

Maksymilian Wojnarowski*

Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie
ORCID: 0009-0005-7444-0900

LUDOTARIAT W *MINECRAFT*IE – SOCJOEKONOMICZNE ROZWAŻANIA NAD ROLĄ GRACZA WE WSPÓŁCZESNYCH TRYBACH DŁUŻSZEJ ROZGRYWKI

Niniejsza praca stanowi eksplorację sytuacji ludotariusza – gracza inwestującego bardzo wiele czasu w dany tytuł, jednak niechętnego dokonywaniu mikropłatności – w środowisku administrowanych niezależnie od twórców gry serwerów w grze *Minecraft*. Źródłem informacji jest autoetnograficzna praca autora, który poprzez uczestnictwo w rozgrywce i za pomocą spisywanych na bieżąco notatek uzyskał perspektywę gracza stojącego na dole drabiny społecznej, posiadającego zatem predyspozycje do realizacji rozgrywki w trybie ludotariusza. Najważniejszymi obserwacjami są: podporządkowanie rozgrywki mechanizmom ekonomicznym oraz fakt, iż nagrody – najczęściej niewymienialna serwerowa waluta, nie równoważą wymaganej do ich uzyskania pracy, powodując kumulację zasobów do wewnątrz: ludotariusz w trakcie owej rozgrywki niczego nie produkuje. Dyskusyjny jest także status posiadanych dóbr, gdyż serwery często są resetowane, by zapobiec nadmiernej inflacji wytrącającej graczy z potrzeby gromadzenia większego kapitału, ergo angażowania się w rozgrywkę. Same serwery są administrowane przez nie w pełni transparentne podmioty, które nierzadko łamią oficjalne wytyczne twórców *Minecrafta*. Oddolne, indukujące ludotaryzację, środowisko serwerowe nie jest więc w żadnym stopniu lepsze od tych kreowanych odgórnie przez twórców gier.

Słowa kluczowe: ludotariat, *Minecraft*, tryb *prison*, *skyblock*, socjoekonomika

WPROWADZENIE

Podstawą niniejszej analizy jest zakres pojęciowy terminu „ludotariat” w znaczeniu skonstruowanym przez Michała Kłosińskiego (Kłosiński, 2025a). Termin ten jako pierwszy zaproponował Bruno Vétel, który powiązał go ze zjawiskiem *playbour* – graczy opłacanych realnymi pieniędzmi, zadaniem których jest zdobywanie dla klienta surowców wewnątrz gry. Określił w ten sposób „tych, którzy kontrybuują do społeczeństwa wyłącznie poprzez swoją zdolność do grania” (Vétel, 2013, s. 5–6). Kłosiński redefiniuje ów termin, skupiając się na trzech jego aspektach.

* Wydział Humanistyczny, Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie, e-mail: mwojnarowski676@gmail.com

Jednym z kluczowych wskaźników analitycznych w kontekście gier jest retencja graczy (Viljanen et al., 2018, s. 128). Im wyższy jest ten wskaźnik, tym więcej czasu gracz spędza w świecie gry, co przekłada się – w grach *free-to-play* – na wzrost prawdopodobieństwa dokonania mikropłatności (Lassila, 2022, s. 6). Można grać bez wydania żadnych pieniędzy, lecz proces ten jest mozolny. Ludotariusze nie muszą więc otrzymywać za swoją grę realnego wynagrodzenia, gdyż rekompensatą czasu i wysiłku jest uniknięcie mikropłatności. Gracze ci są więc „nieautentyczni”, gdyż „zdają się pracować dla gry” (Kłosiński, 2025a, s. 1). Nie można ich więc wpisać w kategorii zjawiska *Real Money Trading* (sprzedaży dóbr wewnątrz gry za realną walutę), gdyż produkowane przez ludotariuszy dobra nie przekładają się na korzyści w świecie pozawirtualnym. Często dobra te nie są jednoznacznie wymienne na rzeczywistą walutę. W odróżnieniu od *game farmerów*, ludotariuszy cechuje także samodzielność w prowadzeniu rozgrywki. Nie są pracownikami zatrudnianymi przez farmy, ponieważ w większości nie wytwarzają dóbr zbywalnych za pozawirtualną walutę, a zatem ich wartość jako pracowników jest znikoma. Pewnym podobieństwem jest tu jednak ich status zabawo-robotnika: osoby niebędącej w stanie jednoznacznie sklasyfikować swoich działań jako pracy ani jako zabawy (Bomba, 2010, s. 153). *Playbour* jest więc tu rozumiany szerzej w oderwaniu od aspektu zarobkowego – nieopłacana praca łączona jest z postrzeganiem procesu rozgrywki jako zabawy (Kücklich, 2005).

