

Joanna Aksman

dr, Wydział Psychologii i Nauk Humanistycznych,
Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego

Joanna Bierówka

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

**WPROWADZENIE.
TEORETYCZNE I PRAKTYCZNE ASPEKTY GRYWALIZACJI**

Tom, który oddajemy do rąk Szanownych Czytelników, składa się z ośmiu tekstów skoncentrowanych wokół tematyki grywalizacji. Zagadnienie to wydaje się szczególnie interesujące i aktualne w obliczu specyfiki współczesnego społeczeństwa, w którym zasobem szczególnie pożądanym jest uwaga i zaangażowanie. Dotyczy to wielu kontekstów życia człowieka, między innymi edukacyjnego, rynkowego, medialnego, ale także zarządzania czy sfery spędzania wolnego czasu. W tych i innych dziedzinach coraz częściej wykorzystuje się potencjał, który istnieje w mechanizmach leżących u podstaw gier. Zjawisko to nie jest jednak nowe. Warto sięgnąć do koncepcji poświęconych zabawie, grze, odgrywaniu, nie tylko po to, aby działania grywalizacyjne uczynić skuteczniejszymi. Warto pochylić się nad moralnymi aspektami tego typu oddziaływań, które mogą wszakże nosić znamiona manipulacji.

Tom rozpoczyna wprowadzenie teoretyczne. Jarosław Rokicki, w artykule *O urzeczywistnieniu gry i mistyfikacji rzeczy*, rozważa czym w istocie jest grywalizacja. Pyta o status ontologiczny zjawisk w niej się zawierających; pre-

zentuje stanowiska epistemologiczne: realizmu i nominalizmu poznawczego, dziedzictwo kantowskiego „zwrotu krytycznego” w epistemologii oraz realizmu wewnętrznego Hilarego Putnama. Stanowią one kryteria porządkujące ocenę statusu ontologicznego i epistemologicznego kultury oraz jej atrybutów – jak sądzi autor. Z punktu widzenia teorii poznania kultura, a za nią także zabawa/gra, mogą być: obiektem poznania, zasadą poznawczą i praktyką działań ludzkich. Jednak taka praktyka może dokonywać urzeczowienia oraz mistyfikacji rzeczywistości. Grywalizacja miesza wówczas porządki konwencjonalnego świata gry/zabawy z realną rzeczywistością i generuje niebezpieczeństwo zakłócenia tych reguł. Można temu zapobiec poprzez wprowadzenie do *ludus* nowego punktu odniesienia – oceny moralnej, pochodzącej z etyki, nieobecnej w układzie pojęciowym *ludus* – konkluduje autor. Praca ta jest obszerna, podejmuje kapitalne problemy z pogranicza filozofii (epistemologii i ontologii), socjologii i kulturoznawstwa. Stanowi dobry punkt wyjścia do lektury kolejnych tekstów, które prezentują zastosowanie technik grywalizacyjnych w różnych działaniach społecznych.

Cztery spośród nich odnoszą się do działań wychowawczych i edukacyjnych. Magdalena Christ i Alina Nowak dzielą się z czytelnikami swoimi doświadczeniami z zastosowania grywalizacji w działaniach edukacyjnych wobec uczniów klas I–III oraz studentów. Opisane działania są nie tylko ciekawą egzemplifikacją użycia technik grywalizacyjnych, ale także mogą stanowić źródło inspiracji dla nauczycieli i wykładowców. Podobnie jak tekst Magdaleny Trzcionki, *Innowacje w edukacji – grywalizacja w procesie dydaktycznym*, w którym autorka omawia sposób, w jaki stosuje grywalizację podczas prowadzenia zajęć z przedmiotów ekonomia i międzynarodowe rynki finansowe dla studentów kierunków stosunki międzynarodowe oraz bezpieczeństwo narodowe. M. Trzcionka zwraca uwagę, że stosowanie grywalizacji podczas zajęć nie tylko podnosi ich atrakcyjność, ale przede wszystkim poszerza zakres realizowanych efektów kształcenia. Jest to krok w kierunku bardziej praktycznego przygotowania studentów do pełnienia ról zawodowych, ale także innych ról społecznych.

Ewa Trębińska-Szumigraj w swoim artykule przedstawia dwie gry miejskie „Drzewo wsparcia” i „Skrawki życia”, które realizowane były przez pracowników i studentów nauk społecznych Uniwersytetu Zielonogórskiego. Zaprezentowane zostały w nim techniki grywalizacyjne, które zastosowano podczas realizacji tych projektów oraz efekty, jakie przyniosło ich użycie dla miasta Zielona Góra, jego mieszkańców i gości, a także dla Uniwersytetu Zielonogórskiego. Przede wszystkim zaś dla osób realizujących projekty. Autorka dowodzi, że tego rodzaju inicjatywy stają się okazją do doświadczania rzeczywistości i praktykowania, które mogą okazać się niebagatelne dla dalszej kariery zawodowej studentów nauk społecznych.

Czwarty artykuł odnoszący się do wykorzystania grywalizacji w kontekście kształtowania postaw, autorstwa Marty du Vall, przedstawia zaangażowanie młodego pokolenia w działania społeczne. Chodzi tu zwłaszcza o działania

prowadzone przez NGO. Biorąc pod uwagę charakterystykę tzw. pokolenia 3F (fun, friends, feedback), autorka postuluje wykorzystanie elementów gier w kontekście działań prowadzonych przez te instytucje. Pokazuje także przykłady takich działań.

Z kolei Małgorzata Bajgier-Kowalska, Mariola Tracz i Radosław Uliaszak w swoim materiale przekonują czytelników, że grywalizację można i warto zastosować także w turystyce. Posłużyli się przy tym przykładem gry *Ingress* i jej zastosowania do podniesienia atrakcyjności turystycznej miast Krzeszowice i Skała.

Zastosowaniem grywalizacji do budzenia zaangażowania pracowników zainteresowała się Katarzyna Gibek. Autorka na podstawie badań własnych w prezentowanym artykule ukazuje rozbieżność pomiędzy czynnikami, które są motywujące dla pracowników a systemami motywacyjnymi używanymi obecnie przez pracodawców. Jej zdaniem, zastosowanie technik grywalizacyjnych jest skutecznym sposobem na dopasowanie oczekiwań pracownika do oczekiwań pracodawcy, a co za tym idzie na skuteczniejsze realizowanie celów przedsiębiorstwa.

Ostatni artykuł, autorstwa Anny Losy-Jonczyk, jest analizą technik grywalizacyjnych w procesie tworzenia wizerunku osobistego w przekazach medialnych. Autorka koncentruje się na wykorzystaniu grywalizacji w programach typu reality show, w celu większego zaangażowania emocjonalnego zarówno ich bohaterów, jak i widzów. Jako egzemplifikację przedstawiono poprzez dwa programy: *Azja Express* i *Projekt Lady*.

Żywimy nadzieję, że zawarte w tym tomie „Państwa i Społeczeństwa” teksty, będą dla czytelnika materiałem do refleksji, na temat procesów motywowania, angażowania, zwiększenia efektywności działań społecznych, a także inspiracją dla własnych przedsięwzięć.