

GRYWALIZACJA

ZRÓB

TO SAM!

PRZYKŁADY

Grywalizacja o zasięgu lokalnym:

Funny Footbridge 4

Siła Koloru 6

Bottle Bank Arcade 9

Hope Soap 12

Street Pong 15

Grywalizacja internetowa:

Cukeriada 17

Kids Pain Squad 20

Stack Overflow 23

Foldit 26

Zombies Run 29

Vampire Hunt 32

Unicef Tap Project 34

FUNNY FOOTBRIDGE

Twórcy grywalizacji:
Uczniowie szkoły w Monterrey
w ramach konkursu
The Fun Theory



↓ Zobacz film!

<http://youtu.be/sWYFaPDHCqs>



5

| O co chodzi w tym projekcie?

Grywalizacja może być wykorzystana w rozwiązywaniu lokalnych problemów nawet bez użycia najnowszych technologii, również w Twojej okolicy! Przykład dali mieszkańcy Monterrey w Meksyku, którzy zauważyli, że przechodnie nie poruszają się przez zbudowaną nad ulicą kładką dla pieszych, za to przechodzą przez zakorkowaną ulicę, stwarzając niebezpieczeństwo w ruchu drogowym.

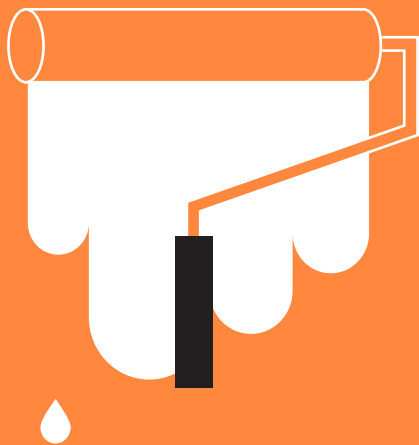
Postanowili, że zwiększą motywację ludzi do przechodzenia przez kładkę, wprowadzając do tak trywialnej czynności element zabawy. Zamontowali na niej płaskie taśmy wydające różne dźwięki, dzięki czemu każdy przechodzień mógł stworzyć swoją własną melodię, naciskając na odpowiednie fragmenty taśmy.

| Na co warto zwrócić uwagę?

Funny Footbrige to przykład inicjatywy pokazującej, że grywalizacja jest doskonałym narzędziem również przy projektach, w których nie mamy dużego lub prawie żadnego budżetu. Jego autorom udało się skupić na bardzo konkretnym problemie, a dzięki temu szybko odnieśli sukces i wytworzyli zmianę – po kilku godzinach ruch na kładce zwiększył się dwukrotnie. Jakie małe lokalne problemy w Twojej okolicy możesz rozwiązać?

SIŁA KOLORU

Twórcy grywalizacji:
Laboratorium EE



↓ Zobacz opis!

<http://silakoloru.pl/>



7

| O co chodzi w tym projekcie?

Siła Koloru to projekt promujący miejską aktywność fizyczną. Wykorzystał prosty mechanizm grywalizacji do zachęcenia ludzi do odwiedzania siłowni plenerowych: w wyznaczonym dniu za każdą minutę spędzoną na siłowni (mierzoną przy pomocy specjalnej aplikacji) użytkownicy przelewali 77 ml farby, którą pomalowana została przychodnia w Centrum Onkologii w Warszawie.

Prostota akcji i odpowiednie dobranie czynników motywacyjnych do grupy docelowej spowodowały ogromny sukces projektu – w wyznaczonym dniu udało się zgromadzić ponad czterokrotnie więcej farby, niż zakładały pierwotne szacunki.

| Na co warto zwrócić uwagę?

Konstrukcja gry skupiła się na dwóch niezwykle silnych motywatorach wewnętrznych, które uwypuklone przyciągnęły i zaangażowały na długo wielu sportowców amatorów.

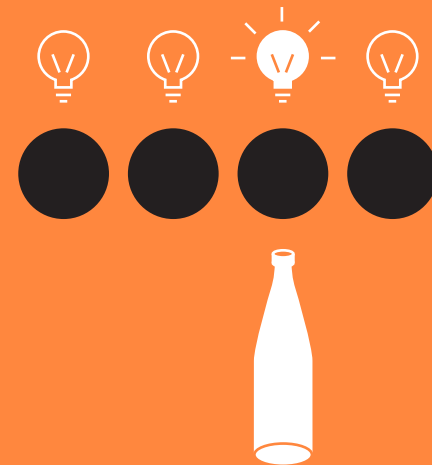
Jacy są sportowcy amatorzy i co ich motywuje?

