

DOI: <https://doi.org/10.34768/r1.2021.v472.05>

Kamil Kleszczyński*

Uniwersytet Zielonogórski

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1724-6854>

e-mail: k.kleszczynski@ifp.uz.zgora.pl

SPOŁECZNE I KULTUROWE ASPEKTY GRYWALIZACJI W DOBIE PANDEMII

SOCIAL AND CULTURAL ASPECTS OF GAMIFICATION DURING
THE PANDEMIC ERA

Keywords: gamification, pandemic, COVID-19, digitalization, Social Credit System.

This article looks at the impact of the COVID-19 pandemic on the development of gamification. The pandemic has brought about a significant increase in digitalisation, which is closely related to gamification. Moreover, as some proponents of gamification point out, its particular value comes from simplifying a complex reality. All of these make the pandemic seem like a perfect breeding ground for the development of gamification. The author attempts to assess whether this is in fact the case by analysing various manifestations of gamification, especially in such areas as: media and communication, remote forms of work and learning, as well as controlling social behaviour.

***Kamil Kleszczyński** – doktor nauk humanistycznych w dyscyplinie filozofia; zainteresowania naukowe: filozofia kultury, filozofia mediów, groznawstwo.

SPOŁECZNE I KULTUROWE ASPEKTY GRYWALIZACJI W DOBIE PANDEMII

Słowa kluczowe: grywalizacja, pandemia, COVID-19, cyfryzacja, System Zaufania Społecznego.

Artykuł poświęcony jest wpływowi pandemii COVID-19 na rozwój grywalizacji. Pandemia przyczynia się do znacznego przyspieszenia cyfryzacji, która jest ściśle związana z grywalizacją. Ponadto, jak wskazują niektórzy propagatorzy grywalizacji, jej szczególna wartość wynika z upraszczania skomplikowanej rzeczywistości. Wszystko to sprawia, że pandemia wydaje się doskonałą pożywką dla rozwoju grywalizacji. Autor stara się ocenić czy faktycznie tak jest, analizując rozmaite przejawy grywalizacji, zwłaszcza w takich obszarach, jak: media i komunikacja, zdalne formy pracy oraz nauki czy sterowanie zachowaniami społecznymi.

Wprowadzenie

Jedną z najważniejszych konsekwencji wybuchu pandemii COVID-19 było ogromne przyspieszenie cyfryzacji – już wcześniej postępującej z prędkością utrudniającą lub wręcz uniemożliwiającą zrozumienie skali zmian, jakie niesie. W celu zahamowania transmisji koronawirusa, ograniczono maksymalnie kontakty międzyludzkie, zamykając szkoły, urzędy, zakłady pracy. Tam, gdzie było to możliwe, wykorzystano możliwości oferowane przez rozwój technologii informacyjno-komunikacyjnych, wprowadzając zdalne formy edukacji, pracy czy usług (jak teleporady lekarskie). Mniej więcej dwa miesiące przed rozprzestrzenieniem się pandemii na terytorium Polski, w styczniu 2020 roku, obroniłem pracę doktorską, opublikowaną kilka miesięcy później pod tytułem *Rozgrywanie świata. Filozoficzne aspekty grywalizacji*. Argumentowałem tam na rzecz tezy, że granie jest naturalnym sposobem uczestnictwa w kulturze zapośredniczonej cyfrowo, wobec czego „wraz z postępującą cyfryzacją będziemy coraz bardziej doświadczać rzeczywistości poprzez jej rozgrywanie” (Kleszczyński 2020, s. 241). Zatem, gdy cyfryzacja nabrała tak ogromnego przyspieszenia, wyraźnie powinna towarzyszyć jej grywalizacja, czyli: „mechanizm takiej transformacji elementów lub całości kultury, która jest zgodna z regułami tworzenia gier” (Kleszczyński 2020, s. 36). Przyjmuję tu bardzo szerokie rozumienie grywalizacji, które obejmuje wszelkie praktyki realizowane poprzez ich rozgrywanie. Mogą one różnić się formą i stopniem grywalności. Mogą opierać się zarówno na uniwersalnych cechach, charakterystycznych dla gier, lecz występujących

też poza nimi, takich jak rywalizacja, punktacja, nagrody i kary, jak również na rozmaitych aplikacjach grywalizacyjnych czy też wykorzystaniu gier – tych rozrywkowych i tych zaprojektowanych dla innych celów. Zgodnie z przyjętymi założeniami wszędzie tam, gdzie dostrzegamy ekspansję technologii cyfrowej, powinniśmy dostrzegać jej ukierunkowanie na formy grywalne. W artykule staram się odpowiedzieć na pytanie, czy rzeczywiście tak jest. Stanowi on zatem próbę szerokiego, przeglądowego spojrzenia na przemiany, jakim pod wpływem pandemii ulega cyfrowa osnowa rzeczywistości społeczno-kulturowej w jej różnych wymiarach: edukacji, pracy, władzy, komunikacji medialnej. Na końcu skupiam się także na samej relacji człowieka ze scyfryzowaną rzeczywistością. Nie poruszam tu kwestii obecności grywalizacji w obszarze medycyny. Chociaż ten temat samoistnie się nasuwa, na przykład w kontekście rehabilitacji pacjentów po przebytych COVID-19, zasługuje on, moim zdaniem, na odrębne, szczegółowe opracowanie.

