

Joanna Bierówka

dr, Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej,
Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego

**MIĘDZY GRYWALIZACJĄ A MANIPULACJĄ –
PERSPEKTYWA INTERDYSCYPLINARNA,
KRAKÓW, 28 LISTOPADA 2016 ROKU**

Przedstawiciele wielu dyscyplin naukowych od dawna zwracają uwagę, że zabawa, gra i odgrywanie jest niezwykle istotnym aspektem życia człowieka oraz funkcjonowania zbiorowości. Ponadto mechanizmy obecne w grach występują także w innych dziedzinach życia, istotnie je modyfikując. Obecnie odnotować można wzrost zainteresowania tą tematyką, co ma swoje odzwierciedlenie zarówno w publikowaniu książek i artykułów naukowych, organizowaniu konferencji naukowych, jak też w funkcjonowaniu społeczności sieciowych stworzonych przez osoby zainteresowane grywalizacją.

Szukając odpowiedzi na pytanie o przyczyny popularności tego pojęcia można zwrócić uwagę na deficyt zasobu, którego wartość obecnie jest nie do przecenienia zarówno w działaniach edukacyjnych, jak i w tworzeniu przekazów medialnych, w polityce, marketingu oraz zarządzaniu. Zasób ten to uwaga odbiorcy, jego zaangażowanie i lojalność. Zastosowanie mechanizmów badanych od lat na gruncie psychologii, socjologii, pedagogiki, a związanych z grą, odgrywaniem, zabawą – okazuje się bardzo skutecznym sposobem przyciągania uwagi, budowania zaangażowania, utrzymywania lojalności uczniów,

odbiorców przekazów medialnych, pracowników, klientów, członków ruchów i organizacji. Sposobem skutecznym, ale także niebezpiecznym, noszącym znamiona manipulacji.

Charakter zakreślonej tu tematyki jest w sposób oczywisty interdyscyplinarny, wymaga także zarówno odniesienia się do istniejącego już dorobku teoretycznego, jak i podjęcia wysiłku badawczego. Tworząc przestrzeń do debaty na temat teoretycznych i praktycznych wymiarów grywalizacji Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej oraz Wydział Psychologii i Nauk Humanistycznych Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego zorganizował konferencję naukową pn.: *Między grywalizacją a manipulacją – perspektywa interdyscyplinarna*. Miała ona miejsce 28 listopada 2016 roku na terenie kampusu Krakowskiej Akademii. Patronatem konferencję objęło Polskie Towarzystwo Komunikacji Społecznej oraz Polskie Towarzystwo Edukacji Medialnej. Partnerem konferencji była firma SENET – Szkoleniowe Gry Miejskie. Podczas konferencji wystąpili przedstawiciele różnych polskich ośrodków akademickich, a także praktycy, stosujący grywalizację w swoich działaniach zawodowych. Perspektywa była faktycznie interdyscyplinarna – rozmawiano o grywalizacji między innymi w procesach dydaktycznych, w marketingu, motywowaniu pracowników, w przekazach medialnych, w budowaniu wizerunku i w turystyce. Wystąpienia oraz dyskusje zainspirowały niektórych prelegentów do napisania artykułów naukowych, które zostały opublikowane w niniejszym numerze czasopisma „Państwo i Społeczeństwo”.

Konferencji towarzyszyły warsztaty. Pierwszy z nich prowadzony był przez Patryka Podleśnego. W jego trakcie zaprezentowano przykład wykorzystania grywalizacji do przedstawienia skomplikowanych treści prasowych (*Starway to Tax Haven*). Po omówieniu tego zagadnienia uczestnicy w małych grupach pracowali nad podobnymi rozwiązaniami odnośnie innych komunikatów.

Kolejny warsztat prowadzony był przez Joannę Łasochę. Podczas prezentacji można było poznać innowacyjne narzędzia wspierające prowadzenie kampanii reklamowych i marketingowych. Uczestnicy tworzyli proste kampanie produktowe z użyciem technik gamifikacyjnych.

Trzeci warsztat był próbką zgrywalizowanych zajęć z kursu *Psychologia reklamy i zachowań konsumenckich*. Jego uczestnicy mieli zarówno okazję praktycznie wejść w skórę studentów takiego kursu, jak i wysłuchać krótkiej prezentacji przedstawiającej założenia, przebieg i refleksje po pierwszej edycji tego kursu w Krakowskiej Akademii. Warsztat prowadziła Anna Czerniak i Monika Złotek.

Uczestnicy konferencji w trakcie jej podsumowania wysunęli postulat kontynuowania debat nad grywalizacją. Kolejna konferencja i warsztaty mają w większym stopniu eksplorować granicę między grywalizacją a manipulacją.