Jacy są?	Co ich motywuje?
Mają w sobie coś z profesjonalnych sportowców – lubią rywalizować.	Możliwość rywalizacji z samym sobą i innymi sportowcami.
Dbają o własny wizerunek i wewnętrzne poczucie, że są dobrymi ludźmi.	Poczucie, że zmieniają świat na lepsze i przyczyniają się do czegoś dobrego.
Ćwiczą często, ale monotennie – nie sprawia im to już takiej frajdy.	Możliwość uatrakcyjnienia treningu, wzięcia udziału w jakimś wydarzeniu.

Dzięki temu akcja odniosła sukces pomimo prostego modelu grywalizacji opartego o zdobywanie jak największej ilości farby oraz rywalizowanie w rankingu ćwiczących. Nie musisz wymyślać czegoś skomplikowanego, żeby zadziałało, za to musisz dobrze przemyśleć, co motywuje odbiorców.

BOTTLE BANK ARCADE

Grywalizacja powstała
w ramach konkursu
The Fun Theory



↓ Zobacz film!

<http://youtu.be/zSiHjMU-MUo>



| O co chodzi w tym projekcie?

Zastanawialiście się kiedyś, jak sprawić, by śmieci były segregowane dokładnie? Firmy zajmujące się utylizacją odpadów na pewno to robiły, a twórcy Bottle Bank Arcade przyszli im z pomocą. Stworzyli pojemnik na śmieci, który jest grą i angażuje niczym zabawy spotykane w parkach rozrywki lub gry konsolowe.

Podczas wyrzucania śmieci nad otworami na poszczególne rodzaje odpadów zapalają się lampki w losowej kolejności. Zadanie polega na tym, by trafić odpowiednim odpadem w otwór, zanim światło zgaśnie. Za trafienie na czas użytkownicy zdobywają punkty i rywalizują o najlepszy wynik z sąsiadami.

| Na co warto zwrócić uwagę?

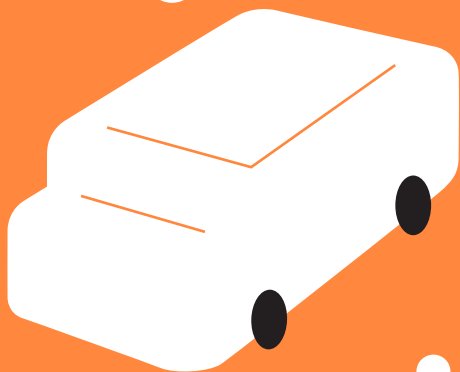
To fantastyczny przykład pokazujący, jak drobnym zabiegiem i prostotą, a bez dużych nakładów finansowych, można przekształcić uciążliwą czynność w codzienną zabawę w wyścig z samym sobą. Prosta gra wykorzystująca motywy rywalizacji, wyścigu z czasem oraz efekt zaskoczenia odmieniła oblicze sąsiedztwa, w którym powstała.

Po zainstalowaniu lampek do kosza zaczęło trafiać kilkakrotnie więcej śmieci niż wcześniej, a w okolicy rozpoczęły się do niego

wycieczki – wyrzucanie śmieci stało się cool. Warto w ten sposób myśleć o grywalizacji: jako o sposobie zmiany czegoś uciążliwego w przyjemną grę. Nawet na małą skalę!

HOPE SOAP

Twórcy projektu:
Centrum Innowacji
Społecznych
The Safety Lab



↓ Zobacz film!

<http://youtu.be/efc8jlnQfPQ>



| O co chodzi w tym projekcie?

W związku z brakiem higieny spowodowanym słabą infrastrukturą w najbiedniejszych krajach dzieci są narażone na bliski kontakt z wieloma bakteriami. Bardzo często kończy się to poważnymi chorobami prowadzącymi niejednokrotnie do śmierci. Organizacje z całego świata próbują zmienić przyzwyczajenia najmłodszych i nakłonić ich do regularnego wykonywania najprostszych czynności takich, jak chociażby regularne mycie rąk z użyciem mydła. Niestety zakodowane wzorce kulturowe są tak silne, że niewielu organizacjom się to udaje.

