

Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Jane McGonigal. 2011. New York: Penguin Press, ss. 388

MICHAŁ MOCHOCKI

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Jane McGonigal jest światowej sławy specjalistką w zakresie badania i projektowania gier. Z wykształcenia doktor *performance studies*, pracuje obecnie w kalifornijskim Institute for the Future. Jako projektantka gier skupia się przede wszystkim na grach internetowych angażujących tysiące użytkowników, których współpraca prowadzi do wykształcenia się zbiorowej (rozproszonej) inteligencji. Ma w swoim dorobku m.in. głośne projekty o zasięgu globalnym, na przykład *The Lost Ring* na zamówienie Komitetu Olimpijskiego czy EVOKE! finansowane przez Instytut Banku Światowego. Według McGonigal masowe społeczności graczy kryją w sobie ogromny potencjał jako zasoby ludzkie, a ponadto same systemy gier zawierają skuteczne procedury motywujące do wysiłku i optymalizujące ludzkie starania. Koronną ideą autorki jest zaprzęgnięcie gier, zwłaszcza internetowych, do rozwiązywania problemów rzeczywistego świata.

W branży projektantów gier wystąpienie McGonigal na Game Developers Conference w 2008 stanowiło przełom: twórcy i producenci gier uświadomili sobie potencjał (i poniekąd moralny obowiązek) używania gier *pro publico bono*. Oczywiście, już wcześniej istniały gry nastawione na pożytek pozarozrywkowy (Serious Games, Games With a Purpose, wszelkie gry edukacyjne, aktywizujące społecznie, zwalczające stereotypy etc.). Jednak do 2008 było ich stosunkowo niewiele – w 2009 ruszyła lawina. Co więcej, użyteczność gier została doceniona także poza branżą.

Teoria i praktyka innowacyjnych zastosowań gier to właśnie temat książki *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, wydanej w 2011 roku przez Penguin Press. Składa się z trzech części zawierających łącznie 14 rozdziałów. Główną myśl każdego z nich wyraża – niejako w pigułce – tzw. *fix*, czyli „poprawka”, którą gry wnoszą do źle działającej rzeczywistości. Przyjrzyjmy się po kolei wszystkim rozdziałom, za punkt wyjścia biorąc właśnie autorskie „poprawki”:

Część pierwsza: Dlaczego lubimy grać?

W pierwszym rozdziale, zatytułowanym „Czym dokładnie są gry?”, autorka wymienia cztery charakterystyczne cechy gier: cel, reguły, system informacji zwrotnej (*feedback system*) oraz dobrowolne uczestnictwo. Ostatni element wysuwa się tu na plan pierwszy: inaczej niż w pracy czy szkole, w grach wykonujemy zadania dobrowolnie. Przeszkody i problemy, z którymi gracze się zmagają, nie są obowiązkowe. A mimo to grający poświęcają im mnóstwo czasu i wysiłku. Autorka podkreśla, że granie nie jest rozrywką leniwie relaksującą, lecz wymagającą i głęboko angażującą pracą. I właśnie dlatego przynosi niebagatelną emocjonalną satysfakcję, m.in. stan określany włoskim słowem *fiero*, czyli poczucie triumfu z dokonania trudnego czynu. McGonigal przywołuje tu opinie psychologów na temat łatwej i trudnej zabawy (*easy fun / hard fun*) – wbrew pozorom więcej zadowolenia i satysfakcji daje zabawa trudna, piętrząca przeszkody, mobilizująca do wysiłku, aniżeli pasywny relaks na plaży czy przed telewizorem. Stąd *Poprawka#1: Nieobowiązkowe przeszkody (Tackle unnecessary obstacles)*, którymi gry wideo odpowiadają na ludzką potrzebę stawiania czoła trudnościom.

