

Janusz Goćkowski (Pułtusk)

Długie trwanie idei politycznych: ciągłość problemów i ciągłość funkcji

„Najważniejszą z tych idei, tą, która pozostaje nieodparcie prawomocną częścią naszej koncepcji polityki i tym samym przetrwała wszystkie historyczne zwroty i transformacje teoretyczne, jest bez wątpienia idea wolności. Przekonanie, że polityka i wolność są ze sobą związane, a tyrania jest najgorszą formą ustroju politycznego, a w istocie antypolityczną, było obecne w myśleniu i funkcjonowaniu kultury europejskiej do całkiem niedawna. Do czasu panowania reżimów totalitarnych i ich ideologii nikt nie ośmielał się zerwać tej nici [...] Totalitaryzm jest prawdziwie nowym i przerażającym zjawiskiem nie dlatego, że zaprzecza wolności lub twierdzi, że wolność nie jest ani dobra, ani potrzebna wolności, ale raczej dlatego, że utrzymuje, iż wolność ludzką należy poświęcić na rzecz rozwoju historycznego, procesu, który może zostać zakłócony tylko wówczas, gdy ludzie są wolni i działają. [...] totalitarny rozwój wydarzeń jest bez wątpienia decydującym krokiem na drodze do zniesienia wolności w rzeczywistym świecie. Nie znaczy to jednak, że koncepcja wolności już znikła w teorii wszędzie tam, gdzie myśl nowożytna zastąpiła pojęcie polityki pojęciem historii”¹.

„Może żaden inny problem w naszej epoce nie wymaga bardziej wyjaśnienia niż określenie roli i miejsca, jakie w życiu ludzkim przypada wszystkim, co in-

¹ H. Arendt, *Wprowadzenie w politykę*, w: *Polityka jako obietnica*, tłum. W. Madej, M. Godyń. Warszawa 2007, s. 148–150.

telektualne. Istnieje rodzaj epok charakteryzujących się wielkim zamętem. Nasza również do nich należy. Lecz zamęt każdej tych epok objawia się w inny sposób i z innego powodu. Wielki niepokój dnia dzisiejszego znalazł ostatecznie pożywkę w fakcie, że po wielu wiekach nadprodukcji intelektualnej i poświęcania jej maksymalnej uwagi człowiek nie wie, co począć z ideami. Przeczuwa już, że je źle ocenił, że ich rola w życiu różni się od tej, którą im przypisywano w ciągu wieków, jeszcze jednak nie zna ich autentycznego zadania”².

„Na ogół idee martwe i czysto historyczne wiążą się z myśleniem systemowym, idee ponadhistoryczne i zdolne do życia – z czystym myśleniem problemowym. Do niego należą osiągnięcia w dziejach myśli”³.

„Pojęcie demokracji we współczesnej cywilizacji stanowi tego rodzaju zbitkę pojęciową, w której różne dziedzictwa kulturowe, bardziej lub mniej powszechne wśród różnych narodów i klas społecznych ścierają się z antagonistycznymi interesami grup społecznych”⁴.

1. Idee polityczne

1. Dotyczą (zwłaszcza/przede wszystkim, acz nie tylko) tego, co polityczne – tego, czym zajmują się specjaliści uprawiający poszukiwania i dociekania z zakresu: a) filozofii polityki (zagadnienia ontologii szczególnego rodzaju stosunków społecznych oraz aksjologii szczególnego rodzaju inwencji i aktywności społecznej), b) historii-socjologii polityki wraz z psychologią inwencji i aktywności politycznej (stosunki międzyludzkie w sferze gier, w których stawką jest pełnia władzy albo częściowy udział we władzy, jak również rodzaje ustrojów państwowo-prawnych, a także motywy postępowania politycznego wraz z procesami wraz z kalkulacjami, ewaluacjami, racjonalizacjami w odniesieniu do decyzji politycznych), c) inżynierii polityki (reguły dotyczące strategii i taktyki uprawiania gier politycznych), d) teologii polityki (funkcjonalnie pojmowane i konstruowane modele decydenta generalnego, który wyznacza cele i kieruje działaniami w takich grach).

2. Zawierają treści będące a) twierdzeniami o tym, co było/co jest i co prawdopodobnie będzie w czasoprzestrzeniach szczególnego rodzaju życia międzyludzkiego; b) ocenami i osądami realiów oraz proponowaniem modeli normatywnych takiego życia; c) zaleceniami wybierania i stosowania sposobów i środków technologii społecznej – pouczeniami odnośnie do strategii i taktyki skutecznego działania gwoli osiągnięcia celów wyznaczonych przyjętą i obowiązującą doktryną

² J. Ortega y Gasset, *Idee i przeświadczenia*, w: *Po co wracamy do filozofii?*, tłum. E. Burska. Warszawa 1992, s. 217.

³ N. Hartmann, *Systematyczne przedstawienie własnej filozofii*, w: W. Galewicz: *N. Hartmann*, tłum. W. Galewicz. Warszawa 1987, s. 211.

⁴ S. Ossowski, *Demokracja w świecie napięć politycznych*, w: *Dziela. T. V. Z zagadnień struktury społecznej*, tłum. A. Kreczmar. Warszawa 1968, s. 302.

tworzenia, poprawiania/odnawiania, doskonalenia, utrwalania form i reguł życia międzyludzkiego.

3. Liczą się w życiu międzyludzkiem, mają ważkość społeczną: te z nich, które są zobiektywizowane przez odpowiednią rejestrację/artykulację i które uzyskują społeczne uznanie w intersubiektywności i zastosowanie w kręgu uczestników intencjonalnego współdziałania. Idee są społecznie znaczące jeśli: a) istnieje umiejętnie działający podmiot inwencji i aktywności politycznej, który zajmuje się edukacją teoretyczną lub techniczną przy użyciu treści w nich zawartych; b) stanowią udatne odpowiedzi na wyzwania, które testują przemyślność i zaradność osób zajmujących się rozwiązywaniem problemów poznawczych dotyczących sfery polityki.

4. Ważkość idei, pomyślanych jako próby kształtowania myślenia i działania politycznego zostaje potwierdzona w praktyce stanowiącej integralny składnik kultury politycznej. Jeśli ci, którzy koncypują, proliferują, aplikują idee chcą odnieść sukces, czyli uzyskać wpływa owych idei na mentalność i behavior odpowiednich grup/kręgów w przestrzeni gier politycznych, to powinni starać się o to, aby prezentowane /propagowane przez nich treści były udatnie ukazywane jako: a) nowe koncepty-projekty dotyczące poprawiania/doskonalenia tego, co jest (innowacje reformujące); b) kontynuacje wypróbowanych linii pojmowania i przedstawiania spraw utrwalania/umacniania tego, co było i jest nadal (tradycja konserwacji); c) alternatywne modele świata (utopia kwestionująca status quo z jego przeszłością).

5. Te, które mają znaczenie społeczne, są konceptami-projektami tworzonymi, uznawanymi i stosowanymi na próbę. Nawet konserwatyści, zdecydowani na pryncypialne trwanie przy swoich przekonaniach i poglądach, pojmują i traktują: to, co głoszą; to, co uznają za słuszne, prawdziwe i użyteczne za wartości ważne hic et nunc, choćby ważność trwała bardzo długo i w tej samej przestrzeni społecznej. Radykalnych konserwatystów i radykalnych utopistów łączy to, że uznają możliwość dokonywania uzasadnionej korekty/modyfikacji swoich idei, tzn. pojmują i traktują te idee jako narzędzia – składniki wyposażenia uczestników gier politycznych. Rozumują tak oto: uznajemy i stosujemy, to, nie coś innego, gdyż to właśnie: a) służy to nam do trwania w tożsamości, o której wiemy z pewnością, że jest naszą tożsamością. Pojmowane i stosowane są przez nas jako narzędzia, które służą do aktywnej adaptacji w środowisku przez to, że dają: a) rozeznanie (oglądy i obrazowania z objaśnieniami oraz wartościowania przedstawiające rozróżnienie na dobre i złe urządzenia form życia społecznego i uładzenia stosunków międzyludzkich); b) pouczenia (wskazania/wytyczne dotyczące planowania i realizowania operacji gwoili zmieniania stanu faktycznego na stan normatywny). To, że znaczna ich część jest bardzo długo uznawana i użytkowana w praktyce inwencji i aktywności politycznej, nie zmienia ich statusu ontycznego. Są tworamii „na próbę” i mogą być (acz nie dzieje się to łatwo) zastąpione innymi, podobnymi im konceptami-projektami.

6. Stanowią świadectwa przemyślności, biegłości i wytrwałości w grze o rozpoznanie rzeczywistości, przystosowanie się do rzeczywistości, ustalanie granic możliwości zmieniania rzeczywistości przez działania, będące nie tylko staraniami o urzeczywistnienie zamierzeń, ale również sprawdzianami dotyczącymi używanych sposobów i środków. Testowana jest zatem organizacja i metoda prezentowania i proliferowania idei dotyczących tego, co polityczne. Stanowią również świadectwa rozeznania: a) autorów wypowiedzi, które zawierają idee, w problemach, wymagających określenia i rozwiązania ze względu rację stanu i kondycję społeczeństwa; b) decydentów i techników w doborze i używaniu idei w toku postępowania celowościowego operacji inżynierii polityki. Jeśli idee polityczne są wyposażeniem graczy politycznych, to ich dobór i czynione z nich użytki: a) ujawniają stopień i zasięg pojmowania i traktowania idei jako narzędzi, które tworzy i stosuje się „na próbę”; b) są świadectwem stopnia i zasięgu swobody człowieka-twórcy i człowieka-użytkownika wobec tego, co jest jego wyposażeniem w terażniejszości i co może być zastąpione innym wyposażeniem. Dzieje inżynierii polityki (a szerzej sprawę ujmując: dzieje kultury politycznej i kultury socjotechnicznej w różnych czasoprzestrzeniach życia cywilizowanych zbiorowości) są dziejami próbowania zastosowania idei politycznych w poczynaniach, które wyznaczają doktryny i strategie gier o stawki typu politycznego, czyli: a) zdobycie władzy (ograniczonej albo nieograniczonej) i prawomocne jej sprawowanie; b) poprawienie sytuacji władającego przez udatne umocnienie/utrwalenie i rozszerzenie sprawowanej władzy; c) uzyskanie możliwości swobodnego poprawiania/doskonalenia stylu i metody sprawowania władzy. W grach politycznych: mamy do czynienia z: a) konfliktem, w którym gracze starają się zdobyć całość albo odpowiednio dużą część nagród, które są obiektem ich zainteresowań i aspiracji (gry o sumie zerowej albo sumie niezerowej); b) wzajemnym pojmowaniem i traktowaniem graczy jako przeciwników albo sojuszników (w sytuacjach szczególnych pojawia się, respektowana działaniach, koncepcja wroga obiektywnego⁵); c) wiedzą graczy, która jest rozeznaniem prawdopodobieństwa zwycięstwa/klęski oraz ich umiejętnością i wyposażeniem, które pozwalają tylko na przypuszczenie/zawierzenie udatności podejmowanych działań – stosowności wybranej strategii i taktyki.

