

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 słoniu (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)