

Nieustanna gra

Autor tekstu: **Monika Sadlok**

Człowiek dąży w swej niewiedzy do zaspokojenia egoistycznych potrzeb. Nie ma znaczenia jakich, ważne natomiast jest, iż ten pęd wykorzystywany jest przez innych członków społeczeństwa, którzy w tym samym zakresie dążą tylko do jednego celu, potrafią jednak wykorzystać skuteczniej innych, by go osiągnąć. Każda forma reklamy, ma przede wszystkim wzbudzić w nas emocje, które następnie zostają przetworzone na pragnienie posiadania tego czy innego dobra, zaspokojenie tej, czy innej potrzeby, często takiej, która nie istniała przed pojawieniem się w reklamie. Doskonałym przykładem w tym przypadku, jest firma Apple, która tworzy tylko telefon, jednak stworzona wokół sprzętu tej marki aura niezwykłości, skutecznie wzbudza w klientach potrzebę posiadania kolejnego i kolejnego.

Gamification (grywalizacja) wydaje się nowym terminem, ale sam pomysł narodził się tysiące lat temu w Mezopotamii, gdzie archeolodzy odkryli pozostałości po prymitywnych grach, wrytych na kamiennych tablicach, co sugerować może, iż znudzeni strażnicy, szukali właśnie w tej prostej rozrywce chwil wytchnienia, czy walczyli z nudą. Klaudiusz, rzymski cesarz, napisał nawet pierwszy podręcznik dla graczy w kości, w wielu bowiem przypadkach, to właśnie przy tej grze ważyły się losy kolejnych pokoleń. Dość wspomnieć historię Lydii, opisaną na kartach *Historiae* przez Herodota z Halikarnasu [\[1\]](#).

Pierwszy władca tegoż państwa, pochodzący z rodu Heraklitów - Ardys I, napotkał poważny problem — głód. Ziemia nie była w stanie dostarczyć wystarczającej ilości plonów, które pokryłyby potrzeby Lydyjczyków. Aby zapomnieć o głodzie, ludzie musieli się czymś zająć, dzięki temu wynaleźli „tabliczki, kostki, piłkę i wszystkie inne gry [...]. Głód zaś w ten sposób uśmierzać starali się, iż jedne dzień cały bawili się grą, ażeby nie szukać żywności, drugi dzień poszukiwali tejże, zaprzestając grania" [\[2\]](#) Tak udało im się przetrwać, przez 18 lat. Gdy jednak sytuacja nie ulegała poprawie Atys, zdecydował, iż połowa mieszkańców będzie mogła pozostać w Lydii, a druga grupa poddanych opuści granice państwa. I w tym momencie, do głosu dochodzą kości, dzięki tej grze władca uporał się z, mogącym budzić emocje, podziałem na dwie grupy. Ostatecznie, ci którzy Lydię opuścili, osiedli w kraju Ombrików (środkowa Italia - Umbria), gdzie założyli miasta i z Lydów, zmienili nazwę na Tyrrenów (nazywanych Etruskami), co może potwierdzać prawdziwość tej legendy, ponieważ pochodzenie Etrusków stanowiło zagadkę. Historia, nawet jeśli nie jest prawdziwa, wskazuje jednak, iż również w starożytności starano się, nawet jeśli tylko w legendach, zastępować rozlew krwi, używając prostych gier pozwalających na decyzje losowe. Czy było to rozwiązanie bardziej etyczne?

Według Huizinga gra musi być dobrowolna, co integruje ją z szeroko pojętą koncepcją wolności, jak zauważa jednak Brian Sutton Smith, wolność może zaistnieć w sytuacji, gdy przestrzeń „gry” jest ograniczona w pewnych aspektach naszego życia, na przykład w pracy. Pamiętając jednak o dosyć odległej perspektywie czasowej, w której pojawiły się pierwsze definicje „gry”, warto podkreślić różnice w postrzeganiu „gry” przez ówczesne i obecne społeczeństwo.

