

Spis treści

Wstęp	7
Poziom I: Gry	11
Homo ludens i inni	13
Dobrowolność	14
Niezwykłość	16
Opowiadanie historii	19
Kształtowanie historii	20
Błądzenie w historii	21
Oddzielenie	22
Porządek	24
Bezinteresowność	28
Gry przejmują ster	30
Poziom II: Gracze	33
Social graph	36
Informacje płynące przez social graph	41
Wpływ i status	45
Błogosławiona produktywność	50
Schematy nagradzania	55
Crowdsourcing	60
Poziom III: Mechanizmy	65
Jeżdżenie na słońcu	67
Wielki paradoks biologii ewolucyjnej	69
Programowanie ciekawości	70

Struktura gry	73
Serca i maczugi	76
Mechanizmy i dynamika gry	81
Nagrody — punkty i informacja zwrotna	82
Status — poziomy	84
Osiągnięcia — wyzwania	86
Konkurencja — tabele wyników	88
Wyrażenie siebie — wirtualne dobra i miejsca	89
Altruizm — prezenty i dobroczynność	91
Konstrukcja gry	93
Podaruj mi świat	96
Poziom IV: Grywalizacja w edukacji	99
Pozwólmy im się mylić!	105
W górę i tylko w górę	108
Nauczmy ich pracować razem	110
Czy gry są niebezpieczne?	110
Poziom V: Grywalizacja w miejscu pracy	121
Gry zamiast pieniędzy	123
Zabawa w rozwiązywanie problemów	127
Wirtualny świat pracy	130
Na przywództwo trzeba zasługiwać. Ciągłe	132
Poziom VI: Marka jako gra	135
Konkurowanie doświadczeniem	138
Gra — interaktywny teatr	141
Marka domowa	144
Marka zawodowa	145
Marka trzeciego miejsca	145
Zakończenie	151