwarzanie obu „niematerialnych” nośników sieciowej wartości okazuje się mieć ściśle związki z jak najbardziej materialną geografią globalnego kapitalizmu i z przynależnymi jej wzorcami eksploatacji siły roboczej. Zagłębienia farm nieprzypadkowo ulokowały się przede wszystkim w Chinach, gdzie zaprzęgnięto do pracy migrantów o nieuregulowanym statusie. Z kolei materialna strona wydobywania Bitcoina unaocznia, jak bardzo naiwna była wiara w to, że świat wirtualny może być płaski i niezależny od „realu”: szacuje się, że kreatory Bitcoina zużywają tyle energii, co cała

Szwajcaria. Mroczną stroną kognitywnego kapitalizmu, niczym cień towarzyszącą zachwytowi nad innowacjami cyfrowymi i pracą w sieci, okazuje się więc niewolniczy wyzysk pracowników firmy Foxconn, którzy wytwarzają sprzęt elektroniczny potrzebny do pracy informatycznym freelancerom, zaprzęgnięcie rzesz ludzi do otumaniających gównoprac<sup>10</sup> przy budowaniu i przetwarzaniu baz danych, destrukcyjne oddziaływanie na środowisko związane ze składowaniem przestarzałych urządzeń i emisjami gazów cieplarnianych przy zasilaniu infrastruktury internetowej czy wyczerpywanie się zasobów nieodnawialnych używanych do produkcji elektroniki. Zewnątrz kapitału nie zawsze więc okazują się tożsame z hakerskimi obiegami, praktykami współdzielenia wiedzy czy kontrgraniem, które promuje wartości równościowe i antykapitalistyczne. To, w jakich celach i przez kogo zostaną wykorzystane, jest podstawową osią napięcia w książce Dyer-Witforda i de Peutera. I w tym też miejscu okazuje się ona najmniej przekonująca.

## Polityki wielości

Swoisty manicheizm „dobrej” samoorganizującej się wielości i „złych” chciwych i pasożytniczych korporacji, charakterystyczny też dla prac Negriego i Hardta, jest jedynym rażącem ograniczeniem *Gier Imperium*. Poza nim „przyczepić się” można tylko do tego, że książka nieco trąci myszką, bo omawia zjawiska sprzed dziesięciu czy piętnastu lat i obrazuje je przykładami gier, które dzisiaj znajdziemy jedynie na półkach z działu „Klasyka” (jak czwarta część serii *Grand Theft Auto* czy *America's Army* z ery George'a W. Busha). Trzeba jednak przyznać, że to wcale nie przekreśla aktualności tej publikacji, której oryginalne wydanie ukazało się w 2009 roku. Nikt, kto śledzi branżę gier wideo na bieżąco, nie powinien mieć większego problemu z samodzielną aktualizacją *Gier Imperium* w oparciu o teoretyczną perspektywę, która pozostaje jak najbardziej -użyteczna po upływie 10 lat.

Wątpliwości budzi natomiast jej polityczna użyteczność.

Rozpisując zasadniczy antagonizm między siłami Imperium, prącymi do sprawowania wyzysku nad pracą kognitywną, a wielością, dążącą do zerwania jarzma kontroli, Dyer-Witheford i de Peuter zostawiają niewiele wolnego miejsca na politykę wielości. Jeśli redukuje się ona do konfliktu o „wszystko albo nic”, do eschatologicznego rozwiązania sprzeczności między biowładzą a autonomią, to w ograniczonej mierze przydaje się do analizy konkretnych walk, które wyrażają się raczej w odcieniach szarości, rozpościerających się pomiędzy czarną i białą stroną tego dualizmu. Autorzy nie mają właściwie żadnych przekonujących argumentów za tym, że podstawowym dążeniem wielości jest autonomizacja i samoorganizacja poza kapitałem. Niewątpliwie podają przykłady takich dążeń, ale w większości nie da się pozbyć wrażenia, że pozostają one raczej skromne i rozczarowujące w stosunku do stawki, o jaką toczy się gra. Poszerzanie reprezentacji w grach o perspektywy kobiet i mniejszości albo rozwijanie indymediów czy symulatorów politycznych, które edukują o kryzysie ekologicznym, to wprawdzie przykłady otwarcie antagonistycznych projektów wielości, ale trudno się zgodzić, że to właśnie one wyrażają najistotniejsze czy choćby najciekawsze uwarunkowania czegoś, co można by nazwać „cyfrową polityką klasową”. Antykapitalistyczny charakter alternatyw, także tych wykształcających się w niezależnych obiegach, nie jest jednak niczym gwarantowany.