W życiu arystokraty w Cesarstwie Rzymskim, różnica pomiędzy sferą zabawy i pracy nie była wcale taka oczywista i jasna. Z drugiej strony pojawia się kolejne pytanie, czy w ogóle istnieje sens rozdzielania tych sfer? Dążymy przecież do ideału, gdzie praca jest przyjemnością, a nie przykrym obowiązkiem pozwalającym na dalszą egzystencję. Każdy rodzaj pracy, nawet jeśli nie jesteśmy tego świadomi, jest formą gry z innymi, a często też i z samymi sobą. Najpierw zdobywamy punkty w postaci wykształcenia i doświadczenia, które zgodnie z naszą analizą, mają w przyszłości przenieść nas na wyższy poziom zawodowy, społeczny, ekonomiczny. Nieustannie staramy się zdobywać punkty, które pomogą osiągnąć zamierzony cel, czy to w postaci prestiżu, uznania zawodowego, czy też zwykłej gratyfikacji finansowej. W tym rodzaju gry, nie zawsze reguły są jasne i oczywiste. Często, zdarzają się „farciare”, czy też sprytniejsi gracze, którzy przesuwają się o kilkanaście pól do przodu, ponieważ znają kogoś, kto rzuca w tej grze kostką. Gra opierać musi się także na dobrowolności, ponieważ „to dobrowolna próba ominięcia niepotrzebnych przeszkód” [\[3\]](#), dzięki grze decydujemy się na wykonanie zadania w trudniejszy, często sprzeczny z logiką sposób, by odczuć ulotną satysfakcję. Esencją gry jest więc wolność, wolność robienia rzeczy w taki sposób, jaki sami wybierzemy.

Ta właśnie sytuacja bardzo często wykorzystywana jest w przypadku pracodawca — pracownik.

Nikt nikogo do niczego nie zmusza, stajemy jedynie w obliczu dwustronnej umowy — Ty sprzedajesz mój produkt, w sposób jaki tylko sobie wybierzesz, a ja, jeśli uznam, że wypełniłeś moje warunki, obdarzę cię nagrodą w postaci pensji, zależnej od wykonania zadania. Gracz — czyli potencjalnie każdy z nas, jest podstawowym elementem grywalizacji, którą rozpoczynamy tak naprawdę już w momencie narodzin. Bowiern to sama natura, a ściślej mózg, zachęca nas do poznawania nowych rzeczy, uczenia się w elastyczny sposób, poszukiwania rozwiązań, wszystko po to, by nasz mózg mógł się rozwijać.

Mózg noworodka niemal podwaja swój rozmiar w ciągu pierwszych 12 miesięcy życia. Naturalną, więc staje się, potrzeba jego „trenowania”, a zabawa jest niewątpliwie najlepszą metodą, powiązaną z wywoływaniem uczucia przyjemności, które skutecznie zachęca do dalszej zabawy. To stwierdzenie jednocześnie stanowi zwiastun niebezpieczeństwa, a mianowicie uzależnienia, gdzie najlepszym przykładem są wszelkiego rodzaju gry hazardowe. Skłonność człowieka, do uzależniania się od uczucia satysfakcji, rywalizacji, spełnienia, doskonale wykorzystują twórcy i dystrybutorzy różnego rodzaju gier. Uzależnieni, jesteśmy bowiem słabsi i łatwiej poddajemy się manipulacji, w tym przede wszystkim tej związanej z przynoszeniem konkretnych korzyści finansowych twórcom i wydawcom. Projektant gry musi jednak mieć na uwadze biologiczną zdolność każdego z nas do znudzenia, czy też frustracji. Musi umieć znaleźć właściwy bilans pomiędzy tymi punktami, tak aby uczestnicząc w grze, absolutnie nie osiągnąć wspomnianych punktów granicznych, przy których zaczynamy szukać nowego źródła zabawy.

Zabawa, gra z jednej strony jest niezbędnym ewolucyjnym zjawiskiem, które rozwija w człowieku cechy niezbędne do dalszego przetrwania i rozwoju, z drugiej jednak jest często wykorzystywana do celów, które daleko odbiegają od definicji zabawy. Dajemy się porwać grze, często nawet nie wiedząc, że jesteśmy jej głównymi bohaterami, a każdy nasz ruch jest nie tylko kontrolowany, ale stosownie do podjętej decyzji nagradzany, bądź też ponosimy z tego tytułu konkretne konsekwencje. System punktów, pokonywanie kolejnych poziomów, to terminy, które pasują nie tylko do opisu reguł gry, ale także tych sfer życia, które, można uznać się za dalekie od zabawy.

