

Krzysztof Kasianiuk

„PARADYGMAT GRY” W UCZENIU SIĘ POLITYKI. DOŚWIADCZENIE DYDAKTYKI AKADEMICKIEJ

Dlaczego „gra”?

Wiosną 2005 roku postawiono przede mną zadanie utworzenia programu zajęć akademickich, które umożliwiłyby zrozumienie relacji pomiędzy dwoma zagadnieniami politologicznymi: przywództwem i procesem podejmowania decyzji. Jednocześnie zajęcia te miały angażować studentów w większym stopniu, niż dzieje się to podczas standardowego wykładu, konwersatorium albo warsztatu.

Jeszcze wcześniej, na początku i na końcu studiów, spytano mnie, dlaczego postanowiłem studiować politologię. Spytano, czy mam zamiar zostać politykiem. Moja odpowiedź była przecząca. Jednak od tego czasu coraz intensywniej nadochodziły mi inne pytania: jak najlepiej studiować coś, czego się nie doświadczyło i czego nie ma się zamiaru bezpośrednio doświadczyć? Skąd czerpać wiedzę na temat tak nieprzewidywalnej sfery działalności człowieka, jaką jest polityka? Co umożliwi lepsze zrozumienie działań polityków i instytucji? Odpowiedzi nasunęły się same po zwróceniu uwagi na niektóre aspekty dyskursu politycznego.

Otóż przysłuchując się wypowiedziom polityków, publicystów oraz komentatorów, łatwo można zauważyć, jak wielu z nich i w jak wielu sytuacjach używa retoryki nawiązującej do tematyki gry. Opis interakcji politycznych, domyślnie rozumianych jako „gry”, ma w tych wypowiedziach wiele odcieni. Świadczą o tym takie sformułowania jak: „Kłamanie na mój temat to gra polityczna”¹, „rezolucja europarlamentu, wymieniająca Polskę wśród krajów, w których narasta

¹ Lech Wałęsa o słowach Krzysztofa Wyszkowskiego, byłego sekretarza tygodnika „Solidarność”, w których twierdzi on, że były prezydent przywłaszczył sobie pieniądze przeznaczone dla „Solidarności”. G. Szaro, *Wałęsa: Kłamstwa o mnie to gra polityczna*, „Gazeta.pl”, 30 grudnia 2005, <<http://serwisy.gazeta.pl/kraj/1,48481,3088985.html>>, dostęp do wszystkich źródeł internetowych 14 września 2008 r.

nietolerancja, jest wynikiem bieżącej gry politycznej”², czy „ktoś prowadzi taką grę, żeby właśnie teraz doszło do takiej dymisji”³. W konsekwencji postanowiłem stworzyć grę polityczną, idąc tym właśnie tropem.

Polska literatura o tematyce gry politycznej okazała się uboga. Zagadnienie gry analizowane jest w polskiej socjologii i politologii przede wszystkim na podstawie matematycznej teorii gier, teorii wyboru społecznego⁴ oraz teorii decyzji politycznych i wiedzy z zakresu socjotechniki (np. polityka jako gra sceniczna)⁵. Z badań, które pośrednio odnoszą się do różnych aspektów „gry politycznej”, należy wyróżnić przede wszystkim przekrojowe badania na temat rozumienia polityki wśród parlamentarzystów⁶ oraz badania sposobów powoływania i działania rządów III RP⁷. Ponadto w psychologii badano m.in. emocje i postawy towarzyszące działalności politycznej⁸. Z kolei w literaturze wstępnej dla studentów politologii zagadnienie „gry politycznej” często uznawane jest za kategorię z gatunku oczywistych⁹. Nie udało mi się też znaleźć żadnej uogólniającej pracy, która np. analizowałaby polski system instytucjonalny pod kątem najbardziej skutecznych zachowań w sferze politycznej. Wydaje się jednak, że np. w kontekście badań nad korupcją bardzo pouczająca byłaby odpowiedź na następujące pytanie: „Czy

² PAP/aż, *Wierzejski o rezolucji Parlamentu Europejskiego: to gra polityczna*, 15 czerwca 2006, <<http://www.lpr.pl/?sr=!czytaj&id=4884&dz=kraj&x=0&pocz=150&gr=>>>.

³ PAP, ab, *Premier: lustracja Gilowskiej grą polityczną*, „Wprost Online”, 26 czerwca 2006, <<http://www.wprost.pl/ar/?O=91907&C=71>>.

⁴ A. Balicki, *Teoria gier w naukach politycznych*, „Rubikon”, nr 1, 1999; G. Lissowski, *Prawa indywidualne a wybór społeczny*, Warszawa 1992; H. Sosnowska (red), *Grupowe podejmowanie decyzji*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 1999; M. Kamiński, *Czy partie korzystają na manipulacjach systemem wyborczym? Ordynacje wyborcze i herestyka w Polsce w latach 1989-1993*, „Studia Socjologiczne” 2 (165), 2002; M. Kot, *Czy partie polityczne uczą się? Ocena skuteczności partii politycznych w trakcie gry o ordynację wyborczą w 2001 roku*, „Studia Socjologiczne”, 3 (166), 2002; J. Haman, *Demokracja. Decyzje. Wybory*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2003.

