

# Granie ergatyczne, czyli konsekwencje upodobnienia rozgrywki do pracy. *Diablo III* jako przypadek „gry zgamifikowanej”

**MATEUSZ KOMINIARCZUK**

*Uniwersytet Warszawski*

## **Abstract**

Ergatic play, or the consequences of work-like gameplay. A case study of *Diablo III* as a “gamified game”

*Gamification is most often thought of as an application of game mechanics and design in non-game contexts. Because of that, the notion of gamification of games seems absurd. However, it is useful in understanding modern game design strategies. To find a possible example, we need look no further than Diablo III, a popular Action RPG by Blizzard Entertainment. This paper discusses a short case study of gamified gameplay in Blizzard’s bestseller, and identifies a possible cause of this process utilizing the concept of ergatic play (based on playbour proposed by Julian Kücklich).*

**KEYWORDS:** *gamification, ergatic play, gameplay, game design, online games*

*Praca stała się zabawą, a zabawa – pracą:  
Toczą się po ziemi kości, z kart się sypią wióry,  
Nic nie znaczy ten, kto nie gra, ci co grają – tracą,  
Ale nie odróżnić w ciżbie, który z nich jest który.*

Jacek Kaczmarski, 1990

## 1. Wprowadzenie

Narzekania na wypalenie i przejmujące poczucie bezcelowości wkładanego wysiłku, żądania podwyższenia wynagrodzeń i groźby odejścia w razie niezrealizowania wysuwanych postulatów – to nie zapis niedoli pracowniczej, ale wybór typowych wypowiedzi z forów poświęconych *Diablo III* bestsellerowej grze firmy Blizzard Entertainment (2012, 2014)<sup>1</sup>. Wśród graczy za najwyższą wartość bezspornie uznawana jest „wydajność” mierzona w rzadkich (legendarnych) wirtualnych przedmiotach i walutach oraz punktach doświadczenia zdobywanych w ciągu godziny gry. Na forach mnożą się narzekania na „marnujące czas” rozwiązania wprowadzane przez twórców oraz oskarżenia o nieuczciwą przewagę, często połączone z wnioskami o ukaranie graczy posądzanych o oszustwo. Sporadycznie ktoś zauważy, że przecież to tylko gra i jej celem powinna być przyjemność, jakkolwiek czerpana – tego rodzaju głosy giną jednak w zalewie bardziej jednolitych wypowiedzi.

Jakim sposobem dyskusje o grze komputerowej w tak znacznym stopniu przesiąkły językiem pracy i rywalizacji? Co utrzymuje graczy przy komputerach i jakie przełożenie mogą mieć podobne postawy na ogólny status zabawy? Poniższe studium przypadku *Diablo III*<sup>2</sup> ujawnia stopniowe nadbudowywanie na grze rozwiązań zbieżnych ze strategią gamifikacyjną. Przeprowadzona analiza poparta jest kilkuset godzinami aktywnej gry (w różnych trybach), obserwacji i rozmów z innymi graczami, jak również ponad trzyletnim śledzeniem oficjalnych i fanowskich forów poświęconych *Diablo III* (szczególnie forów Battle.net i DiabloFans). W celu lepszego uchwycenia zachodzącego

<sup>1</sup> Przyjęty przez Blizzard Entertainment model wydawniczy zakłada stopniowe wprowadzanie w kolejnych bezpłatnych, obowiązkowych aktualizacjach nawet dużych zmian w grze. *Diablo III* nie można też w pełni oddzielić od rozszerzenia – *Reaper of Souls* (2014), w skrócie *RoS*. Z pełnym zakresem zmian w *Diablo III* od maja 2012 roku można się zapoznać dzięki *Patch Notes* (dostępnym również w wersji polskiej: <<http://eu.battle.net/d3/pl/game/patch-notes/>>).

<sup>2</sup> O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie spostrzeżenia i diagnozy formułowane w artykule dotyczą komputerowej, konsumenckiej wersji gry przeznaczony na rynki zachodnie (głównie europejskie i amerykańskie), nie zaś wydania konsolowego (Blizzard Entertainment, 2013) ani wersji *free-to-play* opracowanej z myślą o rynkach wschodnioazjatyckich, zwłaszcza chińskim (2015). Niewykluczone przy tym, że rozwiązania wypracowane na potrzeby chińskiego wydania *Diablo III* zostaną w przyszłości przyjęte także w innych regionach dystrybucji.

procesu, proponowane są trzy kategorie opisowe: proceduralnej przewidywalności (*procedural predictability*), grania ergatycznego (*ergatic play*, inaczej *playbour*) oraz rozgrywki zgamifikowanej (*gamified gameplay*)<sup>3</sup>. Szczególne rozwiązania organizujące rozgrywkę, m.in. system osiągnięć i doświadczenia konta (w odróżnieniu od doświadczenia postaci), rozpoznawane są jako meta-gry (metagames; por. Huotari i Hamari, 2012a, s. 19–20).

## 2. Podstawy rozgrywki w *Diablo III*

Gry z serii *Diablo* należą do gatunku ARPG<sup>4</sup>; do ich opisu bywają także stosowane określenia: *hack and slash*, *dungeon crawl* (szczególnie w odniesieniu do pierwszej części) oraz *loot hunt*<sup>5</sup>. Ważną cechą całego cyklu jest losowość, przejawiająca się m.in.: w kształcie poszczególnych poziomów, dostępnych zadaniach, rozlokowaniu i cechach przeciwników oraz przede wszystkim przyznawanych graczowi nagrodach – wirtualnej walucie i przedmiotach. Choć nominalnym celem poszczególnych gier w cyklu jest pokonanie tytułowego przeciwnika<sup>6</sup>, wielu graczy kontynuuje rozgrywkę długo po ukończeniu głównej historii, traktując ją za ledwie jako pretekst albo wręcz przeszkodę na drodze do „właściwej gry” cechującej się proceduralną przewidywalnością. Ogólny schemat rozgrywki w serii *Diablo* można wyrazić formułą: „zabijaj potwory, aby zdobyć przedmioty, dzięki którym pokonasz potężniejszych przeciwników, co umożliwi zdobycie jeszcze lepszego sprzętu”. Formuła ta pozostaje prawdziwa niezależnie od etapu rozgrywki i osiągniętego poziomu oświadczenia, co pozwala uznać poszukiwanie skarbów za dominantę proceduralną gry.

