

Gospodarka przyszłości

12 lutego 2012

Nie ulega wątpliwości, że obecny model gospodarczy na świecie się zużył. Obecny kryzys stanowi dowód na to, że napędzany sztucznie konsumpcjonizm, w połączeniu z redystrybucją i wirtualnym pieniądzem nie ma przyszłości. Najprawdopodobniej pierwszego lutego tego roku rozpocznie się nowy rozdział w historii gospodarczej świata. Architektami nowego ładu gospodarczego są Michael Morhaime, Frank Pearce oraz Allen Adham. Nazwiska te zapewne niewiele mówią ekonomistom i nic dziwnego. Wymienieni powyżej panowie są założycielami i prezesami firmy Blizzard Entertainment, najlepszego na świecie producenta gier komputerowych.

Zapewne zastanawia Was, w jaki sposób twórcy gier komputerowych mogą odpowiadać za powstanie nowego modelu gospodarczego świata? Odpowiedź na to pytanie jest złożona. Aby zrozumieć ideę, którą pragnę poniżej przedstawić należy zapoznać się trochę bliżej z przemysłem gier komputerowych oraz... z Koreą Południową. To właśnie gry komputerowe (a dokładniej jedna gra) oraz ten 50 milionowy kraj dalekiego wschodu stanowią swego rodzaju prekursora nowego ładu gospodarczego, który w niedalekiej przyszłości stanie się modelem dominującym na świecie.

Osoby młodsze, które wiele czasu poświęciły na gry komputerowe z całą pewnością łatwiej przyswoją sobie przedstawiane przeze mnie informacje. Osoby starsze, które z grami komputerowymi nie miały wiele wspólnego proszę o otwartość myślenia i puszczenie wodzy wyobraźni.

Na początku napiszę parę faktów związanych z firmą Blizzard. Każdy gracz zna tę markę, osoby pozostałe ostatnio mogą zobaczyć reklamy ich produktów w polskiej telewizji (z Chuckiem Norrisem w roli łowcy). Firma Blizzard powstała w roku 1991. Pominąwszy pierwsze konsolówki firma wyprodukowała

tak na prawdę trzy gry. Te gry to Warcraft, Starcraft oraz Diablo. Każda z tych gier miała swoje dodatki i kontynuacje. Nie mniej jednak cały dorobek tej firmy sprowadza się do wykreowania trzech wirtualnych światów, które przyciągnęły miliony osób na całym świecie. Wystarczy napisać, że produkty Blizzarda zakupiło na świecie ponad 50 milionów osób, a przynajmniej dwa razy tyle ściągnęło wersje pirackie.

Powróćmy jednak do Korei Południowej. Starcraft stanowi sport narodowy tego kraju. Mistrzostwa oglądają miliony osób. Zjawisko to, dla nas niepojęte nabiera na sile. Mistrzostwa emitowane są w telewizji, a najlepsi gracze utrzymują się z nagród za uczestnictwo w turniejach. Mistrz świata Lim Yo-Hwan (BoxeR) ma ponad 1 000 000 fanów w samej Korei, a jego roczne zarobki to około 500 000\$ (utrzymuje się z gry). Oczywiście nie można tego porównywać z zarobkami gwiazd takich sportów jak piłka nożna czy koszykówka, jednak biorąc pod uwagę, że zawodowe granie w gry komputerowe ma dopiero 10 lat łatwo się zorientować, że przyszłość w mass mediach należy właśnie do graczy.

Oczywiście Korea jest daleko, a Blizzard to firma, której zyski idą tylko w setki milionów USD, jednak nie same liczby się liczą ale ogólne trendy. Wzrost rynku gier komputerowych nie ma sobie równych w całej gospodarce. Pomimo globalnego kryzysu rynek ten nieprzerwanie rośnie. W 2011 roku osiągnął wartość 65 miliardów dolarów. Niezwykle istotnym dla całego rynku było pojawienie się gier Online, które łączą rozrywkę z rozwojem społeczności. W World of Warcraft (najpopularniejszą grę online na świecie) pomimo jej podeszłego wieku (8 lat dla gry to bardzo dużo) gra 12 milionów osób na całym świecie.

Napisałem już o trendach, o koreańskiej gorączce starcraftowej i o tym jak przemysł gier komputerowych umacnia swoją pozycję na rynku światowym. Najwyższa pora napisać o nowym modelu gospodarczym oraz o dniu 01.02.2012, kiedy to model ten zacznie funkcjonować. Pisałem o Starcraft i o Warcraft, nadeszła więc pora na Diablo. Gra ta w swojej konstrukcji jest