⁵ Z. J. Pietraś, *Decydowanie polityczne*, PWN, Warszawa 2002; P. Pawełczyk, *Socjotechniczne aspekty gry politycznej*, Wydawnictwo UAM, Poznań 2000.

⁶ J. Wasilewski, W. Wesołowski (red.), *Początki parlamentarnej elity. Posłowie kontraktowego Sejmu*, Instytut Filozofii i Socjologii PAN oraz Instytut Badania Europy Wschodniej, Warszawa 1992; W. Wesołowski, *Destruction and Construction of Interests under Systemic Change. A Theoretical Approach*, „Polish Sociological Review”, No. 4 (108) / 1994, s. 273-294; W. Wesołowski, *The Political Elite in Poland. Unexpected Evolution*, „International Journal of Sociology”, Vol. 34, 2004; W. Wesołowski, I. Pańków (red.), *Świat elity politycznej*, Wydawnictwo Sejmowe, Warszawa 1995; W. Wesołowski, B. Post (red.), *Polityka i Sejm: formowane się elity politycznej. Praca zbiorowa*, Wydawnictwo Sejmowe, Warszawa 1998.

⁷ G. Rydlewski, *O skutecznym działaniu w polityce*, Dom Wydawniczy ELIPSA, Warszawa 2004; M. Chmaj (red.), *Rządy koalicyjne w III RP*, Wydawnictwo UWM, Olsztyn 2006; J. Raciborski (red.), *Elity rządowe III RP 1997-2004. Portret socjologiczny*, Wydawnictwo Trio, Warszawa 2006.

⁸ A. Golec, *Konflikt polityczny: myślenie i emocje: raport z badania polskich polityków*, Dialog, Warszawa 2002.

⁹ Por. B. Szmulik, M. Żmigrodzki (red.), *Wprowadzenie do nauki o państwie i polityce*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2004; J. Nocoń, A. Laska, *Teoria polityki. Wprowadzenie*, WSP TWP, Warszawa 2005; T. Żyro, *Wstęp do politologii*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.

polski system polityczny preferuje zachowania charakterystyczne dla dylematu więźnia, dylematu wspólnego pastwiska, czy może innej formy zachowań?”.

Wielość odniesień do zagadnień związanych z grą nie idzie w Polsce w parze ze znaczną ilością publikacji naukowych poświęconych „grze politycznej” jako takiej. Być może w kręgach naukowych zakłada się, że „gra polityczna” jest pojęciem zbyt niejasnym, a jednocześnie nazbyt znanym, by zajmować się jego analizą?

Przytoczone pytanie było dla mnie tyleż potrzebne, co inspirujące. Natomiast próba odpowiedzi na nie skłoniła mnie ostatecznie do zdefiniowania „gry politycznej” i „indywidualnego paradygmatu gry”. Wymagało to zaczerpnięcia wiedzy z innych niż politologia dziedzin wiedzy, w tym psychologii społecznej, psychologii politycznej, socjologii i teorii gier. Definicje, jakie udało mi się skonstruować, przedstawię w końcowej części pracy.

Specyfika politologii

Centralnym punktem zainteresowania politologii są procesy, zachowania i działania osób, grup, organizacji i instytucji politycznych oraz ich otoczenia w kontekście władzy. Może być ona przy tym rozpatrywana jako cel sam w sobie (tj. władza jako moc) oraz środek do osiągnięcia celów (np. władza jako sprawowanie urzędu publicznego). Ma to miejsce zawsze w kontekście stopnia i sposobu oddziaływania na całość wspólnoty politycznej, za jaką obecnie uznaje się przede wszystkim państwo narodowe. Władza państwowa w uznawanej za klasyczną definicji Maksa Webera to taka władza, która ma możliwość użycia legitymowanej przemocy na określonym terytorium¹⁰. Przestrzeń, podmiot i przedmiot są zatem elementami definicyjnymi władzy, co ma znaczenie dlatego, że również w definicji gry pojawiają się podobne wątki – np. świat (przestrzeń) gry, gracz i stawka gry.

W politologii nie ma możliwości całkowitego oddzielenia przedmiotu badania od badającego. Inaczej niż w politologii jest np. w fizyce. Tam można sobie wyobrazić sytuację, w której cząstki elementarne badane w szwajcarskim akceleratorze nie wpłyną na to, jak zachowują się analizujący je naukowcy. Ponadto w politologii, tak jak w innych naukach społecznych, zawsze pomiędzy badaczem i przedmiotem badania będzie zachodzić jakaś relacja. Czynnikiem wpływającym na obiektywność badań są zarówno przedmiot badania, jak i wartości samego badacza. Wartości wpływają nie tylko na to, jaki przedmiot badania zostanie wybrany, ale również na to, jakie mogą być ostateczne wnioski analiz – w politologii zakłada się, że w świecie społecznym istnieje różnica pomiędzy tym, co „jest”, a tym, co „być powinno”. Przykładowo, badanie skuteczności polityki społecznej

¹⁰ M. Weber, *Polityka jako zawód i powołanie*, tłum. A. Kopacki, Społeczny Instytut Wydawniczy „Znak”, Kraków 1998, s. 56; R.A. Dahl, *Democracy and Its Critics*, New Haven: Yale University Press, Yale 1991.

będzie związane z wartościami, ponieważ musimy zawsze rozstrzygnąć, co uznajemy za „politykę społeczną”, oraz co uznajemy za „skuteczną politykę społeczną”. Na pytanie, do czego ma prowadzić polityka społeczna, nie sposób więc odpowiedzieć z pominięciem doświadczenia, wiedzy i indywidualnych przekonań badacza.