Ludotariusz – wzorem proletariusza – zostaje odłączony od efektów swojej pracy, zaś jej proces odbywa się w alienacji od wiedzy i umiejętności. Jak podaje Paweł Frelik: „cyfrowa praca jest narzędziem neoliberalizmu, w którym funkcjonuje kapitalizm kognitywny oraz często towarzyszą mu przypadki wyzysku” (Frelik, 2016, s. 172). Eksploatacja następuje zarówno na etapie pracy, jak i jej waloryzowania.

Kłosiński wpisuje zjawisko ludotaryzacji w szerszy kontekst badań nad elementami biopolityki w grach (Kłosiński, 2025b). Projektanci gier dążą do utrzymania uwagi gracza, by w toku rozgrywki „decyzje użytkownika stały się bliższe celom i interesom deweloperów” (Lassila, 2022, s. 14). Ludotariusz jest klientem modelowym, gdyż spędza w grze mnóstwo czasu oraz jednocześnie buntowniczym, ponieważ nie planuje przeskoczenia mozolnych etapów rozgrywki za pomocą mikropłatności.

Kłosiński zastosował powyższe znaczenie terminu ludotariat w procesie analizy gier, w których projektanci zamieścili mechaniki sprzyjające ludotaryzacji społeczności. Celem niniejszego tekstu jest przeprowadzenie podobnej analizy, jednak będzie ona dotyczyć oddolnie kreowanych doświadczeń wewnątrz gry *Minecraft*. Obecne tam serwery społeczności cechuje niezależność względem twórców gry oraz możliwość bezpłatnego dołączenia przez gracza. Serwer jednak wymaga stałego dopływu środków na poczet jego utrzymania, co przy braku pobierania przez administratora opłat za wstęp¹ prowadzi do rozwoju mikropłatności. W związku z tym właścicielowi zależy na jak największej retencji – identyczny mechanizm jak w przypadku gier *free-to-play*. Problemem jest jednak względna anonimowość i bezkarność administratorów, którzy potencjalnie mogą pozwolić sobie na więcej, niż studia wydające gry

¹ Zgodnie z oficjalnymi wytycznymi dla właścicieli serwerów (Mojang, AB 2026c) mogą oni pobierać opłatę za wstęp na serwer, lecz jest to praktyka nieczęsto spotykana w dzisiejszych czasach.

na rynek. Serwery społeczności gry *Minecraft* są więc przestrzeniami nie w pełni bezpiecznymi, zwłaszcza dla młodszych graczy.

CHARAKTERYSTYKA BADANYCH TRYBÓW GRY

Przedmiotem niniejszej analizy są tryby *prison* oraz *skyblock* na polskich serwerach gry *Minecraft*. Celem rozgrywki w trybie *prison* jest gromadzenie serwerowej waluty potrzebnej do wykupienia dostępu do kolejnych sektorów, co umożliwia jeszcze szybszy zarobek. Teoretycznym końcowym celem rozgrywki jest osiągnięcie „wolności” – ostatniego sektora, którego wykupienie odblokowuje różne ekskluzywne interakcje ze światem (przykładowo analizowany serwer *Craftmc.pl* oferuje dostęp do nowej mapy oraz kilka dodatkowych form pozyskiwania surowców). Nie jest to więc definitywny koniec, lecz rozwinięcie rozgrywki o nowe możliwości. Tryb posiada także formę prywatnej przestrzeni dla graczy, choć – w odróżnieniu od innych trybów dłuższej rozgrywki – często dostęp do niej należy wykupić.