Czy więc mechanizmy grywalizacji są etyczne? Czy człowiek do samego początku swego istnienia skazany jest na nieustanną zabawę z innymi, która decyduje o jego pozycji społecznej, rozwoju, osiągnięciach? Prosta odpowiedź dostarcza Johan Huizinga, pisząc, iż „rywalizacja może przybrać postać boskiej wyroczni, zakładu „ślubowania, bądź też zagadki. We wszystkich tych postaciach pozostaje w istocie zabawą i ludycznością jej stanowi punkt wyjścia dla zrozumienia jej funkcji w kulturze” [4]. Wiedza, jest jednym z elementów rozwoju rywalizacji pomiędzy jednostkami. Dzięki niej pojawiły się pierwsze pytania, dotyczące bytu, natury, kosmosu dając jednocześnie początek „ filozoficznemu myśleniu” [5], które to dość wyraźnie uświadomili sobie Grecy, „ poszukiwacz mądrości od czasów najdawniejszych aż do późnych sofistów i retorów występuje zawsze jako zawodnik. Rzuca swym współzawodnikom wyzwanie, atakuje ich gwałtowną krytyką i z chłopcą pewnością siebie człowieka pierwotnego wychwala własne swoje mniemania jako prawdziwe. Styl i forma wczesnych prób filozoficznych są polemiczne i agonalne.” [6]

Zadawanie pytań stanowi ważny element w rozwoju życia społecznego, wiąże się bowiem z rozwojem, edukacją. Rewolucja przemysłowa przyczyniła się do powstania pierwszych systemów edukacji publicznej, nie dziwi więc fakt, iż system ów przypomina w strukturze swej fabrykę, w ramach której współczesny człowiek ma ogromną trudność dostosowania się. Taśmowe, schematyczne kształcenie tworzy akademików, "ludzi którzy żyją w swoich głowach, a ciała używają tylko jako środka transportu, żeby przenieść głowę na kolejną konferencję"

Szkoły powinny ulec zmianie, ponieważ mają silną konkurencję w postaci gier, które uczą kreatywności, czyli umiejętności dostrzegania niestandardowych rozwiązań, a także wzmacniają poczucie pewności siebie. Gry bowiem nagradzając za wysiłek, nie kają za porażkę, więc system jest zupełnie odmienny do tego obowiązującego w współczesnej szkole. Gry szybciej ewaluują, twórcy szybciej dostrzegają zmieniający się nie tylko rynek, ale przede wszystkim charakter gracza, jego potrzeby i cele.

Jeszcze w latach 80, w okresie gdy gry dostępne były dla wąskiego grona, a liczba tytułów bardzo ograniczona, kreatorzy wirtualnej rozrywki stawiali przed graczami poprzeczkę bardzo wysoko. Niewielu potrafiło przejść wszystkie etapy, w chwili obecnej nie ma już w większości przypadków limitów czasowych, punktowych, gra stała się przyjemnością, gry nagradzają eksplorację, zaangażowanie budowane w oparciu o swobodę wyboru, cele są osiągalne, co daje graczom komfortowe uczucie zabawy w bezpiecznych ramach wirtualnego świata. Współczesny system edukacji, szczególnie na poziomie podstawowym i średnim nie potrafi dostrzec ogromnego

potencjału jaki kryje się w rozwiązaniach stosowanych w grach. W opinii społecznej, pomimo faktu, iż wszyscy stale jesteśmy uczestnikami bardzo wymagającej gry, samo pojęcie wywołuje nerwowe reakcje. Przytaczane są liczne przykłady, gdy młodzi ludzie, kierując się tymi samymi emocjami co w grze, w realnym życiu doprowadzali do tragedii. Szkoła jest jednak grą — nauczyciel uzbrojony w potężną broń zwaną oceną oraz uczniowie starający się zdobyć tylko te najcenniejsze. Czy uczniowie grają z przyjemnością? Nie zawsze.