W *Diablo III* możliwa jest gra w jednym z kilku trybów, określanym w trzech krokach przy tworzeniu postaci:

<sup>3</sup> Wymienione terminy anglojęzyczne, z wyjątkiem *playbour* (Kücklich, 2005), są propozycją autorską. O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie cytaty z tekstów w języku angielskim podawane są w przekładzie własnym.

<sup>4</sup> Skrót od *action roleplaying game*, odmiana gier komputerowych łącząca cechy gier akcji (zwłaszcza w aspekcie rozstrzygnięcia w czasie rzeczywistym) i RPG, często kładąca nacisk na walkę i elementy zręcznościowe.

<sup>5</sup> *Hack and slash* – „siecz i rąb”, wywiedzione z żargonu graczy RPG określenie na styl gry kładący nacisk na walkę; *dungeon crawl* – „łażenie po lochach”, podobna pod względem pochodzenia nazwa gier nastawionych na eksplorację zamkniętych obszarów (lochów, ruin, statków kosmicznych i innych); *loot* lub *item hunt* – „poszukiwanie skarbów”, określenie podkreślające nastawienie gry na wyposażenie postaci, inaczej łupy (*loot*).

<sup>6</sup> Dotyczy to również wydanych przez Blizzard Entertainment rozszerzeń, co widać w podtytułach: *Lord of Destruction* (2001) i *Reaper of Souls* (2014). Por. także informacje na pudełku z grą *Diablo III* i na stronie umożliwiającej jej nabycie: <<http://eu.battle.net/d3/pl/purchase>>.

1. tryb normalny<sup>7</sup> (*softcore* – śmierć postaci tylko na chwilę przerywa grę) lub hardkorowy (*hardcore* – śmierć postaci jest nieodwracalna);

2. tryb domyślny/niesezonowy (myląco określane również jako „normalny”) lub sezonowy (*seasonal* – umożliwia stworzenie postaci bez dostępu do zgromadzonych wcześniej przedmiotów i doświadczenia, a także uzyskanie sezonowych nagród i uczestnictwo w specjalnym rankingu; opcja wprowadzona w wersji 2.1 i rozwijana w kolejnych aktualizacjach);

3. tryb kampanii (*campaign* – tryb fabularny podzielony na akty; seria zadań wykonywanych w z góry określonej kolejności, z wyraźnym początkiem i zakończeniem) lub przygodowy (*adventure* – tryb swobodnej rozgrywki odblokowywany po ukończeniu kampanii którąś z postaci, dostępny wyłącznie dla nabywców rozszerzenia *RoS*).

Jedynie ostatni z wymienionych wyborów może być dowolnie zmieniany pomiędzy sesjami gry. Po zakończeniu każdego kilkumiesięcznego sezonu biorące w nim udział postaci (oraz sezonowe przedmioty) automatycznie przechodzą do puli domyślnej, jednak transfer ten nie może zostać przyspieszony, odroczony ani odwrócony. Istnieje również możliwość gry wieloosobowej, przy czym z uwagi na wymóg ciągłego połączenia z serwerami *Battle.net*, w *Diablo III* jest to wybór doraźny – w każdej chwili można sformować maksymalnie czteroosobową drużynę do wspólnej gry.

Niezależnie od obranego trybu, podstawą rozgrywki pozostaje walka z niekończącymi się przeciwnikami i okazjonalnymi bossami. W toku gry gracze zdobywają wirtualne przedmioty, złoto i punkty doświadczenia warunkujące rozwój postaci – doznanie tyleż angażujące, co powtarzalne. Inaczej niż podzielona na wyraźne segmenty kampania, której zresztą towarzyszy, poszukiwanie łupów nie ma końca. Choć treści w grze (zadania, plansze, przeciwnicy i nagrody) generowane są przynajmniej częściowo losowo, jej procedury pozostają niezmiennie i przewidywalne. Ze względu na to wpływ graczy na wynik gry (uzyskiwane nagrody) jest minimalny i sprowadza się do wydajności – tego, jak często program będzie generował kolejne łupy. Prawdopodobnie to właśnie – w połączeniu z prawie dwuletnim (2012–2014) funkcjonowaniem domu aukcyjnego sprzyjającego przeliczaniu czasu gry na wirtualną lub rzeczywistą walutę – doprowadziło do postrzegania gry jako aktywności bliższej pracy niż rozrywce.

---

<sup>7</sup> Ten i inne terminy w oparciu o wersję oryginalną oraz oficjalną polską lokalizację gry.

### 3. *Playbour* i granie ergatyczne

Julian Kücklich (2005) zaproponował *playbour* jako nazwę opisującą różnorodne praktyki gry zbliżone do wykonywania pracy, „formę hybrydową” będącą wyrazem „zmieniającej się relacji pracy i zabawy w przemyśle rozrywkowym”. Zaliczył ją przy tym do produktywnych rozrywek (*productive leisures*) – czynności wykonywanych dla przyjemności, ale związanych z wytwarzaniem dóbr (tamże). Pomysł Kücklicha można wiązać z kreatywnym stylem odbioru gier (Urbańska-Galanciak, 2009, s. 224–228) lub kulturą prosumpcji (por. Siuda, 2012), brakuje jednak przyjętego polskiego odpowiednika samego terminu. Trzeba pamiętać, że o ile początkowo pojęcie *playbour* dotyczyło modowania, z czasem rozszerzyło swój sens i nie ogranicza się już do „produkcji”. Dwa spotykane przekłady *playbour* to opisowa „praca przez zabawę” oraz literacka „graca”<sup>8</sup>. W ich miejsce proponowany jest nowy termin: granie ergatyczne (*ergatic play*), od greckiego *ergátēs* – „robotnik, pracownik”.