Myśl tę rozwija rozdział drugi, „Nadejście inżynierów szczęścia”, powołując się obszernie na badania z nurtu psychologii pozytywnej, zajmującej się jasnymi stronami ludzkich emocji i zachowań, czyli m.in. szczęściem. Pojawia się tu słynny Mihaly Csikszentmihalyi, twórca pojęcia przepływu (*flow*) – stanu emocjonalnego dającego najwyższe szczęście. Definicja przepływu niemal idealnie pokrywa się z immersją osiąganą w grach. Autorka przywołuje też szereg innych twierdzeń „psychologów szczęścia”, zgodnie głoszących, że popularne w cywilizacji zachodniej drogi do szczęścia oparte na czynnikach zewnętrznych (sława, pieniądze, uroda) przynoszą tylko chwilowe zadowolenie, gdyż po osiągnięciu wymarzonego celu natychmiast podnosimy poprzeczkę i pragniemy więcej (adaptacja hedonistyczna). Jedynie szczęście płynące z wnętrza człowieka, związane z posiadaniem wiedzy, umiejętności, pasji i więzi społecznych, daje trwałą efekt i nie nudzi się z upływem czasu. Takie

właśnie emocjonalne zaangażowanie i satysfakcję przynosi graczom *Poprawka#2: Silne pozytywne emocje (Activate extreme positive emotion)*.

Kolejne rozdziały analizują cztery charakterystyczne cechy gier, które według McGonigal bezpośrednio przekładają się na efektywność graczy i zarazem kształtują ich osobowość, a więc mają konsekwencje również poza grą. Są to:

Poprawka#3: Więcej satysfakcjonującej pracy (Do more satisfying work) – przy założeniu, że do satysfakcji z pracy potrzebny jest m.in. jasno określony cel i wiedza o tym, jakie działania trzeba podjąć w pierwszej kolejności. Gry stawiają wyraźne, precyzyjne cele, w odróżnieniu od np. pracy biurowej, gdzie przełożenie bieżących działań na efekty jest mało namacalne. Gry dają również bezpośrednią informację zwrotną (w postaci punktów, poziomów, pasków postępu), co wizualizuje zbliżanie się do celu i podkreśla znaczenie każdego małego kroku.

Poprawka#4: Większa nadzieja na sukces (Find better hope of success). Gracze wiedzą (lub wierzą), że postawione przed nimi zadania prędzej czy później da się wykonać. Co ciekawe, według badań helsińskiego laboratorium M.I.N.D. również błędy i porażki w grze dają graczom pozytywne emocje i motywują do dalszego grania. McGonigal określa to nazwą *fun failure* (radość z porażki).

Poprawka#5: Silniejsze więzi społeczne (Strengthen your social connectivity). Granie ze znajomymi pogłębia już istniejące więzi społeczne, poznawanie ludzi poprzez gry poszerza sieć kontaktów towarzyskich, a długi czas spędzony na graniu rozwija emocje prospołeczne.

Poprawka#6: Immersja w ogromnej skali (Immerse yourself in epic scale). Jedną z motywacji graczy jest poczucie uczestnictwa w projektach i wydarzeniach o niezwyklej skali, możliwej do osiągnięcia tylko przez długotrwały wysiłek licznej zbiorowości. Podziw, jaki człowiek dawnych epok odczuwał wobec ogromu katedr i piramid, dziś odnosi się m.in. do miliardów wspólnie pokonanych wrogów w grze *Halo* czy do kosmicznych imperiów ewoluujących od pojedynczej komórki z praoceanu w *Spore*.

Zdaniem autorki te cztery elementy sprawiają, że wielogodzinne sesje gier wideo w pozytywny sposób kształtują charakter i rozwijają umiejętności, które przydają się także w codziennym i zawodowym życiu. Dodajmy, że McGonigal nie jest osamotniona w swoim entuzjazmie – jej tezy pokrywają się z tym, co piszą Beck i Wade w *Got Game: How Gamer Generation is Reshaping Business Forever* (2008). Oni także widzą w grach cyfrowych doskonale środowisko szkoleniowe uczące pożytecznych umiejętności; skupiają się jednak na zdolnościach cennych dla biznesu, podczas gdy perspektywa McGonigal jest szersza. Społeczność graczy to w jej mniemaniu cenne i wielozadaniowe zas-

by ludzkie: ochoczo stawiają czoło trudnym wyzwaniom, nie zniechęcają się pierwszymi porażkami, umiejętnie budują sieci współpracowników i lubią wносить wkład w duże projekty służące pożytkowi publicznemu.