The Safety Lab, organizacja mająca na celu wdrażanie innowacji społecznych m.in. w Afryce, wpadła na genialny pomysł. Wykorzystując zamiłowanie dzieci do zabawy, wewnątrz mydeł ukryła małe zabawki. Dzieci, aby do nich dotrzeć, muszą regularnie używać mydła, przy okazji wyrabiając w sobie pożyteczny nawyk.

| Na co warto zwrócić uwagę?

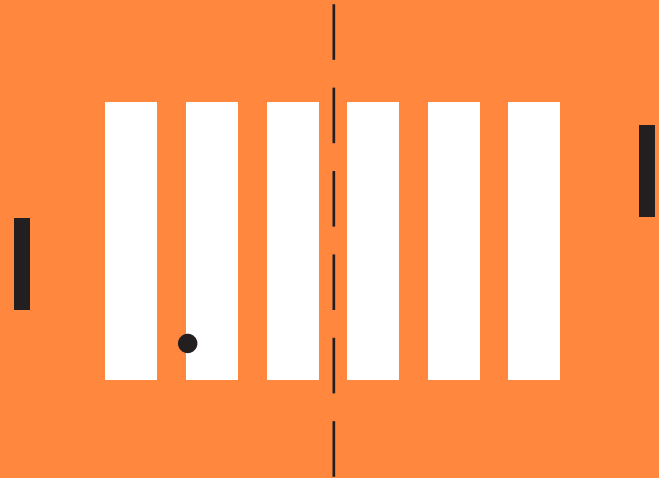
Nie ulega wątpliwości, że sukces tego projektu zapewniła z jednej strony refleksja nad tym, co lubią robić dzieci, a z drugiej dobry pomysł, jak tę wiedzę wykorzystać. Jedna z najsilniejszych istniejących motywacji – chęć do zabawy – została wykorzystana w niezwykle skuteczny sposób.

To proste rozwiązanie osiągnęło w dużej mierze założony cel: nauczyło wiele dzieci myć ręce regularnie i spowodowało 70-procentowy spadek zachorowalności na choroby bakteryjne.

Ten niezwykle przykład pokazuje, jak wielka jest rola właściwie wybranej motywacji. Co lubi robić Twoja grupa odbiorców i co może ją zmotywować?

STREETPONG

Twórcy grywalizacji:
Sandro Engel,
Amelie Künzler,
studenci Uniwersytetu
w Hildesheim



↓ Zobacz film!

<http://vimeo.com/48514003>



| O co chodzi w tym projekcie?

Kto z Was nie irytował się, czekając długo przy przejściu dla pieszych na zielone światło? Ilu z Was zdarzyło się przejść przez ulicę mimo czerwonego światła, stwarzając przy tym zagrożenie dla siebie i innych?

Na pomysł, jak poradzić sobie z tym problemem na jednym z najniebezpieczniejszych skrzyżowań w Hildesheim w Niemczech, wpadło dwóch miejscowych studentów. Zaprojektowali rozwiązanie, które umożliwia rozegranie partii w słynnego Ponga z przechodniami po drugiej stronie ulicy!

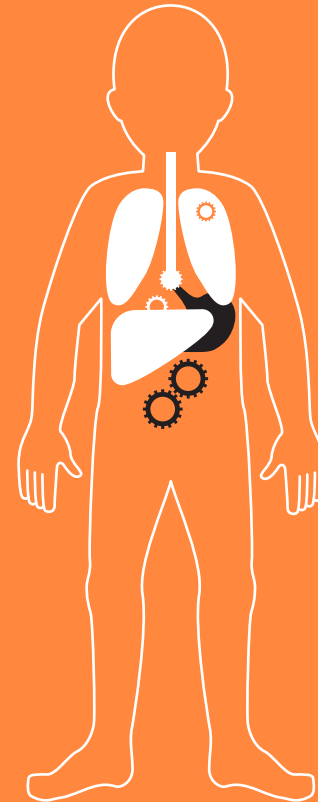
| Na co warto zwrócić uwagę?

