

**Maciej Krajewski**  
Uniwersytet Gdański  
ORCID: 0000-0003-4662-8955

## **Zawiłości grania – spojrzenie teoretyczne na gry oraz kiedy grywalizacja może zadziałać**

### **Streszczenie**

W wyniku coraz częstszej implementacji mechanizmów grywalizacyjnych przez przedsiębiorstwa (małe i duże) pojawia się rosnące zaniepokojenie tego typu działaniami. Krytykuje się je za prostotę, nachalność i swego rodzaju infantyлизację danej czynności. Przeważnie jednak zła grywalizacja jest spowodowana nieprawidłowym bądź niepełnym rozumieniem samej esencji grania. Celem artykułu jest zatem zebranie, przeanalizowanie i zinterpretowanie istniejącej teorii w omawianej materii oraz próba odpowiedzenia: co sprawia, że grywalizacja działa?

**Słowa kluczowe:** gry, granie, geneza grania, gracze, grywalizacja.

### **The conundrums of play – a theoretical look at games and when gamification can work**

#### **Abstract**

Because of increasing frequency of implementing gamification mechanisms by companies (small and large), there appears to be a growing concern about such actions. They are criticized for their simplicity, intrusiveness and a kind of infantilization of a given activity. Mostly, however, bad gamification is caused by incorrect or incomplete understanding of the very essence of play. The purpose of this article is therefore to gather, analyse and interpret the existing theory in the discussed matter and try to answer: what makes gamification work as intended?

**Keywords:** games, play, play origins, players, gamification.

## **Wprowadzenie**

Granie – czas relaksu, może nawet dla niektórych zajęcie niepoważne, dziecinne. Mimo to gry wciąż przyciągają więcej ludzi, często piastujących istotne stanowiska w firmach i urzędach. Gra się, aby urozmaicić monotony dzień, odpocząć od pracy, uciec od problemów choćby na krótką chwilę. Ale przede wszystkim robi się to z przyjemnością i dla przyjemności.

Nic więc dziwnego, że z czasem zaczęły się pojawiać próby odwzorowania stanu gry w mniej atrakcyjnych aspektach życia codziennego. Przeróżne mechanizmy charakterystyczne dla gier stosuje się choćby podczas szkolenia pracowników, chcąc

odświeżyć ogólną atmosferę w firmie, tym samym zwiększając wydajność i poprawiając wewnętrzny wizerunek. Przejawiają się one w formie rankingów, loterii, prostych gier zespołowych, najczęściej opierając się głównie na perspektywie otrzymania jakiejś nagrody. Ze względu na rosnącą popularność takie zjawisko przeniesienia rozwiązań z gier do sfery biznesu bądź nauki przyjęto nazywać właśnie grywalizacją (bądź gamifikacją, gryfikacją; ang. *gamification*).

To dość nowe pojęcie (przy czym korzeni samej czynności i prób jej definiowania można doszukać się już w latach 70. ubiegłego wieku) nadal spotyka się ze znaczną krytyką. Jedni podważają skuteczność działań grywalizacyjnych, inni skupiają się na samym wykonaniu, które często ogranicza się do najprostszych form nagradzania, całkowicie pomijając pozostałe, równie istotne aspekty gier, tym samym zniechęcając do aktywności osoby o odmiennych upodobaniach. Dlaczego więc w jednym przypadku takie zapożyczenie mechanizmów z gier działa, a w innym nie? Najczęściej bowiem sprowadza się to do samego zrozumienia, po co i dla kogo istnieje dana gra oraz jakie warunki musi spełniać, aby w ogóle nazwać ją takową. Zdając sobie jednak sprawę z bardzo długiej i istotnej roli gier w historii człowieka, można dojść do wniosku, że to właśnie wręcz naturalne powiązanie życia z graniem, przy jednoczesnym oderwaniu tego drugiego od rzeczywistości, staje się najistotniejszym powodem atrakcyjności dobrze skonstruowanej gry.

W efekcie jako cel niniejszej pracy obrano próbę zweryfikowania postawionej tezy. Dalszą część rozważań poświęcono zgromadzeniu oraz analizie istniejących tekstów, traktujących o istocie gier i grania. Kolejno przedstawiono najważniejsze kwestie historyczne, łącząc je ze znaczeniem, a także etymologią samych wyrazów, którymi określa się gry. Mając to na uwadze, starano się podać możliwie jak najtrafniejszą definicję gry/grania, zestawiając ją z tymi proponowanymi we wcześniejszych pracach naukowych. Na tej bazie wyszczególniono najważniejsze cechy i typy gier oraz graczy, z zamiarem odniesienia ich do poszczególnych mechanizmów grania, a następnie rozpoznania, co czyni je skutecznymi w kontekście grywalizacji. Wnioski, wraz z krótką interpretacją zgromadzonych materiałów, zamieszczono w podsumowaniu.

## **Powody istnienia gier i ich znaczenie**

Same gry są współcześnie wyjątkowo popularne – od sportów i zabaw zespołowych, poprzez te planszowe, aż po rozrywkę elektroniczną, komputerową. I choć w ostatnich latach granie stopniowo przestaje być kojarzone wyłącznie z dziecinnością, nadal trudno sobie wyobrazić poważnego, bogatego człowieka, który czas wolny spędza z przyjaciele, ścigając się pionkami po drewnianej planszy. Badania jednak ukazują, że nie zawsze tak było.