Zawsze zatem analizy politologiczne będą uwikłane z jednej strony w wartości badaczy, z drugiej zaś w wartości i oczekiwania społeczeństwa¹¹. Jeżeli jednak wartości raczej przeszkadzają przy poszukiwaniu wiedzy obiektywnej, to być może są elementem wspomagającym poznanie na poziomie indywidualnym? Przeprowadzona gra polityczna pokazuje, że odpowiedź na to pytanie może być twierdząca.

Zarys sytuacji edukacyjnej

W Collegium Civitas w Warszawie (CC) przeprowadziliśmy grę polityczną, ponieważ sądzimy, że aby studenci mogli się zajmować polityką, powinni poznać ją choć w symulacji. Studenci biorący udział w grze kończyli specjalizację „Przywództwo polityczne”. Gra miała miejsce w dziewiątym semestrze studiów dziennych. Uczestnikami były osoby w podobnym wieku, dobrze się znające. W kursie uczestniczyła również jedna doktorantka oraz jeden student niższego rocznika, korzystający z indywidualnego toku studiów.

Celem specjalizacji „Przywództwo polityczne” jest dostarczenie studentom teoretycznej i praktycznej wiedzy z zakresu przywództwa politycznego – studenci uczą się przede wszystkim o mechanizmach działania polityki z punktu widzenia jednostek. Zakładanym celem kursu „Przywództwo i decyzje polityczne” była odpowiedź na pytanie *Jak podejmowane są decyzje polityczne przez przywódców i ich otoczenie?* oraz uzyskanie takiej wiedzy, która mogłaby być później użyta w praktyce.

Po co jednak studentom politologii wiedza praktyczna, skoro mogą opisywać świat kategoriami już istniejącymi lub po prostu zaangażować się w działalność polityczną? W Collegium Civitas zasadą jest konfrontowanie wiedzy teoretycznej z praktyczną. Ma to odzwierciedlenie np. w profilu kadry, którą w dużej części stanowią praktycy w wykładanych dziedzinach.

Wprowadzono ponadto formę warsztatową dla zajęć teoretycznych. Przed grą większość studentów – ze względu na obowiązkowe praktyki – zdobywała również doświadczenie w prywatnych przedsiębiorstwach, instytucjach publicznych lub organizacjach pozarządowych. Była też osoba, która działała w partiach politycznych.

¹¹ W. Marciszewski, *Aksjologiczne zaangażowanie nauk społecznych*, 2005, <<http://www.calculumus.org/lect/mns/05/zaangaks.pdf>>.

Dodatkowo kilka lat wcześniej na kierunku Stosunki Międzynarodowe wprowadzono zajęcia pt. „Gry strategiczne”, oparte na grze „Dyplomacja”, w której studenci wcielali się w role strategów na arenie międzynarodowej. Gry strategiczne odniosły wśród studentów duży sukces mierzony stopniem zainteresowania zajęciami. Obecnie istnieje już odrębna specjalizacja o nazwie „Studia Strategiczne”.

Bezpośrednią inspiracją dla formy zajęć „Przywództwo i decyzje polityczne” była książka *Playing Politics. The Nightmare Continues*, opublikowana przez Michaela Lavera w 1997 roku. Jest to zbiór kilkunastu gier, rozgrywanych w turach lub symultanicznie. Oczywiście zakres kursu determinował gry, które należało wziąć pod uwagę, oraz wpływał na sposób ich wykorzystania.

Ponieważ kurs miał zwrócić uwagę przede wszystkim na procesy przywództwa i decyzji politycznych, koniecznością stało się sformułowanie takich zasad gry, które najlepiej by je odzwierciedlały. Na wprowadzenie zmian do już wypróbowanych przez Michaela Lavera gier pozwoliło mi własne doświadczenie zdobyte w innych sferach działalności edukacyjno-szkoleniowej (wcześniej prowadziłem m.in. warsztaty interakcyjne dla licealistów i studentów pierwszego roku). Zajęcia, które zostały przeprowadzone w semestrze jesiennym 2005 roku, zostały podzielone na trzy etapy: wstęp, grę oraz podsumowanie.

„Kandydat” – na czym polegała gra?

W grze „Kandydat” wykorzystano przekonanie o tym, że najlepsza gra to nie tylko ta, która angażuje gracza intelektualnie, ale przede wszystkim ta, która absorbuje go emocjonalnie.

W grze brały udział dwie strony: Partia X (studenci) oraz Suweren (prowadzący zajęcia). Celem gry było odgadnięcie zamysłu Suwerena co do pożądanych przez niego cech przywódczych Kandydata na Prezydenta. Studenci grali o ocenę, w najlepszym przypadku o stopień celujący. Suweren grał o to, by studenci odgadli jego zamysł. W grze nie istniał zatem konflikt interesów (cel Suwerena był tożsamy z domniemanym celem studentów).

