

## Wirtualne światy, prawdziwa ekonomia

Autor: **Matthew McCaffrey**

Źródło: [fee.org](http://fee.org)

Tłumaczenie: **Tomasz Kugiel**

Gry komputerowe odgrywają coraz większą rolę we współczesnej popkulturze. Niezależnie od tego, czy sam grasz, i [czy uważasz gry za formę sztuki](#), możemy się zgodzić, że pozostaną one ważną częścią przemysłu rozrywkowego. Co ważniejsze, libertariańskie idee wydają się [wszechobecne w grach](#). Na przykład coraz łatwiej spotkać się w nich z krytyką rządu, a także z tendencją do podkreślania znaczenia wolności przekonań i działania.

Spójrzmy na dwa przykłady: *Bioshock: Infinite* krytykuje militarizm i szowinizm, a *Assassin's Creed 4: Black Flag* sławi piracką anarchię. Uważny gracz może nawet zauważyć, że animator pracujący przy *Gears of War 3* umieścił w napisach końcowych motto Misesa, *Tu ne cede malis* („*Nie poddawaj się złu, lecz dzielnie z nim się zmagaj*”<sup>1</sup>).

To dobra wiadomość nie tylko dla libertariańskich idei, ale również dla stanu wiedzy ekonomicznej. Wokół gier wytworzyła się nowa, pełna energii kultura, a dobre idee ekonomiczne mają szansę na zapuszczenie w niej korzeni. Już teraz trwają dyskusje dotyczące [powstawania i rozwoju](#) gospodarek wewnątrz gier. W szczególności skupiają się one na problemie [pieniądza i inflacji](#). Jednak w grach można znaleźć problemy ekonomiczne na jeszcze bardziej podstawowym poziomie. W rzeczywistości gracze wykorzystują myślenie ekonomiczne, nawet nie zdając sobie z tego sprawy. Gry są pełne ekonomicznych zagadnień takich jak rzadkość, wybór, kompromisy, koszt alternatywny, handel i przedsiębiorczość. Jeśli zaczniemy myśleć o grach w ten sposób, to dostrzeżemy, że wirtualne światy naśladowują gospodarcze decyzje z prawdziwego świata.

Na przykład w świecie gier praktycznie wszystkie zasoby są rzadkie — właśnie to jest źródłem wyzwania. Gdyby zasoby, punkty doświadczenia lub czas były nieograniczone to nie zostałyby zbyt wiele z rozgrywki. Gracze ciągle zmagają się z problemem rzadkości, i dlatego są już zaznajomieni z wynikającymi z niego ograniczeniami. Mają oni więc za sobą pierwszy w krok w stronę rozumowania

---

<sup>1</sup> Polska wersja motto zaczerpnięta z artykułu „*Tu ne cede malis* (Boże Narodzenie 2006)”, Instytut Ludwiga von Misesa, [mises.pl](http://mises.pl) — przyp. tłum.

ekonomicznego.

Rzadkość zasobów oznacza, że musimy dokonywać wyborów. Na tym właśnie polu gry przełamują kolejne granice. Twórcy gier dysponują coraz lepszymi środkami, co bez wątpienia pozwoliło na stworzenie bardziej realistycznej rozgrywki. Jednak to symulacje ekonomiczne sprawiają, że nasze wirtualne doświadczenia zdają się tak prawdziwe. Wystarczy spojrzeć na gry takie jak *The Walking Dead*, w której problem rzadkości zasobów został podniesiony do ekstremum z powodu plagi zombi. Rozgrywka w *The Walking Dead*, zamiast na walce, skupia się na trudnych wyborach gospodarczych dotyczących choćby rozdzielania kurczących się zapasów żywności pomiędzy ocalałych. Gracze stają się emocjonalnie zaangażowani w historię, ponieważ na każdym kroku muszą zmagać się z niedoborami i trudnymi wyborami.

Konieczność podejmowania przez gracza decyzji pociąga za sobą istnienie kosztu alternatywnego. Każdy, kto grał w gry fabularne (RPG), dobrze zna ten problem. Zainwestowanie pieniędzy i doświadczenia w rozwój konkretnych umiejętności oznacza rezygnację z rozwoju innych. Nie potrzeba wiele, by po takim doświadczeniu domyślić się, że prawdziwym kosztem umiejętności nie były zasoby poświęcone na ich zdobycie, a zdolności które można było zdobyć zamiast nich.

Ponieważ gracze mają różne koszty alternatywne, nie każdy w równym stopniu nadaje się do wszystkich zadań. Tu daje o sobie znać rola specjalizacji i współdziałania. Współpraca na wielką skalę pojawia się w wielu grach MMORPG, takich jak *World of Warcraft* i [EVE Online](#). W tytułach tych najważniejsze cele mogą być osiągnięte tylko dzięki współpracy dużej liczby różnorodnych postaci. Każdy członek grupy specjalizuje się we wspieraniu mocnych lub w równoważeniu słabych stron innych postaci, co prowadzi do powstania zawiłej sieci współzależności.

Kolejną ważną formą współdziałania jest handel. W grach MMORPG dzięki interakcjom setek tysięcy (jeśli nie milionów) graczy szybko wykształcił się rozbudowany system barteru i wymiany pieniężnej. Gracze uczą się, mogąc na własnej skórze doświadczyć zalet podziału pracy. Co najlepsze, zalety specjalizacji i handlu są tu widoczne lepiej niż w niektórych zwykłych wymianach rynkowych, których ekonomiczna logika wydaje się zbyt abstrakcyjna.

Gry pokazują to, co najlepsze w przedsiębiorczości. Gracze tworzą i kontrolują wirtualne światy, jednocześnie ucząc się pokonywać przeszkody dzięki kreatywnemu myśleniu. Przedsiębiorcy robią to samo, kiedy zarządzają czynnikami produkcji, ciągle starając się w najlepszy sposób zaspokoić potrzeby konsumentów. Dlatego to, że branża gier rozwija się i wprowadza innowacje podobnie jak Dolina Krzemowa i inne

centra przedsiębiorczości, nie powinno nikogo dziwić. W końcu jedno wiąże się z drugim.

Przedstawienie konwentów poświęconych grom jako odzwierciedlenia podstaw ekonomii jest tylko jednym z pomysłów na wykorzystanie popularności gier w edukacji ekonomicznej. Wraz z rozwojem tej branży z pewnością pojawi się więcej takich okazji. Powinniśmy być gotowi, by pokazać graczom, że upragnione przez nich doświadczenia nie sprowadzają się tylko do rozrywki, ale wiążą się z ekonomią.