Nie sposób określić, kiedy człowiek po raz pierwszy wymyślił granie jako szczególną formę relaksu, odpoczynku. Niektóre prehistoryczne znaleziska sugerowałyby istnienie już wtedy prostych gier losowych, jak kości, jednak trudno w ich przypadku oddzielić

zabawę od czynności sakralnych, gdyż nie istniało wtedy wyraźne rozgraniczenie między tymi dwoma<sup>1</sup>.

Trochę inaczej mają się sprawy, jeśli chodzi o przykłady gier z czasów starożytności. Wielu badaczy wskazuje na liczne symbole, wyryte bądź narysowane na posągach w dorzeczu Nilu. Miałyby one świadczyć o próbie urozmaicenia dnia przez zmęczonych pracą strażników<sup>2</sup>. Z kolei tereny Mezopotamii pozostają źródłem wielu gier planszowych, jak chociażby warcaby czy słynna „Królewska gra z Ur” (obie podobnie datowane na lata 3000–2400 p.n.e.<sup>3</sup>), uznawana za jedną z pierwszych, jeśli nie pierwszą „planszówkę” na świecie. Co istotne jednak, to że gry na samym początku zdawały się rozrywką dla elit, a niekiedy nawet bywały darowane w celach dyplomatycznych.

Niemniej badania socjologiczne w omawianym zakresie nasuwają inną, istotną tezę – sama czynność grania nie musi być zarezerwowana wyłącznie dla ludzi. W efekcie dochodzi się do wniosku, że zachowania te nie są powiązane ani z kulturą, ani z gatunkiem i mogą sięgać właściwie początków istnienia człowieka. Tę ponadgatunkowość gier zauważył holenderski historyk i eseista Johan Huizinga w swojej sztandarowej monografii *Homo Ludens* z 1938 roku. Według niego cywilizacja ludzka tudzież kultura nie wprowadziły praktycznie żadnych zmian do pierwotnej formuły grania. „Wystarczy się zabawić dwóch szczeniaków, aby dostrzec wszelkie cechy gry człowieka”<sup>4</sup> – jak opisywał już 80 lat temu.

Sam Huizinga zwracał ponadto szczególną uwagę na powiązanie przyjętej w danym środowisku definicji gry z przypisanym jej słowem.

Jedna kultura wytworzyła ogólne pojęcie gry dużo wcześniej i znacznie dokładniej, niż inna, dając interesujący rezultat, w którym istnieją wysoce rozbudowane języki, które to zachowały całkowicie odmienne słowa dla różnych form grania<sup>5</sup>.

Przykładów na potwierdzenie tej tezy nie trzeba szukać daleko – już Paweł Tkaczyk zauważa szczególne rozróżnienie w niektórych językach (w tym w polskim) na „grę” i „zabawę”, podczas gdy „w angielskim oba te aspekty oddaje słowo «play»”<sup>6</sup>, podobnie też ma się sytuacja z niemieckim *spielen*<sup>7</sup>.

Jednakże pomimo tej różnorodności oraz wspomnianego przez Huizingę braku wspólnego, indo-europejskiego określenia na granie<sup>8</sup>, analiza etymologii samych słów, jakich używa się do opisywania tychże czynności, sama w sobie pokazuje pewną ponadkulturowość oraz kieruje na potencjalne źródło istnienia gier i, pośrednio, ku

<sup>1</sup> Por. F. Mayra, *Introduction to game studies*, Sage Publications, Thousand Oaks 2008, s. 38.

<sup>2</sup> Por. P. Tkaczyk, *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Helion, Gliwice 2012, s. 11.

<sup>3</sup> Por. <http://www.oldest.org/entertainment/board-games/> (dostęp: 04.09.2018).

<sup>4</sup> J. Huizinga, *Homo Ludens; a study of the play-element in culture*, Beacon Press, Boston 1955, s. 1.

<sup>5</sup> *Ibidem*, s. 29.

<sup>6</sup> P. Tkaczyk, *op. cit.*, s. 14.

<sup>7</sup> Por. *ibidem*, s. 14–15.

<sup>8</sup> J. Huizinga, *op. cit.*, s. 29.

ich pełnej definicji. Według *Słownika etymologicznego języka polskiego* autorstwa Aleksandra Brücknera rodzime „grać” powstało poprzez odpadnięcie nagłosowego *i-*, cechującego zachodnią słowiańszczyznę (pierwotnie *igra, igrać, igraszka*)<sup>9</sup>. Początkowo oznaczało przede wszystkim skakanie, płasanie, zabawę, dalej jednak rozwinęło je o opisywanie uczestników tych czynności (np. *grajek, gracz*) oraz miejsca (*igrzysko*)<sup>10</sup>. Ostatecznie wszystkie przedstawiane tu wyrazy sprowadzają się do opisywania jakiejś wspólnej czynności kilku osób, wykonywanej w pierwszej kolejności dla rozrywki. Podobnie sugerują już bardziej szczegółowe wydania: *Słownik poprawnej polszczyzny* PWN łączy grę i czynność grania z obecnością osób trzecich, choćby poprzez przytaczanie takich przykładów, jak „gra w siatkówkę, w berka, w ciucibabkę”<sup>11</sup>. Wskazuje także na istnienie jakiejś odgórnie ustalonej nagrody, podając przykłady „Gry o pieniądze (na pieniądze)”<sup>12</sup>. Z kolei *Słownik języka polskiego* już bezpośrednio określa grę jako „zabawę towarzyską prowadzoną według pewnych zasad, niekiedy połączoną z hazardem”<sup>13</sup>, lub, w znaczeniu sportowym „walkę według określonych reguł, rozgrywkę”<sup>14</sup>. Jak widać, już pierwotne rozumienie grania było niebywale zbieżne z naszym współczesnym.