7. Ukazują rodzaje inteligencji konceptualnej i inteligencji operacyjnej ludzi uczestniczących w grach o pożądaną/zamierzoną zmianę politycznego stanu rzeczy. Zaznają również z rodzajami racjonalności politycznej tych, którzy tworzą wiedzę o tym, co polityczne i korzystają z takiej wiedzy w przedsięwzięciach politycznych.

⁵ Zob. J. Goćkowski, *Wróg obiektywny w komunistycznej dialektyce i socjotechnice*, w: *O rewolucji. Obrazy radykalnej zmiany społecznej*. Red. K. Brzechczyn, M. Nowak, Poznań 2007, s. 97–113.

8. Pomagają rozeznaczyć się w tym, jakimi wyobrażeniami/przedstawieniami, dotyczącymi tego, co polityczne, posługują się uczestnicy gier politycznych, gdy przychodzi im: a) określić stawkę, o którą zamierzają grać aż do zwycięstwa, tzn. także określić koszty, które gotowi są ponieść gwoli uzyskania tego, co uważają za ważne dla ochrony swych interesów i spełnienia swoich aspiracji; b) określić ramy czasoprzestrzenne uprawianych gier o ważne stawki; c) dobrać sobie w tych grach odpowiednich sprzymierzeńców i określić, kto jest w nich przeciwnikiem, którego należy bezwzględnie pokonać/zwyciężyć; d) zdecydować, jakie definicje i argumentacje perswazyjne używać będą w będą w uprawianych grach; e) zdecydować o tym, jakie są im potrzebne nowe idee lub na czym powinno polegać poprawienie/udoskonalenie idei dotychczas używanych; f) określić kompetencje merytoryczne ludzi, którzy są ich personelem (planistami, technikami, logistykami, ekspertami). Idee, stanowią skarbnicę składników świata trzeciego, z której czerpać można twierdzenia, osądy, wytyczne przydatne w rozmaitych sytuacjach podczas gier prowadzonych w teraźniejszości.

W analizach i interpretacjach idei politycznych, które powinny prowadzić badaczy do (coraz doskonalszej) identyfikacji ich sensu i funkcji, jako składników edukacji ludzi gatunku *homo politicus* i edukacji zwykłych uczestników społeczeństwa, kształtowanego przez instytucje i organizacje uprawiające inżynierię polityki, ważne są takie oto zmienne:

1. Temat i tendencja idei. Czego idea dotyczy? Jak też i to, jakie jest jej przesłanie, tzn. jakie zawiera twierdzenia, osądy, pouczenia, porady i wskazania będące przekonywaniem odbiorcy do tego, jakim jest świat gier politycznych, jak oceniać struktury i operacje w tym świecie, jakimi sposobami i środkami posługiwać się gwoli osiągnięcia różnego rodzaju celów?

2. Forma prezentacji idei. W jakiej poetyce jest adresowana do odbiorcy, którego ma uczyć i skłaniać? Czy zawarta jest w wypowiedzi naukowej albo wypowiedzi publicystycznej czy też w dziele sztuki literackiej albo sztuki filmowej, a może w dziele malarza, grafika, rzeźbiarza?

3. Technika przekazu idei. Czy jest to transmisja oralna czy transmisja literalna? Czy ma miejsce w ramach *Galaktyki Gutenberga* czy w ramach kultury mediów elektronicznych? Czy przez masowe publikacje oficjalne czy przez kolportaż samizdatów?

4. Status i funkcja idei. Wedle jakich kryteriów, standardów i procedur ustala się, czy treści zawarte w komunikowanych ideach legitymują się takimi walorami: a) przedstawiania wiarygodnej narracji (o różnym stopniu/zasięgu prawomocności twierdzeń) obrazującej i objaśniającej teraźniejszość lub przeszłość; b) przedstawianie przekonującej (uznanej za słuszną) opinii dotyczącej rzeczywistości teraźniejszej/przeszłej; c) przedstawianie miarodajnych porad i wskazań dotyczących skutecznego działania w sferze gier politycznych. Teoria i diagnostyka polityki, polityczna argumentacja perswazyjna na rzecz modeli x i przeciwko y, prakseologia działań politycznych są treściami, których ważność zależy o ich sta-

tusu poznawczego, czyli od intersubiektywnego poglądu dotyczącego prawdziwości twierdzeń, słuszności opinii, użyteczności wskazań/zaleceń. Umiejętność tworzenia: wartości poznawczych obrazujących i objaśniających rzeczywistość, wzorców norm i ocen użytecznych w osądach aksjologicznych rzeczywistości oraz reguł technologii udatnego/skutecznego działania gwoili kształtowania tej rzeczywistości są trzema rodzajami znawstwa tego, co polityczne. Liczą się, albowiem, opis, ocena, zalecenie w kwalifikowaniu kompetencji merytorycznej takiego znawcy. Status poznawczy wypowiedzi tego, kto twierdzi i objaśnia różni się od statusu poznawczego wypowiedzi tego, kto osądza i uzasadnia ocenę, jak też o statusu poznawczego wypowiedzi tego, kto przedstawia i zaleca reguły skutecznego działania. Status poznawczy wypowiedzi znawców tego, co polityczne uzależniony jest od funkcji rzeczywistej tych wypowiedzi w kręgach/grupach uczestników gier politycznych. Jeśli w owych grupach/kręgach, na podstawie znajomości faktów, uznaje się, że twierdzenia *x* nader trafnie obrazują i objaśniają rzeczywistość, której dotyczą; osądy *y* w poważnym stopniu i zasięgu sprzyjają integracji światopoglądowej swoich i dezintegracji światopoglądowej przeciwników, a korzystanie z zaleceń/wskazań z istotnie przyczynia się do sukcesu w podejmowanych przedsięwzięciach, to: zainteresowani mogą spokojnie przyznać owym wypowiedziom wysoki status poznawczy na podstawie spełniania przez oczekiwanych/pożądanych funkcji czynników kształtowania mentalności i behawioru tych, którym potrzebne są diagnozy, opinie i dyrektywy.

5. Reprezentatywność idei. Na liczące się znaczenie idei w przestrzeni gier politycznych poważny wpływ ma to, że jest ona istotną treścią punktu widzenia: a) tych, od których postawy i biegłości zależy planowanie i realizowanie operacji inżynierii polityki; b) przedstawia punkt widzenia sił, mającym (dzięki swoim dążeniom /celom, które wyznaczają ich uświadomione interesy i aspiracje) poważne szanse dokonania znaczących zmian w owej przestrzeni – spowodować poważne zmiany w ustroju państwo-prawnym, poważnie przemienić istniejącą kulturę polityczną narodu, a nawet ekumeny. To, czyj punkt widzenia przedstawiać będzie idea (wypowiedziana./zaproponowana w przestrzeni gier politycznych), zależy od inteligencji autora idei i od inteligencji tych, którzy mają możliwość uczynić ową ideę częścią swego wyposażenia technicznego (idee są także narzędziami, gdy umie się je odpowiednio pojmować i użytkować). Najważniejsze zaś, dla określenia ważkości reprezentatywności idei, jest jej miejsce/znaczenie w strukturze światopoglądu: a) decydentów i techników operacji w grach politycznych; b) stronników, rzeczników i szermierzy partii, ruchów politycznych, które stanowią teraźniejszy koncert opcji i akcji politycznych; c) ugrupowań wstępujących na scenę teatru życia politycznego jako podmioty mające możliwość konkretną przeprowadzenia wysoce prawdopodobnych zmian w realiach przestrzeni gier politycznych.

6. Wymiary obecności idei w tej czasoprzestrzeni życia politycznego, która jest/może być czasoprzestrzenią jej funkcji społecznej. Wymiarami tymi są zaś: a) stopień, trwałość i zasięg wpływu; b) odczytanie i rozumienie, uznanie/odrzuce-

nie, przyjęcie i używanie/stosowanie w środowisku osób zainteresowanych tym, co polityczne, a zwłaszcza jako przejawiający inwencję i aktywność w uczestniczeniu w grach politycznych.

7. Wpływ idei na mentalność i behavior jej adresatów zależy także (w znacznej mierze) od sytuacji językowej nadawcy i odbiorcy. Dla socjotechniki przekazywania idei ma znaczenie rozróżnianie: a) wypowiedziania i odbierania idei w kręgu posługiwania się wysokim kontekstem (odbiorca chce i umie dopowiedzieć/dookreślić sobie to, co zawarte jest w tradycyjnej kulturze znaczeń, czyli odczytywać komunikat zawierający prezentację idei także poza komunikatem, interpretować z uwzględnieniem przyjętych znaczeń ukrytych); b) wypowiedziania i odbierania idei w kręgu posługiwania się niskim kontekstem (odbiorca, jeśli jest odpowiednio wykształcony/wyuczony, umie odczytywać znaczenie komunikatów, które redagowane są jasno i wyraźnie, a ich interpretacja nie wymaga sięgania do znaczeń ukrytych)⁶.