Część druga: Redefiniowanie rzeczywistości

Kolejne rozdziały skupiają się na różnych formach gier rzeczywistości alternatywnej (ARG – *alternate reality games*), w tym w szczególności na fenomenie *gamification*, który w Polsce popularyzuje m.in. Paweł Tkaczyk pod nazwą *grywalizacji* (www.grywalizacja.com). Grywalizacja polega na przenoszeniu procedur i mechanizmów z gier w środowiska dotąd z grami niezwiązane (lub związane słabo). McGonigal podaje szereg przykładów grywalizacji w biznesie, reklamie, kampaniach społecznych i edukacji szkolnej, wskazując m.in. eksperymentalną szkołę *Quest to Learn* w Nowym Jorku, zaprojektowaną od podstaw w myśl idei *gamification*. Pokrewnym zjawiskiem są gry projektowane świadomie jako narzędzie inżynierii społecznej. Mówią o tym cztery poprawki:

Poprawka#7: Jak najwięcej zaangażowanego uczestnictwa (Participate wholeheartedly wherever, whenever you can). Gry ARG bazują na normalnych, codziennych zadaniach z „prawdziwego” życia, ale dodają do nich perspektywę i motywację gry. Jednym ze skutków tego zabiegu jest znaczne zwiększenie zaangażowania i satysfakcji z tego, co robimy, a więc pośrednio również wzrost wydajności. Autorka omawia tu dokładniej trzy gry: jej własną *SuperBetter* wspomagającą rekonwalescencję po chorobie, *Chore Wars* mobilizującą do lepszego wykonywania prac domowych (m.in. sprzątania) i eksperymentalną szkołę *Quest to Learn* kodującą cały proces nauczania w formie gry.

Poprawka#8: Satysfakcjonujące nagrody za włożony wysiłek (Seek meaningful rewards for making a better effort). Tu autorka analizuje różne gry i inicjatywy internetowe, które próbują zwiększyć satysfakcję z działań podejmowanych w codziennym życiu, takich jak podróżowanie, gimnastyka czy spotkania towarzyskie. Z pomocą przychodzą tu aktualizowane na bieżąco statystyki, punkty, poziomy zaawansowania, specjalne odznaczenia i nagrody oraz zintegrowanie informacji z profilem użytkownika w serwisach społecznościowych. Korzystają z tego m.in. przewoźnicy (linie lotnicze czy londyńskie metro), oferując gry dostępne tylko pasażerom i powiązane z czasem, trasą i częstotliwością podróży.

Poprawka#9: Więcej zabawy z nieznanymi (Have more fun with strangers). Gry pozwalają błyskawicznie nawiązać relacje z inną osobą nastawione na wspólne przeżywanie pozytywnych wrażeń i emocji. Projektowanie gier pozwa-

ła budować mniejsze i większe społeczności skupione wokół wybranego tematu, miejsca czy instytucji, z czego korzystają np. placówki muzealne i kulturalne.

Poprawka#10: Nauka trików szczęścia (Invent and adopt new happiness hacks). Jedną z koncepcji McGonigal jest kodowanie w mechanice gier tzw. trików szczęścia, czyli działań rekomendowanych przez psychologię pozytywną dla poprawienia samopoczucia: taniec, dotyk, świadczenie komuś uprzejmości, a także myślenie o śmierci (to ostatnie przynosić ma psychiczną ulgę i większą afirmację życia na zasadzie tzw. wzrostu posttraumatycznego). Autorka opisuje tu kilka samodzielnie zaprojektowanych gier, m.in. *Tombstone Hold'em* – specyficzne turnieje pokera rozgrywane na amerykańskich cmentarzach, z użyciem płyt nagrobnych do określenia wartości kart.

Część trzecia: Bardzo duże gry mogą zmieniać świat

Ostatnie cztery rozdziały opisują różne sposoby wykorzystania gier do rozwiązywania problemów realnego świata – gospodarczych, społecznych, politycznych, a nawet medycznych:

Po pierwsze, przez tzw. *crowdsourcing* – zatrudnienie wielotysięcznych rzecz ochotników do wykonania zadań analitycznych, które wymagają potężnych mocy obliczeniowych i masowego wysiłku ludzkiego, np. przegląd i sortowanie setek tysięcy stron dokumentów. Mówi o tym *Poprawka#11: Wkład w stabilną ekonomię zaangażowania (Contribute to a sustainable engagement economy)*. Najważniejszą rzeczą jest tu rekrutacja odpowiednio dużej grupy i podtrzymanie zaangażowania przez dłuższy czas – a najlepsze narzędzia rekrutacji i motywacji są obecne w masowych grach sieciowych. Bezprecedensowy sukces *Wikipedii* McGonigal tłumaczy m.in. tym, że społeczność wikipedystów posługuje się właśnie mechanizmami gier MMO.