Owe podobieństwa stają się jeszcze ciekawsze, gdy spojrzeć na angielski źródłosłów. Poza wykorzystywanym przez Huizingę *play*, odnoszącym się częściej do samej czynności grania, działań jednostki, ćwiczeń, zaangażowania<sup>15</sup> (aczkolwiek niekiedy identyfikowanym właśnie z polskim *igrać*<sup>16</sup>), w kulturze anglosaskiej używa się również bardziej usystematyzowanego *game*. Już zwykłe słowniki angielsko-polskie i angielsko-angielskie ukazują bezpośrednie powiązania z rodzimym odpowiednikiem, określając je zarówno prosto, jako „grę, rozrywkę”<sup>17</sup>, ale przedstawiając też bardziej złożone znaczenie – „zajmująca, interesująca aktywność lub sport”<sup>18</sup>, albo „konkretna konkurencja, mecz, okazja, kiedy ludzie grają w coś”<sup>19</sup>.

Samo *game* (a początkowo *gamen*) najprawdopodobniej wywodzi się z pragermańskiego połączenia przedrostka *ga-* ze słowem *mann*, dając w pierwotnej wersji coś na kształt „ludzi razem”<sup>20</sup>. Podobne wyrazy pojawiają się w językach: starosaksońskim, staronordyjskim i staro-wysoko-niemieckim (*gaman*) oraz w duńskim (*gamen*) czy szwedzkim (*gamman*). W każdym z przypadków słowa te określają zabawę, sport,

<sup>9</sup> Por. A. Brückner, *Słownik etymologiczny języka polskiego*, Krakowska Spółka Wydawnicza, Kraków 1927, s. 154

<sup>10</sup> *Ibidem*.

<sup>11</sup> W. Doroszewski, *Słownik poprawnej polszczyzny*, PWN, Warszawa 1980, s. 190.

<sup>12</sup> *Ibidem*.

<sup>13</sup> H. Auderska, S. Skorupka, *Mały słownik języka polskiego*, PWN, Warszawa 1969, s. 207.

<sup>14</sup> *Ibidem*.

<sup>15</sup> Por. <http://www.etymonline.com/index.php?term=play> (dostęp: 09.09.2018).

<sup>16</sup> T. Grzebiński, *Mały słownik angielsko-polski i polsko-angielski*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1974, s. 203.

<sup>17</sup> *Ibidem*, s. 108.

<sup>18</sup> <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/game> (dostęp: 09.09.2018).

<sup>19</sup> *Ibidem*.

<sup>20</sup> [https://www.etymonline.com/word/game#etymonline\\_v\\_44348](https://www.etymonline.com/word/game#etymonline_v_44348) (dostęp: 12.09.2018).

przyjemność, wesołość, ale też uczestnictwo i wspólnotę<sup>21</sup>. Zarówno pochodzenie słowa *game*, jak i jego znaczenie jeszcze bardziej uwydatniają podobieństwa między nim a odpowiednikiem polskim, sugerując, że gra nie jest jedynie prostą czynnością relaksującą, lecz wspólnym działaniem kilku osób, posiadającym jakieś określone zasady, nagrody.

## Definiowanie oraz cechy gry

Już nawet taka weryfikacja etymologiczna prowadzi do rozumienia gry jako zabawy przeprowadzanej według zasad, wymagającej obecności innych osób. Dokładniej można też zaproponować: czynność, przeznaczoną dla jednej bądź kilku osób, posiadającą jasno określone reguły, wykonywaną przede wszystkim dla rozrywki. I choć jest to bardzo skrócona definicja, niebawem już przypomina te proponowane przez badaczy.

Eric Berne w książce *W co grają ludzie* proponuje wyjaśnienie gry jako serii uzupełniających się i ukrytych procesów wymiany, uprzednich ustaleń, które mają doprowadzić uczestników do określonego wyniku<sup>22</sup>. Z pozoru jest to wyjątkowo syntetyczna definicja, jednakże można i w niej wyodrębnić takie składowe, jak obecność graczy, istnienie ustalonych zasad oraz odgórny, stały cel lub nagrodę.

