

## **Grywalizacja, czyli kochamy gry komputerowe!**

Odkąd pamiętam rodzice zawsze „suszyli mi głowę”, że za długo siedzę przy komputerze i gram. Dla nich i dla wielu innych ludzi pasjonowanie się grami RPG jest niezrozumiałe i jest po prostu stratą czasu. Tymczasem jak pokazują ostatnie doniesienia medialne, mechanizmy znane z gier komputerowych można z powodzeniem zastosować w szkoleniach osób dorosłych, z bardzo dobrym skutkiem. I co ciekawe, jest – i będzie – to jeden z wiodących trendów w najbliższych latach.

Grywalizacja, bo o niej mowa, to wykorzystywanie mechanizmów z gier (nie tylko komputerowych) do zmieniania nawyków, przyzwyczajzeń i zachowań ludzi. New York Times uznał grywalizację za jeden z najbardziej przełomowych pomysłów 2010 roku. Jak to działa? W rzeczywistości, podobnie jak w grze musimy coś zrobić, zebrać określoną ilość punktów, powalczyć o miejsce w jakiejś generalnej klasyfikacji lub zachować się w określony sposób, co jest nagradzane. I tak, grywalizacja może być wykorzystywana np. do nauki ekologicznej jazdy samochodem (kierowca za eko-jazdę dostaje określoną ilość punktów - „roślinek”, jest również motywowany do oszczędnego jeżdżenia porównywaniem z osiągnięciami innych uczestników ruchu). Grywalizacja doskonale też służy promowaniu zdrowego stylu życia poprzez jazdę na rowerze ([www.bikestats.pl](http://www.bikestats.pl)) – możliwość prowadzenia własnego bloga rowerowego jest połączona ze statystykami przejechanych kilometrów, spalonych kalorii, średniej prędkości i innymi. Zaglądam na swój profil i co widzę? Spadłam z pierwszej dziesiątki kobiet, no tak nie może być - wsiadam na rower i kręcę kolejne kilometry, bo przecież bycie poniżej top 20 jest nie do przyjęcia! A zyskuje na tym moje zdrowie, kondycja, uroda, ...

Takie same mechanizmy są z powodzeniem stosowane w grach strategicznych i symulacyjnych, wykorzystywanych w szkoleniach biznesowych. Tam również trzeba osiągnąć jakiś cel, czasami wbrew innym drużynom, czasami we współpracy z nimi. Za osiągnięcia przyznawane są punkty, czy to w formie cyfr zapisanych na karcie oceny, czy też w formie dodatkowych możliwości w grze (np. dostępu do dotychczas zamkniętych opcji). Cały mechanizm gry strategicznej / symulacyjnej podporządkowany jest osiągnięciu celu, ale nie jest to ten cel, który sprawia, że jedna z drużyn wygrywa, a druga przegrywa. Tym celem jest (dziejąca się „w tle” zabawy, niejako mimochodem) zmiana nawyków, zachowań i postaw, które przyczynią się do późniejszego, efektywniejszego funkcjonowania firmy.

<http://agata.motyl-adamczyk.nf.pl/Blog/1660/Grywalizacja-czyli-kochamy-gry-komputerowe/grywalizacja-gry-symulacyjne-gry-strategiczne-edutainment/>