2. Idee i przeświadczenia

Gwoli zrozumienia charakteru idei politycznych jako takich składników politycznej przestrzeni stosunków międzyludzkich, które kształtują/kształtować mogą: mentalność i behavior uczestników gier politycznych (od decydenta generalnego do szeregowego wykonawcy wyznaczonych/powierzonych zadań, wypada uwzględnić rozróżnienie na idee i przeświadczenia. „Mamy idee, tkwimy w przeświadczeniach. [...] wyrażenie „idee człowieka” możemy odnieść do rzeczy bardzo różnych. Do myśli, które przychodzą człowiekowi do głowy na ten czy inny temat, albo do myśli, które przychodzą do głowy jego bliźniemu, a on je powtarza i akceptuje. Myśli te mogą mieć bardzo różny stopień prawdy. Mogą nawet być „prawdami naukowymi”. Wszelako różnice te nie mają większego znaczenia, jeśli w ogóle coś znaczą wobec kwestii o wiele bardziej zasadniczej [...] niezależnie od tego, czy będą to zwyczajne myśli, czy ściśle teorie naukowe, zawsze będzie tu chodzić o pomysły, które powstają w człowieku, albo jako jego własne, albo podszeptane przez bliźniego. To jednak w oczywisty sposób implikuje, że człowiek był już tu, zanim zdarzyło mu się daną ideę pomyśleć czy ją sobie przyswoić. Tak czy inaczej kielkuje ona wewnątrz życia, które ją poprzedza. Otóż nie ma ludzkiego życia, którego nie tworzyłyby pewne podstawowe przeświadczenia i które [...] nie wносиłyby się na nich. Życie – to konieczność zmagania się czymś ze światem i z samym sobą. Lecz ten świat i „swoje ja”, z którymi się człowiek spotyka, ukazują mu się już pod postacią pewnej interpretacji „idei” o świecie i w sobie samym. I tu trafiamy na inną warstwę idei człowieka. Jakże bardzo jednak różnych od tych, które zdarza mu się pomyśleć czy sobie przyswoić! Te pod-

⁶ Zob. E. T. Hall, *Poza kulturą*, tłum. E. Goździak, Warszawa 1984, s. 125–171.

stawowe „idee”, które zwę „przeświadczeniami” [...] nie powstają określonego dnia i godziny wewnątrz naszego życia, nie dochodzimy do nich w określonym akcie myślenia, w sumie nie są to nasze myśli, nie są to nawet owe poglądy wyższego rzędu, które ze względu na swą doskonałość logiczną określamy mianem rozumowania. Wprost przeciwnie – idee, które naprawdę są „przeświadczeniami”, tworzą fundament naszego życia, a zatem nie to jego szczególne wewnętrzne treści. [...] nie są to idee, które mamy, lecz idee, którymi jesteśmy. [...] właśnie dlatego, że są one najbardziej radykalnymi wierzeniami, nie odróżniamy ich od rzeczywistości jako takiej – są naszym światem i naszym bytem – i tracą przez to charakter naszych idei, myśli, które równie dobrze mogłyby się nas nie zrodzić. Kiedy uświadomimy sobie już różnice między owymi dwoma warstwami i idei, wyraźnie zobaczymy różne role, jakie odgrywają one w naszym życiu. A przede wszystkim ogromną różnicę o charakterze funkcjonalnym. O ideach-poglądach [...] pod tym pojęciem rozumiem także najbardziej ścisłe prawdy naukowe – możemy powiedzieć, iż je tworzymy, popieramy, rozważamy, propagujemy, walczymy o nie, a nawet zdolni jesteśmy za nie umierać. Niepodobna jedynie... oprzeć na nich życia. Są naszym dziełem i już przez to samo zakładają istnienie naszego, zasadzającego się na ideach-przeświadczeniach, których my nie tworzymy, których na ogół nawet nie formułujemy, ani nie popieramy. Z przeświadczeniami właściwie nie robimy nic. Z naszymi poglądami – jeśli wyrażać się starannie – nie przydarza się to nigdy. Język potoczny wymyślił zręczne określenie „tkwić w przeświadczeniu”. W przeświadczeniu bowiem tkwimy, idee zaś mamy i popieramy. Nas jednak ma i popiera własne przeświadczenie. Istnieją przeto idee, z którymi się spotykamy – dlatego nazywam je poglądami – i idee, w których się spotykamy i które zdają się już tu być przedtem, zanim my zajęliśmy się myśleniem”⁷. Dla badacza idei politycznych ważne jest to, że są one próbami stworzonymi na podstawie systemu przeświadczeń.

Pojawia się kwestia czasoprzestrzennych ram łańcuchów przeświadczeń. Jeśli uznać zasadność propozycji: „Pozostawmy zatem termin „idee” dla określenia tego, co w naszym życiu stanowi rezultat pracy naszego intelektu. Przeświadczenia zaś jawią się nam jako coś o zupełnie przeciwnym charakterze. Nie dochodzimy do nich przez trud zrozumienia, działają bowiem już w naszym wnętrzu, kiedy zaczynamy o czymś myśleć. Dlatego nie zwykliśmy ich formułować, zadowalaliśmy się jedynie wzmiankowaniem o nich jak zazwyczaj w przypadku wszystkiego, co dla nas rzeczywistość jako taką. Teorie, zaś nawet te najprawdziwsze, istnieją tylko jako pomyślane, dlatego wymagają sformułowania. Płyne stąd ni mniej ni więcej tylko taki wniosek, że o czym zaczynamy myśleć jest dla nas ipso facto rzeczywistością problematyczną i zajmuje w naszym życiu miejsce drugorzędne w porównaniu z autentycznymi przeświadczeniami. O nich nie myślimy

⁷ J. Ortega y Gasset, *Idee i przeświadczenia*, s. 213–214.

ani teraz, ani później: nasz związek z nimi polega na czymś dużo bardziej skutecznym... na tym, że zawsze liczymy się z nimi. Przeciwność między myśleniem o jakiejś rzeczy a liczeniem się z nią wydaje mi się ogromnie ważna dla rzucenia światła na strukturę życia ludzkiego”⁸.

Idee łączą i dzielą ludzi w tej samej czasoprzestrzeni, w tym samym środowisku zamieszkania, urządzania i tworzenia. Jest tak w kooperacjach i konfliktach grup obejmujących świat międzyludzki jako: a) sferę gier o godne starań wartości; b) sferę pól rozpoznawania, określania i uwzględniania rozmaitych interesów i aspiracji; c) sferę uzyskiwania sukcesów dzięki przemyślności i udatności w koncyptowaniu i stosowaniu idei instrumentów. Nasze przeświadczenia pozwalają nam zachować ludzką tożsamość (wiemy, jaki jest świat, jak też potrafimy sobie i innym przekazać ową pewną i łączącą nas wiedzę). Dzięki przeświadczeniom wiemy (jesteśmy o tym przekonani, mamy pewność takiej wiedzy) o wspólnocie naszej przez strukturę świata kondycji ludzkich. dzielność – naszą umiejętność bycia w tym, co jest naszym światem. Na gruncie przeświadczeń koncyptujemy i realizujemy odpowiedzi na wyzwania, które testują naszą mądrość, biegłość, przemyślność i dzielność – naszą umiejętność dawania sobie rady z tym, co wykracza poza nasze przeświadczenia i wymaga myślenia i działania na próbę. Fundamentem, na którym dokonujemy asercji i refutacji owych prób jest wszakże system naszych przeświadczeń. Nasze znawstwo świata podzielić wypada na;

1. Znanstwo wywodzące się z przeświadczeń właściwych osobnikom gatunku ludzkiego, czyli rozeznanie siebie i świata jako tego, co jest stałe, powszechne – wywodzi się gleby archetypowej i ujawnia się w mitach, a także w zestawie potrzeb podstawowych ludzi jako zrzeszonych, pracujących i posługujących się symbolami, co łączy mieszkańców czasoprzestrzeni kondycji ludzkich o różnych realiach bytu oraz możliwości i nieodzowności działania. Czasoprzestrzenie przeświadczeń różnią się realiami ekologicznymi, ale należą do tego samej sfery rzeczywistości międzyludzkiej. Jest to sfera rozeznania tego, co jest i być może, dzięki przeświadczeniom, których treść właściwa jest tym, którzy wiedzą na pewno, a nie próbują schematami teoretycznymi, ideologicznymi, technologicznymi.

2. Znanstwo wywodzące się z testowania idei, czyli ze sprawdzania udatności prób obrazowania, oceniania i projektowania w rozwiązywaniu zadań, jakie wyłaniają i narzucają: a) sytuacje kooperacji albo konfliktu w stosunkach międzyludzkich, gdzie ludzie różnią się treścią tego, co uważają za swe interesy i co czynią przedmiotem swych aspiracji; b) programy konserwacji albo modernizacji ustroju życia zbiorowego; c) plany dyferencjacji albo integracji grup i kręgów społecznych znajdujących się w zasięgu działań operacyjnych. W tym znawstwie ważne są odmienności socjokulturowe różnych przestrzeni życia zbiorowego oraz

⁸ *Ibidem*, s 215.

zmiany realiów zachodzące w czasie. Im trwalsze są czasoprzestrzenie życia międzyludzkiego, tym trwalsze są kanony schematów obmyślenia i stosowania prób, tym trwalsze są tradycje stopniowego modyfikowania wyposażenia w wiedzę i umiejętność próbowania.