W definicji Berne'a pojawia się z kolei element, którego nie sposób wynieść z analizy etymologii czy historii – cel. Nawet w codziennym życiu można zauważyć, że w różne gry gra się z różnych powodów, pożądany efekt końcowy tej zabawy nie zawsze jest jednoznaczny. Niekiedy utożsamia się go z prostym, łatwym do zrozumienia przygotowaniem na to, czego człowiek doświadczy w przyszłości. W innej sytuacji będzie to wyraźna i bezpośrednia konkurencja, niemalże walka między ludźmi (czasem o to, który z nich jest lepszy, czasem po prostu dlatego, że mają wykluczające się nawzajem cele w grze). Ostatecznie jest to także pewnego rodzaju samodoskonalenie, chęć osiągnięcia jakiegoś poziomu, zarówno fizycznego, jak i umysłowego.

Pomijane są przy tym bardzo istotne aspekty grania: stosunek gracza do gry, wczuwanie się w świat gry, chęć uczestniczenia w nim, wreszcie samo zaangażowanie. W pewnym sensie owe trudności z określeniem tego, czym jest gra, mogą być kluczowym powodem, dla którego najczęściej przyjęto się powoływać na definicje, zaproponowane przez Johana Huizingę w *Homo Ludens*. Gra jest tam określana jako

dobrowolna aktywność, którą świadomie oddzielamy od «zwyczajnego» świata jako «mniej ważną», a jednocześnie absorbującą gracza w sposób intensywny i całkowity. Czynność ta nie jest powiązana z korzyścią materialną i nie da się z niej czerpać zysków. Gra odbywa się w swojej własnej przestrzeni, zarówno w miejscu, jak i czasie, zgodnie z ustalonymi regułami i w określonym porządku<sup>23</sup> lub też, w krótszej wersji dobrowolna aktywność lub

<sup>21</sup> Por. *ibidem*.

<sup>22</sup> Por. E. Berne, *W co grają ludzie? Psychologia stosunków międzyludzkich*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000, s. 36.

<sup>23</sup> J. Huizinga, *op. cit.*, s. 14.

zajęcie, wykonywane w określonych ramach czasu i miejsca, przeprowadzane według zasad dowolnie akceptowalnych, ale absolutnie wiążących, mające cel sam w sobie, wspierane przez poczucie napięcia, radości i świadomości, że jest «inne» od «zwyczajnego życia»<sup>24</sup>.

Huizinga dużo uwagi poświęcał również samym cechom, jakie powinna spełniać gra, żeby móc ją w ogóle nazwać grą. Są to przede wszystkim: dobrowolność, niezwykłość i oddzielenie od rzeczywistości, sposób przedstawiania historii i kształtowania świata, w jakim gra istnieje, absolutnie obowiązujące reguły oraz bezinteresowność.

Przytoczoną wcześniej definicję gry skomentował francuski socjolog i krytyk literacki Roger Caillois w książce *Gry i ludzie*, nazywając ją „jednocześnie zbyt ogólnikową i zbyt zawężoną”<sup>25</sup>. Caillois przyznawał, że proponowane wyjaśnienia Huizingi obejmują praktycznie wszystkie aspekty gier, krytykował jednak dużą część przytaczanych w *Homo Ludens* założeń jako pozbawioną już bezpośredniego odniesienia w rzeczywistości<sup>26</sup>. Poparcia dla tej tezy nie trzeba daleko szukać – rosnąca popularność tak zwanych e-sportów oraz rozwój swoistego handlu wymiennego na platformach dystrybucji cyfrowej sprawiają, że twierdzenie, jakoby gry nie przynosiły żadnych korzyści materialnych, zdaje się w dzisiejszym świecie przechodzić do sfery abstrakcji. Niemniej zawarte w definicji Huizingi cechy gier pozostają dobrą wyjściową – można je uznać za swoistą dekonstrukcję gry, to, z czego ona musi się składać, aby działała.

Dobrowolność w najprostszym rozumieniu można uznać za swobodę w dokonywaniu wyborów. Tyczy się to zarówno decyzji podejmowanych w ramach gry, jak i samej chęci grania. Uczestnictwo z obowiązku może w najlepszym wypadku być jedynie imitacją gry, a nie rzeczywistą grą, zabawą czy rozrywką<sup>27</sup>. Zagadnienie to rozbudowuje Bernard Suits w książce *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Dla niego dobrowolność jest wolnością albo może bardziej dowolnością, jeśli chodzi o formę wykonania postawionego przed graczem zadania. Uczestnik pokonuje niepotrzebne, samodzielnie wymyślone przeszkody w uprzednio wybrany sposób<sup>28</sup>. Innymi słowy, może być to kreacja różnych dostępnych dróg do osiągnięcia sukcesu lub notoryczne utrudnianie sobie samemu wykonania tego zadania, próba zrobienia czegoś, sprzeciwiająca się logicznemu myśleniu.

W *Homo ludens* dowolność gry jest nierozłącznie powiązana z pojęciem jej niezwykłości, czyli zdecydowanego oderwania od świata rzeczywistego. Gra staje się swoistą podróżą między światami, przejściem z rzeczywistości do miejsca, w którym obowiązują inne zasady, ale każdy z graczy ma tego pełną świadomość. Ta niezwykłość, nierealność uwydatnia z kolei specyficzny aspekt gier – istnieją one poza codziennymi obowiązkami, nie zaspokajają żadnej z typowych potrzeb człowieka, ale pozostają swego

<sup>24</sup> *Ibidem*, s. 28.

<sup>25</sup> R. Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Volumen, Warszawa 1997, s. 4.