O graniu ergatycznym można mówić w każdej sytuacji, w której uczestnictwo w grze zbliża się do wykonywania pracy – produktywny *playbour* opisywany przez Kücklicha byłby tylko jedną z odmian tego zjawiska. Inną jego formą będą *grind* lub *farmining* (Goggin, 2011) i powiązane z nimi „biegi” lub „trasy” (*runs*), czyli wielokrotne powtarzanie jakiejś procedury w grze – praktyka bardzo rozpowszechniona wśród grających we wszystkie odsłony serii *Diablo* ze względu na ograniczoną przestrzeń gry i niektóre rozwiązania (na przykład ograniczenie dostępności danego przedmiotu do jednego aktu). O ile też moderzy i amatorzy projektowania plansz tworzą treści do gry, a farmerzy wydobywają wirtualne dobra, o tyle wszyscy gracze rezygnujący z gry w pojedynkę na rzecz rozgrywki wieloosobowej poniekąd stają się treścią dla siebie nawzajem. Ergatyczność gry wynika wówczas z dobrowolnego zajmowania ról przeciwników, rywali i partnerów, z czego korzyści czerpią nie tylko użytkownicy, ale przede wszystkim usługodawcy (w tym wypadku – Activision Blizzard). W sytuacji gry sieciowej nie można również zapominać o jej potencjale rekrutacyjno-reklamowym i wzajemnym motywowaniu się do dalszej wspólnej gry.

Nawet pomimo monotonii, wysiłku i ewentualnych perspektyw zarobkowych, większość oddających się rozgrywce ergatycznej zachowuje poczucie

---

<sup>8</sup> „Graca” to nieudana kalka angielskiego pojęcia zastosowana przez Jacka Dukaja w minipowieści *Linia oporu* z tomu *Król Bólu* (2010, s. 43–44). *Playbour* w rozumieniu Dukaja jest kategorią aż zbyt szeroką, przypominającą gamifikację w ujęciu Radosława Bomby (2012). Oprócz tego zaproponowany przez pisarza przykład częściowo zatracza oryginalne skojarzenie ze swobodną zabawą (*play*), a ponadto wywołuje liczne niepożądane asocjacje – nie tyle z „grą” i „pracą”, co raczej z „gratami”, „gratką” albo „gracą” (narzędziem rolniczym lub murarskim).

uczestnictwa w grze (Kücklich, 2005). Nierzadkie są też deklaracje czerpania swoistej przyjemności nawet z długotrwałego *grindu* (por. Goggin, 2011, s. 364; Skok, 2013, s. 236) – grając w *Diablo III* autor również miał podobne doświadczenia. Próbę psychologicznego wyjaśnienia podobnych „paradoksalnych zachowań graczy” podjęła Katarzyna Skok (2013), jej analiza nie wyczerpuje jednak zagadnienia. Co ma skłaniać graczy do długotrwałego kontynuowania rozgrywki i podejmowania określonych działań, a zwłaszcza do poszukiwania i angażowania współgraczy? Wyjaśnień trzeba szukać nie tylko w psychice odbiorców, ale również w projekcie gry, szczególnie w systemach organizujących doświadczenie nadbudowywanych na podstawowym schemacie rozgrywki.

#### 4. Podstawy gamifikacji

Jeżeli przyjmiemy, że gamifikacja to wyłącznie „zastosowanie mechanizmów i rozwiązań znanych z gier cyfrowych w przestrzeniach i praktykach społecznych, które wcześniej nie miały nic wspólnego z grami” (Bomba, 2012, s. 67)<sup>9</sup>, to same gry nie mogą być „gamifikowane”. Uważna lektura publikacji poświęconych tej strategii (zarówno krytycznych, jak i promujących ją) skłania do zajęcia innego stanowiska.

W wielu definicjach gamifikacji podkreśla się jej cel: „promowanie uczestnictwa i zaangażowania” poprzez „zmianę ludzkich zachowań” (Bunchball, 2010, s. 2), „angażowanie użytkowników i rozwiązywanie problemów” (Zichermann i Cunningham, 2011, s. XIV) i podobnie. „Zaangażowanie” jest przy tym utożsamiane z motywacją do działania (pracy, nauki czy innej aktywności) i lojalnością względem firmy, produktu lub usługi. *Gamification 101* podaje sześć mechanizmów<sup>10</sup>, które mają odpowiadać na różne ludzkie potrzeby i w ten sposób angażować poddawanych gamifikacji: punkty, poziomy, wyzwania, wirtualne dobra, rankingi i podarunki (Bunchball, 2010, s. 2, 9–10; por. Bogost, 2011a, 2011b, s. 2; Zichermann i Cunningham, 2011, s. 1, 36).

Wymienione metody wpływają raczej na postrzeganie aktywności przez uczestników, niż zmieniają znacząco jej podstawy (Robertson, 2010; Zichermann i Cunningham, 2011, s. XV; Huotari i Hamari, 2012a, s. 19–21; Kelly,

---

<sup>9</sup> Podobną definicję gamifikacji podają również Deterding i in. (2011), wg których gamifikacja to „zastosowanie elementów projektowania gier w kontekstach pozagrywych”, w oryginale: "the use of game design elements in non-game contexts" (tamże, s. 2).

<sup>10</sup> Radosław Bomba również pisze o „mechanizmach” – „grywalizacji”, „punktyfikacji” i „eksploracji” – w jego ujęciu są to jednak odmiany samej gamifikacji (Bomba 2012, s. 88).

2012). „Punkty, poziomy i temu podobne to zaledwie sygnały zapewniające strukturę i mierzące progres w ramach systemu” – jak pisze Ian Bogost (2011b, s. 2) w ślad za Robertson (2010) – nie zaś „podstawowe mechanizmy gier” (Bogost, 2011b, s. 2; por. Zichermann i Cunningham, 2011, s. 36). Nie są to ani specyficzne, ani nawet wspólne cechy gier komputerowych (por. Huotari i Hamari, 2012a, s. 19). Ze względu na to wiązanie gamifikacji z grami jest w najlepszym razie mylące, a wykluczanie „gamifikacji gier” – pochopne.