Rys. 1. Sektor na trybie *prison*. Kolejne różnią się od siebie tylko blokami, które można wydobyć

Tryb *skyblock* stanowi nawiązanie do oryginalnej mapy stworzonej przez użytkownika Noobrew i udostępnionej na oficjalnym forum gry 4 września 2011 roku. Jej celem jest optymalne zastosowanie rzadziej wykorzystywanych² mechanik gry w celu przetrwania na małej wyspie otoczonej pustką. Interpretacja serwerowa dokłada do rozgrywki warstwę ekonomiczną oraz zewnętrzne możliwości pozyskania surowców; często także powiązane z walutą. Standardem jest także stan, w którym każdy z graczy może bezpłatnie utworzyć własną wyspę. Inaczej niż w trybie *prison* – tu nie ma jasno sprecyzowanego celu gry.

² Przykładem takiej mechaniki jest generator nieskończonego bruku.



Rys. 2. Oryginalna mapa *skyblock* autorstwa gracza pod nickiem Noobcrew. Współczesne serwery często implementują autorską wersję wyspy

Wybrane tryby gry posiadają następujące cechy wspólne: wewnątrzserwerowa ekonomia oparta na umownej walucie, brak jasno sprecyzowanego celu gry oraz cykliczność (wyrażona w formie edycji serwerowych, po których zakończeniu następuje zresetowanie zasobów graczy). Te trzy atrybuty są niezmiennie w zakresie współcześnie występujących trybów rozgrywki niebędących minigrami, co usprawiedliwia dokonane przez autora uogólnienie.

METODOLOGIA

Badanie zostało przeprowadzone w przestrzeni dwóch serwerów gry *Minecraft*, zaś jego podmiotem jest interakcja pomiędzy początkującym, niechętnym wydawaniu pieniędzy na mikropłatności, graczem a oddolnie skonstruowanymi (z wykorzystaniem pluginów serwerowych) mechanikami. Samo pojęcie gracza początkującego jest tu skorelowane z pojęciem awatara niewiarygodnego. W wirtualnym świecie gry miarą wiarygodności jest staż oraz zaangażowanie w aktywności danej społeczności (Jemielniak, 2013, s. 108). Zawężenie podmiotu wyłącznie do tego typu graczy jest konieczne, gdyż – nawet w sytuacji całkowitego zresetowania postępów po starcie nowej edycji trybu – osoby uznane za wiarygodne mogą liczyć na pewne wsparcie ze strony innych graczy. Autor nie skupia się więc na mechanikach stworzonych przez studio Mojang AB, gdyż w realiach omawianych trybów nie stanowią one kluczowego elementu pętli rozgrywki. Są niezbędnym fundamentem systemu serwerowego, lecz to dookoła mechanik wtórnych względem wersji *Vanilla*³ kształtują się realia społeczności. Rozgrywka na trybie *prison* odbyła się na serwerze *craftmc.pl*, który został wybrany losowo z listy na stronie *Mcserwery.pl*. Tryb *skyblock* został rozegrany na platformie *Ljaymc.pl*.

³ *Minecraft Vanilla* to termin zbiorczo określający instancje pozbawione wszelkich modyfikacji względem podstawowej wersji gry. Nie ma tam więc modów, pluginów, paczek zasobów czy data packów.

Serwer ten był już wcześniej znany autorowi. Autor rozegrał łącznie 10 sesji (po 5 na każdym z serwerów), z których każda trwała około godziny.

Zastosowaną metodą badawczą jest czysta netnografia. Oznacza to, że dane zostały w całości zgromadzone w procesie interakcji wewnątrz świata wirtualnego (Kozinets, 2013 s. 103). Jako że analiza została ograniczona tylko do sytuacji członków społeczności internetowej, uprawniona staje się dobrana technika, która nie zakłada interakcji wychodzących poza świat gry. Główną techniką badawczą jest autoetnograficzna obserwacja uczestnicząca. Skupia się ona na przebadaniu danej grupy z perspektywy osoby, która do niej należy – uczestniczy w jej życiu i aktywnościach. Od etnograficznej obserwacji uczestniczącej odróżnia ją status badacza, który powinien nie tylko posiadać pewną wiedzę na temat danej społeczności, lecz także winien mieć „możliwość bycia w pewnym stopniu zaakceptowanym” (Hayano, 1979, s. 100). Autor – jako aktywny gracz *Minecrafta* – spełnia założenia powyższej definicji.