Grywalizacja jest więc obecna w szkole, praktycznie od samego początku, a jednak nauczyciel nie jest kojarzony z fanem gier komputerowych, a wręcz przeciwnie, jako ich przeciwnik, który traktuje tego typu rozrywkę jako niepotrzebną formę odwracania uwagi uczniów od nauki, narzędzia zaburzającego koncentrację oraz kumulującego niezdrowe emocje. Nie dostrzega się jej pozytywnych cech, wśród których prym wiodzie wolność.

Nie wymaga jednak wielkiej rewolucji, by system edukacji stał się naprawdę porywającą przygodą, w której uczestnicy naprawdę będą chcieli brać udział i samodzielnie pogłębiać wiedzę. Podstawowe elementy gry przecież już są: współzawodnictwo, czyli rywalizacja dotycząca ocen, niepewność losowa, czyli niezapowiedziane kartkówki, wcielanie się w role codzienne: nauczyciel (władca, kumpel) oraz uczeń (prymus, pupilek), mocne doznania, może związane z maturą, ciekawość, czyli nowe informacje, nagroda, przejście do kolejnej klasy, wiedza.

Jednak zabawa w szkole nie jest dobrowolna. Prawdziwa zmiana w tej sferze nastąpi dopiero przy okazji wymiany pokoleniowej, gdy część dzisiejszych uczniów zastąpi obecnych nauczycieli, a kolejni uczniowie, ministrów i urzędników decydujących o systemie edukacji. Neil Gershenfeld, proponuje unowocześnienie systemu edukacji, i to na każdym poziomie, dzięki laboratoriom „Fab Lab”, gdzie będzie można samemu zrobić praktycznie wszystko. Sala wyposażona w komputer oraz zestaw narzędzi: wycinarka laserowa, drukarka trójwymiarowa, zestaw podzespołów elektronicznych. Zmiana jest tym bardziej konieczna, ponieważ pracownik coraz częściej staje się uczestnikiem kolejnych mechanizmów grywalizacji. Pracownicy, którzy mają jasno wyznaczony cel, pracują precyzyjniej i łatwiej korygują swoje błędy. Przykładem stosowania mechanizmów gry w miejscu pracy jest podwrocławski LG, gdzie nad liniami produkcyjnymi zawieszony ogromny telewizor, na którym pojawiała się informacja dotycząca liczby produktów z defektami, oczywiście informacja dotyczyła wszystkich fabryk LG, co stwarzało naturalne środowisko wzajemnej rywalizacji. Zasady te nie dotyczą oczywiście tylko środowiska przemysłu. Jesse Schell, właściciel Schell Games, wykładowca na uniwersytecie Carnegie Mellon, ekspert w dziedzinie projektowania gier, twierdzi, iż w grze wymyślamy sobie problemy, przeszkody, które chcemy pokonać, wyznaczamy nowe cele, tym samym mechanizmom możemy w miejscu pracy sprawić, by zadania przyciągały więcej ludzi, poprzez dołożenie wewnętrznego systemu nagród.

Rozwiązania zaczerpnięte wprost z wirtualnego świata gier doskonale widać w przypadku coraz częściej wykorzystywanych rozwiązaniach online — iMeet, to wirtualne miejsce organizacji konferencji, prywatki, spotkania. Każda osoba korzystająca z usług musi uzupełnić swój profil, także dostarczyć informacji z innych portali społecznościowych. Można więc podczas rozmowy, jednocześnie sprawdzić ścieżkę kariery rozmówcy, korzystając np. z bazy LinkedIn. Sytuacja, w której większość pracowników, będzie już miało z swojej kariery ponad 10 000 godzin grania, prowadzi także to zmian w ich postrzeganiu rzeczywistości. Prosty przykład dotyczy przywództwa, które dla graczy jest przywilejem zmiennym, zależnym od okoliczności w grze, w korporacji natomiast, bardzo często liderem zostaje jedna z osób, na bardzo długi okres czasu, co prowadzi do zjawiska poziomu niekompetencji, zjawisko polega na tym, iż jeśli jesteśmy dobrzy w jakiejś dziedzinie, awansujemy, tak długo, aż osiągniemy stanowisko, w których zakres kompetencji i potrzebnych umiejętności przekracza nasze możliwości.