Edukacja na odległość

Jednym z podstawowych wyzwań pandemii stała się organizacja nauczania na odległość. Problemy z tym związane można zasadniczo podzielić na dwa rodzaje. Po pierwsze techniczne – związane z brakami kompetencyjnymi lub sprzętowymi – czy to po stronie nauczycieli lub całych instytucji edukacyjnych, czy to po stronie rodziców i uczniów. Po drugie formalne – wynikające ze specyfiki nauczania na odległość i jego wad w porównaniu z edukacją tradycyjną. Tutaj podstawowymi problemami wydają się brak skutecznej metody weryfikacji przyswajania wiedzy przez uczniów oraz – częściowo z poprzednim związane – kłopoty z utrzymaniem motywacji do nauki. Jak zauważa Anna Para: „Nie ulega wątpliwości, że utrzymanie uwagi oraz zaangażowania słuchaczy uczestniczących w edukacji online jest wyzwaniem. Studentom trudniej skupić uwagę, uczestnicząc nierzadko przez wiele godzin w zdalnych zajęciach. Z kolei wykładowcom brakuje ich reakcji oraz informacji zwrotnej, także tej przekazywanej poprzez mowę ciała, którą zazwyczaj otrzymywali podczas zajęć stacjonarnych” (Para 2021, s. 21). Oczywiście pomiędzy oboma rodzajami problemów występuje prosta zależność. Nie można myśleć o rozwiązaniu problemów formalnych, dopóki nie zostały rozwiązane techniczne. Gdy jednak staje się to możliwe, grywalizacja okazuje się obiecującym rozwiązaniem.

Hiroko Oe, Takuji Takemoto i Muhammad Ridwan przeprowadzili badanie zastosowania grywalizacji w edukacji biznesowej prowadzonej w warunkach wymuszonego lockdownem trybu zdalnego. Badanie miało na celu opracowanie wskazań dla maksymalizacji skuteczności grywalizacji w kształceniu prowadzonym w przyszłości w trybie *blended learning*, czyli łączącym

tradycyjną, stacjonarną naukę, z tą prowadzoną na odległość przy użyciu komputera. Przeprowadzone zostało metodą wywiadów ze studentami uczestniczącymi w zgrywalizowanych zajęciach. Uczestnicy kursu zostali zaangażowani w grę MMO (*massively multiplayer online*), której nazwy autorzy nie podają, a która posiada własną wirtualną ekonomię i liczną społeczność podejmującą decyzje na zadany temat w czasie rzeczywistym. Badanie pozwoliło odkryć, że pomimo ogólnie pozytywnej oceny wykorzystania grywalizacji, studenci postrzegają ją raczej jako dodatkowe narzędzie i podkreślają kłopoty związane z kształceniem holistycznym oraz ze sporządzaniem notatek, które okazują się wciąż bardzo istotnym elementem edukacji (Oe i in. 2020, s. 1411). Tego typu badania są szczególnie istotne, ponieważ należy oczekiwać, że wiele ze zmian wywołanych wybuchem pandemii COVID-19 okaże się trwałych i z pewnością będzie to dotyczyło edukacji. „Z tego punktu widzenia istotne jest dalsze propagowanie i promowanie dobrych praktyk, które mogą udoskonalić warsztat pedagogów oraz nauczycieli, w tym nauczycieli akademickich. Jedną z nich jest z całą pewnością włączenie do nauczania grywalizacji. Wykorzystanie grywalizacji w zdalnej edukacji przynosi pozytywne skutki nie tylko w postaci zwiększenia motywacji czy zaangażowania studentów, ale także wspiera rozwój ich kompetencji takich jak rozwiązywanie problemów, myślenie krytyczne oraz współpraca w zespole” (Para 2021, s. 28). Ten entuzjazm warto jednak trochę osłabić, przypominając, że skutki wykorzystania grywalizacji w nauczaniu nie są nadal w pełni rozpoznane. Jej wprowadzanie w edukacji na odległość, która w tej skali też jest nowością, powinno być zatem realizowane z dodatkową ostrożnością.

Praca na odległość

W Polsce stosunkowo szybko, bo już w marcu 2020 roku, pojawiła się pierwsza próba wykorzystania grywalizacji dla celów walki z pandemią w miejscu pracy. Aplikacja *Zatrzymaj Wirusa* stworzona przez firmę Grywit została zaprojektowana tak, by poprzez system codziennych zadań i przyznawanych za ich realizację punktów zachęcać do aktywności prozdrowotnej i zachowania higieny. Grupę docelową stanowią firmy, które mogą wdrażać produkt w zespołach pracowniczych. Niestety trudno ocenić odbiór aplikacji czy jej faktyczną skuteczność ze względu na brak obiektywnych danych. Z perspektywy czasu wiadomo już jednak, że nie wszędzie pracownicy są odpowiednio zmotywowani, by stosować się do wprowadzanych przez pracodawców regulacji. Wydaje się więc, że potrzeba została w tym wypadku zdiagnozowana poprawnie.