Technika autoetnograficzna zawężona do obserwacji uczestniczącej została wybrana z powodu obawy autora o kwestie etyczne przeprowadzenia szerszych badań z udziałem osób trzecich. 20,59% graczy *Minecrafta* to osoby poniżej piętnastego roku życia, zaś grupa 15–21 lat stanowi 43% wszystkich graczy (Kumar, 2026). Istnieje więc spore prawdopodobieństwo natrafienia wśród aktywnych graczy na nieletniego. Włączanie do badań osób nieletnich wymaga dopełnienia formalności (choćby uzyskania zgód na udział w badaniu od rodzica/opiekuna prawnego), co jest złożonym procesem. . Dodatkowym aspektem jest fakt, że społeczność wybranych serwerów nie jest w żadnym stopniu hermetyczna, nie zachodzi więc konieczność nawiązania kontaktu z osobą bezpośrednio należącą do grupy – perspektywa badacza ma nikły wpływ na rzetelność obserwacji.

EKONOMIZACJA ROZGRYWKI

Centralnym elementem zarówno progresji, jak i samego funkcjonowania w świecie gry jest plugin wprowadzający doń wtórną względem fizycznej rzeczywistości walutę. Na obu serwerach jej gromadzenie zdaje się kluczowym elementem rozgrywki: tryb *prison* warunkuje postęp zarobieniem określonej sumy w sposób bezpośredni (w celu odblokowania kolejnych sektorów mapy należy zgromadzić i następnie zapłacić daną kwotę), zaś tryb *skyblock* warunkuje go pośrednio (specyfika mapy uniemożliwia pozyskanie sporej ilości przedmiotów, więc osoba chcąc je zdobyć musi angażować się w handel między graczami lub dokonać zakupu w serwerowym sklepie).

Oba tryby zawierają komponenty kreatywne w postaci prywatnych przestrzeni, w których gracz ma pewną⁴ swobodę twórczą, jednak aby pozyskać niezbędne narzędzia i materiały, musi na nie zarobić. Pozyskiwanie waluty jest więc czynnością jednoznacznie warunkującą dokonywanie postępu w grze, zaś – na ogół kojarzone z grą *Minecraft* – działania twórcze niemal w całości podporządkowane są mechanizmom rynkowym.

⁴ Powszechną praktyką jest ograniczanie wielkości prywatnej przestrzeni oraz limitowanie użytku bloków, które mogą obniżyć wydajność serwera. Przykładem są: spawnery, leje oraz mechanizmy wykorzystujące *redstone*.

Sam proces zarabiania serwerowej waluty jest mozolny oraz najczęściej nie łączy się z nabywaniem wiedzy i/lub umiejętności. Na obu trybach lukratywną czynnością dla początkujących jest wykopywanie bloków w regenerujących się co jakiś czas kopalniach i następnie ich sprzedawanie. Czynność ta więc nie tylko nie daje satysfakcji oraz wyłącza z nabywania wiedzy i/lub umiejętności, lecz także w żaden sposób nie wpływa na kształt rzeczywistości. Akt pracy jest więc autoteliczny, gdyż – poza zwiększaniem stanu posiadanej waluty – nie doprowadza do zaistnienia jakichkolwiek zmian w kształcie wirtualnego świata.

Waluta nie jest bezpośrednio wymierna na realne pieniądze. Pewnym odstępstwem od tej reguły jest tu system nagród za zdobycie najwyższych pozycji w rankingu danej edycji zaobserwowany na serwerze Ljaymc.pl. Trzej posiadacze najwyższego poziomu wyspy otrzymują: monety (specjalną walutę dodatkową, za którą można zakupić niektóre cenne przedmioty), specjalny tag przy nicku oraz odpowiednio 200, 100 i 50 złotych do wydania na serwerze. Istotne jest, że pieniądze nie są wypłacane zwycięskim graczom, lecz przypisywane do ich konta w postaci wtórnej waluty do wykorzystania w sklepie premium. Nie zachodzi więc tu wprowadzenie efektów pracy poza świat wirtualny.