Firmy często starają się nie tylko w miarę szybko diagnozować takie przypadki, ale co najważniejsze przeciwdziałać im, poprzez wysyłanie najlepszych w danej dziedzinie na dodatkowe kursy, szkolenia, tak aby awansując na kolejne stanowiska, posiadali niezbędne cechy oraz umiejętności, ale także posiadali jeszcze zapas możliwości, dzięki którym ich ścieżka rozwoju nie jest zamknięta. Sytuacja znana z gier, przywództwo jest funkcją przejściową, jeśli robisz coś dobrze, zrób to, a później zobaczymy jakie jeszcze zadania przed nami. Korporacje, ale także mniejsze firmy przejmują ten model tworząc grupy zadaniowe, tymczasowych liderów. Co jeszcze zostanie zapożyczony, przyszłość pokaże.

Wszystkie te zjawiska prowadzą jednak to sytuacji całkowitego odrealnienia. Świat wirtualny i świat rzeczywisty w szybkim tempie stają się niezwykle podobne. Czy ktoś kontroluje kierunek tego rozwoju? Dotychczas bowiem, wszelkie rewolucje technologiczno — cywilizacyjne odbywały się w asyście państwa, ponieważ niosły ze sobą napięcia, potrzebę nowych regulacji, rozwiązywania

konfliktów pomiędzy przedstawicielami nowego i starego systemu.

Bardzo powierzchowna analiza idących zmian, pokazuje, iż wybory nie są proste, muszą bowiem uwzględniać siłę nowych procesów rozwojowych, przy zachowaniu choć minimalnej politycznej kontroli. Nowa neoindustrialna rewolucja niesie ze sobą ogrom danych, co do których w chwili obecnej, nie ma jeszcze pomysłu jak je wykorzystać. Tak potężne firmy jak Google, Facebook, Apple są jednak przekonane, że będą one już wkrótce podstawą rozwoju nowoczesnej gospodarki. W chwili obecnej, olbrzymi zasób danych wykorzystywany jest przez firmy marketingowe, telekomunikacyjne, edukacyjne. Z jednej strony mamy więc ogromne możliwości, których nigdy wcześniej człowiek nie posiadał, z drugiej jednak pojawia się ogrom pytań, wątpliwości i zagadnień przede wszystkim odnoszących się do bezpieczeństwa, podmiotu kontroli, relacje pomiędzy kapitałem, pracą. Czy ten innowacyjny potencjał wystarczy do stworzenia wystarczającej ilości miejsc pracy, które zastąpią te z okresu przed neoindustrialnej rewolucji?

Ekonomiści z Massachusetts Institute of Technology Erik Brynjolfsson i Adrew McAfee, podkreślają niezwykłą dynamikę zmian, co zwiastować może problemy, o których w chwili obecnej nikt nawet nie jest w stanie pomyśleć. Jeśli automatyka, niekoniecznie „ubrana” w kształt człekokształtnego robota, zacznie wypierać z rynku pracy kolejne i kolejne zawody, gdy nagle okaże się, że zaledwie 10% populacji może kierować produkcją, tworzeniem informacji, zarządzaniem, które w konsekwencji będą sprowadzać się do wydania kolejnych poleceń w systemie zero jedynkowym, to czy współczesne społeczeństwo jest gotowe na taką zmianę, na odnalezienie swojej roli społeczno – kulturowej w nowej rzeczywistości, jak wyglądać będą nasze relacje? Pytania te będą pojawiać się coraz częściej i dotyczyć praktycznie każdej strefy życia.