3. Trzy składniki naszej rzeczywistości

Ludzie dzielą się na widzów (obserwatorów i komentatorów) gier politycznych i na czynnych uczestników (aktorów, reżyserów, scenarzystów i scenografów) gier politycznych. Czynnicy uczestnicy gier są rozmaicie wykształconymi (różniącymi się swymi kompetencjami merytorycznymi) podmiotami inwencji i aktywności w ramach zorganizowanych i doktrynalnie zorientowanych kolektywów intencjonalnego współdziałania. Jedni i drudzy posługują się modelami świata⁹, w których wyróżnić można:

1. *Oczywistości*. Są tym, co pewne, o czym wiemy, że jest, co jest przedmiotem naszych przeświadczeń. Mamy wbudowaną w siebie mapę oczywistości. Stanowią strukturę, która jest założycielskim układaniem świata, w którym rozpoznajemy i określamy nasze problemy poznawcze oraz planujemy i realizujemy nasze operacje gwoli: doskonalszej adaptacji wraz z pożądaną modyfikacją status quo albo urzeczywistnienia zamierzonego odnowienia/odmienienia stanu faktycznego przez tworzenie rzeczywistości alternatywnych form życia międzyludzkiego. Dzięki przeświadczeniom, których treścią są oczywistości, wiemy to, co: a) pozwala zająć się tym, czego nie wiemy, a co poznać możemy dzięki „próbom” w diagnozowaniu, opiniowaniu i realizowaniu projektów; b) jakie są warunki brzegowe świata, w którym rozpoznajemy i rozwiązujemy problemy poznawcze typu teoretycznego i typu praktycznego; c) uczy nas, że poza naszymi przeświadczeniami-oczywistościami nic nie jest pewne, słuszne, skuteczne na zawsze i wszędzie. Rzec można: przeświadczenia-oczywistości stanowią fundament naszej kompetencji antropologicznej, gdyż w przeświadczeniach-oczywistościach spotykamy się jako ludzie w swoim świecie, który jest światem ludzi po prostu.

2. *Zwyczajności*. Są tym, co poznajemy i tym, co tworzymy. Właściwości strukturalne i funkcjonalne zwyczajności są: a) przedmiotem naszej wiedzy, która zawsze i wszędzie uwarunkowana jest naszą sytuacją poznawczą (problemy i informacje, inteligencja i instrumenty danego czasu i danego miejsca); b) tworem naszej inżynierii, która zawsze i wszędzie uwarunkowana jest naszą sytuacją operacyjną (wyzwania i wyposażenie, kadry i technologia, stawki w grze i tradycja prakseologiczna); c) tworem naszej przemyślności i biegłości taksonomicznej (partycje i identyfikacje wraz z odpowiednią komparatystyką); d) prezentacją na-

⁹ Zob. J. Goćkowski, *Definicja sytuacji w perspektywie antropologii wiedzy*, w: *Oglądy i obrazy świata społecznego*. Red. J. Goćkowski, P. Kisiel. Poznań 1997, s. 166–171.

szej wyobraźni kompozycyjnej/konstrukcyjnej (wyróżnianie aspektów i umiejscowienie zworników oraz określanie macierzy zmian przy zachowaniu tożsamości). Zwyczajnością jest: a) to, co było, jest i najprawdopodobniej będzie jako składnik któregoś z trzech światów, a co nie dziwi jako coś, co istnieje; b) co jest dopiero rozpoznawane i objaśniane, tworzone i wypróbowywane, oceniane pod względem użyteczności w naszym życiu. O zwyczajnościach wciąż i wszędzie dowiadujemy się czegoś nowego jako teoretycy i jako technicy. Ale zawsze są to twory naszego uładzenia przez systematyzację wiedzy albo twory naszego urządzania świata. Są to nasze konstrukty/kompozycje – świadectwa naszej mądrości i dzielności, a zarazem naszej ograniczoności spowodowanej jednostronnością lub stronniczością. Stale uczymy się: a) czym są istniejące (dawniej i dziś) zwyczajności; b) jak tworzyć zwyczajności legitymujące się odpowiednią użytecznością; c) jak zwyczajności porównywać ze sobą i porządkować (przez partycje, kategoryzacje). To, że niektóre zwyczajności uspokajają nas (wszystko jest nadal takie, jak było), a inne zaskakują nas (cos takiego jest jednak możliwe – jest faktem!) nie ma większego znaczenia. Struktury, z którymi mamy do czynienia są zwyczajnościami i wszystkie one: a) stanowią swoiste i odrębne samoistne całości; b) zmieniają się, aż do transformacji pod wpływem procesów endogennych i relacji z innymi strukturami (czynnik egzogenny); c) zmiany owe mają charakter progresywny albo regresywny; d) zmiany owe są konsekwencją dialektyki samych tych struktur oraz dialektyki kontekstu ich egzystowania. Świat jest wypełniony zwyczajnościami i wciąż ich przybywa: a) dzięki przemianom obiektywnym (poza ludzką inwencją i aktywnością); b) inwencji i aktywności ludzi obdarzonych pomysłowością w uładaniu świata przez obrazowania z objaśnieniami; c) inwencji i aktywności ludzi obdarzonych pomysłowością w tworzeniu coraz obszerniejszych indeksów wartości, z którymi łączą się odpowiednie normy i oceny; d) kreowaniu nowych artefaktów (bytów sfery rzeczywistości kulturowej: instytucji i organizacji, teorii i technologii, informacji i instrumentów, pojęć i zagadnień).

3. *Osobliwośći*. Są tym, co nas zadziwia, a nierzadko sprawia, że zostajemy przebudzeni. Nowe fakty, tzn. nowe rzeczy, nowe myśli, nowe działania skłaniają nas do zastanowienia się: co z tym zrobić? W przypadku zwyczajności, choćby najdziwniejszych, pojawia się tylko sprawa udatnej próby umieszczenia zwyczajności, którą się odkryło (w przeszłości lub w terażniejszości) w taksonomii używanej, którą można odpowiednio modyfikować (ale to niczego naprawdę nie zmienia). Inaczej ma się sprawa z osobliwościami. Stanowią problem poznawczy dla tych, którzy starają się uładzić rzeczywistość przez tworzenie i stosowanie taksonomii. Osobliwości są wszakże tym, co może zadziwić i przebudzić, ale jest czymś dziwnym i tymczasowym dla umysłów uładzających przez taksonomizację zwyczajności. Wypada zatem tym, którzy zetknęli się z osobliwościami, dokonać jednego, z dwu rodzajów działań: interpretacji adaptacyjnej osobliwości w sposób będący jej uzwyczajnieniem albo reinterpretacji i rewizji taksonomii dotychczas używanej

i tym sposobem pogodzenia osobliwości z poprawionym ładem zwyczajności. Istnieje wszakże możliwość zaistnienia jeszcze jednej sytuacji: zetknięcie z osobliwością powoduje coś więcej niż zadziwienie i przebudzenie znawcy urządzenia przez taksonomizację zwyczajności. Pojawia się problem poznawczy, który wiedzie do reinterpretacji oczywistości i do zastanowienia się nad treścią przeświadczeń jako pewników dotyczących nas i naszego świata. Przypadki rewizji i korektury mapy oczywistości i modyfikacji struktury przeświadczeń są niezmiernie rzadkie, ale antropologia historyczna zawiadamia nas, że zdarzają się i powodują, że potem wiemy z pewnością inaczej niż przedtem. Można mówić o katastrofie przynoszącej zmianę w tym, co było (i w całości pozostaje) pewne i niezmiennie.

Do rozpoznawania, przedstawiania, objaśniania, oceniania, jak też tworzenia, utrwalania, poprawiania, odnawiania zwyczajności używane są idee. Nimi też posługują się ludzie w przypadkach starań o przemienienie osobliwości w zwyczajność. Jeśli jednak pojawia się osobliwość, której nie można uczynić zwyczajnością normalnymi metodami, to nieodzowne staje się zastanowienie nad przeświadczeniami i poprawienie oczywistości. Zmiana osobliwości w zwyczajność, przy zachowaniu bez zmian przeświadczeń-oczywistości, jest działaniem z posłużeniem się myśleniem nie-alternatywnym, a uzwyczajnienie osobliwości, z dokonaniem rewizji i korektury przeświadczeń-oczywistości, jest rozwiązaniem problemu poznawczego z posłużeniem się myśleniem alternatywnym¹⁰.

Zwyczajności były, są i będą wszędzie. Opisując i oceniając je, jak też je kreując czy też modyfikując, wykonujemy nasze normalne czynności poza sferą przeświadczeń-oczywistości. Mapa oczywistości też jest naszym tworem, ale jest to urządzenie przeświadczeń. Ponieważ mowa jest o myśleniu i działaniu w przedstawianiu i kształtowaniu tego, co polityczne, przeto wskażę na niektóre przeświadczenia-oczywistości, dotyczące sfery poglądów i wyobrażeń politycznych. Wskażę niektóre oczywistości, które są obecne w przestrzeni gier politycznych różnych cywilizacji:

1. *Autorytet deontyczny*¹¹ (zawsze i wszędzie jest ktoś, kto kieruje innymi, gdyż jest przemyślniejszy i bieglejszy w określaniu: co robić i co każdy ma robić).

2. *Panowanie* (zawsze i wszędzie są ci, którzy podmiotami panowania i ci, którzy są im podlegli/podporządkowani, gdyż populacje dzielą się na „panów” i „poddanych”).

3. *Cele i środki* (zawsze i wszędzie, ludzie dążący do uzyskania czegoś, co zaspokaja ich potrzeby – co ma dla nich wartość, starają się działać skutecznie przez właściwe posługiwanie się odpowiednimi narzędziami).

¹⁰ Zob. T. S. Kuhn, *Dwa bieguny: tradycja i nowatorstwo w badaniach naukowych*, w: *Dwa bieguny: tradycja i nowatorstwo w badaniach naukowych*, tłum. S. Amsterdamski. Warszawa 1985, s. 316–325.

¹¹ Zob. J. M. Bocheński, *Co to jest autorytet?*, w: *Logika i filozofia*, tłum. J. Parys. Warszawa 1993, s. 266–307.