Mechanika podnoszenia poziomu wyspy jest oparta na zliczaniu punktacji znajdujących się na niej bloków, mających stale przypisane wartości. Najwyżej wyceniany jest blok netherytu⁵, jednakże zdobycie go jest trudne – wartość nie równoważy koniecznej do jego pozyskania pracy. Inaczej sprawa wygląda z blokami diamentów i szmaragdów⁶, które – z uwagi na szanse zdobycia tych surowców po wykopaniu bloku kamienia – są podstawowym źródłem punktów. Niemożliwym jest jednak uzyskanie wystarczającej ilości punktów poprzez samodzielne wykopywanie surowców. Wszyscy gracze, którzy chcą zawalczyć o miejsce na podium, szybko zdobywają pokaźny majątek (najczęściej poprzez użyczenie benefitów uzyskanych dzięki mikropłatnościom) i reinwestują pieniądze w skupowanie bloków od graczy. Cena jest odpowiednio wyższa względem skupu w serwerowym sklepie, więc osoby chcące sprzedać bloki kierują się w stronę skupów prywatnych.

Wytwarza to okazję do stosunkowo szybkiego zarobku dla graczy posiadających pewien wstępny kapitał⁷. Rozgrywka dostawców bloków zostaje więc sprowadzona do – czasem wielogodzinnego – kopania kamienia. Działanie to w żaden sposób nie równoważy czasu, który należy poświęcić na zarobienie określonej kwoty. Zestawienie wypracowanej wartości w przeliczeniu z mikropłatnościami wygląda bowiem następująco: kupując jeden epicki klucz, w celu jego odsprzedaży innemu graczowi, można zarobić kwotę stanowiącą równowartość ponad godziny kopania. Koszt takiej usługi to 4,99 zł, co stanowi – zaokrąglając, że jest to wartość równa godzinie zegarowej pracy – niecałe 16% polskiej minimalnej stawki godzinowej (Ministerstwo Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej, 2026). Jednoznacznie objawia się tutaj wskazana przez Kłosińskiego nieautentyczność aktu grania.

Początkujący gracze muszą angażować się we wskazane powyżej aktywności, ponieważ system serwerowej ekonomii jest bardzo spójny i odporny na manipulacje. Te – jeśli już się

⁵ Jego wartość wynosi 60 punktów.

⁶ Wartości odpowiednio: 45 punktów i 40 punktów.

⁷ Możliwość wypadnięcia diamentów i szmaragdów z kamienia musi zostać odblokowana poprzez zakup odpowiedniego ulepszenia za walutę serwerową.

pojawiają – opierają się na niewspółmiernie wysokich cenach wystawianych ofert na rynku serwerowym (przykładowo gracz może wystawić 64 bloki diamentu za sumę kilkukrotnie przewyższającą ich wartość, licząc na przeoczenie kupującego) lub dotyczą błędów w funkcjonowaniu strony technicznej serwera (przykładem niech będzie seria exploitów wykorzystujących luki w starszych wersjach pluginu służącego do tworzenia i zarządzania rynkiem serwerowym). Te pierwsze nie są w żaden sposób sankcjonowane – administracja argumentuje to koniecznością zachowania ostrożności przy jakichkolwiek wymianach z innymi graczami. Wykorzystywanie exploitów jest z kolei karane z całą surowością. Kary wahają się od permanentnej banicji konta użytkownika po permanentną blokadę jego adresu IP.

Potencjał nieuczciwego wykorzystania mechanik samej gry także jest ściśle kontrolowany: w prywatnych przestrzeniach graczom ogranicza się możliwość używania bloków powszechnie wykorzystywanych do duplikowania przedmiotów (leje, komponenty mechanizmów z czerwonego kamienia), zaś odpowiednie pluginy służą do przeciwdziałania tworzeniu konstrukcji, które potencjalnie mogą być wykorzystane w celu nieuczciwego kopiowania bloków lub przedmiotów (zegary z czerwonego kamienia). Wymiana barterowa także jest polem wyraźnie usystematyzowanym. Powszechnie obecnie jest wykorzystywanie pluginu, który jawnie pokazuje oferowane przez obie strony przedmioty, zaś do dokonania wymiany konieczne jest potwierdzenie jej przez obu graczy. Nie występują już więc – jak dawniej – próby wyłudzenia przedmiotów wymiany. Warto także wspomnieć o botach, czyli programach automatyzujących monotonne etapy rozgrywki. Mimo obecności takich programów dostosowanych do gry *Minecraft* obecne zabezpieczenia im przeciwdziałające niemalże wykluczają możliwość ich skutecznego użytkowania. Ekstrakcja kluczowych mechanik poza pętlę rozgrywki *Minecrafta* w wersji *Vanilla* (przykładowo zastąpienie standardowego procesu zdobywania surowców przez specjalne, ograniczone mapy oraz wprowadzenie losowej szansy na zdobycie danego minerału przy wykopaniu bloku kamienia w miejsce poszukiwań pod ziemią) dodatkowo utrudnia wykorzystanie botów.