Po drugie, przez powiązanie gier z wykonywaniem zadań „w terenie” na rzecz lokalnej czy globalnej społeczności, tak aby praca wolontaryjna (często fizyczna!) stała się nieodłącznym komponentem gry. McGonigal przekonuje, że dzięki mechanizmom grywalizacyjnym zwiększa się satysfakcja z pracy wolontaryjnej, a do tego angażuje się w nią znacznie więcej osób – np. Joe Edelman, testując grywalizacyjny system Groundcrew, odnotował aż stukrotny wzrost w dostępności wolontariuszy do doraźnych zadań. W grach uwielbiamy podejmować misje ratujące świat, a więc łatwo nas przekonać, aby zrobić coś dobrego dla prawdziwego świata – na tej idei bazuje *Poprawka#12: Wyciecz wielkich zwycięstw (Seek out more epic wins)*.

Po trzecie, przez projektowanie gier angażujących coraz większe globalne społeczności, promujące współpracę ponad podziałami etnicznymi, państwo-

wymi etc. McGonigal nazywa takie gry kolaboratoriami (*collaboratories*). *Poprawka#13: Dziesięć tysięcy godzin współpracy (Spend ten thousand hours collaborating)* nawiązuje do statystyki: tyle czasu przeciętny Amerykanin spędza na grach wideo przed ukończeniem 21. roku życia. Autorka przywołuje tu tezę Malcoma Gladwella, badacza biografii ludzi osiągających wyjątkowe sukcesy w sztuce, sporcie czy biznesie: 10.000 godzin ćwiczeń gwarantuje mistrzowskie opanowanie umiejętności – a kluczową umiejętnością graczy, zdaniem McGonigal, jest efektywna i kreatywna współpraca.

Po czwarte, McGonigal widzi w masowych grach ogromny potencjał prognozowania przyszłości – po części traktując takie gry jako systemy eksperckie prowadzące analizę i ekstrapolację aktualnej rzeczywistości, a po części jako wirtualne środowiska symulujące trendy i zachowania społeczne. Jest to *Poprawka#14: Prognozowanie w trybie massively multiplayer (Develop massively multiplayer foresight)*.

W książce McGonigal widać problem powszechny w socjologicznych i psychologicznych badaniach nad grami: niedostatek obiektywnych badań empirycznych. Niejednokrotnie autorka ogranicza się do własnej analizy danej gry, przywołując jedynie źródła nienaukowe i nieobiektywne – opinie graczy i twórców gier. Wśród publikacji naukowych, do których sięga McGonigal, często znajdujemy badania kwestionariuszowe, oparte wyłącznie lub głównie na ankietach wypełnianych przez graczy, a więc także podejrzane o nadmierny subiektywizm. W przypadku najnowszych gier na ogół wcale nie ma ukończonych badań zwieńczonych publikacjami, do których można by się odwołać. Zresztą, odnośnie do najbardziej innowacyjnych przedsięwzięć trudno wyciągać jakiegokolwiek wnioski ogólne, gdyż są to jednostkowe, oryginalne projekty niełatwo poddające się klasyfikacji. Dlatego stosunkowo często u McGonigal znajdujemy indywidualne *case studies*, z dość ostrożnymi próbami generalizacji i prognostyki. Znaczna część materiału z *Reality is Broken* jest więc narażona na zarzut niskiego obiektywizmu i stosunkowo słabego oparcia w badaniach naukowych. Trzeba jednak podkreślić, że nie są to zaniedbania autorki – tak po prostu przedstawia się aktualny stan wiedzy. McGonigal zdaje sobie zresztą sprawę z istniejących luk i sama nieraz wskazuje, w jakim kierunku należałoby podjąć prace.