<sup>26</sup> Por. *ibidem*, s. 5.

<sup>27</sup> Por. J. Huizinga, *op. cit.*, s. 7.

<sup>28</sup> Por. B. Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Broadview Press, Peterborough 2005, s. 37.

rodzaju przerywnikiem, krótkim odpoczynkiem między zwyczajnymi czynnościami, jak praca, jedzenie itp.<sup>29</sup>

To z kolei wiąże się ze sposobem kształtowania świata gry, czyli de facto narracją. Huizinga nie skupiał się za bardzo na tym elemencie, co zdaje się wykorzystał Paweł Tkaczyk w *Grywalizacji...*, nie tylko rozwijając wątek, lecz także proponując trzy główne sposoby przedstawiania gry: opowiadanie, kształtowanie i błędzenie. Pierwszy z nich to pozbawiony interakcji przekaz od autora dla odbiorcy, będący najprostszym z rodzajów narracji. Autor przedstawia swojej widowni wszelkie potrzebne informacje, od podstaw kreuje świat i, pomimo wyraźnych prób pobudzenia odbiorców, wywołania w nich emocji, niekiedy skrajnych, nie oczekuje od innych zaangażowania w sam akt tworzenia historii. Należy jednak pamiętać, że nawet w tego rodzaju narracji nie będzie całkowitej jednostronności przekazu. Choćby niepełny opis wyglądu postaci w danej książce może już zmusić czytelnika, aby sam sobie dopowiedział resztę, jednocześnie włączając go w proces tworzenia, aczkolwiek w minimalnym stopniu.

Po przeciwnej stronie względem opowiadania stoi kształtowanie. W tym przypadku twórca ma za zadanie przekazać odbiorcy wszelkie dostępne środki, narzędzia i wiedzę, aby ten mógł sam stworzyć zadowalającą go historię i we własnym zakresie posuwać ją naprzód. Ten rodzaj gry można przełożyć choćby zarówno na dziecięcą zabawę lalkami, klockami, jak i złożoną, stołową grę figurkową, na przykład *Warhammer Fantasy Battle* – w każdym z tych przykładów uczestnicy, korzystając z właściwie samotnie nic nieznaczących obiektów, bazując na przedłożonych przez twórcę informacjach i zasadach, samodzielnie kształtują narrację i na bieżąco ją rozbudowują.

W *Grywalizacji...* autor omawia jeszcze błędzenie, czyli stan, kiedy gracz zamiast podążać za opowiadaną historią, zanurza się w świecie gry. Najlepiej to widać na przykładzie komputerowych gier RPG (*role-playing game*) z otwartym światem, ze szczególnym uwzględnieniem tych wieloosobowych (w tym „gigantów” MMORPG – *massively multiplayer online role-playing game*, jak *World of Warcraft* czy *Guild Wars 2*), które bardzo często mają do tego rozbudowane opcje społecznościowe, socjalizacyjne. Gracz ma w nich bardzo dużą swobodę, czasem niemalże nieograniczoną pod względem tego, co w danej chwili robić. Można wykonywać zadania ustalone przez twórców, ale nic go nie powstrzymuje zwyczajnie chodzić po okolicy, bez celu. W przypadku gier online istnieje też możliwość zwykłego rozmawiania z innymi graczami, podobnie jak w świecie rzeczywistym. Rola twórcy sprowadza się tutaj do stworzenia wyjątkowego, złożonego, otwartego i możliwie jak największego świata gry, który na dodatek będzie spełniał wszelkie oczekiwania gracza, a na każdym kroku w jakiś sposób przyciągnie jego uwagę. Tkaczyk zauważa też istotny fakt, że w tego typu grach „autorzy zarabiają na tworzeniu świata oddzielnego zupełnie od reszty, nierealnego – dokładnie takiego, jakiego dla gry wymagał Huizinga”<sup>30</sup>.

Wszelkie definicje gry, w tym też te zawarte w słownikach i encyklopediach, prawie zawsze wskazują na potrzebę istnienia jakichś zasad, które Johan Huizinga przytaczał

<sup>29</sup> Por. J. Huizinga, *op. cit.*, s. 8–9.

<sup>30</sup> P. Tkaczyk, *op. cit.*, s. 22.



w ramach opisu cechy niezwykłości jako dowolnie akceptowalne, ale absolutnie wiążące<sup>31</sup>. Zakazy i nakazy są swego rodzaju fundamentami świata gry. To dzięki nim wyłącznie konkretne elementy mogą funkcjonować zgodnie z założeniami, a bez nich ten sztuczny świat się rozpada, co natychmiast kończy samą grę. Przyjmuje się, że na początku grania należy jasno opisać wszystkie składniki gry, wszystkie zachowania dozwolone i niedozwolone podczas grania oraz co się dzieje w danej sytuacji, jak należy reagować na dane zdarzenia<sup>32</sup>. Wyszczególnia się także obraz osoby łamiącej ustalone reguły, kogoś psującego zabawę (z ang. *spoil-sport*). W pewien sposób „przywraca” on bowiem pozostałych uczestników do świata rzeczywistego, niszczy iluzję, ukazując tym samym wrażliwość, delikatność świata gry – wystarczy jedno słowo bądź ruch i nagle wszystko znika, każdy wie, że wrócił do „normalności”, a niesamowita przygoda była jedynie wymysłem<sup>33</sup>.