Podobnie jak w przypadku edukacji, duża część pracy, tam, gdzie było to możliwe, zaczęła być realizowana w trybie zdalnym. W wielu obszarach taka forma nie zniknie po pandemii, zwłaszcza tam, gdzie korzyści wyraźnie przeważają nad niedogodnościami. Na przykład: naukowcy chwalą sobie nowe formy realizacji konferencji naukowych i pracy przy projektach. Spośród 900 czytelników „Nature” zapytanych o możliwość zachowania po pandemii spotkań online, aż 74% respondentów opowiedziało się za taką opcją. Pomimo obecności *zoom fatigue* (etykieta określająca zmęczenie wirtualnymi spotkaniami) także wśród pracowników naukowych, podkreślają oni zalety, przede wszystkim łatwość uczestnictwa w spotkaniach z dowolnego miejsca na świecie. Dla wielu naukowców spotkania online przyczyniły się do zwiększania uczestnictwa w konferencjach naukowych, dzięki eliminacji problemów logistycznych, finansowych lub związanych z obowiązkami dydaktycznymi czy osobistymi. Drugą, obok dostępności, najczęściej wskazywaną korzyścią jest wyraźnie niższy ślad węglowy. Natomiast największym problemem jest osłabienie możliwości nawiązywania relacji społecznych, co było drugą, obok wymiany informacji naukowej, najważniejszą funkcją konferencji (Remmel 2021). Dlatego w przyszłości prawdopodobnie spotkania naukowe będą rozwijać się w formie hybrydowej.

Przypuszczalnie wiele firm także będzie zachowywało te formy pracy, zwłaszcza w odniesieniu do takich zadań, jak szkolenia czy spotkania sprawozdawcze. Wobec tego warto przyjrzeć się temu, jakie wyzwania wiążą się z pracą na odległość i jak może tu pomóc grywalizacja. Pośród najczęściej zgłaszanych problemów z pracą zdalną dominują te związane z poczuciem wspólnoty oraz utrzymaniem koncentracji, zaangażowania i produktywności (Baer 2020). Karl Hosang i Antonis Triantafyllakis zauważyli, że podstawowe wyzwania związane z pracą online dotyczą tego, że codzienne spotkania nie dają się łatwo przenieść do przestrzeni wirtualnej ze względu na zupełnie odmienne zasady rządzące komunikacją zapośredniczoną cyfrowo. Jako rozwiązanie umożliwiające adaptację w nowych warunkach uznali grywalizację i zaproponowali siedem ogólnych zasad dla jej udanego wprowadzania do spotkań online. Należy w tym celu: 1) wyznaczać jasny cel, podzielony na etapy; 2) zwiększać interakcję społeczną, na przykład przez rytuały powitalne i pożegnalne czy zmniejszanie grup roboczych; 3) regularnie zmieniać fazy pracy; 4) wprowadzać storytelling; 5) utrzymywać atmosferę zwycięstwa poprzez unaocznianie postępów na drodze do celu; 6) kierować się zasadą „mniej znaczy więcej” (mniej uczestników, punktów programu, krótsze fazy pracy); 7) nagradzać uczestników (Hosang, Triantafyllakis 2020). Warto zwrócić uwagę na te zasady, ponieważ pokazują one, że podejście do grywalizacji rozwija się, wykracza poza proste wprowadzanie punktów czy

nagród. Z pewnością skutkuje to także coraz większą elastycznością we wprowadzaniu grywalizacji w różnych obszarach.

Zarządzanie społeczeństwem

Kluczową kwestią w dobie pandemii okazało się zarządzanie społeczeństwem ukierunkowane na ograniczenie rozprzestrzeniania się wirusa. W tym celu oczywiście sięgnięto po różnego rodzaju nowe technologie. Na świecie przynajmniej 47 krajów wdrożyło aplikacje śledzące kontakty społeczne (Liang 2020, s. 3). Także w Polsce wprowadzono tego typu rozwiązanie. Korzystanie ze *STOP COVID – ProteGO Safe* jest dobrowolne, podobnie jak w wypadku większości takich narzędzi. Jednak w niektórych krajach ich stosowanie jest obowiązkowe, na przykład w Indiach, Katarze czy Turcji (Liang 2020, s. 3). To, co szczególnie interesujące, to jak w tego rodzaju aplikacjach sprawdzają się rozwiązania grywalizacyjne. Grywalizacja wielokrotnie była wskazywana jako skuteczne narzędzie władzy, opisywane w ramach takich kategorii, jak taylorizm (Winter i in. 2014), ideologia (Fuchs 2014) czy libertariański paternalizm (Schrape 2014). By najpełniej rozpoznać możliwości wykorzystania grywalizacji i technologii cyfrowych w walce z pandemią, zdecydowanie warto zwrócić się ku Chinom, w których epidemia się rozpoczęła i w których stosunkowo szybko sytuacja została opanowana. Szczególny rozgłos zyskała działająca tam aplikacja *Health Code*, uruchomiana przez dwie platformy: Alipay i WeChat. Narzędzie śledzi takie czynniki, jak historia podróży, czas spędzony w obszarach ryzyka oraz relacje z potencjalnymi nosicielami i określa prawdopodobieństwo transmisji wirusa przez daną osobę, co stanowi podstawę jej swobody przemieszczania się (Liang 2020, s. 1). Warto jednak zauważyć, że aplikacja wpisuje się w szerszy kontekst wykorzystania technologii cyfrowej do kontroli obywateli chińskich obok rozbudowanej sieci monitoringu z funkcją rozpoznawania twarzy czy SCS.