Czy książka ma słabe strony? Owszem, postawiłbym trzy zarzuty. Po pierwsze, entuzjazm dla gier niekiedy sprawia, że autorka nie dostrzega bądź nie docenia wagi innych zjawisk, które mają podobny potencjał. Na przykład czytając o czterech „supermocach” (*superpowers*) gier (satisfakcja z pracy + nadzieja na sukces + więzi społeczne + poczucie misji), można odnieść wrażenie, że wyłącznie w grach da się znaleźć te walory. Ja sądzę, że to samo oferują wszelkie inicjatywy, które człowiek podejmuje z zaangażowa-

niem ideologicznym – od aktywności religijnej i politycznej, przez pasje artystyczne, aż po kibicowanie klubowi piłkarskiemu. Drugi problem McGonigal to skrętne omijanie potencjalnych zagrożeń czy nadużyć związanych z grami. Gdy powołuje się na badania wykazujące, że częste pomaganie ludziom w grach przekłada się na większą chęć pomocy w życiu codziennym, natychmiast nasuwa się pytanie o podobną korelację w przypadku gier, w których ludziom się nie pomaga, tylko ich zwalcza. Gdy zachwyca się możliwościami organizacji, mobilizacji i sterowania tłumem przez marketingowe ARG, zaczynam się zastanawiać, czy (a raczej – kiedy?) te same narzędzia posłużą politykom do manipulacji społecznych, np. podczas kampanii wyborczych, a może i organizacjom przestępczym czy terrorystycznym. Tego rodzaju refleksji u McGonigal brakuje. Ponadto żywię mieszane uczucia względem postępującej parametryzacji, archiwizacji i upowszechniania danych dotyczących życia prywatnego – mam tu na myśli gry sieciowe bazujące na elektronicznych systemach pomiaru, które zbierają informacje o kontaktach towarzyskich, podróżach, a nawet finansach domowych. Autorka podchodzi do tego bezkrytycznie, nie wspominając o niebezpieczeństwach związanych z udostępnianiem tego typu danych w Internecie.

Mimo tych zastrzeżeń jestem przekonany, że *Reality is Broken* to jedna z najważniejszych książek, jakie kiedykolwiek napisano na temat gier. Ukazuje i wyjaśnia przełom cywilizacyjny, jaki dokonał się około 2008 roku z udziałem nie tylko graczy, twórców i producentów gier, ale i ekspertów od nauk ekonomicznych i społecznych – ekonomii, marketingu, zarządzania, edukacji, badań naukowych, psychologii, socjologii etc. Po pierwsze, okazało się, że w wirtualnych środowiskach gier warto umieszczać realne problemy i zadania, aby w ich rozwiązywaniu wykorzystać potężny potencjał obliczeniowy i kreatywny zbiorowych inteligencji (gracze jako zasoby ludzkie!). Po drugie, okazało się, że gry dostarczają najdoskonalszych narzędzi do skutecznego motywowania, zarządzania i efektywnej organizacji pracy, zarówno w skali mikro (gospodarstwa domowego), jak i makro (wielotysięcznych rzesz internautów). Według Briana Burke'a, analityka z eksperckiej korporacji Gartner Inc., do roku 2015 grywalizacyjne narzędzia trafią aż do 50% organizacji wdrażających innowacyjne rozwiązania. Powierzchnowa wiedza o grywalizacji jest już bez trudu dostępna w internecie, zaś książka McGonigal stanowi obowiązkową lekturę dla każdego, kto chce poznać temat dogłębnie. Tym bardziej, że oprócz obszernej bibliografii znajdziemy tam listę polecanych stron internetowych, tytułów gier, instytucji naukowych, konferencji i periodyków, które warto śledzić pod kątem wciąż pojawiających się nowości.

Podsumowując, uważam *Reality is Broken* za dzieło znakomite. Autorka łączy trzy kluczowe atuty: gruntowne, interdyscyplinarne przygotowanie

naukowe; rozległe doświadczenie praktyczne uwieńczone głośnymi sukcesami; oraz dar klarownego i zarazem żywego opowiadania. Nie bez znaczenia jest także i to, że lektura McGonigal może otworzyć oczy na grywalizacyjne korzyści wielu decydom – w szkołach, firmach, instytucjach – co wysłoby na korzyść wszystkim zainteresowanym, branży gier i badaczy gier nie wyłączając. Dlatego życzyłbym sobie, żeby książka ta jak najszybciej ukazała się w polskim tłumaczeniu.