O co zatem toczyła się gra i co należało zrobić, żeby wygrać? Zarówno Suweren, jak i Partia X mieli wybrać 7 spośród 28 wcześniej ustalonych cech przywódczych. Te 28 cech ułożonych było w 14 antonimicznych par. Jeżeli grupa odgadła co najmniej cztery właściwe cechy – wygrywała. Cztery cechy zostały wybrane przez Suwerena na początku gry i nie zostało to zmienione aż do końca kursu. Gra została podzielona na kilka etapów, w ramach których studenci mieli zbudować zespół zajmujący się planowaniem strategii pozyskania informacji (było to podstawą oceny pracy grupy), a następnie uzyskać tę informację od Suwerena. Wśród szczegółowych zadań należy wymienić też stworzenie statutu i programu Partii X. Te trzy dokumenty były czynnikiem kontrolnym bieżącego zaangażowania grupy.

Jednym z elementów gry było wyłonienie przywódcy (fakt na początku nieznanym studentom). Na podstawie cech tego przywódcy Suwerek dokonał wyboru trzech dodatkowych pożądaných cech Kandydata. W tym celu przeprowadzono kilka dodatkowych zadań, takich jak krótkie „gry budżetowe” (przekonywanie innych do poparcia własnych propozycji podziału budżetu państwa). W efekcie okazało się, że grupa ma nieformalnego przywódcę. Kiedy to wyszło na jaw, studenci mieli okazję przeanalizowania całego procesu. Później zaangażowanie przywódcy i jego najbliższego otoczenia popychało całą grupę do celu. Podsumowanie kursu dokonane przez studentów ujawniło jednak, że proces wyłaniania przywódcy był na bieżąco analizowany przez pojedyncze osoby, a nawet przez powstałą podgrupę. W czasie gry pojawiło się wręcz kilka osób, które chciały działać odrębnie, tj. poza oficjalnie powołanymi strukturami Partii X. Stało się tak, ponieważ system punktowy premiował zaangażowane osoby, niezależnie od tego, czy należały do Partii X, czy też nie. W rezultacie można było uzyskać ocenę celującą, działając w pojedynkę lub w małej grupie.

Dodatkową zachętą do angażowania się w grę miała być możliwość stworzenia niektórych założeń gry przez studentów, co – potencjalnie – powinno umożliwić im zwycięstwo. Także w trakcie gry pojawiały się możliwości radykalnej zmiany sytuacji na korzyść Partii X, jednak pozostały one niewykorzystane.

Zaskakujący okazał się taki oto przypadek: studenci przedstawili Suwerekowi jedną strategię, a zastosowali zupełnie inną (to jest taką, która do końca gry pozostawała w ukryciu). Okazało się bowiem, że w gruncie rzeczy obie strony przyjęły dwie całkowicie różne strategie, wynikające z różnych oglądów sytuacji. W trakcie podsumowania kursu stało się jasne, że po pierwsze – ocena, o jaką według Suwera grali studenci, nie była główną stawką gry (stawką była po prostu wygrana dla niej samej), a po drugie – przyjęte oficjalne zasady nie miały prawie w ogóle zastosowania. Studenci działali według odmiennej logiki. Gra zakładała zaangażowanie obu stron i wszystkich biorących udział od początku do końca (premiowane były postawy ciągłego zaangażowania). Studenci przyjęli natomiast, że ich działania będą skupiać się wokół najważniejszych, wcześniej wyznaczonych momentów gry. W opisywanej grze politycznej „racjonalność gry” (przyjęta na początku także przez samych studentów) rozminęła się z racjonalnością ostatecznie zastosowaną. W efekcie przyjęty przez studentów paradygmat gry był inny niż założony przez prowadzącego zajęcia „Przywództwo i decyzje polityczne”. Przypominało to nieco sytuację studiowania jako takiego. Teoretycznie studiuje się cały rok. Praktycznie jednak polski student przeważnie zasiada do książek dopiero w okresie sesji egzaminacyjnej.

Z czego wynikało rozminięcie się logiki zakładanej z logiką stosowaną? Moim zdaniem kluczowym elementem była postawa studentów i ich przekonanie, że nie liczą się zasady, ale każdy sposób jest dobry, by osiągnąć cel. I wszystko byłoby w porządku (to znaczy, można by zrozumieć zastosowanie odmiennej logiki), gdyby nie to, że ostatecznie studenci nie osiągnęli celu, jakim było odgadnięcie

cech. Otrzymali zatem gorszą ocenę, niż – przy minimalnym wspólnym wysiłku – mogliby otrzymać.

Podsumowując, okazało się, że gra polegała nie tylko na wykorzystaniu osobistego sposobu myślenia o polityce, ale także na zaangażowaniu pożądanых i realizowanych przez studentów wartości.

Ograniczenia i wyzwania modelu gry politycznej: wnioski i rekomendacje

Najbardziej ogólny wniosek jest następujący: użycie gry politycznej do edukacji na temat polityki ma duże zalety – zwłaszcza w realizacji celu samopoznania przez studentów własnych możliwości i ograniczeń. Przy tym lepsze wyniki osiągnęli ci studenci, którzy a) byli bardzo zaangażowani w trakcie gry, b) wykazywali większe zdolności poznawcze w trakcie ewaluacji gry. W swoich merytorycznych podsumowaniach poszczególnych etapów gry oraz w ogólnej ocenie kursu studenci wskazywali, że rozumieją pojawiające się w grze zjawiska i mechanizmy.