System Zaufania Społecznego (*Social Credit System, SCS*) to, unikalny w skali świata, rozwijany w Chinach system służący ocenie wiarygodności obywateli, firm czy organizacji, inspirowany systemami oceny wiarygodności kredytobiorców stosowanymi przez sektor finansowy na całym świecie. Deklarowanym celem stworzenia systemu jest poprawa zaufania pomiędzy różnymi aktantami chińskiego społeczeństwa. Wpisuje się to doskonale w konfucjańskie fundamenty chińskiej kultury, w których zaufanie jest istotną wartością. SCS, rozwijany w oparciu o wytyczne Rady Państwa ChRL z lat 2007 i 2014, posiada trzy zasadnicze cechy: 1) jest zdecentralizowanym systemem systemów, co oznacza, że łączy różne systemy instytucji rządowych z systemami rozwijanymi przez władze lokalne w miastach i prowincjach, współpracuje także z sektorem komercyjnym; 2) zakłada masowe groma-

dzenie danych; 3) warunkiem jego działania jest rozbudowany mechanizm karania i nagradzania (Shen 2019, s. 24-25). Podstawową zasadą tego mechanizmu jest to, że podmioty otrzymują określoną ilość punktów, która następnie może się zwiększać poprzez dodawanie punktów za „dobre” zachowania, takie jak terminowe opłacanie rachunków, segregacja śmieci czy działalność charytatywna lub zmniejszać poprzez odejmowania punktów za „złe” zachowania, takie jak zwłoka w spłacie kredytu czy jazda „na gapę”. Na podstawie posiadanej ilości punktów przydzielane są kategorie, a także można trafić na czerwoną lub czarną listę. Pierwsza oznacza dostęp do rozmaitych przywilejów, jak większa dostępność kredytów, priorytet w dostępie do usług publicznych czy zniżki na związane z nimi opłaty. Znalezienie się na drugiej oznacza kary, takie jak ograniczenie dostępu do komunikacji, usług publicznych czy finansowych, rozrywki. SCS można nazwać pierwszym zgrywalizowanym systemem zarządzania społeczeństwem, ze względu na wykorzystanie takich składników systemów grywalizacyjnych, jak nagrody i kary, punkty, rankingi czy odznaki. Te ostatnie to na przykład gwiazdki, przyznawane gospodarstwom domowym w prowincji Kuejczou (Shen 2019, s. 27). Nie bez znaczenia pozostaje również fakt, że duża część danych jest publicznie dostępna. Tłumaczy to dlaczego zwraca się uwagę na to, że taka grywalizacja zaufania skutkować będzie grą społeczną prowadzoną na zasadzie hiperkonkurencji (Ramadan 2018).

W roku 2020, w zamierzeniu chińskich władz, SCS miał osiągnąć pełną sprawność. Początek tego roku okazał się jednak momentem, w którym na świecie rozprzestrzeniała się epidemia COVID-19 mająca źródło w mieście Wuhan. Po okresie ukrywania nadchodzącego zagrożenia i uciszania lekarzy ostrzegających przed nim, nastąpił moment, w którym chińskie władze nie były już w stanie zataić skali kryzysu. Przystąpiono wtedy do błyskawicznej mobilizacji państwa w celu walki z epidemią. SCS oczywiście także został włączony w te działania. Bardzo dużą rolę odegrała tu decentralizacja systemu, która pozwoliła władzom lokalnym na dopasowanie posiadanych narzędzi do sytuacji na terenie prowincji i miast. Zmiany były ukierunkowane przede wszystkim na realizację dwóch podstawowych rodzajów celów: tych związanych z utrzymaniem funkcjonowania gospodarki i tych związanych z bezpośrednią walką z wirusem. W kontekście tych pierwszych, szybko złączono w SCS presje ekonomiczne na przedsiębiorstwa, tak by skutki pandemii nie były przyczyną obniżania ratingu firm. Rozszerzono to na okres odbudowy gospodarki po zażegnaniu zagrożenia epidemicznego. Zastosowano też impuls pozytywny, wykorzystując SCS dla ułatwienia udzielania kredytów w celach odbudowy biznesu (Knight, Creemers 2021, s. 9-10). W kontekście celów związanych z kontrolą transmisji wirusa, sys-

tem wykorzystano do sterowania zachowaniami społecznymi. Do zachowań groźących wpisem na czarną listę włączono takie procedury, jak sprzedaż produktów związanych z pandemią bez odpowiedniego znaku towarowego lub licencji, handel dzikimi zwierzętami lub podrobionymi środkami ochrony, korzystanie z pasów szybkiego ruchu zarezerwowanych dla kluczowych służb, ukrywanie objawów wirusa, zatajanie niedawnych podróży, unikanie leczenia, rozpowszechnianie fałszywych informacji, czy – w wielu miejscach – także nieuczestniczenie w systemie śledzącym kontakty społeczne. Analogicznie, pojawiły się także zachowania pożądane, takie jak przekazywanie materiałów lub funduszy na rzecz walki z pandemią, wolontariat na pierwszej linii frontu czy obniżanie czynszu małym firmom (Knight, Creemers 2021, s. 11-13). Dodatkowo, poprzez upublicznianie danych na temat takich zachowań, zrealizowano też funkcję propagandową. Wprowadzanie tych zmian dokładnie widać na przykładzie miasta Rongcheng, w którym każdy, kto zostanie przyłapany bez odpowiednio założonej maski w miejscu publicznym, traci 10 punktów w rankingu zaufania społecznego; brak samoizolacji powoduje utratę 50 punktów; biznesy, które pozostały otwarte mimo obostrzeń, mają automatycznie obniżoną rangę (Knight, s. 14).