Przypadki jawnej próby nieuczciwego uzyskania waluty serwerowej i/lub innych dóbr w toku rozgrywki autora należały do rzadkości: sześć razy natknięto się na zawyżoną cenę przedmiotu na rynku serwerowym. Były to jedyne zaobserwowane próby.

STATUS POSIADANYCH DÓBR

Serwerowy system gospodarczy podatny jest na stały wzrost inflacji z uwagi na uproszczony model gospodarki wyłączający naturalne wahania w postaci cykli koniunkturalnych. Gracze stale powiększają bogactwo, prowadząc do jednostajnego wzrostu majątności. Nie ma skutecznych narzędzi regulujących aktywność gospodarczą, co prowadzi do konieczności częstych (z reguły występujących raz na kwartał) resetów, nazywanych *nowymi edycjami*. W efekcie całość posiadanych przez graczy dóbr zostaje usunięta i wszyscy gracze startują od zera, jak gdyby pierwszy raz zalogowali się na serwer⁸. Tworzy to problem wyraźnej

⁸ Od tej reguły zachodzą pewne wyjątki. Najczęstszym jest przechodzenie na nową edycję zakupionych rang.

tymczasowości efektów pracy. Stwierdzić można, że zarówno jedyną wartością rozgrywki, jak i jej celem jest uzyskanie miejsca na podium rankingu punktów wyspy – wtedy i tylko wtedy jakikolwiek zasób pozostaje jako efekt wykonanej pracy.

Z perspektywy regulaminów obu analizowanych serwerów całość kapitału graczy należy do administracji. Dotyczy to także zasobów stworzonych przez graczy w procesie kreatywnym (np. budowli), co stoi w sprzeczności z umową licencyjną użytkownika końcowego *Minecraft*, która podkreśla, iż „Twoje treści pozostają twoimi treściami [...]. Nie jesteśmy właścicielami oryginalnych rzeczy, które ty stworzyłeś” (Mojang AB, 2026b) *Minecraft*owy ludotariusz wykorzystuje więc nienależące do niego narzędzia w celu wytworzenia zasobów należących do innej osoby. Praca jest alienująca zarówno od jej produktu, jak i procesu.

WŁAŚCICIELE SERWERÓW

Administracja oddolnie tworzonych serwerów podlega mniejszej kontroli niż deweloperzy wydający swoje produkcje na rynek. Serwery są przede wszystkim integralną częścią *Minecrafta*, a dopiero później stają się wtórnym względem twórców gry produktem. Z tego względu presja ze strony społeczności jest mniejsza, co zapewnia właścicielom szersze pole do nadużyć. W opublikowanych przez Mojang wytycznych dotyczących użytkownika gry napisano, że użytkownik może zarabiać pieniądze poprzez wpływające na grę uprawnienia sprzedażowe, lecz pod warunkiem, że te „nie niszczą wrażeń innych graczy ani nie zapewniają przewagi konkurencyjnej w grze” (Mojang AB, 2026c). Powszechną praktyką jest niestosowanie się do tego zapisu, czego przykładem są płatne rangi na serwerze Ljaymc.pl. Odblokowują one dostęp do komendy umożliwiającej latanie na terenie swojej wyspy, co niweluje specyficzne dla trybu skyblock zagrożenie upadkiem w otchłań i utratą posiadanych przedmiotów.

Problematyczny jest także status obecnych na wielu serwerach lootboxów. Mojang jednoznacznie zakazuje działalności hazardowej na serwerach społeczności (Mojang AB, 2026a), jednakże za sprawą nieścisłości prawnych w zakresie zdefiniowania lootboxów jako zjawiska hazardowego są one powszechną formą mikropłatności na serwerach społeczności.

Osoby administrujące serwerami są więc w sporej mierze bezkarne w sytuacji nieprzestrzegania oficjalnych wytycznych twórców gry.