Właściwym growym prototypem gamifikacji są nie „gry jako takie”, lecz social games (por. Zichermann i Cunningham, 2011, s. 23–24), sama gamifikacja może więc zostać przedefiniowana jako „zastosowanie mechanizmów i rozwiązań szczególnie popularnych w *social games* w innych przestrzeniach i praktykach społecznych w celu budowania lojalności i zaangażowania”. W tym rozumieniu gamifikować można dowolny produkt czy usługę – także grę<sup>11</sup>. Z takiej perspektywy przyjrzymy się *Diablo III*.

## 5. Gra zgamifikowana?

Aby określić, na ile (jeśli w ogóle) *Diablo III* ulega gamifikacji, trzeba zestawić stan aktualny gry (sierpień 2015) z jej stanem wyjściowym (maj 2012). W tym celu przyporządkowano poszczególne elementy rozgrywki do „mechanizmów gier” wymienianych w dwóch podręcznikach gamifikacji: *Gamification 101* (Bunchball, 2010, s. 2, 9–10) i *Gamification by Design* (Zichermann i Cunningham, 2011, s. 36–72) z odnotowaniem tendencji zmian, jakie w nich zachodzą od premiery podstawowej wersji gry.

### 5.1. Punkty i waluty

Jako punkty w *Diablo III* wyrażane są: doświadczenie (warunkujące rozwój postaci), wirtualna waluta (złoto zebrane przez gracza, konieczne do korzystania z niektórych funkcji gry, choćby naprawy ekwipunku czy odblokowywania dodatkowego miejsca na przedmioty w skrzyni dzielonej przez wszystkie

---

<sup>11</sup> To samo postulują Huotari i Hamari (2012a, s. 20), choć nie podają przykładów na poparcie tej akurat tezy, ograniczając się do wskazania na istnienie „meta gier” (*meta games*). Tutaj to określenie stosowane jest nie tylko jako nazwa zewnętrznych wobec oprogramowania rozrywkowego platform, jak *Steam Valve*, lecz przede wszystkim zintegrowanych z grą rozwiązań projektanckich, które nie przekładają się bezpośrednio na mechanikę samej gry (np. na osiągnięty wynik czy skuteczność postaci) i funkcjonują niejako równolegle do niej. Tym samym metagry w rodzaju systemu osiągnięć (w podobnych formach stosowane w wielu zupełnie różnych tytułach) mogą angażować graczy na innym poziomie, przydając ich działaniom dodatkowego sensu.

postaci przypisane do danego konta i trybu gry), a także zdobyte osiągnięcia (*achievements* funkcjonujące jako rodzaj meta gry). Jako formę waluty można traktować również gromadzone w dużej liczbie klejnoty (*gems*) i inne materiały służące do tworzenia przedmiotów (*crafting materials*). Mierzone są również – łącznie i dla poszczególnych postaci na koncie – liczba pokonanych przeciwników i czas spędzony w grze.

Wszystkie te elementy były obecne już od premiery i zostały zachowane do tej pory; w międzyczasie wprowadzono kolejną walutę – krwawe odłamki (*blood shards*) – oraz dodatkowe informacje o całkowitym zebranych przez gracza złocie i liczbie ukończonych w trybie przygodowym zleceń (*bounties*) i szczelin (*rifts*). Jeszcze bardziej znaczące było wprowadzenie tzw. doświadczenia mistrzowskiego (*paragon experience*), zdobywanego po osiągnięciu maksymalnego poziomu daną postacią. W odróżnieniu od zwykłego doświadczenia (reprezentowanego w interfejsie przez pomarańczowy pasek), zabarwione na niebiesko doświadczenie mistrzowskie (podobnie jak złoto) gromadzone jest na użytek wszystkich przypisanych do konta postaci w tym samym trybie rozgrywki, a nie tylko aktualnie wykorzystywanego awatara. Ze względu na to czas poświęcony na aktywną grę zawsze przekłada się na rozwój postaci i konta, a więc przynosi graczowi zysk niezależnie od powodzenia w innych obszarach rozgrywki – nawet w trybie hardkorowym.

## 5.2. Poziomy i pomiar postępu w grze

Progres w *Diablo III* początkowo mierzono na cztery główne sposoby: poprzez etapy kampanii (cztery akty podzielone na zadania, *quests*), ukończone poziomy trudności (cztery kolejne w rosnącym porządku: normalny – *Normal*, koszmarny – *Nightmare*, piekielny – *Hell*, oraz inferno – *Inferno*), poziom doświadczenia postaci (z segmentowanym paskiem postępu jako częścią interfejsu i 60. poziomem jako maksymalnym, warunkującym dostęp do inferna) i stopień skompletowania osiągnięć (łącznie i z podziałem na kategorie, jak Eksploracja czy Wyzwania). Zdobywanie wszystkich osiągnięć wymaga wielokrotnego powtarzania gry różnymi postaciami w poszczególnych trybach. Pobocznie progres mierzy rozwój rzemieślników (*artisans*) reprezentujących w świecie gry niektóre usługi dostępne graczowi – przypisanych do konta i trybu gry, ale nie do postaci.

Poszczególne wymienione elementy zostały z czasem rozbudowane, z dwoma zastrzeżeniami. Po pierwsze, twórcy wycofali się z konsekwentnych poziomów trudności na rzecz dynamicznego i regulowanego przez gracza systemu niebędącego tak wyraźnym wyznacznikiem postępu. Z kolei



maksymalny poziom z oznaki ukończenia gry został zredukowany do progu gry końcowej (*endgame*), uznawanej często za „właściwą grę”, droga do której postrzegana jest jako rozbudowany samouczek<sup>12</sup>. Wprowadzono również wspomniane wcześniej poziomy mistrzowskie, zdobywane (bez górnego limitu) podczas gry dowolną postacią po osiągnięciu maksymalnego poziomu doświadczenia.