## Różne typy rozrywki

Podczas gdy pozostałe cechy są dość jednoznaczne, można je momentami nawet powierzchownie zrozumieć po samej nazwie, tak cecha bezinteresowności sprawia znaczne problemy, w dużej mierze przez nikły stopień odniesienia w praktyce. Huizinga twierdził, że gry dla samego grania, nie czerpiemy z tego żadnych korzyści materialnych, jednak rozumiejąc to poprzez zwykłe pozyskiwanie czegośkolwiek trudno znaleźć faktyczne zastosowanie tego aspektu w dzisiejszych czasach. Można też powiedzieć, że stoi to w sprzeczności z wcześniej omawianym celem grania – dlaczego człowiek w ogóle gra? Choć nie przeczy to założeniom Huizingi, to czy jeżeli ktoś pragnie relaksu, osiągnięcie tego stanu ukojenia nie będzie swego rodzaju korzyścią z grania?

Są to pytania równie ważne, gdy próbuje się stworzyć działający mechanizm grywalizacyjny. Należy dokładnie przeanalizować, co dana gra oferuje potencjalnemu odbiorcy i czy akurat to przypadnie mu do gustu. Sam temat rodzajów gier obszernie opisał Roger Caillois w *Gry i ludzie*, proponując cztery kategorie, stworzone na podstawie dominującej przyczyny grania w nie: „agon, alea, mimesis oraz ilinx”<sup>34</sup>.

*Agon* obejmuje wszelkie przejawy rywalizacji, współzawodnictwa. W ramach tej kategorii istnieje prosta zależność wygrany – przegrany, w związku z czym głównym motywatorem jest tu swego rodzaju poczucie spełnienia, możliwość udowodnienia swojej przewagi w sprawiedliwym pojedynku. Ten typ gry tyczy się zarówno walki fizycznej (np. zawody lekkoatletyczne, sporty drużynowe), jak i umysłowej (warcaby, szachy czy wcześniej przytaczane stołowe gry figurkowe).

<sup>31</sup> Por. J. Huizinga, *op. cit.*, s. 28.

<sup>32</sup> Por. T. Fullerton, *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, Taylor & Francis Group, LLC, Abingdon 2014, s. 29–30.

<sup>33</sup> Por. J. Huizinga, *op. cit.*, s. 11.

<sup>34</sup> Por. R. Caillois, *op. cit.*, s. 12.



Kolejną kategorią jest *alea* (z łac. kostka, kostka do gry, gra w kości, a także ogólnie rozumiany hazard<sup>35</sup>), czyli różnego rodzaju gry losowe, gdzie decyzja o tym, kto wygra jest w teorii całkowicie niezależna od zdolności, zaangażowania czy doświadczenia któregośkolwiek z graczy. Caillois twierdził, że samo przeznaczenie staje się artystą, faktycznym graczem, a zwycięstwo osiąga ten, kto się bardziej mu przypodoba<sup>36</sup>. Uczestnicy pozostają bierni wobec ostatecznej decyzji, wyczekują wyniku, uciekając się jedynie do poczucia nadziei na wygraną, natomiast celem w tych grach można nazwać obecny element niepewności. Brak tej kontroli, względnej wiedzy o dalszym przebiegu starcia ma z założenia wywoływać skrajne emocje. Motywacja w tym przypadku stoi w wyraźnej opozycji do twierdzeń Huizingi, gdyż najczęściej jest nią perspektywa uzyskania przez gracza jakiejś korzyści materialnej. *Alea* określane są jako całkowite przeciwieństwo gier typu *agon* – umiejętności, profesjonalizm, przygotowanie, jeśli grają jakąkolwiek rolę to jest ona minimalna. *Agon* stawia na odpowiedzialność za samego siebie, walka za pomocą wszystkich swoich zdolności, *alea* to porzucenie własnej woli, poddanie się decyzji losu, przeznaczenia<sup>37</sup>. Caillois jednak przytaczał dość istotny element, łączący te dwie kategorie – obie dają wszystkim graczom równe szanse na początku rozgrywki, co jest podstawowym, można powiedzieć fundamentalnym założeniem w konstrukcji jakiegokolwiek gry.

*Mimesis* odwołuje się do udawania, utrzymywania swoistej iluzji, która sama w sobie łączy się z pojęciem grania (z łac. *illusio*, wcześniej *illudere*, czyli pogrywać z kimś, drwić, żartować, ironizować<sup>38</sup>). Gracz próbuje się wcielić w daną rolę, a następnie przekonać widownię do tego, że jest kimś innym, lub znajduje się w innej sytuacji niż w rzeczywistości. Pierwszorzędnym celem dla samego uczestnika jest tutaj akceptacja, niekiedy preradzająca się też w potrzebę docenienia ze strony widzów. Tkaczyk porównuje z kolei cele samej widowni do poczucia spełnienia, mają oni „zamiar przeżyć katharsis – oczyszczenie wynikające z silnych emocji wywoływanych obserwowaniem gry bądź uczestniczeniem w niej”<sup>39</sup>. Oczywistym przykładem jest tu praca aktorska, ale również wspomniane gry typu RPG, gdzie uczestnik wciela się w postać, którą nie jest, a następnie próbuje przekonać wszystkich wokół o prawdziwości tej „iluzji”.