SERWER JAKO SPÓJNY, LUDOTARYZUJĄCY SYSTEM

Powyższe przykłady można zbiorczo ująć w ramę odgórnie wykreowanego systemu, którego mechanizm działania sprzyja ludotaryzowaniu początkujących, niewiarygodnych graczy. Stanowi to kontynuację zjawiska *game farming*, które Radosław Bomba skorelował z realiami późnego kapitalizmu, pisząc, iż „współczesny późny kapitalizm nie widzi miejsca na pracę, zastępując wszystko zabawą. Współcześnie praca nie ma być tylko obowiązkiem, ale powinna [...] być czymś przyjemnym” (Bomba, 2010, s. 155). Ludotariat w realiach

serwerów *Minecraft* zachowuje komponent połączenia pracy z zabawą, jednak – z uwagi na niewymienialność produkowanych przez graczy dóbr na niewirtualną walutę – wszelki włożony wysiłek nie przekłada się na dochód. Jest to więc praca pozbawiona celu końcowego klasycznego kapitalizmu, jakim jest kumulowanie mierzalnego kapitału. Ludotariat to iteracja zjawiska *playbour*, rozumianego jako nieodpłatna praca będąca wynikiem przesunięcia dyskursywnego postrzegania sfery pracy w stronę sfery zabawy.

Działanie ludotariusza nie wpasowuje się także w zakres pojęcia „pracy niematerialnej”, której efektem są pozafizyczne, nie zawsze mierzalne, fenomeny: wiedza, informacja, komunikacja, relacja lub emocja (Hardt & Negri, 2004, s. 108). Osoba taka nie wytwarza w toku rozgrywki żadnego zasobu. W realiach – wszak indukującej kreatywność – gry *Minecraft* może on budować własne, wynikiem z działania jego wyobraźni, budowle, jednak nie należą one do niego i w wyniku wprowadzenia nowej edycji trybu rozgrywki znikną. Ten potencjalny zasób informacji należy – wbrew wytycznym twórców gry – do administracji serwera, która w badanych przypadkach nie traktowała twórczości graczy jako dobra. Najczęściej jednak ludotariusze nie budują niczego wymagającego aktywowania pokładów kreatywności, ponieważ w ujęciu gospodarki serwerowej jest to działanie bezcelowe – wymaga surowców, lecz nie oferuje w zamian żadnego zysku. Wiele prywatnych przestrzeni graczy (nie tylko tych niewiarygodnych) zawiera wyłącznie zoptymalizowane farmy lukratywnych surowców.

PODSUMOWANIE

Oddolne przestrzenie społeczności gry *Minecraft* są środowiskami indukującymi ludotaryzację graczy niechętnych wydawaniu pieniędzy na mikropłatności. Na serwerach objawiają się mechanizmy znane z gier *free-to-play*, których celem jest podniesienie wskaźnika retencji. Monetyzacja serwerów jest konieczna w celu opłacenia ich funkcjonowania, jednak zastosowane techniki zachęcania graczy – zwłaszcza tych niepłacących – do pozostania w grze noszą znamiona neoliberalnego wyzysku. Niniejszy tekst stanowi więc poszerzenie zakresu dyskusji nad obecnością ludotariatu w przestrzeniach gier audiowizualnych o kontekst społeczności wykreowanych oddolnie w już istniejących produkcjach, nawet opartych na rozgrywce indukującej kreatywność, takiej jak *Minecraft*.

Problemem jest także względna bezkarność administracji, która ma społeczne przyzwolenie na łamanie wytycznych przygotowanych przez Mojang AB. Skala nadużyć nie jest odpowiednio przebadana, co może stanowić przyczynek do dalszych, szerzej zakrojonych, badań w tym kierunku.

Ludotariusze jako klasa znajdują się więc na rozdrożu pomiędzy kapitalizmem a jego krytyką. Z jednej strony ich działania podporządkowane są procesom merkantylizacji przestrzeni rozgrywki, z drugiej jednak strony osoby te swoimi działaniami zaprzeczają ideom gromadzenia i przetwarzania kapitału. Paradoksalnie są konsumentami modelowymi, lecz jednocześnie niepożądanymi.