Dostrzegali oni ponadto, że stawiając siebie w sytuacji wyboru, każdy z graczy musi w jakiś sposób odnieść się do wartości, którym w życiu codziennym hołduje, i celów, które – na mocy zasad gry – powinien osiągnąć.

W eksperymencie, jakim był kurs politologiczno-psychologiczno-socjologiczny, największym ograniczeniem dla wprowadzenia do gry politycznej bardziej realistycznych sytuacji był dylemat etyczny. Skoro bowiem większość z osób, które studiują politologię, nie chce później działać aktywnie w polityce, to nie powinno się ich zmuszać do poszukiwania w swoim dotychczasowym doświadczeniu takich umiejętności i zdolności, które mogłyby się wydawać wątpliwe moralnie. Co więcej, takich umiejętności nie powinno się kształcić. Odpowiedź na pytanie „Jak daleko można posunąć się w prowokowaniu sytuacji?” uzależniona jest, moim zdaniem, od tego, na ile studenci, z którymi się pracuje, są w stanie rozdzielić dydaktykę i prywatne życie. Studenci nie mają się uczyć, jak manipulować, ale poznać, czym jest manipulacja polityczna. Studenci nie mają się uczyć, jak wykorzystywać słabości strony przeciwnej, ale poznać, czym jest siła albo słabość polityczna. I ten cel udało nam się osiągnąć.

Przeprowadzona gra pokazuje, że najbardziej znaczącymi czynnikami dynamizującymi grę są: zaangażowanie uczestników, ich indywidualne predyspozycje i wyznawane wartości. Dodatkowo przewagę w grze uzyskują ci studenci, którzy wprowadzają do gry znane już sobie mechanizmy, tj. wcześniej zdobyte doświadczenie w jakiejś dziedzinie, i są w stanie je dostosowywać do istniejących w grze zasad.

Wydaje się również, że w celu osiągnięcia najlepszych wyników należy ściśle dostosować model gry (obejmujący oczekiwane i przyjmowane zachowania graczy) do charakterystyki grupy, w jakiej gra będzie przeprowadzona. W zależności bowiem od typu studentów (np. bardzo zaangażowanych albo mniej zaangażowanych) różnie kształtować się może dynamika gry.

Niebezpieczeństwa stosowania modelu gry są co najmniej dwojakie:

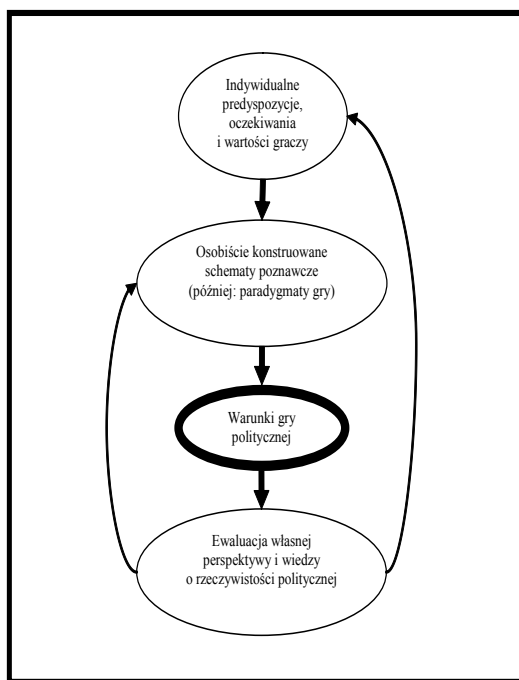
1) przyzwyczajeni do innego typu edukacji studenci mogą kwestionować poszczególne działania,

2) studenci mogą twierdzić, że proces jest niewłaściwy, jeżeli podsumowanie kursu nie zostanie przeprowadzone poprawnie.

Ponadto ograniczeniem dla analizy zjawisk politycznych poprzez grę polityczną może być czas. Okazało się bowiem, że trzydzieści godzin wykładowych to dla gry „Kandydat” zbyt mało. Dlatego – myśląc o dalszych kursach tego rodzaju – możliwe do wykorzystania są dwa sposoby postępowania: *ilościowy* i *jakościowy*. Obranie ścieżki *ilościowej* oznacza zwiększenie liczby sytuacji, w których zostaną postawieni studenci. Można to zrobić, minimalizując czas przeznaczony na podsumowanie zadań i pozostawiając to podsumowanie samym studentom (być może odbędzie się ono poza salą warsztatową). Natomiast wybór ścieżki *jakościowej* sprawia, że niektóre mechanizmy polityczne również mogą nie zostać zrozumiane, ponieważ brak będzie czasu na przeprowadzenie odpowiedniej gry. Skupienie się tylko na jednej albo na kilku grach politycznych wprowadzi zwiększa stopień zrozumienia doświadczanego zagadnienia, ale jednocześnie – w sposób oczywisty – zmniejsza liczbę poznawanych procesów.

Przygotowując kurs w 2005 roku próbowałem zrównoważyć obie wspomniane logiki prowadzenia ćwiczeń przez stworzenie jednej, wieloetapowej gry politycznej. Jednak zadanie to tylko w części się powiodło. Okazało się bowiem, że niektórzy studenci (na szczęście były to tylko trzy osoby) nie zdołali dostatecznie zaangażować się w działania przygotowawcze, co spowodowało ich małą aktywność w dalszych etapach gry. Z drugiej strony brak zaangażowania części grupy nieoczekiwanie wpłynął pozytywnie na zaangażowanie innych studentów (w tym na osobę z doświadczeniem w działalności w partii politycznej). Przyjąłem, że w roku akademickim 2006/2007 studenci zostaną skonfrontowani z większą liczbą rozmaitych gier.