Nie sposób ocenić w pełni skuteczności SCS w walce z pandemią. Wydarzenie to pokazało jednak, że system stał się w Chinach ważnym narzędziem władzy, a jego konstrukcja sprawiła, że stosunkowo łatwo można go było dostosować do aktualnej potrzeby. Należy tu dodać, że Chiny promują SCS na arenie międzynarodowej w ramach inicjatywy „Jednego Pasa i Jednej Drogi” (Liang i in. 2018, s. 435), a przydatność systemu w pandemii może być tu znakomitym argumentem. Uwzględniając jednak krytyczne opinie na temat SCS, podkreślające jego dystopijny charakter, może to oznaczać poważne zagrożenie dla wolności, prywatności i godności ogromnej rzeszy ludzi.

Komunikacja

Grywalizacja jest także obecna w przestrzeni medialnej, która nabrała w dobie pandemii szczególnej wagi dla codziennego życia. Informacje przekazywane w mediach mają kluczowe znaczenie dla funkcjonowania ludzi, określając, jak kształtuje się zagrożenie życia i zdrowia ich i ich bliskich, czy pójdą do pracy, czy jej nie stracą, czy będą mogli prowadzić działalność itd. Warto sprawdzić, jaką rolę w tak ważnej sferze odgrywa grywalizacja. W komunikacji jest obecna na przykład w dziennikarstwie, gdzie od około dekady obserwuje się zjawisko gier informacyjnych. Znanym przykładem jest tekst Scotta Carneya pod tytułem *Cutthroat Capitalism: An Economic Analysis of the Somali Pirate Business Model* (Carney 2009), posiadający gropodobną formę, który dodatkowo został uzupełniony dedykowaną grą.

Jak komentują Tomasz Gackowski i Karolina Brylska: „W rezultacie stworzono realistyczną symulację porwania i pertraktacji, która syntetyzuje zasady przedstawione w tekście w postaci doświadczenia” (Gackowski, Brylska 2020, s. 10).

W dobie pandemii szczególnie ważnym problemem okazała się skłonność społeczeństwa do odrzucania wiedzy naukowej. Dlatego bardzo ważną funkcją mediów jest dziś rzetelne informowanie i objaśnianie ustaleń naukowych. Okazuje się, że gry pierwotnie stworzone dla celów rozrywkowych mogą tu działać w podobny sposób, jak ten opisany powyżej. *Plague Inc.*, z roku 2012, zyskała na popularności gdy wybuchła pandemia. Celem gracza jest rozprzestrzenienie na cały świat wirusa. Poszukując jak najskuteczniejszych dróg transmisji patogenu, gracz poznaje mechanizm rozwoju epidemii. Wykorzystując popularność gry dla obecnych potrzeb, wydano także dodatek *The Cure*, w którym gracze starają się opanować epidemię, od lokalizacji pacjenta zero aż po opracowanie szczepionek. Gra została opracowana wraz z koalicją światowych ekspertów w dziedzinie epidemiologii i chorób zakaźnych, reprezentujących takie organizacje jak WHO, CEPI oraz GOARN. W grze prezentowane są także komunikaty i zalecenia profilaktyczne WHO dotyczące COVID-19.

Podobną funkcję realizował projekt badawczy prowadzony w regionie Choco w Kolumbii. Celem było opracowanie strategii komunikacji, która umożliwiłaby uświadomienie rdzennej ludności w zakresie zaleceń WHO dotyczących przeciwdziałaniu transmisji koronawirusa, przy jednoczesnym poszanowaniu tubylczych wierzeń. Przeszkodą jest tu silne oparcie plemion na wiedzy przodków, co utrudnia przekazywanie wiedzy eksperckiej. Badacze opracowali skuteczną – jak się okazało – strategię wykorzystującą elementy grywalizacji w celu budowania ufności i akceptacji dla zaleceń przeciwepidemicznych. Projekt opierał się na posterze przedstawiającym tubylczą wioskę, umieszczonym w centrum rzeczywistej wioski, i komunikatach dotyczących koronawirusa rozmieszczonych w różnych jej punktach. Wierne graficzne przedstawienie świata znanego mieszkańcom stanowiło w zamyśle badaczy realizację mimetycznej funkcji gier. Wraz ze storytellingiem, w postaci mikronarracji prowadzonych przez awatara (graficzną reprezentację przywódcy lokalnej społeczności, miało to na celu odwołanie do tożsamości wspólnotowej. Dodatkowo badacze, inspirując się znanym z gier zjawiskiem *easter egg*, w różnych miejscach plakatu poukrywali rozmaite lokalne zwierzęta, których odkrycie powierzono mieszkańcom (Spanellis i in. 2021). Sukcesy odnoszone przy wprowadzaniu takich rozwiązań, jak i ich potrzeba, wynikająca z powszechnie widocznego problemu z akceptacją wiedzy naukowej, pozwalają zakładać przyszły rozwój grywalizacji w tym kierunku.