Jeśli do tego rzeczywiście skala uprzywilejowanych obywateli mających zatrudnienie skurczy się do niewyobrażalnie niskiej skali, to jaką formę przybierze protest pozostałych. Już w chwili obecnej dostrzegalny, a co ważniejsze wywołujący społeczny niepokój niesie rozwarstwienie pomiędzy liczbą osób żyjącą w biedzie, często bez ubezpieczenia lekarskiego, a grupą najbogatszych mieszkańców globu. Wystarczy spojrzeć na przykład Francji, gdzie zaledwie kilka lat temu mogliśmy zaobserwować pierwsze objawy buntu nowej generacji obywateli, a może bardziej na miejscu będzie użycie terminu człowieka, który nastawiony jest na posiadanie tu i teraz, ponieważ nie dostrzega już horyzontu przyszłości, który ukryty jest skutecznie przez podstawowe fakty: jeszcze przed wybuchem kryzysu 1% najbogatszych rozporządza 24% bogactwa, a górne 10% kontrolowało 62 % narodowego majątku. Biedniejsza połowa miała do dyspozycji zaledwie 6%. Jeszcze bardziej dobitne fakty przedstawia Robert Reich, minister pracy podczas prezydentury Billa Clintona, który wskazuje na fakt, iż rozwarstwienie dochodów, przekłada się na patologiczne wzorce konsumpcji, 5% najbogatszych Amerykanów odpowiedzialnych jest za 37% amerykańskich wydatków konsumpcyjnych, które dotyczą głównie dóbr luksusowych. Czysto ekonomiczne fakty, mają swoje konsekwencje w innych dziedzinach funkcjonowania człowieka. Kate Picett i Richard Wilkinson, brytyjscy badacze, pokazują, że nierówności w dochodach, wyraźnie odbijają się na stanie zdrowia. Efekty swoich obserwacji zawarli w pracy *Duch równości*, społeczeństwa w których różnice dochodowe nie są aż tak ogromne, obywatele żyją dłużej są zdrowsi, bardziej ufają nie tylko sobie nawzajem, ale także osobom odpowiedzialnym za istnienie i funkcjonowanie struktur państwowych, dzieci uczą się lepiej, w konsekwencji obserwuje się mniej aktów przemocy.

Co stanie się w momencie, gdy dostęp do służby zdrowia i profesjonalnego leczenia będzie w zasięgu tylko grupy z samego szczytu finansowej piramidy? Już teraz, szczególnie widoczne zjawisko w przypadku poważnych schorzeń typu nowotwór itp., gdy dochodzi do sytuacji w której potrzebny jest przeszczep organu. Sytuacja ta przypomina jak najbardziej zjawisko grywalizacji. Kwalifikacja obu odbywa się na podstawie kryteriów, które z punktu widzenia etyki nie zawsze są słuszne. Jakim bowiem kryterium jest wiek: jeśli pozbawimy szansy przeżycia osoby, którą państwo wykształciło i która płaci podatki? Jako społeczeństwo poniesiemy o wiele większą stratę niż w przypadku eliminacji pacjenta, który dopiero zaczyna swoją drogę życiową, gdzie przez najbliższe kilkanaście lat będzie generował koszty społeczne. Dlaczego więc częściej do przeszczepu kwalifikowane są osoby bardzo młode niż starsze? A jeśli wśród dwojga młodych ludzi jeden z nich okaże się osobą uzależnioną, to czy jego dyskwalifikacja ma cokolwiek wspólnego z zasadami życia społecznego, gdzie przecież błędy są możliwe do skorygowania. Wydaje się jednak, że poza równością, elementem o znacznie większym znaczeniu dla zachowania prawidłowego rozwoju społecznego, jest wolność.

Przykładem, chyba najbardziej wyrazistym jest Kuba, gdzie zasada równości jest niewątpliwie zachowana, co potwierdzają wskaźniki takie jak długość życia, dostęp do usług publicznych itp., to jednak nie jest krajem – marzeniem dla potencjalnej rzeszy emigrantów. Wybierają raczej, mniej równe, ale jednak zapewniające poczucie życia w wolności, Stany Zjednoczone. Wolność i równość

to wartości, które zawsze trudne były do pogodzenia. Pierre Rosanvallon, w *Spółczesności* *równych*, przekonuje, że owe wartości są niezbędne dla zapewnienia funkcjonowania demokracji. Rewolucja amerykańska i francuska, które stanowiły fundament nowoczesnej demokracji, kierowały się właśnie tymi dwiema wartościami, wolnością, która wynika z równości wszystkich wobec stanowionego prawa.