Ostatni rodzaj gier – *ilinx* – najprościej jest określić mianem przewyżczania słabości. Roger Caillois uciekał się do dość skrajnej definicji, określając ten typ gier jako „poddanie się skurczowi, drgawkom czy szokowi, który niszczy rzeczywistość [...]”<sup>40</sup>. Chodzi tu przede wszystkim o próbę osiągnięcia satysfakcji, zachwyty nad własnymi dokonaniem. Te uczucia nie są jednak wyłącznymi celami *ilinx*, ważną rolę odgrywa bowiem także sposób dojścia do tego poczucia spełnienia oraz fakt, że wyzwanie zostało podjęte z własnej, nieprzymuszonej woli.

<sup>35</sup> Por. K. Kumaniecki, *Słownik łacińsko-polski*, PWN, Warszawa 1976, s. 27.

<sup>36</sup> Por. R. Caillois, *op. cit.*, s. 17.

<sup>37</sup> *Ibidem*, str. 18.

<sup>38</sup> Por. K. Kumaniecki, *op. cit.*, s. 241.

<sup>39</sup> P. Tkaczyk, *op. cit.*, s. 29.

<sup>40</sup> R. Caillois, *op. cit.*, s. 23.

Warto przy tym zwrócić uwagę, że wymienione kategorie nie wykluczają siebie nawzajem. Wiele gier daje się bez trudu zakwalifikować do kilku jednocześnie, można nawet stwierdzić, że wymienione typy gier płynnie się między sobą przenikają. W *Grywalizacji...* najważniejszym przykładem jest taniec, który podstawowo można scharakteryzować jako *ilinx* – walkę ze słabościami, naukę – natomiast kiedy się doda element występu, dochodzi *mimesis*, a gdy jeszcze będzie się to odbywało w ramach jakichś zawodów, otrzyma się *agon*<sup>41</sup>. Podobne przykłady można mnożyć. W zasadzie każdy rodzaj sportu na zawodach zalicza się do *ilinx* i *agon* jednocześnie. Profesjonalni pokerzyści zaś stwierdzą, że w pokerze równie istotny co los jest bluff, więc do *alea* dochodzi *mimesis*, przekonanie rywali, że posiada się znacznie większe szanse na wygraną niż w rzeczywistości. Można ostatecznie stwierdzić, że im więcej kategorii obejmuje dana gra, tym lepiej została zaprojektowana, ponieważ spełni oczekiwania jeszcze większej grupy odbiorców.

Odbiorcy to natomiast nikt inny jak gracze. I tak samo, jak istnieją różne kategorie gier, tak ze względu na upodobania ludzi można mówić o różnych kategoriach graczy. Jednym z pierwszych, a za razem wciąż wykorzystywanym podziałem jest ten zaprezentowany przez Richarda Bartle'a w książce *Designing Virtual Worlds* z 2003 roku. Obrazował on w pewnym sensie proponowaną odpowiedź na pytanie sięgające jeszcze lat 80. XX wieku – „Czego oczekują gracze?”<sup>42</sup>. Po wyszczególnieniu czterech najważniejszych zachowań utworzył cztery odpowiadające im kategorie samych graczy jako punkt odniesienia, stawiając ich oczekiwania względem gier oraz, w celu łatwiejszego zobrazowania, posługując się przy tym symbolami poszczególnych kolorów w kartach (kier, karo, trefl, pik).

Bartle proponuje w *Designing Virtual Worlds* następujące typy graczy:

- *socializers*, prezentowani poprzez kolor kier (z ang. *heart* – serce, symbolizujące swego rodzaju empatię) – społecznicy, ludzie socjalizujący się, skupiający uwagę w większym stopniu na interakcji z innymi uczestnikami rozgrywki niż zdobywaniu bogactw, odkrywaniu itd.;
- *achievers*, odpowiadający kolorowi karo (z ang. *diamond* – diament, mający pokazywać ich chęć poszukiwania skarbów) – zdobywcy, rekordziści, ludzie dążący zdobycia cennych przedmiotów, osiągnięcia czegoś niezwykłego;
- *killers*, reprezentowani kolorem trefl (z ang. *club*, czyli maczuga, mająca odpowiadać ich waleczności, albo może nawet agresji) – zabójcy, dla których najważniejszym, a czasem nawet i jedynym celem jest władza nad pozostałymi graczami oraz możliwość pokazania wszystkim wokół swojej wyższości;
- *explorers*, których przedstawia pik (z ang. *spade*, czyli nic innego, jak łopata, obrazująca ich niepohamowaną chęć znalezienia wszystkiego, co się da) – odkrywcy, chcący poznać, zobaczyć, przeszukać każdy zakamarek otaczającego ich świata<sup>43</sup>.

<sup>41</sup> Por. P. Tkaczyk, *op. cit.*, s. 29.

<sup>42</sup> *Ibidem*, s. 77.

<sup>43</sup> Por. R. Bartle, *Designing Virtual Worlds*, New Riders Publishing, Indianapolis 2003, s. 78.