Jest to klasyczny przykład na to, jaką rolę w grywalizacji odgrywa ciekawy koncept na zapewnienie graczom zabawy. A także na to, jak wykorzystać grywalizację w lokalnych warunkach i przy niewielkim budżecie.

Niestety pomysł nie został jeszcze wdrożony, a filmik, który możesz obejrzeć w Internecie, został przygotowany przy użyciu efektów specjalnych. Przykład pokazuje jednak, że na niezwykle ciekawy pomysł może wpaść każdy. Może Tobie przychodzi do głowy pomysł, jaką grę mógłbyś wykorzystać, by osiągnąć zamierzony cel?

CUKERIADA

Twórcy grywalizacji:
Aleksandra Orchowska,
Krystian Kulesza,
Agata Kakitek,
Piotr Podziemski,
Kaja Wesolek



| O co chodzi w tym projekcie?

Cukeriada to przykład ogromnego projektu odpowiadającego na wyzwanie, jakim jest choroba dotykająca miliony ludzi na całym świecie – cukrzyca typu 1. Jego celem jest nauczenie chorych dzieci nawyków dbania o swój stan zdrowia i ostrzeżenie przed skutkami m.in. przedawkowania cukru.

Gra opowiada historię robota Jolie, którego konstrukcja symuluje budowę ciała ludzkiego i w założeniu przypomina popularne Tamagotchi – o robota musimy dbać, a od czasu do czasu ratować go z opresji. Dotykają go problemy analogiczne do tych, które dotykają cukrzyków – konieczność regularnego oliwienia mechanizmów, mierzenie zawartości oleju itp.

Konceptję gry w ramach pracy dyplomowej stworzyli studenci krakowskiego ASP. Ty też możesz!

| Na co warto zwrócić uwagę?

Duży podziw budzi stopień przemyślenia celów, które mają być osiągnięte poprzez aplikację.

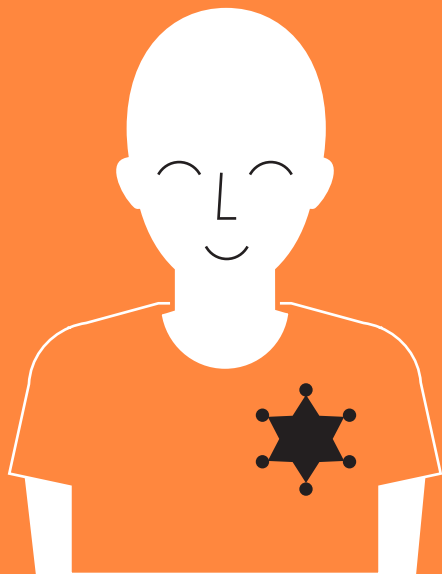
W tak skomplikowanym i trudnym do rozwiązania problemie wskazane zostały dwa rodzaje celów, które mogą najskuteczniej wpłynąć na poprawę sytuacji młodych cukrzyków:

- | zrozumienie zasad działania organizmu i konsekwencji lekkomyślnego stylu życia,
- | wyrobienie nawyku regularności w dbaniu o własny organizm.

Pomimo że gra nie została jeszcze wdrożona, dzięki dobrej koncepcji budzi duże zainteresowanie i wygrała konkurs Global Challenge Competition. Warto przyłożyć się do dobrego określenia celu, a później podporządkować mu koncepcję.

KIDS PAIN SQUAD

Twórcy grywalizacji:
Agencja Interaktywna
Cundari, Toronto



↓ Zobacz film!

<http://youtu.be/qsI9NjyVpHY>



21

| O co chodzi w tym projekcie?

W leczeniu chorób nowotworowych, zwłaszcza w ich diagnozie i ocenie skuteczności działania wybranych leków, szczególnie ważne jest regularne raportowanie o intensywności i miejscu odczuwanego bólu. Brak tych informacji, a przez to mała wiarygodność pomiarów są problemem zwłaszcza w terapii dzieci, które nie zapamiętują bólu lub źle go oceniają z perspektywy czasu.