Wraz z wprowadzeniem trybu przygodowego w rozszerzeniu *Diablo III: Reaper of Souls* (wersja 2.0), system postępu przypisany do kampanii stracił na znaczeniu. Aby wypełnić powstałą lukę w projekcie, twórcy gry w kolejnych aktualizacjach (2.1, 2.2, 2.3) rozwijają alternatywny, bardziej otwarty system oparty na gromadzonych osiągnięciach i rywalizacji o pozycje w rankingach. Szczególnie widoczne jest to w wyznaczających zadania dla graczy rozdziałach (*chapters*) będących częścią interfejsu postępów sezonowych (*season journey*) wprowadzonego w aktualizacji 2.3.

### 5.3. Wyzwania i zadania

W *Diablo III* od premiery doraźne cele wyznaczają graczowi głównie zadania, z których złożona jest kampania, oraz opcjonalne, losowo umieszczone na planszy zadania poboczne – wydarzenia (*events*) odkrywane w niektórych obszarach w toku gry. Dodatkową warstwę organizacji zapewnia system osiągnięć. W mniejszej skali zbliżoną funkcję pełnią również drobne komunikaty audiowizualne sygnalizujące pomniejszych, powtarzalnych dokonań, na przykład zniszczenie kilkunastu obiektów w krótkim czasie („zniszczenie” – *destruction*), zabicie wielu przeciwników jednym ciosem („potężny cios” – *mighty blow*) albo przeżycie walki mimo niskiego poziomu zdrowia („przeżycie” – *survival*).

W kolejnych aktualizacjach wszystkie wymienione elementy zostały zachowane, a jedynie rozwinięte i dostosowane do innych zmian (m.in. do bardziej rozbudowanych wydarzeń w aktualizacji 2.0 dołączono również ustandaryzowane „przekłete skrzynie” i „przekłete kapliczki” – *cursed chests/shrines*). Ponadto w aktualizacji 1.0.5 wprowadzono specjalne wydarzenie – Infernalną Maszynę (dostosowaną później do zmian wprowadzonych w rozszerzeniu *RoS*). Wzięcie udziału w tym wydarzeniu wymaga nie tylko osiągnięcia maksymalnego poziomu doświadczenia, ale również poświę-

---

<sup>12</sup> Wśród czynników decydujących o takim postrzeganiu maksymalnego poziomu mogą decydować niedostępne inaczej składowe gry, takie jak: poziomy mistrzowskie, niektóre przedmioty legendarne i zestawy klasowe oraz klucze do głębszych szczelin (*greater rifts*).

cenia przynajmniej kilku sesji gry na skompletowanie zestawów kluczy zapewniających jednorazowy dostęp do potężniejszych bossów (*uber bosses*) zapewniających specjalną nagrodę.

Bardziej przystępne dla graczy są zadania będące podstawą trybu przygodowego:

1. zlecenia (*bounties*) – przypisane do poszczególnych aktów zadania określane przy rozpoczęciu sesji w trybie przygodowym, wynagradzane szansą na zdobycie przedmiotów ze z góry określonej listy oraz (przed aktualizacją 2.3) fragmentami kluczy szczeliny – *rift keystone fragments*;

2. szczeliny nefalemów (*nephalem rifts*) – losowo generowane i wypełniane potworami obszary, w których pokonanie określonej liczby przeciwników pozwala na przywołanie bossa. Pokonywanie szczelin pozwala na zdobycie kluczy do głębokich szczelin. Niepowtarzalność środowiska (kształtu poziomów i kombinacji przeciwników) wprowadza zróżnicowanie w doświadczenie graczy, jednak samo w sobie nie umniejsza proceduralnej przewidywalności;

3. głębokie szczeliny (*greater rifts*) – wprowadzone w aktualizacji 2.1, nieskończenie skalowalne i pokonywane na czas lochy będące podstawą oficjalnego rankingu (patrz dalej). W głębokich szczelinach nagrody (poza punktami doświadczenia) zapewnia jedynie boss. Odzwierciedla to styl gry najbardziej zaangażowanych graczy, ignorujących większość łupów z potworów w celu zwiększenia wydajności mierzonej w punktach doświadczenia i liczbie zdobytych przedmiotów legendarnych.

Tryb sezonowy obejmuje jeszcze dwie inne kategorie wyzwań i celów. Podboje (*conquests*) to nazwa dla bardziej wymagających, przypisanych do sezonu osiągnięć powiązanych z systemem rankingowym, dzięki czemu trafiają do bardziej zaangażowanych graczy zainteresowanych intensywną rywalizacją w ramach całego serwera. Rozdziały będące miarą postępu sezonowego od wersji 2.3 stanowią projektową hybrydę osiągnięć i kampanii. Wyznaczają one nawet mniej zaangażowanym graczom cele do zrealizowania w ciągu sezonu, w zamian za co przyznawane są w nagrodę sezonowe elementy ozdobne.

## 5.4. Wirtualne dobra i usługi

Kategoria kluczowa dla ARPG. W *Diablo III* wirtualne dobra – poza opisanymi wcześniej walutami – to przede wszystkim przedmioty umożliwiające wyposażenie postaci. Jako usługi trzeba traktować dom aukcyjny oraz możliwość wytwarzania, kupowania, naprawiania i ulepszania (za pośrednictwem rzemieślników) określonych przedmiotów. Osobno można wyróżnić opcje wizualne pozwalające na indywidualną ekspresję, jak wybór typu (klasy) i płci awatara, barwienie przedmiotów i modyfikacje sztandaru gracza (związane z osiągnięciami). Kontakt z innymi graczami ułatwiają wbudowane kanały czatowe, listy niedawnych współgraczy i znajomych.