Bartle przy tym zastrzegał, że nie zdarzają się przypadki, aby osoba należała tylko do jednej z kategorii (podobnie jak z grami), najczęściej posiadając cechy charakterystyczne dla wszystkich czterech, z dominującymi dwiema, przy czym niektóre połączenia, jak *socializers* z *killers*, są bardzo mało prawdopodobne<sup>44</sup>. I choć faktycznie nie jest to popularne połączenie, głębsza analiza systemów nagradzania w grach, takich jak *Counter-Strike: Global Offensive* lub szczegółowe spojrzenie na samą platformę Steam pokazują, że może ono zaistnieć na szerszą skalę. Co więcej, może się z czasem okazać bardzo ważnym elementem w przyciąganiu graczy, zarazem odwołując się do ich chęci pozostawania w grupie, jak i wewnętrznej potrzeby udowodnienia swej wyższości.

## Podsumowanie

Przedstawione zestawienia definicji, cech oraz rodzajów gier i graczy mają na celu przede wszystkim pokazać, jak złożona potrafi być sama czynność grania, jak wiele elementów jest w ogóle potrzebnych, aby coś uznać za pełnoprawną grę. W efekcie dostrzegalny staje się główny problem wielu przypadków stosowania grywalizacji – poleganie na prostych mechanizmach i/lub nagrodach.

Grywalizacja, tak samo zresztą jak i gry, nie sprowadza się wyłącznie do nagradzania – takie rozumienie tego zjawiska najczęściej właśnie nie przynosi pożądanego skutku. Odpowiednie zastosowanie elementów, zapożyczonych z gier, polega na, można powiedzieć, wewnętrznych chęciach, motywatorach człowieka – wspomnianym na początku stwierdzeniu, że gra się z przyjemnością i dla przyjemności. Nagrody są tu jedynie dodatkiem, wzmocnieniem zaangażowania, gdyż, co ukazują chociażby typy graczy według Bartle'a, skupienie się na tym właśnie aspekcie interesuje tak naprawdę tylko jedną grupę graczy.

Wniosek ten można zresztą odwrócić, wyjaśniając tym samym, dlaczego grywalizacja czasem działa. Gry, jako właściwie nieodłączna część życia człowieka, wzbudzają emocje, przywołują skojarzenia. W związku z tym, jeśli dla przykładu w działaniu marketingowym posłużyć się grywalizacją, można u odbiorcy nierozzerwalnie powiązać własną firmę/markę/produkt z przyjemnością, jaką odczuwał grając.

Ostatecznie wszystko jednak sprowadza się do zrozumienia tej właśnie esencji grania – skąd się ono wzięło, po co ludzie grają oraz jakie elementy zainteresują jaką część społeczeństwa. Dzięki grom można bowiem nie tylko zaznać chwili relaksu czy emocji związanych z pokonywaniem kolejnych etapów, przeciwników itp. Można nawiązywać kontakty z innymi graczami, współcześnie nawet z niemalże całego globu poprzez gry online. Możliwe staje się również chwilowe oderwanie się od rzeczywistości. Niektórzy wreszcie usilnie będą przekonywać o znaczącym wpływie tego typu gier na ich umiejętności chociażby w posługiwaniu się językiem angielskim.

Niemniej nie należy lekceważyć siły i zdolności przyciągania odbiorców, jakie posiada grywalizacja. Gry, odwołując się do wewnętrznych potrzeb relaksu, przewyciężenia

---

<sup>44</sup> *Ibidem*, s. 78.

Maciej Krajewski

słabości, osiągnięcia jakiegoś statusu, potrafią niekiedy działać więcej niż wielomilionowa kampania reklamowa. Ostatecznie okazuje się jednak, że głównym tego powodem jest to, jak bardzo są one częścią życia każdego człowieka – czy jest się tego świadomym, czy nie.

## Bibliografia

- Auderska H., Skorupka S., *Mały słownik języka polskiego*, PWN, Warszawa 1969.
- Bartle R., *Designing Virtual Worlds* New Riders Publishing, Indianapolis 2003.
- Berne E., *W co grają ludzie? Psychologia stosunków międzyludzkich*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000.
- Brückner A., *Słownik etymologiczny języka polskiego*, Krakowska Spółka Wydawnicza, Kraków 1927.
- Caillois R., *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Volumen, Warszawa 1997.
- Doroszewski W., *Słownik poprawnej polszczyzny*, PWN, Warszawa 1980.
- Fullerton T., *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, Taylor & Francis Group, LLC, Abingdon 2014.
- Grzebieniowski T., *Mały słownik angielsko-polski i polsko-angielski*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1974.
- Huizinga J., *Homo Ludens; a study of the play-element in culture*, Beacon Press, Boston 1955.
- Kumaniecki K., *Słownik łacińsko-polski*, PWN, Warszawa 1976.
- Mayra F., *Introduction to game studies*, Sage Publications, Thousand Oaks 2008.
- Suits B., *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Broadview Press, Peterborough 2005.
- Tkaczyk P., *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Helion, Gliwice 2012.

### Strongy internetowe:

[dictionary.cambridge.org](http://dictionary.cambridge.org)  
[etymonline.com](http://etymonline.com)  
[oldest.org](http://oldest.org)