Wydaje się, że Dyer-Witheford i de Peuter na poparcie swojej anarchizującej, zasadniczo antypolitycznej orientacji mają przede wszystkim spekulatywne tezy, z których znani są postoperałści. Po pierwsze, pojawia się tu relacyjna ontologia nawiązująca do Spinozy, która pozwala pomyśleć podmiotowość wielości w kategoriach quasi-naturalnego dążenia do rozrostu bycia i kooperacji. Ontologia ta jest niezwykle popularna w analizach społeczeństwa i gospodarki sieci, dziś miałyby się wyrażać na przykład w praktykach cyberproletariuszy. Po drugie, mamy

odniesienie do Karola Marksa i jego wizji oswobodzenia intelektu powszechnego, opisanej w *Grundrisse* we fragmencie o maszynach: wraz z automatyzacją pracy, która ma się ziszczać na naszych oczach, wiedza staje się bezpośrednią siłą wytwórczą i może zostać wykorzystana do skrócenia czasu pracy do minimum oraz stworzenia warunków do pełnej emancypacji pracowników. Po trzecie, Spinozjańska i Marksowska nić argumentacji spotykają się w analizach współczesnego kapitalizmu dokonywanych przez samych postoperaistów; wątki te widoczne są w obecnym w nich przekonaniu, że praca niematerialna zyskała hegemoniczny status – to zaś prowadzi do zaostrzenia walki klas i uruchomienia dążeń wielości do samoorganizacji. Dążenia te, uznawane niejako za przyrodzone (Spinoza), ale też zintensyfikowane przez nagromadzony intelekt powszechny, który umożliwia wytwarzanie bez pośrednictwa kapitału (Marks), pozwalają teoretykom takim jak Dyer-Witford i de Peuter tworzyć afirmatywne koncepcje dotyczące cyberproletariatu. Jednak takie postawienie sprawy utrudnia dyskusję nad wieloma niepokojącymi zjawiskami, które są szeroko dyskutowane od czasu wydania *Gier Imperium* i które świadczą o tym, że kierunki działania wielości niekoniecznie muszą wyrażać niespokojnego anarchistycznego i egalitarnego ducha.

Dotyczy to obu poziomów analizy Dyer-Witforda i de Peutera: reprezentacji i obecności w nich równościowych treści oraz ekonomii politycznej, w której wyraża się konflikt pracy żywej i kapitału. Jeśli chodzi o walkę o bardziej równościową reprezentację – na przykład uwzględnianie perspektywy feministycznej, LGBT czy antyimperialistycznej w wirtualnych światach – to stało się jasne, że sieć może sprzyjać również reakcyjnym i faszyzującym artikulacjom politycznym. Chociażby głośna książka Angeli Nagle *Kill All Normies: Online Culture Wars from 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right*<sup>11</sup> wywołała dyskusję nad internetową wojną kulturową prowadzoną pomiędzy zwalczającymi dyskryminację zwolennikami liberalnej

sfery publicznej i jej populistycznymi przeciwnikami, epatującymi jawnym macyzmem, rasizmem czy homofobią. „Prawicowy internet” miał zawłaszczyć identyfikowane wcześniej z lewicą zamięrowanie do transgresji, które obecnie wyrażać się ma w walce z polityczną poprawnością, charakterystyczną dla wsobnej kultury amerykańskich kampusów uniwersyteckich. W perspektywie *Gier Imperium*, w której polityczność zostaje zastąpiona metafizycznym starciem biowładzy i wielości, reterytorializacja wielości – jak powiedzieliby Gilles Deleuze i Félix Guattari, na których często powołują się Dyer-Witheford i de Peuter – okazuje się trudna do wyjaśnienia.