Spośród wymienionych usług zrezygnowano jedynie z domu aukcyjnego (uznanego za niezamierzony surogat gry); pozostałe rozwinięto, szczególnie opcje wizualne i społecznościowe. W rozszerzeniu *Reaper of Souls* w postaci nowego rzemieślnika – wieszczki (*Mystic*) gracze uzyskali dodatkowe narzędzia indywidualizacji postaci, m.in.: możliwość dowolnego zmieniania koloru i modelu przedmiotów (tzw. transmogrifikację – *transmogrification*)<sup>13</sup> oraz poprawy jakości wyposażenia. Poza zwiększeniem kontroli nad grą (zarówno od strony wizualnej, jak i mechanicznej), przyjęte przez twórców rozwiązania równocześnie przybierają formę metagier opartych na kolekcjonowaniu, wspierających podstawowy dla ARPG schemat poszukiwania skarbów.

Inne postaci niezależne wprowadzone w trybie przygodowym pozwoliły na dalsze zwiększenie kontroli nad grą poprzez zakup losowych przedmiotów wybranego typu w zamian za krwawe odłamki (*blood shards gamble*) i możliwość potencjalnie nieograniczonego ulepszania klejnotów legendarnych (zdobywanych w głębokich szczelinach). Ponadto poziomy mistrzostwa i wprowadzona w wersji 2.3 Kostka Kanaiego (*Kanai's Cube* – nowy rzemieślnik dostępny wyłącznie w trybie przygodowym) umożliwiły częściowe uniezależnienie współczynników postaci od posiadanego ekwipunku i szczęścia w niekończącym się poszukiwaniu skarbów. Oprócz tego wprowadzono społeczności (*communities*), ogłoszenia (*broadcasts*) i w aktualizacji 2.2 – szafę (*wardrobe*) ułatwiającą zarządzanie elementami ozdobnymi, takimi jak: ramki portretów, proporce, zwierzaki i skrzydła. Podobnych ozdobników stale przybywa – o ile wcześniej stanowiły bonus jedynie dla lojalnych klientów (korzystających z przedsprzedaży oraz nabywców innych gier lub wersji ekskluzyw-

---

<sup>13</sup> Ciekawym efektem tej opcji było wykształcenie się społeczności wykorzystujących *Diablo III* jako przestrzeń zabawy w strojenie postaci wg schematu tzw. *dress-up games*, tu będącej minigrą zintegrowaną ze źródłową formułą nieskończonego poszukiwania skarbów. Przykładem tego rodzaju aktywności jest wątek *Show Off Your Transmog!* na forum *Diablofans*, <<http://www.diablofans.com/forums/diablo-iii-general-forums/diablo-iii-general-discussion/86100-show-off-your-transmog>>.

nych i kolekcjonerskich), o tyle kolejne aktualizacje promują za ich pomocą grę sezonową.

Znaczenie ma także sposób prezentacji uzyskiwanych przez graczy nagród. Twórcy wielokrotnie porównywali znajdowanie i identyfikowanie przedmiotów do „niespodzianek” i „rozpakowywania prezentów”, jakkolwiek w praktyce wiązało się to raczej ze żmudną procedurą. W wyniku wprowadzonych zmian, obecnie wyraźnie najrzadsze, najpotężniejsze przedmioty i nagrody za zlecenia – skrytki horadrimów (*horadric cache*) wyraźnie odróżniają się od innych znalezisk pozbawionych upominkowej otoczki. W połączeniu z niemożnością przekazywania przedmiotów innym graczom, częściowo niweluje to perspektywę zarobkową i postrzeganie wirtualnych dóbr jako „zapłaty” lub „inwestycji”.

### 5.5. Rankingi i rywalizacja

Podstawowe *Diablo III* nie posiadało żadnych form oficjalnej, sformalizowanej rywalizacji wbudowanych w grę poza niespecyficznymi i dostępnymi jedynie z zewnątrz (na oficjalnej stronie gry) stronami profilowymi z podstawowymi informacjami o postępach (patrz. 5.1 i 5.2). W odpowiedzi na to powstały czerpiące z profilu fanowskie rankingi, na przykład *DiabloProgress* i *Diablo 3 Ladder*. Pomimo wielokrotnych zapowiedzi, w momencie premiery gra pozbawiona była także jakiegokolwiek trybu PvP (*player vs. player*)<sup>14</sup>.

Oficjalne aktualizacje wprowadziły rudymetarną formę PvP (wersja 1.0.7. dodała do gry potyczki – *brawling*) i możliwość porównywania postępów z innymi graczami w ramach klanu lub społeczności (2.0). Ostatecznie twórcy zrezygnowali jednak z rozwijania PvP na rzecz rywalizacji PvE (por. Keefer, 2014; Karmali, 2015). Aktualizacja 2.1 wiązała się z rozpoczęciem pierwszego sezonu oficjalnych rozgrywek rankingowych, promujących regularne powracanie do gry m.in. poprzez sezonowe osiągnięcia (w tym podboje), wcześniejszy dostęp do poszerzonej puli przedmiotów i możliwość zdobycia elementów ozdobnych pozbawionych wpływu na stan i przebieg gry.

Ze względu na rozwijany system postępu sezonowego naśladujący podstawowe osiągnięcia i kampanię, a także rozdawane w formie nagród coraz liczniejsze elementy ozdobne, sezony spełniają w projekcie *Diablo III* wielorakie funkcje. Z jednej strony organizują cykl aktualizacji, ściśle powiązanych z sezonami, z drugiej – odpowiadają na potrzeby graczy znajdujących spełnie-

---

<sup>14</sup> PvP, czyli gra nastawiona na konfrontację z ludzkim przeciwnikiem, w odróżnieniu od PvE (patrz dalej).

nie w rywalizacji. Z jeszcze innej strony poprzez nagrody kosmetyczne służą podtrzymaniu zainteresowania także mniej zaangażowanych graczy (*casual players*), zwiększając szanse nabycia przez nich kontynuacji gry.