4. *Wrogowie i przyjaciele* (zawsze i wszędzie, ludzie starający się o zaspokojenie swoich potrzeb, muszą rozpoznawać tych, którzy są im wroździ oraz tych, którzy są im przyjaźni i to rozeznanie jest im niezbędne do istnienia w środowisku).

5. *Bezpieczeństwo* (zawsze i wszędzie, ludzie – istoty, którym zależy na spokojnej egzystencji własnej, muszą starać się o zapewnienie sobie bezpieczeństwa w środowisku przez wyszukanie/wybór odpowiednich sojuszników i zabezpieczenie się przed tymi, którzy im zagrażają/mogą zagrażać).

6. *Zaufanie* (zawsze i wszędzie, ludzie muszą dzielić tych, wśród których żyją i z którymi żyją w swoim środowisku, na godnych i niegodnych obdarzania ich zaufaniem, gdyż ma to znaczenie dla przejawiania ludzkiej inwencji i aktywności w owym środowisku).

7. *Prawda* (zawsze i wszędzie, ludziom chcącym korzystać ze swobody planowania i realizowania zamierzeń, nieodzowna jest pewność dotycząca świata, w którym żyją i działają).

8. *Świętość* („Jak to stwierdziłem [...] „trudno sobie wyobrazić, by umysł ludzki mógł funkcjonować bez przeświadczenia, że w świecie istnieje coś nieredukowalnie rzeczywistego, a jeszcze trudniej pojąć by mogła powstać świadomość, gdyby ludzkim przeżyciom i popędom nie zostało nadane znaczenie. Świadomość rzeczywistego i mającego znaczenie świata jest bowiem ściśle związane z odkryciem *sacrum*. Poprzez doświadczenie *sacrum* umysł ludzki uchwycił różnicę między tym, co objawia się jako rzeczywiste, potężne, bogate i pełne znaczenia, a tym, co owych jakości jest pozbawione – chaotycznym i niebezpiecznym potokiem rzeczy, strumieniem ich przypadkowych, pozbawionych sensu pojawień i zniknięć”. Krótko mówiąc, *sacrum* jest elementem w strukturze świadomości, nie zaś etapem w jej historii.(...)Innymi słowy, być człowiekiem, a raczej nim się stawać, znaczy być „religijnym”¹²).

9. *Dobro i Zło* (zawsze i wszędzie, ludzie ustalający/urządający stosunki wzajemne ze swoimi i innymi, rozróżniają: to, co wybierają, z czym identyfikują się – co konstytuuje ich tożsamość i to, co odrzucają, potępiają, czemu przeciwstawiają się gwoili zachowania sensu swej way of life). W przypadku konfrontacji dobra i zła ludzie naśladują duchy. „Na początku, jak stwierdzono w słynnym hymnie *Gath (Jasna 36)*, oba duchy dokonały wyboru, jeden dobra i życia, drugi zła i śmierci. Na „początku istnienia” Spenta Mainju mówi do Ducha Niszczyciela: „Ani nasze myśli, ani nasze sumienie, ani dusze nie są ze sobą zgodne” (*Jasna 45,2*). A zatem [...] te dwa duchy są różne: jeden święty, drugi – demoniczny bardziej z wyboru niż z natury”¹³.

¹² M. Eliade, *Historia wierzeń i idei religijnych*. T. I. *Od epoki kamiennej do misteriów eleuzyńskich*, tłum. S. Tokarski. Warszawa 1988, s. 1.

¹³ *Ibidem*, s. 217.

Istotnym składnikiem struktury przeświadczeń-oczywistości jest przekonanie, że żadne działania (zarówno spontaniczne, jak też planowe i metodycznej) nie są w stanie odmienić stałości tego, co istotne w porządku świata międzyludzkiego. Zawsze i wszędzie, w stosunkach międzyludzkich, obowiązują takie same reguły gry o wartości stanowiące pożądane nagrody, a przemyślność i zaradność graczy nie potrafi zmienić potrzeb i dążeń, aczkolwiek różnice czasoprzestrzenne ujawniają odmienności, tego, co w konkretnych historycznie sytuacjach jest stawką i co jest sposobem starań o jej zdobycie. Zmienna jest postać świata. Każda ma swoje warianty ważnych wyzwań i swoje warianty znaczących odpowiedzi. Niemniej, w każdej czasoprzestrzeni socjokulturowej znajdujemy taki sam syndrom problemów, które wymagają rozwiązania i taki sam syndrom metod ich rozwiązywania. Przeświadczenia-oczywistości dotyczą tego, co konstituuje świat naszego istnienia i działania – co sprawia, że jest to nasz świat. Świat ów: a) znamy na pewno, gdyż wiedza o nim jest nam dana bez eksploracji, testów i eksperymentów; b) poruszamy się w nim bez złudzeń i bez rozczarowań, gdyż nie kryje zagadek i niespodzianek; c) zapewnia nam spełnienie syndromu naszych stałych i podstawowych horyzontów oczekiwań¹⁴. Ludzie, którzy żyją i działają w różnych czasoprzestrzeniach socjokulturowych różnią się pojmowaniem/wyobrażeniem treści przeświadczeń-oczywistości. W historycznie konkretnych warunkach i sytuacjach komponenty konstituujące naszą wiedzę o naszym świecie – naszą mapę pewności stałości różnią się wersjami odczytania i użytkowania. „Sacrum objawia się zawsze w pewnej sytuacji historycznej. Najbardziej osobiste i transcendentne przeżycia mistyczne noszą zawsze piętno danego momentu historycznego. [...] Fakt, że hierofania jest zawsze historyczna (tzn., że zdarza się zawsze w określonych warunkach historycznych), nie przekreśla jej charakteru ekumenicznego. Niektóre hierofancie mają przeznaczenie lokalne, inne posiadają lub nabywają wartość uniwersalną”¹⁵. Niemniej, każda z nich, jest zawsze i wszędzie hierofanią (objawieniem *sacrum*), czyli takim składnikiem porządku ontycznego świata, w którym istniejemy i wzajem się spotykamy, o którym wiemy, że jest nam znany i dla nas pewny. Mapa oczywistości i system przeświadczeń zawierają wiedzę o tym, co w życiu międzyludzkim stanowi przedmiot antroposocjologii, czyli wiedzy zawierającej „uogólnienia, z których zmienna kulturowa została wyrugowana przez międzykulturowe badania porównawcze, albo w których nie była brana pod uwagę na skutek przyjętego z góry założenia, że idzie tam o zjawiska, gdzie typ kultury nie ma wpływu. Takie generalizacje mają być ważne wszędzie w granicach rodzaju ludzkiego”¹⁶. Powszechniki socjokulturowe są tym, o czym wiemy

¹⁴ Zob. K. R. Popper, *Kubel i reflektor: dwie teorie wiedzy*, w: *Wiedza obiektywna. Ewolucyjna teoria epistemologiczna*, tłum. A. Chmielewski. Warszawa 2002, s. 404–409.

¹⁵ M. Eliade, *Traktat o historii religii*, tłum. J. Wierusz-Kowalski. Warszawa 1966, s. 8–9.

¹⁶ S. Ossowski, *Zoologia społeczna i zróżnicowanie kulturowe*, w: *Dziela*, t. IV. *O nauce*. Warszawa 1967, s. 329.

na pewno, że są i mają znaczenie w naszym życiu. W tym sensie są one przedmiotem przeświadczeń. Stanowią wszakże obiekty badania, przedstawiania i objaśniania, ustalania i użytkowania, czyli mogą być przedmiotem sporów, a ich treść może być poprawiana, zmieniana, a także rozmaicie pojmowana i traktowana w kręgu osób zainteresowanych. I w tym sensie są one ideami – tworam i na próbę. Ustalanie sensu (hermeneutyka) przeświadczeń-oczywistości, to jeden sposób pojmowania i traktowania treści dotyczących ładu życia międzyludzkiego. Sposób drugi, to analizy i interpretacje treści idei, których meritum-sens stanowi przedmiot reinterpretacji, rewizji i korekty w różnych sytuacjach, przez różnych aktorów gier społecznych, działających i samookreślających się rozmaicie ze względu na swą wiedzę i umiejętności, na warunki i charakter uprawianych gier, na swe intencje i tendencje wyznaczone tym, co uznają za swe interesy i co określają jako swe aspiracje. Idee odczytuje i spożytkowuje się jako: a) refleksje filozoficzne dotyczące ładu życia międzyludzkiego; b) teorie dotyczące struktur i procesów właściwych przestrzeniom tego życia; c) koncepty-projekty urządzania tego życia (modele i technologie).

Status i sens, kreacja i interpretacja oraz aplikacja i funkcja idei są zawsze i wszędzie tym, co badają znawcy historii-socjologii¹⁷, ale także tym, co interesuje poznawczo antropologów, którzy konstruują/komponują modele teoretyczne typów ludzi (koncypujących obrazy i osady życia międzyludzkiego oraz projektujących i realizujących konserwację i modyfikację życia międzyludzkiego). pozwalające tworzyć naukową wiedzę o polimorfizmie ludzkim przez ustalanie gatunków odpowiedzi na wyzwania w sferze gier społecznych, w których idee są ważnym wyposażeniem – narzędziami rozjaśniania świata sobie i zwalczania działań przeciwników.

4. Długie trwanie¹⁸ idei politycznych

Idee owe trwają, jako narzędzia oświecania i zwalczania podczas gier o formę i sens ustroju politycznego, w różnych realiach konfliktów i kooperacji, przy różnym wyposażeniu w informacje i instrumenty. Czasoprzestrzenią długiego trwania idei politycznej nazwiemy ten świat międzyludzkich stosunków politycznych, w którym koncepcja, będąca opisem i objaśnieniem, oceną i osądem, projektem działania: a) jest pojmowana i traktowana jako godna uznania i użytku ze względu na przydatność w grze politycznej jako narzędzie oświecenia i uzbrojenia; b) zainteresowana takim uznaniem i użytkowaniem jest zaś siła społeczna, której działania wyznaczają interesy i aspiracje skłaniające do uprawiania gry politycz-

¹⁷ Zob. J. Goćkowski, *Historia-socjologia naukowej perspektywy świata i naukowej praktyki społecznej*. W: „Zagadnienia Naukoznawstwa”. T. XLIV, zeszyt 1, Warszawa 2008, s. 59–73.