BIBLIOGRAFIA

- Bomba, R. (2010). Game farming – ponowoczesna forma praco-zabawy. *Kultura Współczesna*, 2, 145–156.
- Frelík, P. (2016). The master’s digital tools: Cognitive capitalism and non-normative gaming practices. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 8(2), 163–176. https://doi.org/10.1386/jgvw.8.2.163_1
- Hardt, M., & Negri, A. (2004). *Multitude: War and democracy in the age of empire*. Penguin Books.
- Hayano, D. M. (1979). Auto-ethnography: Paradigms, problems, and prospects. *Human Organization*, 38(1), 99–104. Pobrano 14 maja 2025 z: <http://www.jstor.org/stable/44125560>
- Jemieliński, D. (2013). Netnografia, czyli etnografia wirtualna – nowa forma badań etnograficznych. *Prakseologia*, 154, 97–116. <https://doi.org/10.5281/zenodo.54805>
- Kłosiński, M. (2025a). *Ludotariat: Problematizing the gaming class*. DiGRA.
- Kłosiński, M. (2025b). Mapping game biopolitics. *Games and Culture*, 20(8), 1030–1049. <https://doi.org/10.1177/15554120241233808>
- Kozinets, R. V. (2012). *Netnografia. Badania etnograficzne online*. Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Kücklich, J. (2005). Precarious playbour: Modders and the digital games industry. *Fibreculture Journal*, 3. Pobrano 14 maja 2025 z: <https://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry>
- Kumar, N. (2026). *How many people play Minecraft (2026 player count)*. Pobrano 14 maja 2025 z: <https://www.demandsage.com/minecraft-statistics/>
- Lassila, E. M. (2022). “Free”-to-play game: Governing the everyday life of digital popular culture. *Critical Perspectives on Accounting*, 87. <https://doi.org/10.1016/j.cpa.2022.102434>
- Ministerstwo Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej. (2026). *Minimalna stawka godzinowa*. Pobrano 14 maja 2026 z: <https://www.gov.pl/web/rodzina/minimalna-stawka-godzinowa>
- Mojang AB. (2026a). *How to report a Minecraft server*. Pobrano 14 maja 2026 z: <https://help.minecraft.net/hc/en-us/articles/4409161646989-Player-and-Server-Griefing-Issues-FAQ>
- Mojang AB. (2026b). *Minecraft End(er)-User License Agreement (EULA)*. Pobrano 14 maja 2026 z: <https://www.minecraft.net/en-us/eula>
- Mojang AB. (2026c). *Wytyczne dotyczące używania Minecraft*. Pobrano 14 maja 2026 z: <https://www.minecraft.net/pl-pl/usage-guidelines>
- Vétel, B. (2013). Le jeu à la chaîne. Prémices de la monétisation dans les jeux en ligne. *Usages et Valeur. Lettre de la Recherche en Sciences Économiques et*, 48, 5–7. Pobrano 14 maja 2025 z: <https://shs.hal.science/halshs-01493958/>
- Viljanen, M., Airola, A., Heikkonen, J., & Pahikkala, T. (2018). Playtime measurement with survival analysis. *IEEE Transactions on Games*, 10(2), 128–138. <https://doi.org/10.1109/TCIAIG.2017.2727642>

LUDOTARIAT IN *MINECRAFT* – SOCIOECONOMIC REFLECTIONS ON THE ROLE OF THE PLAYER IN MODERN LONG-TERM GAME MODES

This paper constitutes an exploration of the situation of the ludotarian – a player who invests a great amount of time in a particular game but is reluctant to pay for microtransactions – within the environment of servers in the game *Minecraft* that are administered independently of the game’s creators. The source of information is the author’s autoethnographic work: through participation in gameplay and by keeping ongoing written notes, the author obtained the perspective of a player positioned at the bottom of the social hierarchy, thus predisposed to engaging in gameplay as the ludotarian. The most important observations are: the subordination of gameplay to economic mechanisms and the fact that rewards – most often a non-transferable in-server currency – do not compensate for the labor required to obtain them, resulting in an inward accumulation of resources: during such gameplay, the ludotarian produces nothing. The status of owned by players goods is also debatable, as servers are often reset to prevent excessive inflation that would discourage players from accumulating greater capital, thus from engaging in gameplay. The servers themselves are administered by not fully transparent entities that frequently violate the official guidelines by *Minecraft*’s creators. The grassroots server environment, which induces ludotarization, is therefore in no way better than those created by game developers.

Keywords: ludotariat, *Minecraft*, prison gamemode, skyblock, socioeconomics

Zgłoszenie artykułu: 3.03.2026

Recenzje: 6.05.2026

Akceptacja: 6.05.2026

Publikacja online: 30.06.2026