## 5.6. Podarunki i wsparcie

*Diablo III* jest z założenia grą PvE (*players vs. environment*)<sup>15</sup>, kooperacja jest więc koniecznością. Początkowo była związana z możliwością swobodnego przekazywania złota i przedmiotów między graczami. Do gry wieloosobowej zachęcały głównie niechęć do powtarzania konkretnych obszarów i kolejnych zadań składających się na kampanię<sup>16</sup> oraz niedostępność części osiągnięć poza grą drużynową.

Zmiany wprowadzone w aktualizacji 2.0 ograniczyły wymianę dóbr: wszystkie waluty (w tym klejnoty i składniki rzemieślnicze) zostały przypisane do konta, a przekazywanie przedmiotów legendarnych stało się możliwe tylko dla współgraczy i jedynie przez ograniczony czas. Równocześnie wprowadzono liczne premie za wspólną grę, m.in. korzystniejszy stosunek obrażeń zadawanych przez postaci graczy do wytrzymałości potworów oraz wzrost indywidualnych korzyści (bez elementu rywalizacji o nagrody ze względu na odrębność łupów). Z tych powodów gra w grupie jest najlepszym rozwiązaniem dla graczy na dowolnym etapie.

Korzyści wynikające ze wspólnej gry są na tyle duże, że wśród grających w *Diablo III* występuje zachowanie paradoksalne nieopisywane przez Katarzynę Skok (2013) – tzw. *multiboxing*. Strategia ta polega na równoczesnej grze jednej osoby na kilku kontach na podzielonym ekranie, szczególnie w pełnej drużynie złożonej z czterech niemal identycznych awatarów. Celem podobnych praktyk ma być (legalne) osiągnięcie maksymalnej wydajności ze względu na premie związane z grą w grupie oraz wielokrotne zwiększenie szansy na uzyskanie konkretnych przedmiotów przy pełnej kontroli nad dokonywanymi wymianami, na co nie pozwala gra z innymi ludźmi.

---

<sup>15</sup> PvE, czyli gra przeciwko wirtualnemu środowisku, m.in. sterowanym przez komputer potworom.

<sup>16</sup> Praktyka przyspieszonego przeprowadzania innych przez grę określana jest w żargonie graczy jako *taxi*, przez skojarzenie z taksówkami. Podobnie maksymalizowanie tempa awansu postaci na wyższe poziomy doświadczenia funkcjonuje jako *power leveling* lub w spolszczeniu jako „levelowanie”.

## 6. Zakończenie

Jak widać po dokonanych zestawieniu, już podstawowa wersja *Diablo III* korzystała z wielu rozwiązań, które odpowiadają metodom postulowanym przez gamifikatorów. Część z nich wynika przy tym z dziedzictwa gatunkowego ARPG. Inne, jak system osiągnięć czy listy znajomych, więcej wspólnego mają z portalami społecznościowym i *social games*, a w niektórych wypadkach (rezygnacja lub umniejszenie kar za śmierć postaci) stanowią wyraźne odstępstwo od tradycji serii. Choć w przeciągu dwóch lat zrezygnowano z kilku takich mechanizmów, uznanych za długoterminowo szkodliwe dla gry, większość została rozbudowana w formie usług towarzyszących, zwiększających atrakcyjność podstawowego produktu poprzez rozmaite mini- i metagry (por. Huotari i Hamari, 2012a, s. 19–20).

Wprowadzane w kolejnych aktualizacjach zmiany w *Diablo III* zmierzają do poprawy interakcji z systemem i z innymi graczami, poprzez: regulację poziomu trudności dającą poczucie kontroli jak również stałą, nieprzytłaczającą (głównie pozytywną) informację zwrotną, elementy ozdobne sprzyjające indywidualnej ekspresji oraz promocję wspólnej gry i rywalizacji, a także narzędzia ułatwiające zrzeszanie się graczy. Inaczej: minimalizują ryzyko znudzenia i dążą do wywołania oraz podtrzymania doświadczenia optymalnego (por. Skok, 2013, s. 235–236, 245), wiążąc je jednocześnie z korzystnym z perspektywy producentów graniem ergatycznym: regularnym (w kilkumiesięcznych odstępach), intensywnym i społecznym, niezależnym od niepewnej motywacji wewnętrznej.

Gry od dawna nie są już jedynie rozrywką albo sztuką, lecz coraz częściej – przestrzenią lub narzędziem pracy, której miarą jest raczej „wydajność” niż „przyjemność”. Poprzez zastosowanie rozwiązań gamifikacyjnych opartych na schemacie poszukiwania skarbów twórcy *Diablo III* nie tyle odzyskują dla gry jej wymiar rozrywkowy, co raczej utwierdzają ten sposób myślenia i z każdą aktualizacją coraz mocniej ukierunkowują działania graczy. To jednak zaledwie jeden przypadek – podobną tendencję do wprowadzania i przesuwania akcentu w projektowaniu gier z podstawowej, nastawionej na przyjemność rozgrywki na poziom społeczny i metagrowy od kilku lat można dostrzec również w innych tytułach, zarówno dużych produkcjach sieciowych, jak i małych grach na urządzenia mobilne. Tym bardziej zjawisko to zasługuje na uwagę i dalsze badania mierzące do określenia jego zasięgu i konsekwencji.