Naprzeciw temu problemowi wyszli lekarze i agencja interaktywna w Toronto, którzy zaprojektowali i wdrożyli aplikację, w której dzieci stają się członkami brygady policyjnej, która ma za zadanie śledzenie bólu i raportowanie o tym, gdzie się znajduje i co robi. Regularność w prowadzeniu sprawy nagradzana jest odblokowywaniem wyższych stopni w policyjnej hierarchii oraz motywujących filmików z udziałem prawdziwych policjantów.

Aplikacja odniosła niebywały sukces, zwiększając odsetek raportowania bólu z 15 procent przed wprowadzeniem aplikacji do aż 90 procent po jej wdrożeniu.

| Na co warto zwrócić uwagę?

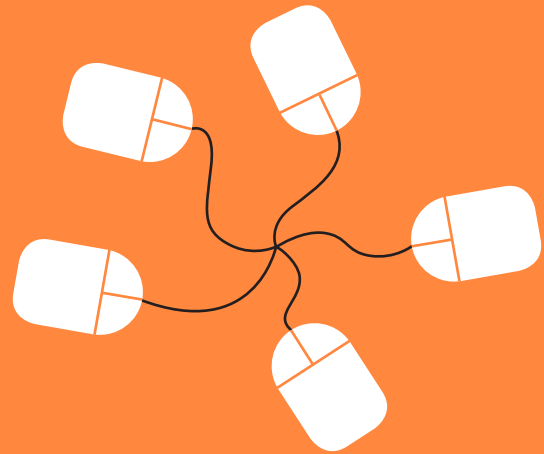
Aplikacja nie odniosłaby sukcesu, gdyby nie określono bardzo dokładne pożądaných od graczy zachowań i nie podporządkowano temu fabuły i mechaniki gry.

Pożądane zachowanie	Sposób mierzenia	Kiedy osiągniemy sukces?
Lokalizowanie bólu.	Zaznaczanie odpowiedniej części ciała w aplikacji.	Gracze muszą to robić codziennie.
Określanie intensywności bólu.	Zaznaczanie siły bólu w 10-stopniowej skali.	

Choć zachowań jest niewiele, to udało się zaprojektować coś, co zmieniło kawałek świata na lepsze. Co muszą robić Twój przyszły gracze, żebyś osiągnął cel?

STACK OVERFLOW

Twórcy grywalizacji:
Jeff Antwood,
Joel Spolsky
dla Stack Overflow



↓ Zobacz opis!

<http://stackoverflow.com/about>



| O co chodzi w tym projekcie?

Stack Overflow to jeden z najsłynniejszych portali dla programistów na świecie. Mogą oni na nim zadawać pytania na temat konkretnych problemów dotyczących kodowania oraz oczekiwać od społeczności dobrych odpowiedzi.

Serwis ten dzięki wykorzystaniu mechanizmów grywalizacji stosunkowo szybko zgromadził ogromną rzeszę użytkowników dzielących się swoim doświadczeniem, a co ważniejsze – ogromną bazę wiedzy na temat tego, jak dobrze programować. Cała treść w serwisie jest tworzona, zarządzana i edytowana przez jego użytkowników. Szukasz odpowiedzi na problem w kodzie? Szukaj na Stack Overflow!

| Na co warto zwrócić uwagę?

Ta grywalizacja jest przykładem dużego projektu internetowego, który znakomicie poradził sobie z priorytetyzacją zachowań użytkowników. Jakie czynności muszą zostać wykonane, by stworzyć wiarygodny serwis do rozwiązywania problemów?

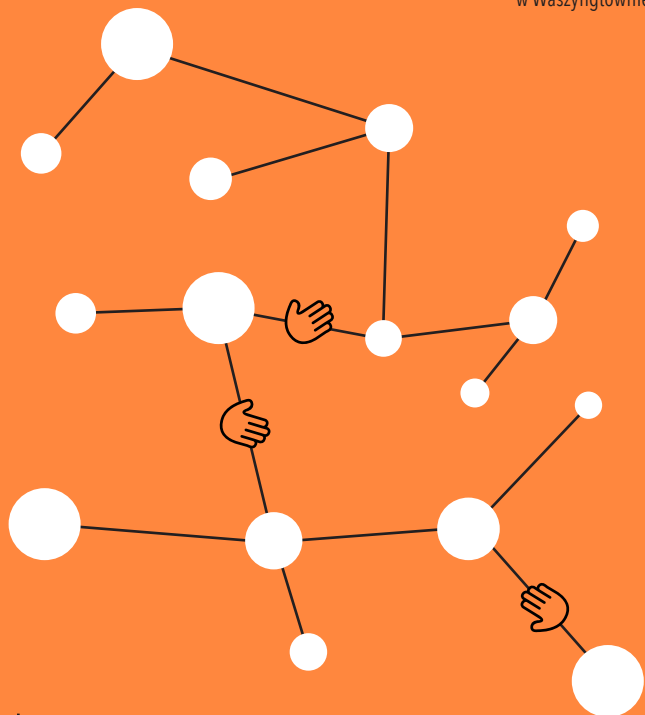
Pożądane zachowania:

- | Zadawanie pytań
- | Udzielanie odpowiedzi
- | Ocenianie poprawności odpowiedzi
- | Poprawianie odpowiedzi przez bardziej doświadczonych użytkowników

Użytkownicy za wszystkie te czynności otrzymują (lub w przypadku zadawania pytań wydają) punkty, zyskując jednocześnie coraz wyższe rangi uprawniające ich np. do edytowania odpowiedzi lub moderację serwisu.

FOLDIT

Twórcy grywalizacji:
Center For Games Science
wraz z Wydziałem
Biochemii Uniwersytetu
w Waszyngtonie



↓ Zobacz opis!

<https://fold.it/portal/info/about>



| O co chodzi w tym projekcie?

Foldit to przykład grywalizacji w projekcie opartym o otwartą naukę. Od ponad 15 lat grupa naukowców zajmująca się badaniem ludzkiego genomu i struktury komórek poszukuje dokładnych odpowiedzi na pytania o funkcje różnych rodzajów białek znajdujących się w naszych komórkach.

Dokładna wiedza na ten temat mogłaby pomóc w opracowaniu leków na raka (niektóre z białek mają za zadanie zarażanie chorobą innych komórek), poprawianiu odporności naszego organizmu i wielu innych zastosowaniach. Niestety, mają one postać poskręcanych nitki, co znacznie utrudnia ich identyfikację.

Domyślcie się już na czym polega Foldit? Na rozwijaniu białek! Gracze otrzymują za to punkty, są klasyfikowani w rankingu i odblokowują narzędzia, które pomagają rozpoznawać coraz bardziej skomplikowane i złożone organizmy. W grę przez pierwszy tydzień zagrało ponad 240 tys. użytkowników. I uwaga: dzięki ich pracy w dwa tygodnie udało się znaleźć odpowiedź na pytanie, na które komputery próbowały odpowiedzieć przez 10 lat.

| Na co warto zwrócić uwagę?

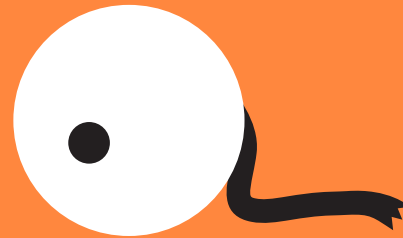
Ogromna część sukcesu tej grywalizacji to koncentracja na tylko jednej pożądananej aktywności – czyli rozplątywaniu poskręcanych białek. Cała

mechanika gry – przyznawanie punktów, awansowanie, odkrywanie ukrytych funkcjonalności i narzędzi – służą tylko i wyłącznie temu, by zaangażować użytkownika na dłużej.

Celem było uzyskanie jak największej ilości rozplątanych i rozpoznanych białek, a efekt udało się osiągnąć poprzez dobrą promocję i nośność projektu – w końcu każdy chciałby się poczuć naukowcem.

ZOMBIES, RUN!

Twórcy grywalizacji:
Six to Start, Londyn



↓ Zobacz film!

<http://youtu.be/xlRgBvYFxTo>



| O co chodzi w tym projekcie?

„Zombies, Run!” to jedna z wielu aplikacji motywujących do regularnej aktywności fizycznej – w tym przypadku do biegania. Wyróżnia się jednak na tle innych aplikacji, które polegają na mierzeniu sportowych wyników, zapisywaniu tras, stawianiu sobie coraz ambitniejszych celów i dzieleniu się informacjami o własnej formie ze znajomymi.