Kryzys, który wybuchł w XIX wieku, miał bardzo podobne przyczyny, jakie obserwujemy obecnie, błyskawiczny rozwój kapitalizmu, połączony z szybkim wzrostem dochodów niektórych grup społecznych, a co się z tym wiąże postępujące rozwarstwienie społeczne, które skutecznie napędzało poczucie krzywdy i niesprawiedliwości, czyli niezbędnego pokarmu dla rozwoju buntu. Wówczas też zaczęły pojawiać się pierwsze próby naukowego wyjaśnienia nierówności społecznych, w kulturze wiktoriańskiej panowało przekonanie, że biedni są winni sami swojej biedzie ze względu na podrzędną kondycję moralną i skłonność do pijaństwa, rozwiązłości czy też kradzieży. Ewentualnie można jeszcze użyć medycznych pseudowodów, które opierały się na pomiarze wielkości czaszki, gdzie biedota to w istocie podrzędny gatunek antropologiczny, co wiązało się z pojęciem eugeniki, która chronić miała zdrowie społeczne przez upowszechnieniem podrzędnych cech genetycznych.

Rewolucje przyniosły wówczas system zabezpieczeń społecznych, zalegalizowanie związków zawodowych i strajków, wprowadzenie podatków od dochodu. Zmiany były widoczne we Francji w 1913 roku 1% najbogatszych Francuzów kontrolowało 53% majątku narodowego, w 1984 roku stosunek ten zmniejszył się do 20%. W Stanach Zjednoczonych w 1929 roku 10% najbogatszych Amerykanów kontrolowało 50% majątku, na początku lat 50. już tylko 35%.

W chwili obecnej, co potwierdza Rosanvallon, jesteśmy w bardzo podobnej sytuacji. Znowu biedni są sami winni swojej sytuacji, a pomaganie im tylko dodatkowo ich rozleniwia, proces ten oczywiście związany jest z rosnącą indywidualizacją społeczeństwa. Jak sytuacja rozwine się obecnie, tego nie można przewidzieć. Warto jednak pamiętać, że pomimo rozwoju narzędzi, które zapewniają obywatelom lepszą możliwość obserwacji administracji państwowej, partycypacji, czy też tworzenia usług publicznych, to jednak najważniejsze decyzje podejmowane są nadal w starym stylu, gdzie liczy się tylko gra interesów. Jednak nowoczesna struktura informatyczna stała się doskonałym narzędziem organizacji woli politycznej. Przykładem jest tutaj rewolucje w krajach arabskich, które obaliły dyktatorów w Tunezji czy też Egipcie, choć pamiętać należy, że ich miejsce zajęły jak najbardziej tradycyjne siły.

Zagadnieniem ciekawszym, niż sam przebieg przyszłego buntu, czy też rewolucji, jest porządek rzeczy, który się po niej wyłoni. Politycy wciąż sądzą, że posiadają władzę nad rzeczywistością. Gorączkowo śledzą kolejne statystyki, zlecają nowe badania, wszystko to, by zdobyć jak najwięcej głosów w regularnie powtarzającym się finale społeczno politycznej gry — „wybory”. Jednak wbrew regulaminowi wymyślonej przed wiekami gry, zwanej demokracją, pojawiają się zaskakujące dla twórców pytania obywateli: Czyje są miasta? Czyje jest państwo? Czyja jest przestrzeń publiczna? Padają ze strony pokolenia, które przez wiele lat, mamione pseudopolitycznymi i ekonomicznymi hasłami, inwestowało w swoją naukę, zdobywało miejsca na stażach, wyjeżdżało na zagraniczne praktyki, a w konsekwencji stale żyją w świecie gdzie gospodarka nadal tkwi w stanie dalekim od innowacyjności, rynek zamiast optymalizacji, marnuje z trudem gromadzony kapitał. W chwili obecnej byliśmy świadkami buntu, który rozpoczynał się w sieci, ale w realnym świecie nie miał jeszcze daleko idących konsekwencji. To jednak się zmieni, gdy tylko znajdzie się przywódca gotowy sformułować jasny plan realizacji świata „po”, w którym zmianie ulegnie praktycznie każda sfera życia.

