



STREFA PROWADZĄCEGO · NARZĘDZIE DO ROZGRYWKI

Schemat sprzężenia rekrutacyjnego

Materiał metodyczny wspierający przygotowanie, prowadzenie i analizę rozgrywki Formacja.

MATERIAŁ DLA PROWADZĄCEGO

Dokument przeznaczony do przygotowania i moderowania gry. Zakres informacji może wykraczać poza wiedzę poszczególnych uczestników.

Pętla podstawowa

Krok	Proces	Bezpośredni rezultat	Mechanizm psychologiczny
1	Publiczna konfrontacja lub pokaz mobilizacji	Zwiększona widoczność	Dostępność poznawcza i heurystyka reprezentatywności
2	Intensywne relacjonowanie wydarzenia	Rozgłos większy niż realna liczebność	Efekt ekspozycji i agenda-setting
3	Rozgłos interpretowany jako siła	Oczekiwanie dalszego wzrostu	Heurystyka zwycięzcy i preferencyjne przyłączanie
4	Napływ członków oraz sympatyków	Większa masa organizacyjna	Dowód społeczny i redukcja niepewności
5	Większa zdolność mobilizacji	Kolejne, bardziej widoczne wydarzenie	Koordinacja, polaryzacja i eskalacja zaangażowania
6	Powrót do kroku 1	Samowzmacniająca się pętla	Zależność od ścieżki

Pętla zasobowa

Rozgłos może uruchomić drugą pętlę:

1. organizacja wygląda na rosnącą;
2. sponsorzy, oportuniści i lokalni pośrednicy przewidują jej przyszłe znaczenie;
3. przekazują zasoby albo udostępniają infrastrukturę;
4. zasoby pozwalają zwiększyć obecność;
5. zwiększona obecność potwierdza początkowe przekonanie o wzroście.

Pętla hamująca

Wzrost nie jest automatyczny. Pętlę mogą przerwać:

- konsekwentne i bezstronne stosowanie prawa;
- obniżenie atrakcyjności widowiska bez ograniczania legalnej debaty;
- ujawnienie rozbieżności między deklarowaną liczebnością a realną zdolnością;
- wiarygodne alternatywy przynależności i działania zbiorowego;
- odpowiedzialność przywódców za powtarzalne skutki;
- wewnętrzne procedury, które premiuje powściągliwość zamiast eskalacji.

Pętla jest więc modelem warunkowym, nie prawem historycznym. Każda strzałka wymaga empirycznego sprawdzenia.