Grywalizacja ujawnia się także w popularnym zjawisku internetowych wyzwań polegających na realizacji określonych działań, często absurdalnych i relacjonowaniu tego w sieci. W polskim internecie szczególną popularność zyskała akcja Hot16Challenge2, która polegała na zamieszczaniu w serwisie YouTube krótkich utworów rapowych przez znane osoby. Akcja miała szlachetny cel: wsparcie służby zdrowia, walczącej z pandemią na pierwszej linii frontu. Obfitowała jednak także w kontrowersje, by wspomnieć wykonywany przez Prezydenta RP utwór *Ostry cień mgły*.

Grywalizacja a cyfryzacja ludzkiego życia

Relacja pomiędzy człowiekiem a komputerem w wyniku pandemii ulega znacznemu zacieśnieniu. Ta relacja jest od początku ściśle związana z grami. Widać to doskonale w obszarze interakcji człowiek-komputer (HCI), czyli dziedziny zajmującej się tą relacją od strony praktycznej. To właśnie w celu zobrazowania tezy dotyczącej interakcji człowieka z komputerem, Sandy Douglas zaprojektował w roku 1952 *OXO*, uznawaną czasem za pierwszą grę komputerową adaptację gry w kółko i krzyżyk. Pytaniem, które warto moim zdaniem zadać, jest to, czy relacja człowieka z komputerem bez elementów growych byłaby w ogóle możliwa? Obecna sytuacja jest idealnym pretekstem do postawienia tego pytania, ponieważ cyfryzacja postępuje w kontekście jak najbardziej poważnym. Na całym świecie umierają ludzie, upadają firmy, a udziałem wielu ludzi stała się przymusowa samotność, utrata bliskich lub środków do życia. Dlaczego w takim razie elementy growe, które, chociaż daleko już wykroczyły poza sferę ludyczną, to wciąż silnie się z nią łączą, są nieodłącznym elementem interakcji pomiędzy człowiekiem a komputerem? We wszystkich zbadanych obszarach – w różnej formie: gry wykorzystanej do poważnych celów, aplikacji grywalizacyjnej, systemu kar i nagród czy akcji skupionej wokół wyzwania – widzimy ich obecność. Częściowo można to wytłumaczyć tym, że usunięcie mechanizmów grywalizacji – degrywalizacja – może nieść ze sobą negatywne skutki, na przykład obniżenie zaangażowania uczestników. Badania dotyczące degrywalizacji są na bardzo wstępnym etapie rozwoju, jednak pierwsze ustalenia wskazują na przewagę skutków negatywnych nad pozytywnymi (Seaborn 2021). To, przy braku odpowiednich alternatyw, może skutecznie zniechęcać do takich praktyk.

Dużo istotniejsze jest jednak dostrzeżenie wzajemnych relacji pomiędzy grą a VR. Związek pomiędzy nimi jest oczywiście doskonale znany, uwidacznia się bowiem w rozwoju technologii, pragnę jednak zwrócić uwagę na jego substancjalny charakter. „Sytuacja zvirtualizowana ma przynajmniej trzy cechy wspólne z sytuacją zgrywalizowaną. Po pierwsze świat w obu jest

sztucznie stworzony przez projektanta (w grywalizacji także często jest to świat cyfrowy). Po drugie elementem konstruującym ten świat – aktualizującym go – jest zaangażowanie podmiotu – immersja oparta na odrzuceniu świadomości nieprawdziwości (w tradycyjnym rozumieniu) tego świata. Po trzecie obie te sytuacje są regrywalne – w tym sensie, że ich potencjalność może się realizować wielokrotnie w bardzo różnych odsłonach, zależnych od podmiotu i okoliczności” (Kleszczyński 2020, s. 221). Dlatego grywalizacja rozwija się i będzie rozwijać wraz z rozwojem wirtualności. Ta natomiast znacznie przyspieszyła wraz z pandemią. W USA 71% badanych uznało, że w wyniku pandemii spędzało w 2020 roku więcej czasu korzystając z technologii VR (Clement 2021). Nawet tak naturalnie zakorzenione materialnie praktyki jak turystyka, zaczęły przenosić się do świata VR (Sarkady i in. 2021). W tej perspektywie wydaje się jasne, dlaczego pandemia pozytywnie wpłynęła na rozwój rynku gier cyfrowych. Wirtualna rzeczywistość staje się alternatywą dla tej materialnej, gdy przestaje ona funkcjonować w sposób zwyczajny, a grywalizacja pełni funkcję generatora sensu: gra staje się szkieletem podtrzymującym naszą aktywność, gdy jej codzienne podstawy – praca, życie towarzyskie, hobby – zostają zawieszane. Wydaje się, że długofalową konsekwencją pandemii i świadomości pojawiania się kolejnych, będzie dążenie w kierunku stworzenia growej, generowanej cyfrowo protezy rzeczywistości, do której człowiek będzie mógł uciekać, gdy świat będzie stawał się dla niego zbyt trudny.