¹⁸ Zob. F. Braudel, *Historia i trwanie*, tłum. B. Geremek, Warszawa 1971.

nej; c) takie uznawanie i użytkowanie jest wielopokoleniową kontynuacją przekonania, że można, warto i należy posługiwać się tą właśnie ideą, gdyż jej funkcjonalność jako instrumentu w grze politycznej potwierdzają: wykonywane przy jej pomocy definicje sytuacji, formułowane z jej pomocą horyzonty oczekiwań (to, czego oczekujemy, czego spodziewamy się, co przewidujemy jako mogące-mające nastąpić zważywszy strukturę naszego świata, naszą sytuację socjokulturową, nasze umiejętności i nasze wyposażenie), jak również plany operacyjne (strategia i taktyka gier) sporządzane dzięki jej walorom heurystycznym i inspiracyjnym; d) w czasie i miejscu swego uznawania i użytkowania jest wielokrotnie i rozmaicie reinterpretowana, a to dzięki zmianom w realiach warunków gry, jak też przez krytyczną analizę i refleksję tych, którzy uważają ją za swoje wyposażenie – za składnik swoich wyobrażeń i przekonań dotyczących ładu społecznego i ustroju politycznego; e) dokonujący reinterpretacji i rewizji idei a potem ich adaptacyjnych modyfikacji (poprawiający lub odnawiający gwoli doskonalenia swego wyposażenia) starają się zachować tożsamość tego, co uznaje się i żywotność tego, czego się używa. W czasoprzestrzeni długiego trwania mamy ciągłość pojmowania i stosowania idei, która (dla uznających i użytkujących) jest ważniejsza od zmiany. Zmiany świadczą jest o realizmie aktorów, który polega na posługiwaniu się logiką sytuacji. Łączy się to z respektowaniem tego, co nazwać wypada principia media¹⁹, czyli swoistości warunków socjohistorycznych ważnych dla uprawiania konkretnych gier (konkretnych aktorów, którzy konkretnymi sposobami i środkami starają się uzyskać nagrody ważne ze względu na to, co w konkretnych sytuacjach pojmują jako swe interesy i co wyznaczają sobie jako swe aspiracje). Co tyczy się zaś ciągłości, to (dla aktorów i komentatorów) ciągłością jest to, że: a) pole gier ma wciąż tę samą strukturę; b) wciąż są na nim uprawiane takie same gry (z takimi samymi wyzwaniami, na które należy gracze powinni udzielić takich samych właściwych odpowiedzi); c) konflikty i kooperacje konstytuujące gry wywodzą się z takich samych interesów i aspiracji; d) aktorzy (planujący i realizujące operacje podczas gier) uznają takie same obrazowania rzeczywistości międzyludzkiej i takie same wyobrażenia o skutecznym kształtowaniu tego życia. Ciągłość określić można jako połączenie: a) umniejszenia znaczenia czynnika historyzmu (inności są odmianami, poprawkami, doskonaleniami tego, co potwierdza i utwierdza porządek politycznego życia międzyludzkiego w konkretnej czasoprzestrzeni: długotrwałej i będącej obszarem ekumenicznym – zróżnicowanym, acz stanowiącym jedność socjokulturową gier politycznych); b) uczynienie czynnika strukturalizmu pierwszorzędnym, najważniejszym, nadającym ton w obmyśleniu i uprawianiu gier politycznych. Czas zostaje jakby zawieszony, a uprawiane

¹⁹ Zob. K. Mannheim, *Człowiek i społeczeństwo w dobie przebudowy*, tłum. A. Raźniewski. Warszawa 1974, s. 207–346.

są działania będące staraniami o wciąż te same stawki/wartości w ramach macierzystego charakteru czasoprzestrzeni gier politycznych. Macierz: a) przez to, że wyklucza pewne koncepty i praktyki, jest swoistą i odrębną całością – ma swoją tożsamość socjokulturową; b) przez to, że uczestnicy gier czynią w różnym czasie i miejscu wciąż nowe wynalazki, jest całością otwartą, w której mnogość pomysłów i poczynań świadczy o nieustannej twórczości w ramach warunków brzegowych, nieustannym próbowaniu wymyślenia czegoś nowego-lepszego, przejawiania konstruktywnej krytyki stanu swego wyposażenia teoretycznego i technicznego. Ciągłość i zmiana, o których mowa wypada rozpatrywać jako potwierdzenia trwania macierzy gier: a) którą konstytuuje struktura konfliktów i kooperacji świata stosunków politycznych; b) która generuje różnorodność idei i akcji, pomyślanych i używanych jako użyteczne w tym właśnie, innym długim trwaniu politycznego życia międzyludzkiego.

Próby obrazowania i objaśniania oraz oceniania i osądzania tego, co było/co jest w politycznym życiu międzyludzkiem, jak również próby proponowania dobrych ustrojów i odradzania złych ustrojów oraz rekomendowania strategii i technologii uzyskiwania w owym życiu tego, co dyktują interesy i kalkulacje, aspiracje i doktryna są konstytutywnym komponentem kultury politycznej. Jest ona koniunkcją idei politycznych i instytucji politycznych, czyli konceptów dotyczących potrzeb i zadań oraz schematów intencjonalnego współdziałania uczestników gier politycznych. Elementy owej koniunkcji łączy relacja sprzężenia zwrotnego: idee wpływają (dodatnio/ujemnie) na organizację i funkcjonowanie instytucji, a instytucje wpływają (dodatnio/ujemnie) na treść i użytki idei) Spośród całokształtu idei i praktyk, które są składnikami kultury politycznej, na szczególną uwagę badacza tego, co polityczne, i działacza kształtującego to, co polityczne, zasługują poglądy i działania wyznaczone modelami generalnego decydenta, tzn. wzorami właściwymi teologii polityki oraz modelami inżynierii polityki, tzn. sztuki i metody osiągania celów politycznych przez połączenie wyobraźni, przemysłowości i dokładności w pracy łączącej inwencję artysty i inwencję technologa. Swoistość i odrębność każdej kultury politycznej ujawnia się przede wszystkim w ideach i praktykach teologii polityki oraz ideach i praktykach inżynierii polityki obecnych (jako uznawane, zalecane, nakazywane, ale też zmieniane przez poprawianie, doskonalenie, uzupełnianie) w formach i procedurach konwencjonalnego i niekonwencjonalnego wysiłku myśli i czynu w intencjonalnym współdziałaniu, będącym kolektywnym samookreśleniem się wobec problemów zawartych w sytuacjach ważnych dla przebiegu i rezultatu gier politycznych.

Tożsamość idei politycznej jest zachowaniem jej rdzenia substancjalnego (sensu i funkcji) w różnych warunkach i sytuacjach właściwych dla różnych gier uprawianych w danej czasoprzestrzeni stosunków politycznych rdzenia substancjalnego (sensu i funkcji). Interpretacja sensu idei (hermeneutyka adaptacyjna) wywiera wpływ na funkcję idei, a zamierzona i rzeczywista funkcja idei jest ważnym wyznacznikiem odczytywania sensu idei. Ponieważ czasoprzestrzenie

kultury politycznej nie są ani wieczne, ani powszechne, przeto badacze (zajmujący się rodzajami odczytywania sensu idei i rodzajami spełniania przez nie funkcji w oświecaniu uczestników gier politycznych i w realizowaniu ich zamierzeń-poczyznań socjotechnicznych) konstatują:

1. Kontynuację pojmowania sensu i spełniania funkcji po zakończeniu jednej i w ramach następnej kultury politycznej, czyli przedłużenie/rozszerzenie żywotności idei poza czasoprzestrzeń, w której się pojawiła i w której była ważnym/istotnym składnikiem wyposażenia uczestników gier politycznych. Okazuje się, albowiem, że są idee będące użytecznymi odpowiedziami na wyzwania testujące uczestników gier politycznych w innych warunkach socjokulturowych, w innych ustrojach państwowo-prawnych.

2. Nawiazywanie przez teoretyków, ideologów i technologów gier politycznych do idei z innego czasu lub z innej przestrzeni politycznego życia międzyludzkiego, czyli wzmacnianie/wzbogacanie idei, na której zależy aktorom gier politycznych przez łączenie jej z innymi ideami, które zostają odpowiednio odczytane i dostosowane. Okazuje się, albowiem, że udatność działania aktorów gier politycznych zależy od reinterpretacji idei własnych w połączeniu dodawaniem (do tego, co zostaje zreinterpretowane) treści zawartych w innych ideach, które nierzadko są ideami oponentów, konkurentów, a nawet nieprzyjaciół.

3. Kierowanie się przez tych, którzy tworzą idee polityczne, uczą o nich i używają w grach politycznych: a) racją prawdy (nie to jest ważne, skąd pochodzi treść idei, ale czy po poprawieniach, uzupełnieniach, zapożyczeniach uzyskuje się doskonalsze obrazowanie i objaśnienie rzeczywistości); b) racją słuszności (nie to jest ważne, skąd pochodzi treść idei, ale czy po poprawieniach, uzupełnieniach, zapożyczeniach pozwala jaśniej i wyraźniej ukazać to, co wybiera się i to, co się odrzuca – pozwala przedstawić swój model normatywny politycznego życia międzyludzkiego jako lepiej nadający się do argumentacji perswazyjnej); c) racją skuteczności (nie jest ważne, skąd pochodzi treść idei, ale czy po poprawieniach, uzupełnieniach, zapożyczeniach staje się doskonalszym narzędziem w grze politycznej).