Poniżej znajduje się schemat (Rys. 1), według którego został skonstruowany i przeprowadzony kurs „Przywództwo i decyzje polityczne”. *Później* w elemencie drugim od góry oznacza, że termin został stworzony po zakończonym kursie.



Rys. 1. Ogólny schemat wykorzystania indywidualnych cech graczy w celach edukacyjnych (politologia). Źródło: Opracowanie własne.

Podsumowanie i definicja operacyjna „paradygmatu gry”

Doświadczenie zdobyte podczas kursu „Przywództwo i decyzje polityczne” w Collegium Civitas ujawnia, że pojęcie „gra polityczna” ma duży potencjał jako punkt wyjścia w procesie edukacyjnym w obszarze politologii. W roku akademickim 2006/2007 rozgrywany będzie cykl gier, w której studenci będą się wcielać w rolę członków dwóch partii – niedoszłych koalicjantów z 2005 roku, tj. Prawa i Sprawiedliwości oraz Platformy Obywatelskiej.

Jednak na podstawie dotychczasowej wiedzy wpływającej z dydaktyki możliwe jest też sformułowanie kilku szerszych definicji operacyjnych, które mogą się przyczynić do zrozumienia zagadnienia gry w politologii.

Czym jest w moim rozumieniu gra polityczna? Przyjmuję, że „gra polityczna” jest zbiorem ustalonych zasad i reguł postępowania co najmniej dwóch graczy, umożliwiającym osiągnięcie celu¹². Wygrana nie jest przy tym niezbędnym

¹² „A game is a recreational activity involving one or more players. This can be defined by A) a goal that the players try to reach, B) some set of rules that determines what the players can or can not do. Games are played primarily for entertainment or enjoyment, but may also serve an educational or simulational role”.

elementem gry. Celem gry może być np. wypełnienie czasu¹³. Zawsze jednak wygrana w grze wynika bezpośrednio z jej generalnej zasady, nawet jeżeli założymy, że zasady można zmieniać, tak jak to się dzieje w polityce (np. wprowadzenie nowelizacji ustawy, a nawet zmiany konstytucyjne)¹⁴. Oznacza to, że grając w jedną grę, nie można wygrać innej gry. Na przykład grając w pokera, nie można wygrać stawki przewidzianej w *Grand Theft Auto*. W sensie przyjętym w mojej definicji „gra polityczna” jest przede wszystkim światem, w którym znajduje się miejsce i na Weberowskie typy idealne, i na wartości, i na zasady oraz reguły życia społecznego.

Przez „indywidualny paradygmat gry” rozumiem „uświadomiony i wyizolowany przez osobę schemat poznawczy, obejmujący wartości, oczekiwania, interesy oraz reguły życia społecznego, służący za podstawę działania w otoczeniu społecznym”. Osoba może próbować konstruować własną grę i „przenosić” ją na innych (np. przez opisywany w psychologii mechanizm projekcji) albo też – w zależności od skuteczności działań – gry mogą być powielane przez inne osoby. W socjologii mówi się m.in. o *imitacji* zachowań społecznych¹⁵, w zarządzaniu zaś o *dominującej logice* w świadomości menedżerów¹⁶. W politologii w kontekście określonego sposobu widzenia rzeczywistości mówi się o *ideologiach politycznych*. Słowem, osoba (gracz) może przenosić własne wyobrażenia m.in. o wartościach i regułach działających w świecie (np. przez użycie instytucjonalnie bądź organizacyjnie zdefiniowanej władzy) na inne podmioty, albo też inne podmioty same mogą przyjmować te wyobrażenia i uznawać je za własne (np. poprzez niewymuszoną socjalizację i internalizację).

Co istotne, może nastąpić komplikacja zachowania lub działania gracza, jeżeli okaże się, że gra on w różne gry (np. Jan Iksiński jest z jednej strony premierem, a z drugiej – przewodniczącym partii). Granie w różne gry może skutkować brakiem spójności przyjmowanych paradygmatów gry. Jednak w większości analizowanych w politologii przypadków przyjmuje się założenie, że gracz ma jedną racjonalność. W konsekwencji, zakłada się również istnienie jednego paradygmatu gry w świadomości każdego z graczy. Na przykład w dyskusjach nad poszczególnymi zachowaniami liderów Prawa i Sprawiedliwości oraz Platformy Obywatelskiej podczas negocjacji koalicyjnych doszukiwano się raczej jednego

<<http://www.google.com/search?sourceid=navclient-ff&ie=UTF-8&rlls=GGGL,GGGL:2006-22,GGGL:en&q=define%3Agame>>.

¹³ E. Berne, *W co grają ludzie? Psychologia stosunków międzyludzkich* (wyd. V), tłum. P. Izdebski, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2004.

¹⁴ P. Suber, *The Paradox of Self-Amendment: A Study of Law, Logic, Omnipotence, and Change*, <<http://www.earlham.edu/~peters/writing/psa/index.htm>> (po raz pierwszy opublikowany przez: Peter Lang Publishing, 1990).