Bibliografia

1. Huizinga Johan, *Homo Ludens*, Warszawa 1998 r.
2. Kymlicka Will, *Współczesna filozofia polityczna* Warszawa 1990r.
3. Lordon Frederic, *Kapitalizm, niewola i pragnienie. Marks i Spinoza* Warszawa 2012r.
4. Mańkowski Piotr, *Cyfrowe marzenia* Warszawa 2010r.
5. Tkaczyk Paweł, *Grywalizacja* Gliwice 2012r.

Przypisy:

[1] Dzieło to powstało w V w. p.n. e., opisuje dzieje Lydii państwa ze stolicą w Sardes, rządzonego w VIII wieku p.n.e. przez dynastię Heraklitów.

- [2] Ibidem
- [3] Suits B., *Grasshopper: Games, Life and Utopia*
- [4] Huizinga J., *Homo Ludens*, 1998r., s.181
- [5] Tamże. S. 185
- [6] Huizinga J. *Homo Ludens* 1998r., s. 198

Monika Sadlok

Politolożka, obecnie kończy doktorat z zakresu nauk o polityce. Poza pracą naukową, działa również społecznie w "Fundacji Rozwoju Demokracji Lokalnej", w "Stowarzyszeniu Meritum", oraz w "Fundacji Młodzi Twórcy im. prof. P. Dobrowolskiego". W marcu 2011 dołączyła do grona celebrantów humanistycznych.



[Pokaż inne teksty autora](#)

(Publikacja: 04-01-2013)

[Oryginał.](http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,8619) (<http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,8619>)

Contents Copyright © 2000-2012 Mariusz Agnosiewicz
Programming Copyright © 2001-2012 Michał Przech

Właścicielem portalu Racjonalista.pl jest Fundacja Wolnej Myśli.
Autorem portalu jest Michał Przech, zwany niżej Autorem.

Żadna część niniejszych opracowań nie może być wykorzystywana w celach komercyjnych, bez uprzedniej pisemnej zgody Właściciela, który zastrzega sobie niniejszym wszelkie prawa, przewidziane w przepisach szczególnych, oraz zgodnie z prawem cywilnym i handlowym, w szczególności z tytułu praw autorskich, wynalazczych, znaków towarowych do tego portalu i jakiegokolwiek jego części.

Wszystkie elementy tego portalu, wliczając w to strukturę katalogów, skrypty oraz inne programy komputerowe są administrowane przez Autora. Stanowią one wyłączną własność Właściciela. Właściciel zastrzega sobie prawo do okresowych modyfikacji zawartości tego portalu oraz opisu niniejszych Praw Autorskich bez uprzedniego powiadomienia. Jeżeli nie akceptujesz tej polityki możesz nie odwiedzać tego portalu i nie korzystać z jego zasobów.

Informacje zawarte na tym portalu przeznaczone są do użytku prywatnego osób odwiedzających te strony. Można je pobierać, drukować i przeglądać jedynie w celach informacyjnych, bez czerpania z tego tytułu korzyści finansowych lub pobierania wynagrodzenia w dowolnej formie. Modyfikacja zawartości stron oraz skryptów jest zabroniona. Niniejszym udziela się zgody na swobodne kopiowanie dokumentów portalu Racjonalista.pl tak w formie elektronicznej, jak i drukowanej, w celach innych niż handlowe, z zachowaniem tej informacji.

Plik PDF, który czytasz, może być rozpowszechniany jedynie w formie oryginalnej, w jakiej występuje na portalu. **Plik ten nie może być traktowany jako oficjalna lub oryginalna wersja tekstu, jaki prezentuje.**

Treść tego zapisu stosuje się do wersji zarówno polsko jak i angielskojęzycznych portalu pod domenami Racjonalista.pl, TheRationalist.eu.org oraz Neutrum.eu.org.

Wszelkie pytania prosimy kierować do redakcja@racjonalista.pl