Zakończenie

Przeprowadzony w pracy przegląd rozmaitych przejawów grywalizacji pozwolił potwierdzić postawioną na początku tezę. W tych obszarach, gdzie w związku z pandemią nastąpiła przymusowa cyfryzacja, jak edukacja, praca czy komunikacja medialna i spowodowało to rozmaite problemy, podejmuje się próby ich rozwiązywania przy pomocy grywalizacji. Tam, gdzie grywalizacja stanowiła szkielet systemu funkcjonującego już wcześniej, jak w SCS, wykazała swoją zdolność do łatwej adaptacji w nowych warunkach. Możemy zatem powiedzieć, że żyjąc w świecie coraz bardziej scyfryzowanym – a pandemia stała się dla tego procesu akceleratorem – żyjemy w świecie coraz bardziej zgrywalizowanym. A więc, coraz bardziej funkcjonujemy w świecie w sposób analogiczny do uczestniczenia w grze. Nasuwa się pytanie o konsekwencje tego stanu rzeczy.

Przede wszystkim należy zauważyć, że znaczne przesylenie grywalizacją może być groźne. Przykładem szczególnym jest SCS, którego rozwój prawdopodobnie przyspieszy w wyniku pandemii, tak by stał się tarczą chroniącą przed kolejnymi epidemiami. Skutki tego mogą być jednak opła-

kane w perspektywie kontrowersji związanych z systemem. Jednak także w innych obszarach grywalizacja może okazać się zagrożeniem. Była ona wielokrotnie krytykowana w wielu kontekstach jako narzędzie manipulacji. Warto w związku z tym prowadzić krytyczny monitoring rozwoju grywalizacji.

Drugi kierunek, w jakim warto badać rozprzestrzenianie się grywalizacji, ma naturę bardziej ogólną. Dotyczy odnajdywania się człowieka w świecie-grze. Ważnym problemem jest tutaj relacja między rzeczywistością a grą, kwestia tego, co dzieje się, gdy zaczynają się one pokrywać. Jest to bardzo ważne pole problemowe na gruncie groznawstwa. Sądzę, że jego znaczny rozwój w ostatnim czasie otworzył nowe możliwości badawcze, związane z wykorzystaniem ustaleń groznawczych w wyjaśnianiu zjawisk wykraczających poza pole tej dyscypliny. Tak na przykład można wyjaśnić odrzucanie rzeczywistości przez jednostki pogubione w nowym sposobie uczestnictwa w świecie. Jane McGonigal wprost twierdzi, że rzeczywistość doświadczana w grach jest atrakcyjniejsza od codzienności (McGonigal 2011, s. 3). I tak funkcjonując w swoich własnych grach, realizując specyficzne dla nich questy, zdobywając punkty, wspinając się w rankingach, co jakiś czas jesteśmy uderzani przez rzeczywistość, dzieloną przez nas wszystkich, a jednocześnie ślepą na nasze indywidualne potrzeby czy wręcz nam wrogą. Takie uderzenia mają charakter opisywanej przez Piotra Kubińskiego emersji, zjawiska odwrotnego do immersji, stanowiącej jedno z ważniejszych zjawisk badanych w ramach groznawstwa. O ile immersja jest zanurzaniem się w świecie gry, o tyle czynniki emersyjne „sprawiają, że użytkownik «wynurza się», jest wyciągany z powrotem do fizycznej rzeczywistości, o której miał dzięki immersji zapomnieć” (Kubiński 2016, s. 70). Oczywiście, takie wyrzucenie z gry nie jest niczym przyjemnym, może wręcz wywołać szok. Skutkiem może być obserwowane zaprzeczanie i wypieranie rzeczywistości. Przypuszczalnie stanowi ono naturalną funkcję zgrywalizowanego społeczeństwa. To może tłumaczyć podatność na kłamstwa szerzone przez antyszczepionkowców, antymaseczkowców i inne tego rodzaju ruchy. Rzecz jasna, takie wyjaśnienie poważnych problemów z prawdą może jedynie uzupełniać inne, takie jak na przykład epidemia głupoty napędzanej działaniem mediów społecznościowych (Jost 2019) czy celowo szerzona dezinformacja (Bieniek 2020, s. 447). Jest to oczywiście jedynie hipoteza, która wymaga dalszych badań. Wydaje się jednak, że świadomość skali zagrożeń związanych z odrzucaniem faktów w wyniku pandemii znacznie wzrosła. Grywalizacja może stanowić interesujący punkt wyjścia do badania tej problematyki.