## LITERATURA

- Bogost, I. (8 sierpnia 2011a). Gamification is Bullshit. Blog: *Videogame Theory, Criticism, Design*. Online: <[http://www.bogost.com/blog/gamification\\_is\\_bullshit.shtml](http://www.bogost.com/blog/gamification_is_bullshit.shtml)>.
- Bogost, I. (3 maja 2011b). Persuasive Games: Exploitationware, *Gamasutra*. Online: <[http://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive\\_games\\_exploitationware.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive_games_exploitationware.php)>.
- Bomba, R. (2012). Gamification. Jak rzeczywistość staje się grą cyfrową? W: A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (s. 67–90). Kraków: Wydawnictwo UJ.
- Bunchball (październik 2010). *Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior*. Online: <<http://www.bunchball.com/sites/default/files/downloads/gamification101.pdf>>.
- Bycer, J. (2013). Understanding the Siren Song of Achievements. Blog: *Game Wisdom*. <<http://game-wisdom.com/critical/understanding-the-siren-song-of-achievements>>.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. i Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining „Gamification”. W: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (s. 9-15). Online: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2181037.2181040>>.
- Fuchs, M., Fizek, S., Ruffino, P. i Schrape, N. (red.) (2014). *Rethinking Gamification*. Luneburg: Meson Press.
- Goggin, J. (2011). Playbour, farming and leisure, *ephemera* 11 (4), s. 357–368. Online: <<http://www.ephemerajournal.org/contribution/playbour-farming-and-labour>>.
- Hamari, J. i Eranti, V. (styczeń 2011). Framework for Designing and Evaluating Game Achievements. W: *Proceedings of DiGRA 2011: Think Design Play*. Online: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/framework-for-designing-and-evaluating-game-achievements/>>.
- Huotari, K. i Hamari, J. (2012a). Defining Gamification – A Service Marketing Perspective. W: *Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference* (s. 17-22) Online: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2393137>>.
- Huotari, K. i Hamari, J. (8 października 2012b). Defining Gamification. Blog: *Hamari, J.* Online: <<http://juhohamari.com/post/33158604130/gamification>>.
- Karmali, L. (21 sierpnia 2015). How Blizzard is building on Diablo's legacy to secure its future. *IGN UK*, Ziff Davis. Online: <<http://uk.ign.com/articles/2015/08/21/how-blizzard-is-building-on-diablos-legacy-to-secure-its-future>>.
- Keefer, J. (26 marca 2014). Diablo III Arena-Style PvP May Never Happen. *The Escapist*, Defy Media. Online: <<http://www.escapistmagazine.com/news/view/133265-Diablo-III-Arena-Style-PvP-May-Never-Happen>>.
- Kelly, T. (2012). Glossary: Gamification. Blog: *What Games Are*. Online: <<http://www.whatgamesare.com/gamification.html>>.
- Kücklich, J. (2005). Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry, *The Fibreculture Journal* 5. Online: <<http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>>.

- Robertson, M. (6 października 2010). Can't play, won't play. Blog: *Hide and Seek*. Online: <<http://hideandseek.net/2010/10/06/cant-play-wont-play/>>.
- Siuda, P. (2012). Mechanizmy kultury prosumpcji, czyli fani i ich globalne zróżnicowanie. *Studia Socjologiczne*, 52 (4), 109–132.
- Skok, K. (2013). Paradoks gracza, czyli co motywuje graczy do korzystania z gier online. *Homo Ludens*, 5 (1), 233–252. Online: <<http://ptbg.org.pl/HomoLudens/bib/147/>>.
- Urbańska-Galanciak, D. (2009). *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Zichermann, G. i Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*. Kanada: O'Reilly.

## LUDOGRAFIA

- Blizzard Entertainment (2012). *Diablo III*. [PC, gra sieciowa, wersja podstawowa oraz otwarta beta], Blizzard Entertainment: otwarta beta 21 kwietnia 2012, pełna wersja od premiery 15 maja 2012 do instalacji rozszerzenia 26 marca 2014.
- Blizzard Entertainment (2014). *Diablo III: Reaper of Souls*. [PC, gra sieciowa, rozszerzenie], Blizzard Entertainment: od 26 marca 2014 do 18 maja 2015.
- Blizzard North (1996). *Diablo*. [PC, wersja podstawowa], Blizzard Entertainment.
- Blizzard North (2000). *Diablo II*. [PC, wersja podstawowa], Blizzard Entertainment.
- Blizzard North (2001). *Diablo II: Lord of Destruction*. [PC, rozszerzenie], Blizzard Entertainment.

## ŹRÓDŁA PRZYKŁADÓW

- Diablo 3 Ladder*. Online: <[www.diablo3ladder.com](http://www.diablo3ladder.com)>.
- Diablo Evolution*. Online: <<http://www.diablo-evolution.net/>>.
- Diablo III Patch Notes*. Online: <<http://us.battle.net/d3/en/game/patch-notes/>>, wersja polska: <<http://eu.battle.net/d3/pl/game/patch-notes/>>.
- DiabloProgress*. Online: <<http://www.diabloprogress.com/>>.
- DiabloWiki*. Online: <<http://www.diablowiki.net/>>.
- Forum *Diablo III* na oficjalnej stronie *Battle.net* (US-EN, EU-EN i EU-PL). Online: <<http://us.battle.net/d3/en/forum/>>, <<http://eu.battle.net/d3/en/forum/>>, <<http://eu.battle.net/d3/pl/forum/>>.
- Forum strony *DiabloFans*. Online: <<http://www.diablofans.com/forums>>.

Data dostępu do materiałów internetowych: 25 sierpnia 2015.



**mgr Mateusz Kominiarczuk**, literaturoznawca,  
doktorant Wydziału „Artes Liberales”, seminarzysta  
Komisji Techno-Humanistyki, Uniwersytet Warszawski,  
mateusz@kominiarczuk.com

**Granie ergatyczne, czyli konsekwencje upodobnienia rozgrywki do pracy.  
*Diablo III* jako przypadek „gry zgamifikowanej”**

**Abstrakt**

*O gamifikacji zwykło się mówić jako o zastosowaniu zaczerpniętych z gier rozwiązań poza grami. W tym kontekście pomysł gamifikowania gier może wydawać się absurdalny, jednak ułatwia zrozumienie współczesnych strategii projektowania gier. Przykładu zgamifikowanej rozgrywki dostarczyć może Diablo III, popularna gra Action RPG opracowana przez firmę Blizzard Entertainment. Artykuł obejmuje krótkie studium przypadku, a także próbę wskazania przyczyn tego procesu z zastosowaniem koncepcji grania ergatycznego (wyprowadzonej z playbour Juliana Kücklicha).*

**SŁOWA KLUCZOWE:** *gamifikacja, granie ergatyczne, rozgrywka, projektowanie gier, gry sieciowe*