Drugi, bardziej ekonomiczny poziom analizy *Gier Imperium*, dotyczący podziału wartości uzyskiwanych z gier wideo i alternatyw wobec kapitalizmu opierających się na produkcji i kooperacji wokół tego, co wspólne, również traci na nadmiernym przywiązaniu do dychotomicznego konfliktu między pracą żywą a kapitałem. Wzorem Negriego i Hardta ich kontynuatorzy wykazują przywiązanie do założenia, że sam kooperatywny charakter usieciowionej pracy będzie ją spychał na pozycje konfliktowe względem kapitalistycznej kontroli. To założenie wydaje się zbyt życzeniowe i przepelnia je romantyczny stosunek do etyki hakerskiej, która jest niejako apriorycznie rzutowana na branżę gier wideo i na kapitalizm kognitywny jako taki. Jak wskazywał Marcin Zaród w polemice z Janem Sową<sup>12</sup>, który w swoich publikacjach w sposób bardzo podobny do Dyer-Witheforda i de Peutera idealizuje kultury kooperatyw cyfrowych, ich istnienie nie powinno być przyjmowane za pewnik, lecz musi zostać starannie rozpoznane i sproblematyzowane. Przyjęcie, że owe kultury epistemiczne mają być wytworem dążeń do współnotowania wiedzy i pracy, grozi niedocenieniem nowych form stratyfikacji społecznej. Nowe hierarchie wynikają z zajmowania uprzywilejowanych i podporządkowanych stanowisk w przekształcającym się pod wpływem gospodarki opartej na wiedzy podziale pracy, z nierównościami w zakresie

kwalifikacji cyfrowych czy dostępu do informacji, a także z dewaluacji umiejętności mogących posłużyć do konstruowania alternatyw dla kapitalizmu.

Mimo tych niedostatków, które, najogólniej mówiąc, polegałyby na przesadnej redukcji autonomii tego, co polityczne, do przejętych od niektórych teoretyków postoperaistycznych założeń o ekonomicznych tendencjach kapitału (intelekt powszechny; antagonizm biowładzy i tego, co wspólne; hegemoniczny charakter pracy niematerialnej), praca Dyer-Witheforda i de Peutera po upływie dekady od premiery pozostaje inspirującym punktem odniesienia dla refleksji zainteresowanej materialistyczną wykładnią świata gier wideo. Refleksja ta może, jak w przypadku *Gier Imperium*, powiedzieć nam wiele nowego nie tylko o grach, ale też o bardziej rozległych przekształceniach kapitalizmu.

- 1 Slavoj Žižek, *Architectural Parallax. Spandrels and Other Phenomena of Class Struggle*, „Lacan.com”, [www.lacan.com/essays/?page\\_id=218](http://www.lacan.com/essays/?page_id=218), dostęp 23 września 2019.
- 2 Julian Kücklich, *Precarious Labour and the Digital Games Industry*, „Fibre Culture”, [http://journal.fibreculture.org/issue5/kucklich\\_print.html](http://journal.fibreculture.org/issue5/kucklich_print.html), dostęp 23 września 2019.
- 3 Sandro Mezzadra, Brett Neilson, *The Politics of Operations. Excavating Contemporary Capitalism*, Duke University Press, Durham–London 2019.
- 4 Michael Hardt, Antonio Negri, *Imperium*, przeł. S. Ślusarski, A. Kołbaniuk, W.A.B., Warszawa 2005, s. 245–249.
- 5 Maurizio Lazzarato, *The Making of the Indebted Man: An Essay on the Neoliberal Condition*, Semiotext(e), Los Angeles 2012.
- 6 Nick Dyer-Witheford, *Cyber-proletariat. Global Labour in the Digital Vortex*, Pluto Press, London–Toronto 2015, s. 1–18.
- 7 Ursula Huws, *The Making of Cyberproletariat: Virtual Work in a Real World*, Monthly Review Press, New York 2003.

- 8 Karl Heinz Roth, *Global crisis – Global proletarianization – Counter-perspectives*, „Wildcat-www.de”, [www.wildcat-www.de/en/actual/e068roth\\_crisis.html](http://www.wildcat-www.de/en/actual/e068roth_crisis.html), dostęp 23 września 2019.
- 9 Marcel van der Linden, *Workers of the World. Essays Toward a Global Labour History*, Brill, Boston 2008.
- 10 David Graeber, *Praca bez sensu. Teoria*, przeł. M. Denderski, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2019.
- 11 Angela Nagle, *Kill All Normies: Online Culture Wars from 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right*, Zero Books, London 2017.
- 12 Marcin Zaród, *Polityka, organizacja i praktyki tworzenia wiedzy w kolektywach otwartego kodu. Socjolog techniki czyta „Inną Rzeczpospolitą” Jana Sowy, „Praktyka Teoretyczna” 2015, t. 15, nr 1, s. 266–286.*