W „Zombies, Run!” bieganie to... uciekanie przed zombie! Świetnie nagrana ścieżka dźwiękowa podczas biegu przypomina, że za Twoimi plecami czają się potwory, które za chwilę zjedzą Twój mózg. By się przed nimi bronić, musisz biegać coraz szybciej, a za otrzymane bonusy budujesz bazę chroniącą przed umarlakami.

| Na co warto zwrócić uwagę?

„Zombies, Run!” to genialny przykład wykorzystania zabawy do zwiększenia „Zombies, Run!” to genialny przykład wykorzystania zabawy do zwiększenia motywacji. Wykorzystanie motywu zombie zamienia obojętne i ciężkie ćwiczenia w czystą zabawę, a realizowanie planu treningowego w próbę uratowania świata.

Wykorzystane rodzaje rozrywki:

- | rozrywka sensacyjny – dużo się dzieje,
- | rozrywka fantasy – świat zostaje poszerzony o ganiających Cię zombie,
- | rozrywka narracyjna – w grze opowiedziana jest historia ratowania przez Ciebie świata.

Wykorzystane czynności:

- | wyzwania i wygrywanie misji,
- | kolekcjonowanie przedmiotów i budowanie bazy,
- | efekt zaskoczenia – nigdy nie wiemy, jak blisko czają się zombie.

Nic dodać, nic ująć. „Zombies, Run!” to bieganie, które samo w sobie sprawia dużo frajdy. Spróbuj osiągnąć podobny efekt w Twojej grze!

VAMPIRE HUNT

Twórcy grywalizacji:
SAP Labs



33

| O co chodzi w tym projekcie?

Vampire Hunt to wewnątrzfirmowa grywalizacja wdrożona u producenta oprogramowania SAP. Ma na celu wyrobienie postaw proekologicznych wśród pracowników, co w szczególności ma wyrażać się w oszczędzaniu energii.

Pracownicy bawią się w łowienie energetycznych wampirów wysysających krew pracodawcy takich, jak niezgaszone żarówki, niewyłączone komputery czy radia. Robią tym przedmiotom zdjęcia i wysyłają je do działu administracji, którego zadaniem jest wdrażanie procedur oszczędzających energię.

| Na co warto zwrócić uwagę?

Twórcy tej grywalizacji bardzo dobrze przemyśleli kontekst używania gry. Miała być używana w pracy, a więc w trosce o efektywność działania firmy nie mogła odciągać pracowników od codziennych obowiązków. Wybraли więc dynamikę i fabułę opierającą się o krótkie aktywności – łapania wampirów energetycznych poprzez robienie zdjęć w chwilach, kiedy i tak nie pracują – wychodzą do domu lub mają przerwę na kawę.

Choć gra nie jest rozbudowana i używa prostego systemu przyznawania punktów i klasyfikowania w rankingu, odniosła sukces, gdyż rozwiązała problem przy minimalnym odciążeniu wysoko opłacanych specjalistów SAP od pracy.

UNICEF TAP PROJECT

Twórcy grywalizacji:
Agencja droga5, USA



↓ Zobacz opis!

<http://uniceftaproject.org/>



| O co chodzi w tym projekcie?

Unicef w jednym projekcie zaadresował dwa problemy – rosnącego uzależnienia od smartfonów i braku wody w najbiedniejszych rejonach świata.

Gra mierzy to, jak długo nie używasz swojego smartfona. Za każde 10 minut odpoczynku od sprawdzania, co się dzieje na ekranie, przyznaje społecznościom trzeciego świata wodę wystarczającą na 1 dzień dla 1 osoby. Nie używając telefonu przez 5 godzin, możemy zatem zafundować komuś wodę pitną na cały miesiąc!

| Na co warto zwrócić uwagę?

Jest to kolejny ciekawy przykład zastosowania dynamiki gier udowadniającej, że gry wcale nie muszą być przepełnione emocjami, aby były wciągające. W tej grze wygrywa się... nie robiąc nic.

Co ciekawe, w tej grywalizacji nie ma praktycznie żadnych elementów mechaniki i komponentów takich, jak pojedynki, punkty czy wyzwania. Cała zabawa została wyrażony przy pomocy dynamiki – bardzo skutecznej komunikacji i jasnych zasad.