Literatura | References

- BIENIEK B. (2020), Między prawdą a fake news'em. Dezinformacja w czasie pandemii koronawirusa, [w:] Państwo i prawo w czasach COVID 19, red. K. Stępiak, Warszawa: Wydawnictwo Think & Make.
- CARNEY S. (2009), Cutthroat Capitalism: An Economic Analysis of the Somali Pirate Business Model, „Wired” July 2009, <https://drive.google.com/file/d/0B7i3t0BFtNaIM0JucnJkajBFd3M/view> [data dostępu: 27.04.2021].
- CLEMENT J. (2021), COVID-19: Impact on time spent using VR in the U.S. in 2020, <https://www.statista.com/statistics/1178715/coronavirus-impact-vr-usage/> [data dostępu: 27.04.2021].
- FUCHS M. (2014), Gamification as Twenty-first-century Ideology, „Journal of Gaming & Virtual Worlds”, 6(2), s. 143-157.
- GACKOWSKI T., BRYLSKA K. (2020), Wprowadzenie do medialnego świata gier, [w:] Gry w komunikacji, red. T. Gackowski, K. Brylska, Warszawa: Wydział Dziennikarstwa, Informacji i Bibliologii Uniwersytetu Warszawskiego.
- HOSANG K., TRIANTAFYLAKIS A. (2020), Online Meetings Effective? 11 Tactics for Gamifying your Next Zoom Meeting, <https://www.ludogogy.co.uk/article/online-meetings-effective-11-tactics-for-gamifying-your-next-zoom-meeting/> [data dostępu: 27.04.2021].
- JOST F. (2019), Głupie i złośliwe media społecznościowe, [w:] Głupota: nieoficjalna biografia, red. J.-F. Marmion, Wydawnictwo Dolnośląskie, Wrocław.
- KLESZCZYŃSKI K. (2020), Rozgrywanie świata. Filozoficzne aspekty grywalizacji, Wydawnictwo Naukowe FNCE, Poznań.
- KNIGHT A., CREEMERS R. (2021), Going Viral: The Social Credit System and COVID-19, <https://ssrn.com/abstract=3770208> [data dostępu: 27.04.2021].
- KUBIŃSKI P. (2016), Gry wideo. Zarys poetyki, Universitas, Kraków.
- LIANG F. (2020), COVID-19 and Health Code: How Digital Platforms Tackle the Pandemic in China, „Social Media + Society”, 6(3), s. 1-4, https://www.researchgate.net/publication/343608399_COVID19_and_Health_Code_How_Digital_Platforms_Tackle_the_Pandemic_in_China, DOI: <https://doi.org/10.1177/2056305120947657> [data dostępu: 25.04.2021].

- LIANG F., DAS V., KOSTYUK N., HUSSAIN M. M. (2018), Constructing a Data-Driven Society: China's Social Credit System as a State Surveillance Infrastructure, „Policy & Internet”, 10(4), s. 415-453.
- MCGONIGAL J. (2011), *Reality Is Broken. Why Games Make Us Better & How They Can Change The World*, Penguin Press, New York.
- OE H., TAKEMOTO T., RIDWAN M. (2020), Is Gamification a Magic Tool?: Illusion, Remedy, and Future Opportunities in Enhancing Learning Outcomes during and beyond the COVID-19, „Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal”, 3(3), s. 1401-1414, DOI: <https://doi.org/10.33258/birle.v3i3.1198>.
- PARA A. (2021), Możliwości wykorzystania grywalizacji w zdalnej edukacji, „e-mentor”, 1(88), s. 21-29, http://www.e-mentor.edu.pl/_pdf/88/art_21-29_Para_Ementor\%201_88_2021.pdf, ~DOI:~<https://doi.org/10.15219/em88.1499> [data dostępu: 22.04.2021].
- RAMADAN Z. (2018), The gamification of trust: the case of China's „social credit”, „Marketing Intelligence & Planning”, 36(1), s. 93-107, <https://laur.lau.edu.lb:8443/xmlui/bitstream/handle/10725/9823/Post-Print\%20\%28The\%20gamification\%29.pdf?sequence=2&isAllowed=y>, <https://doi.org/10.1108/MIP-06-2017-0100> [data dostępu: 27.04.2021].
- SARKADY D., NEUBURGER L., EGGER R. (2021), Virtual Reality as a Travel Substitution Tool During COVID-19, [w:] *Information and Communication Technologies in Tourism 2021*, red. W. Wörndl, C. Koo, J.L. Stienmetz, Springer, Cham., DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-030-65785-7_44 [data dostępu: 27.04.2021].
- SCHRAPE N. (2014), *Gamification and Governmentality [w:] Rethinking Gamification*, red. M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino, N. Schrape, Lüneburg: Meson Press.
- SEABORN K. (2021), Removing gamification: A research agenda, <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/2103/2103.05862.pdf> [data dostępu: 27.04.2021].
- SHEN CH. F. (2019), Social Credit System in China, https://www.researchgate.net/publication/331733377_Social_Credit_System_in_China [data dostępu: 27.04.2021].
- SPANELLIS A., ZAPATA-RAMIREZ P. A., GOLOVÁTINA-MORA P., BORZENKOVA A., HERNÁNDEZ-SARMIENTO J. M. (2021), Using gamification to develop shared understanding of the pandemic: COVID-19 in indigenous communities of Choco, Colombia, [w:] *5th International GamiFIN Conference 2021*, <https://researchportal.hw.ac.uk/en/publications/using->

gamification-to-develop-shared-understanding-of-the-pandemi
[data dostępu: 28.04.2021].

WINTER J. DE, KOCUREK C. A., NICHOLS R. (2014), Taylorism 2.0: Gamification, Scientific Management and the Capitalist Appropriation of Play, „Journal of Gaming & Virtual Worlds”, 6(2), s. 109-127.