Trwanie idei politycznej zależy od tego, w jakiej mierze i jak długo jej treść nadaje się do interpretacji adaptacyjnej w warunkach i sytuacjach odmiennych od tych, których ją koncygowano i aplikowano na początku jej historii. Jest to przede wszystkim kwestia statusu i funkcji idei politycznej: a) w kręgach filozofów polityki; b) w kręgach inżynierów polityki; c) kręgach nauczycieli/szerzycieli wiedzy o polityce. Wielość i różnorodność interpretacji i aplikacji idei politycznej w sferze stosunków politycznych zależy od: a) rodzajów warunków i sytuacji, w których ma miejsce odczytywanie sensu idei i stosowanie jej jako narzędzia w grze politycznej; b) wyobraźni i przemyślności, mądrości i wykształcenia podmiotów odczytywania i stosowania. Długie trwanie idei politycznej zależy od struktury jej treści, pomysłowości użytkowników oraz rodzajów sytuacji w uprawianych grach politycznych. Sądzimy, że można (*per analogiam* do dzie-

jów rywalizujących/konkurujących naukowych programów badawczych) rozróżnić idee polityczne:

1. Żywotne, które mają sens w coraz to nowych warunkach i sytuacjach i są w użyteczne w coraz nowych grach.
2. Martwiejące, które w coraz nowych warunkach i sytuacjach tracą sens i przestają być użyteczne w coraz nowych grach.

Ponieważ idee polityczne są próbami, przeto stanem naturalnym dla życia politycznego jest: a) pluralizm przedstawianych i uzasadnianych teorii politycznych; b) pluralizm ocen/osądów tego, co było/co jest wraz z pluralizmem przedstawień modeli normatywnych ustroju życia/stosunków politycznego; c) pluralizm strategii osiągania celów wytyczonych ze względu na wybór i odrzucenie dotyczące takich modeli. Pluralizmy owe wymagają, od uczestników gier politycznych, uznania za pożyteczne: a) dyskusje, w których wszyscy zdają sobie sprawę z tego, że tworzone i używane są narzędzia na próbę; b) przejawianie kolektywnego sceptycyzmu/antydogmatyzmu, którego świadectwem jest odrzucenie idei jedynie prawdziwie obrazującej i objaśniającej, idei jedynie słusznie oceniającej świat, idei jedynie użytecznej w kształtowaniu świata.

Długie trwanie idei politycznej jest sprawą koniunkcji jej tożsamości i żywotności. Trwanie idei politycznej:

1. Ma miejsce dzięki jej przekształceniom i pomimo jej przekształceń.
2. Dokonywa się w przez odpowiednie zabiegi w języku komunikowania idei – przez udatność łączenia ciągłości i zmiany w jej znaczeniu.
3. Zawdzięcza stałości istnienia sił społecznych oczekujących na takie, nie inne, treści, a pojmujących i traktujących to, co oczekiwane ze względu na pożytki oceniane w aspekcie swoich interesów i aspiracji w sferze stosunków politycznych.

Język i dyrektywy językowe, leksykon i frazeologia, logika i argumentacja, poetyka prezentacji, metoda reinterpretacji i modyfikacji mają istotne znaczenie w zapewnieniu idei politycznej koniunkcji tożsamości i żywotności.

Trwanie sensu i funkcji dokonywa się w różnych kręgach socjokulturowych uczestników politycznego życia międzyludzkiego. Kręgi te są ze sobą w relacjach kooperacji lub konfliktu ze względu na: a) zgodność/niezgodność wyobrażeń i celów (ideologia); b) zgodność/niezgodność wykonywanych zadań (podział pracy społecznej). Dodamy jeszcze, że trwanie, o którym mowa, jest trwaniem w mentalności i trwaniem w behawiorze, a między obydwoma rodzajami trwania zachodzi relacja sprzężenia zwrotnego.

Idee polityczną wypada rozpatrywać jako:

1. Składnik tradycji istniejącej albo tradycji zamierzonej tworzonej. Idea jest wówczas pomocną w utwierdzaniu tego, co jest w zgodzie z tym, co było, a także pomocna w tworzeniu tego, co ma być w zgodzie z tym, co już jest.
2. Czynniki innowacji w myśleniu i działaniu uczestników gier politycznych. Koncepty-projekty odnowienia/odnowienia politycznego życia międzyludzkie-

go/życia międzyludzkiego sposobami i środkami politycznymi zmieniają w różnym stopniu i zakresie zastaną rzeczywistość, wpływają na to, w jakiej mierze kultura polityczna jest ciągłością pełną zmian, a w jakiej mierze ciągłość zostaje przerwana i zastąpiona nową ciągłością z właściwymi jej zmianami.

Sprawą o znaczeniu pierwszorzędym jest kontynuacja idei, pomimo zmian zachodzących w czasoprzestrzeni żywotności jej sensu i jej funkcji. Kontynuacja może dokonywać się przez odpowiednio koncyptowane, interpretowane i realizowane innowacje, które są uzgadniane z tradycją i wprowadzane dzięki odpowiednio kontrolowanej/regulowanej dyfuzji. Kontynuacja idei politycznej jest zaś zawsze sprawą: a) racjonalizowania akceptacji i aplikacji w tej, nie innej, czasoprzestrzeni w czasie właściwym historii długiego trwania; b) krytyki i korekty gwoli zwiększania czasu i przestrzeni żywotności przez poprawianie/odnawianie tego, co ma nadal (a także, gdy trzeba, to i gdzie indziej) legitymować się walorem sensu i możliwością spełniania funkcji.

To, w jakiej mierze idea polityczna jest czynnikiem utwierdzającym (acz i modyfikującym) tradycję, a w jakiej mierze jest czynnikiem innowacji (zgodnej z porządkiem tradycyjnym albo niezgodnej z nim i torującym drogę nowemu porządkowi) zależy od treści i użytków idei oraz jej odczytania przez elitę polityczną, specjalistów inżynierii polityki i nadający ton życiu politycznemu blok historyczny (zespół grup i kręgów, od których poglądów i zachowania się zależy charakter trwania istniejącej kultury politycznej). Wiedza polityczna, przekonania i dążenia polityczne oraz umiejętności polityczne decydentów, planistów, techników i ekspertów inżynierii polityki ma tu znaczenie zasadnicze. Niemniej wypada badać postawy i wyrobienie polityczne rzesz uczestników życia politycznego.

Z zagadnieniem długiego trwania idei politycznych łączą się takie oto aspekty relacji idea – uczestnicy gier:

1. *Sytuacja rynku*. Idea jest towarem, który oferowany jest odbiorcy. Odbiorcą jest zaś aktor gry politycznej. Mamy zatem rynek idei: a) podaż i popyt na treści łączą sensowność z funkcjonalnością b) reklamę i marketing; c) manipulowanie cenami i kontrolę wzajemną kalkulacji kupców i nabywców.

2. *Sytuacja gry*. Nabywcy zainteresowani są w uzyskaniu idei wraz z instrukcją o jej użyciu, tzn. instrukcją dotyczącą odczytywania i zmieniania sensu oraz dotyczącą sposobów i środków posługiwania się w realizowaniu strategii i taktyki osiągnięcia celów wyznaczonych sobie w podjętej grze z przeciwnikiem, który aspiruje do tych samych wartości, a więc godzi w nasze interesy.

3. *Sytuacja mobilizacji*. Nabywcy poszukują idei, która może być istotnie użyteczna w procesie edukacji i integracji własnej zbiorowości jako kolektywnego podmiotu gier politycznych. Starają się nabyć taką ideę, która pozwoli im swobodnie i udatnie manewrować/manipulować swoimi ludźmi zgodnie z przyjętą i zmienianą strategią i taktyką starań o osiągnięcie wyznaczonych sobie celów.

4. *Sytuacja wynalazku i adaptacji*. Jeśli potrzebna idea nie może zostać nabyta na rynku, to wówczas pozostaje tworzenie (odpowiednio do celów wyznaczonych

linią generalną) zupełnie nowej idei albo przekształcenie idei już istniejącej w taką, która odpowiada interesom i aspiracjom kierownictwa gry lub kierownictwa mobilizacji – elity, która dowodzi na frontach walk o cele/nagrody polityczne.

5. Ciągłość problemów

Sytuacja problemowa w kręgach znawców znaczenia i użytków idei politycznych, to syndrom zagadnień, które: a) generują spory o sens i funkcje tych idei; b) generują kierunki rozważań o sposoby i środki użytków owych idei w grach politycznych (ich uprawianiu i w ich przygotowaniu); c) generują reguły asercji i refutacji tych idei, które są zgłaszane na rynku/wprowadzane na rynek konceptów-projektów ważnych dla owych gier; d) generują promocję jednych i degradację drugich ze sposobów odczytywania i sposobów używania idei politycznych w różnych sferach/na różnych polach kultury politycznej; e) generują poszukiwania i dociekania teoretyków, ideologów i technologów dyskutujących ze sobą o prawach dotyczących tego, co polityczne; e) generują reguły i procedury akceptacji innowacji i dyfuzji w sferze myślenia i działania politycznego. Dla badacza, uprawiającego historię-socjologię kultur politycznych (a zatem też prowadzących poszukiwania i dociekania dotyczące statusu, sensu i funkcji idei politycznych w czasoprzestrzeniach stosunków politycznych) ważna jest:

1. Znajomość sytuacji problemowej tych, których znawstwo nazwać można znawstwem teoretyków i ekspertów.
2. Znajomość sytuacji problemowej tych, których znawstwo nazwać można znawstwem filozofów i ideologów.
3. Znajomość sytuacji problemowej tych, których znawstwo nazwać można znawstwem decydentów i techników gier politycznych.
4. Znajomość sytuacji problemowej tych, których znawstwo nazwać można znawstwem twórców poglądów i przekonań za informacji i perswazji w środkach masowego przekazu.
5. Znajomość sytuacji problemowej tych, których znawstwo nazwać można znawstwem nauczycieli uprawiających edukację na różnych poziomach scholaryzacji ludności.