¹⁵ J. Poleszczuk, *Ewolucyjna teoria interakcji społecznych*, Wydawnictwo Naukowe SCHOLAR, Warszawa 2004.

¹⁶ K. Oblój (red.), *Dominująca logika firmy*, Wydawnictwo Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Zarządzania im. Leona Koźmińskiego, Warszawa 2003.

źródła ich działań, mającego być przyczyną braku zawiązania przez obie partie koalicji rządowej, nie zaś odmiennych logik działania. Nie można również wykluczyć, że sytuacja może być bardziej skomplikowana, jeżeli uznamy, że w relacjach dwustronnych obie strony mogą grać w różne gry. To znaczy schemat przyjęty przez jedną ze stron może być różny od schematu przyjętego przez drugą stronę. Mając np. odmienną definicję sytuacji, obie strony mogą różnić się np. co do oceny celów, środków ich osiągania i przebiegu bieżącej relacji – tak mogło się stać w rokowaniach koalicyjnych PiS i PO w 2005 roku.

Władza w tym rozumieniu to przede wszystkim zdolność do definiowania gry, wiążącej obie strony interpretacji reguł gry, jej dyskursu i możliwych rozstrzygnięć.

Literatura

- Aarspeth E., 2003, *Playing Research: Methodological Approaches to game analysis*, <<http://spilforskning.dk/gameapproaches/GameApproaches2.pdf>>.
- Balicki A., 1999, *Teoria gier w naukach politycznych*, „Rubikon”, nr 1, <<http://venus.ci.uw.edu.pl/~rubikon/Nr4/game.htm>>.
- Berne E., 2004, *W co grają ludzie? Psychologia stosunków międzyludzkich* (wyd. V), tłum. P. Izdebski, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk.
- Cetwiński O., 2002, *Teoria narracji politologicznej*, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa.
- Chmaj M. (red.), 2006, *Rządy koalicyjne w III RP*, Wydawnictwo UWM, Olsztyn.
- Dahl R.A., 1991, *Democracy and Its Critics*, New Haven: Yale University Press, Yale.
- Dahl R.A., 1995, *Demokracja i jej krytycy*, tłum. St. Amsterdamski, Społeczny Instytut Wydawniczy „Znak” i Fundacja im. Stefana Batorego, Kraków-Warszawa.
- Fisher R., Patton B., Ury W., 2003, *Dochodząc do tak*, tłum. Robert A. Rządca, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa.
- Game, definicja stworzona na podstawie wybranych wyników z wyszukiwarki www.google.pl. Po wpisaniu „define:game” pojawiły się: <<http://www.google.com/search?sourceid=navclient-ff&ie=UTF-8&rls=GGGL,GGGL:2006-22,GGGL:en&q=define%3Agame>>.
- Goldhamer H., Speer H., 1959, *Some Observations on Political Gaming*, „World Politics”, Vol. 12, No. 1, s. 71-83.
- Golec A., 2002, *Konflikt polityczny: myślenie i emocje: raport z badania polskich polityków*, Dialog, Warszawa.
- Greenblat C.S., 1973, *Teaching with Simulation Games: A Review of Claims and Evidence*, „Teaching Sociology”, Vol. 1, No. 1, s. 62-83.

- Haman J., 2003, *Demokracja. Decyzje. Wybory*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa.
- Ichikawa A., 2005, *Simulation and Gaming as Serious Play*, <<http://isaga05.gatech.edu/pap/p002/ichikawa-play-paper.doc>>.
- Kamiński M., 2002, *Czy partie korzystają na manipulacjach systemem wyborczym? Ordynacje wyborcze i herestetyka w Polsce w latach 1989-1993*, „Studia Socjologiczne”, 2 (165).
- Kirkpatrick G., 2004, *Technological Politics and the Networked PC*, Game Approaches / Spilveje, Papers from spilforskning.dk Conference, August 28-29, Spilforskning.dk, <<http://spilforskning.dk/gameapproaches/GameApproaches1.pdf>>.
- Kot M., 2002, *Czy partie polityczne uczą się? Ocena skuteczności partii politycznych w trakcie gry o ordynację wyborczą w 2001 roku*, „Studia Socjologiczne”, 3 (166).
- Kościelniak P., 2006, *Elektroniczny odwyk*, „Rzeczpospolita”, 21 lipca.
- Laver M., 1997, *Playing Politics. The Nightmare Continues*, Oxford University Press, Oxford.
- Lissowski G., 1992, *Prawa indywidualne a wybór społeczny*, Warszawa.
- Lissowski G., 2001, *Elementy teorii wyboru społecznego*, Wydawnictwo Naukowe „Scholar”, Warszawa.
- Macchiavelli N., 2005, *Książę. Rozważania nad pierwszym dziesięcioleciem historii Rzymu Liwiusza*, tłum. K. Żaboklicki, Unia Wydawnicza „Verbum”, Warszawa.
- Malawski M., Wieczorek A., Sosnowska H., 2004, *Konkurencja i kooperacja. Teoria gier w ekonomii i naukach społecznych*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Marciszewski W., 2002, *Aksjologiczne zaangażowanie nauk społecznych*, <<http://www.cal-culemus.org/lect/mns/05/zaangaks.pdf>>.
- Mateas M., Stern A., 2005, *Build It to Understand It. Ludology Meets Narratology in Game Design Space*, <www.lcc.gatech.edu/~mateas/publications/MateasSternDIGRA05.pdf>.
- Morrow J.D., 1994, *Game Theory for Political Scientists*, Princeton University Press, New Jersey.
- Nocoń J., Laska A., 2005, *Teoria polityki. Wprowadzenie*, WSP TWP, Warszawa.
- Obłój K. (red.), 2003, *Dominująca logika firmy*, Wydawnictwo Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Zarządzania im. Leona Koźmińskiego, Warszawa.
- PAP/aż, *Wierzejski o rezolucji Parlamentu Europejskiego: to gra polityczna*, 15 czerwca 2006, <<http://www.lpr.pl/?sr=!czytaj&id=4884&dz=kraj&x=0&pocz=150&gr=>>>.
- Szaro G., 2005, *Wałęsa: Kłamstwa o mnie to gra polityczna*, „Gazeta.pl”, 30 grudnia, <<http://serwisy.gazeta.pl/kraj/1,48481,3088985.html>>.
- Pawelczyk P., 2003, *Socjotechniczne aspekty gry politycznej*, Wydawnictwo UAM, Poznań.
- Pietraś Z.J., 2000, *Decydowanie polityczne*, PWN, Warszawa.