prosta jak budowa cepa. Tworzysz postać i schodzisz do katakumb by walczyć z potworami, które pragną zniszczyć świat. Można rzec – nic odkrywczego. W fenomenie Diablo nie chodzi jednak o samą grę. Chodzi o model ekonomiczny, który będzie związany z funkcjonowaniem gry na rynku. Niektórzy z Was zapewne słyszeli historie o osobach grających w gry tylko po to, by potem na serwisach internetowych sprzedawać konta, przedmioty z gier i tym podobne. Zjawisko to, z założenia nielegalne (producenci gier w regulaminie użytkowania zabraniają tego typu praktyk) osiągnęło całkowicie niespodziewane rozmiary. Na samym allegro możemy znaleźć dziesiątki aukcji oferujących pieniądze z gry, postaci, unikatowe przedmioty i tym podobne za realną gotówkę. Obecnie można dla przykładu kupić sobie postać druida na 85 poziomie za jedyne 899 pln. Blizzard wyczuł pismo nosem i w swojej nowej produkcji (Diablo III) uruchamia serwis aukcyjny, na którym za realną gotówkę będzie można sprzedawać przedmioty z gry. Ponieważ dotychczas zakup tego typu przedmiotów groził utratą konta, zarówno kupującego jak i sprzedającego możemy spodziewać się, że skala handlu wirtualnymi przedmiotami może przekroczyć najśmielsze oczekiwania. Ciężko stwierdzić ile osób będzie się utrzymywało tylko i wyłącznie ze sprzedawania wirtualnych przedmiotów znalezionych w grze. Wiadomo, że w Chinach pomimo nielegalności tego procederu utrzymuje się w ten sposób kilkadziesiąt tysięcy osób. Swego czasu było głośno o więźniach, którzy byli zmuszani do gry tylko po to, by jej owoce sprzedawać potem na ebay.

Koniecznien trzeba wspomnieć o tym, że Diablo III będzie pierwszą grą na świecie, która oficjalnie będzie oferowała możliwość zarabiania realnych pieniędzy poprzez granie. Na chwilę obecną przemysł gier wideo dopiero się rozwija. Pominąwszy Koreę Południową gry komputerowe wciąż stanowią tylko gwałtownie rosnącą niszę. Nisza ta jednak coraz częściej przełamuje barierę i przenika do powszechnej świadomości. W jednej z serii historycznych programów Discovery wykorzystano grę z serii TotalWar celem wizualizacji starożytnych pól

bitew. Jakość grafiki w grach rośnie w tempie niesamowitym. Już w chwili obecnej niektóre produkcje nie ustępują pod względem jakości filmom animowanym. Tylko czekać, jak produkcje komputerowe będą spokojnie mogły konkurować z produkcjami filmowymi. Wyłom, którego 01.02.2012 dokona Blizzard stanowi zwiastun nowego modelu gospodarczego. Modelu, w którym świat wirtualny zastąpi świat realny nie tylko jako platforma komunikacyjna, nie tylko jako narzędzie rozrywki, nie tylko w zakresie konsumpcyjnym ale także w zakresie produkcyjnym, jako narzędzie zarabiania pieniędzy dla milionów ludzi na całym świecie. Projekt, który zapoczątkuje Blizzard umożliwi czynne uczestnictwo w przemyśle rozrywkowym wszystkim osobom na świecie. Myślę, że jest kwestią najwyżej kilku lat, kiedy zamiast wieczorem oglądać kolejną powtórkę filmu, lub kolejny odcinek serialu będziemy podziwiał zmagania graczy w wirtualnych światach.

Sceptykom pragnę zaprezentować pewną wizję. W chwili obecnej setki milionów osób na świecie oglądają z zapartym tchem tak zwane reality show. Wyobraźcie sobie więc coś, co można nazwać Virtual Reality Show. Big Brother, który nie dzieje się w studiu telewizyjnym czy zbudowanym specjalnie na potrzeby przedstawienia kompleksie, ale w całkowicie wirtualnym świecie. Wyobraźcie sobie świat z Tolkienu, w którym co wieczór możemy oglądać zupełnie inne przygody zupełnie innej Drużyny Pierścienia. Wyobraźcie sobie Gwiezdne Wojny, które co wieczór mają nową fabułę. Wyobraźcie sobie, że to wy możecie zostać nowym Lukiem Skywalkerem, czy Gandalfem. I wyobraźcie sobie, że takich światów będzie nieskończenie wiele. Że zamiast narzekać na wtórną fabułę kolejnej produkcji HBO będziecie mogli stworzyć sobie własną. Że zamiast iść do pracy, w której będziecie produkować kolejne urządzenia, za które dostaniecie wypłatę zrobicie to samo w świecie całkowicie wirtualnym. W świecie, w którym kryzys nadprodukcji zaistnieć nie może. W świecie, w którym z założenia nie będzie mogło istnieć bezrobocie.

Ścieżkę do takiego modelu gospodarczego otworzy firma Blizzard w dniu premiery Diablo III. Tworząc pierwszy na świecie mechanizm, który będzie umożliwiał całkowicie wirtualną produkcję za całkowicie rzeczywiste pieniądze. Chociaż wydawać się to może pomysłem całkowicie absurdalnym warto się nad tym zastanowić głębiej. Potrzeby ludzkie w świecie realnym są ograniczone. Nie jesteśmy w stanie zjeść więcej aniżeli zmieści nam się żołądkach. Nie jesteśmy w stanie spożytkować nieskończonej ilości tosterów, pralek czy samochodów. W świecie wirtualnym jest to możliwe. Dramat antyutopii przedstawiony przykładowo w Pianoli Kurta Vonneguta zaistnieć nie może. Problem braku użyteczności znacznej części ludzkiej populacji może być rozwiązany poprzez skierowanie ich potencjału do świata wirtualnego. Do świata, którego jedynym celem będzie zapewnianie rozrywki. Chleba i Igrzysk krzyczano na ulicach w Rzymie. Chleba możemy zjeść ograniczoną ilość. Igrzyska w świecie wirtualnym nie mają tych ograniczeń.

Autor: Andarian

Źródło: [Nowy Ekran](#)