- Poleszczuk J., 2004, *Ewolucyjna teoria interakcji społecznych*, Wydawnictwo Naukowe SCHOLAR, Warszawa.
- Popper K., 1977, *Logika odkrycia naukowego*, tłum. U. Niklas, Warszawa.
- PAP, ab, *Premier: lustracja Gilowskiej grą polityczną*, „Wprost Online”, 26 czerwca 2006, <<http://www.wprost.pl/ar/?O=91907&C=71>>.
- Raciborski J. (red.), 2006, *Elity rządowe III RP 1997-2004. Portret socjologiczny*, Wydawnictwo Trio, Warszawa.
- Rydlewski G., 2002, *Rządowy system decyzyjny w Polsce. Studium politologiczne okresu transformacji*, Dom Wydawniczy ELIPSA, Warszawa.
- Rydlewski G., 2004, *O skutecznym działaniu w polityce*, Dom Wydawniczy ELIPSA, Warszawa.
- Riker W. H., 1986, *The Art of Political Manipulation*, New Haven: Yale University Press, Yale.
- Sosnowska H. (red.), 1999, *Grupowe podejmowanie decyzji*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa.
- Botwin W., 2004, *Pragmatyzm-pryncypializm*, Wydawnictwo Naukowe „Scholar”, Warszawa.
- Suber P., 2006, *The Paradox of Self-Amendment: A Study of Law, Logic, Omnipotence, and Change*, <<http://www.earlham.edu/~peters/writing/psa/index.htm>>, (po raz pierwszy opublikowany przez: Peter Lang Publishing, 1990).
- Sun Tzu, 2004, *Sztuka wojny*, tłum. D. Bakałarz, Helion, Gliwice.
- Szulik B., Żmigrodzki M. (red.), 2004, *Wprowadzenie do nauki o państwie i polityce*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin.
- Weber M., 1998, *Polityka jako zawód i powołanie*, tłum. A. Kopacki, Społeczny Instytut Wydawniczy „Znak”, Kraków.
- Wasilewski J., Wesołowski W. (red.), 1992, *Początki parlamentarnej elity. Posłowie kontraktowego Sejmu*, Instytut Filozofii i Socjologii PAN oraz Instytut Badania Europy Wschodniej, Warszawa.
- Wesołowski W., 1994, *Destruction and Construction of Interests under Systemic Change. A Theoretical Approach*, „Polish Sociological Review”, No. 4 (108), s. 273-294.
- Wesołowski W., 2004, *The Political Elite in Poland. Unexpected Evolution*, „International Journal of Sociology”, Vol. 34.
- Wesołowski W., Pańków I.(red.), 1995, *Świat elity politycznej*, Wydawnictwo Sejmowe, Warszawa.
- Wesołowski W., Post B. (red.), 1998, *Polityka i Sejm: formowane się elity politycznej. Praca zbiorowa*, Wydawnictwo Sejmowe, Warszawa.
- Żyro T., 2006, *Wstęp do politologii*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.

Aneks

Poniżej znajdują się wybrane adresy URL odnoszące się do gier o tematyce politycznej.

http://gamelab.uta.fi:8080/public/research.html	http://www.mojeforum.net/parlament/
http://polityka.jconserv.net/	http://www.polidea.pl
http://shaolinsite.net/kategorie-gier-16.html	http://www.prpg.pl
http://www.avidgamers.com/FRA/	http://www.senateseeker.com/
http://www.collisiondetection.net/mt/archives/000984.html	http://www.socialimpactgames.com/
http://www.democracygame.com/	http://www.takebackillinoisgame.com/
http://www.earlham.edu/~peters/nomic.htm	http://www.thepoliticsgame.tk/
http://www.gamersalliance.com/POLITICS.htm	http://www.votersmind.com/
http://www.geocities.com/gorgoncrown/pomysgry1.html?200617	http://www.vrp.fora.pl/
http://www.gpslask.mojeforum.net/index.php	http://www.watercoolergames.org/archives/cat_public_policy_games.shtml