Te pięć sytuacji problemowych, stanowi całość, której rozpoznanie i przedstawienie pozwala rozeznąć się w polu możliwości koncyptowania, interpretowania i aplikowania idei politycznych w życiu międzyludzkim, a zwłaszcza na polach gier politycznych. Uzyskiwanie takiego rozeznania jest możliwe pod warunkiem łączenia:

1. Perspektywy historii (badanie statusu, sensu, aplikacji i funkcji idei politycznych w zmieniających się sytuacjach politycznego życia międzyludzkiego – badanie co owe idee znaczą dla ludzi i co ludzie załatwiają sobie/uzyskują dla siebie przez posługiwanie się nimi jako próbami-narzędziami, których znaczenie trwa w ramach krótszych albo dłuższych sekwencji dziejów kultur politycznych).

2. Perspektywy antropologii (badanie idei politycznych jako samookreśleń się właściwych dla niewielu, podstawowych typów ludzkiego myślenia i działania, obecnych w różnych porządkach społeczno-gospodarczych i ustrojach państwo-prawnych).

Uczestnicy gier politycznych, (oni to są albowiem tymi, którzy przede wszystkim interesują badaczy sensu i funkcji idei politycznych) zajmują się problemami, które mają znaczenie w ramach tego, co interesuje historyka-diagnostę, jak również tego, co interesuje antropologa-teoretyka. Owe, dwie perspektywy, są nieodzowne, gdy chce uzyskać wiedzę pozwalającą na obrazowanie i objaśnienie reguł i sposobów, dążeń i zamierzeń tych, którzy rozwiązują problemy poznawcze życia politycznego gwoili doskonalenia swego wyposażenia w uprawianiu gier politycznych. Specyficzność i idiomatyczność owych problemów w sytuacjach badanych przez historyków-diagnostów oraz uniwersalność owych problemów badanych z zastosowaniem komparatystyki diachronicznej i komparatystyki synchronicznej gwoili ujawnienia, co jest stałe i powszechne w studiowaniu i interpretowaniu idei politycznych, jak również w pojmowaniu i traktowaniu ich jako prób-narzędzi w grach politycznych.

Badacz, uprawiający historię-socjologię kultur politycznych, jest tym, kto ujawnia podobieństwa i różnice między ciągłością sporów i ciągłością zgodności w dyskusjach filozofów polityki a ciągłością sporów i ciągłością zgodności w dyskusjach inżynierów polityki. Chodzi tu nam o spory ważne dla długotrwałych wzorców myślenia i działania politycznego.

Sądzimy, że warto zwrócić uwagę na niektóre spory dotyczące idei politycznego urzędowania życia międzyludzkiego. Spory owe dają rozeznanie w sytuacji problemowej uczestników koncygowania i konfrontowania swych projektów wraz z ich ontologicznym, epistemologicznym, aksjologicznym i prakseologicznym fundamentem (nazwać go można fundamentem filozoficznym projektowania działań nastawionych na uzyskanie zmian w rzeczywistości politycznej zgodnych z odpowiednim pojmowaniem interesów i aspiracji podmiotów gier politycznych). A oto owe spory:

1. Spór zwolenników (rzeczników i szermierzy) ideologii (nowe stany rzeczy w świecie stosunków politycznych tworzy się przez wyszukiwanie sprawdzonych wzorców z przeszłości i dostosowanie ich do nowej sytuacji i nowych zadań) ze zwolennikami (rzecznikami i szermierzami) utopii (nowe stany rzeczy w świecie stosunków politycznych tworzy się na podstawie wzorców obmyślonych jako alternatywa tego, co jest i co było, wzorców innego świata, którego nie było, a który jest tym, czego ludziom naprawdę potrzeba).

2. Spór zwolenników (rzeczników i szermierzy) urzędowania politycznego życia międzyludzkiego w ramach społeczeństwa zamkniętego (ładu życia zbiorowego, w którym: innowacje są kontrolowane i regulowane, krytyka i kreacje są cenzurowane, ustrój ekonomiczny i polityczny jest „propozycją nie do odrzucenia”, ludność jest obowiązana dostroić się do systemu instytucji, sprawujący władzę mogą

orzekać wiążąco w sprawach nauki i filozofii, wierzeń i obyczajów, prawo jest sposobem zarządzania zachowaniami ludzi i nie ma walorów gwarancji swobód, sztuka podlega ocenie arbitralnej i bezdyskusyjnej, gdy chodzi o jej słuszność i użyteczność, nie ma pluralizmu idei ani polifonii w dyskusji, inicjatorem zmian w ustroju państwowo-prawnym są tylko władcy, nonkonformizm jest niemoralny i antypaństwowy zarazem) ze zwolennikami (rzecznikami i szermierzami) urządzania życia międzyludzkiego w ramach społeczeństwa otwartego (ładu życia zbiorowego, w którym obywatele dokonują swobodnie poprawiania/odnawiania swej kultury, mają zapewnioną wolność krytyki i kreacji, nauka, sztuka i filozofia korzystają z autentycznej autonomii, pluralizm i polifonia są stałymi komponentami życia międzyludzkiego, społeczeństwo i państwo są próbami urządzania życia jednostek i grup, a zatem mogą być zmieniane przez poprawianie, doskonalenie, uzupełnianie).

3. Spór zwolenników (rzeczników i szermierzy) ustalania przez państwo oraz strzeżenia przez regulacje prawne i interwencje administracji kanonu wartości i anty-wartości ze zwolennikami (rzecznikami i szermierzami) tworzenia, poprawiania, kształtowania, doskonalenia kanonu wartości i anty-wartości przez samych obywateli mających swobodę urządzania swego życia międzyludzkiego na zasadzie wielości ethosów oraz konsensu, uzyskanego przez system porozumień, w podstawowych sprawach moralności i obyczajów).

4. Spór zwolenników (rzeczników i szermierzy) ekspansji destrukcyjnej (rozszerzanie przestrzeni władania przez marginalizację, a nawet eliminację/likwidację odmiennych tożsamości zastanych form życia kulturalnego i przez wprowadzenie jedności homofonicznej) ze zwolennikami (rzecznikami i szermierzami) ekspansji konstruktywnej (rozszerzenie przestrzeni hegemonii z poszanowaniem odmiennych tożsamości zastanych form życia kulturalnego i włączeniem ich do wspólnej jedności polifonicznej).

5. Spór zwolenników (rzeczników i szermierzy) połączenia w uprawnieniach decydenta generalnego kompetencji suwerena politycznego i suwerena religijnego ze zwolennikami (rzecznikami i szermierzami) rozdzielenia sfery władztwa politycznego i sfery władztwa religijnego.

6. Spór zwolenników (rzeczników i szermierzy) urządzania ustroju państwowo-prawnego na zasadzie jedności bez autonomii części ze zwolennikami (rzecznikami i szermierzami) urządzania ustroju państwowo-prawnego na zasadzie jedności z autonomią części.

Rozróżnienia: a) strategia ideologii i strategię utopii wywodzi się z koncepcji K. Mannheim; b) zarządzanie ustroju życia zbiorowego na zasadach społeczeństwa zamkniętego i zarządzanie go na zasadach społeczeństwa otwartego wywodzi się z koncepcji K. R. Poppera; c) polityka ekspansji destrukcyjnej i polityka ekspansji konstruktywnej wywodzi się z koncepcji F. Znanieckiego.

6. Ciągłość funkcji

Dzieje idei politycznych są dziejami ciągłości i zmiany funkcji spełnianych w grach politycznych.

Badać wypada trwanie idei politycznych, które: rekomendują graczom zamierzenia odpowiednie dla ich interesów i aspiracji lub rekomendują wykonywanie działań, których wykonanie w ramach zalecanej strategii i taktyki pozwala zmienić owe zamierzenia w rzeczywistość.

Ciągłość funkcji idei politycznej jest:

1. Trwaniem sposobów i środków jej użycia w grach politycznych, które uprawia się w zmieniających się realiach stosunków wzajemnych sił politycznych o odmiennych interesach i aspiracjach.

2. Trwaniem posługiwania się sprawdzianami (kryteria i standardy) powodzenia w grach politycznych.

3. Trwaniem schematów pragmatycznego pojmowania i traktowania tych idei jako użytecznych: a) w doskonaleniu naukowego przedstawiania tego, co polityczne; b) w oświecaniu obywateli gwoi ich mądrości politycznej, ale także czujności, przemyślności i zaradności w stosunkach z państwem i między sobą ze względu na to, co polityczne; c) w doskonaleniu inżynierii polityki jako metodologii i technologii uprawiania gier politycznych; d) w doskonaleniu konceptów-projektów z zakresu teologii polityki.

Nieodzowne jest posługiwanie się perspektywą historii i perspektywą antropologii w oglądzie oraz w obrazowaniu i objaśnianiu działań wywodzących się z pozytywnej recepcji idei politycznych, które zawierają rekomendacje dotyczące wzorców życia politycznego wraz z rekomendacjami działań gwoi urzeczywistnienia takich wzorców.

Ciągłość funkcji idei politycznych jest koniunkcją:

1. Ciągłości stosowania sposobów ich użytków w grach politycznych (są dla graczy próbami-narzędziami) w rozwiązywaniu problemów poznawczych typu teoretycznego i typu praktycznego.

2. Ciągłości respektowania reguł ich pojmowania jako treści przydatnych w rozeznawaniu i ocenianiu świata stosunków politycznych.

3. Ciągłości trwania w wyobrażeniach dotyczących owego świata, który dla aktora teatru życia politycznego jest jednocześnie: a) rzeczywistością warunkującą inwencję i aktywność graczy; b) rzeczywistością nadającą się do przekształcania przez stosowanie specjalnych operacji w intencjonalnym współdziałaniu podmiotów zorganizowanych, pracujących planowo i metodycznie, kierujących się przyjętą doktryną uładzania życia międzyludzkiego.

4. Ciągłości stylu i metody: a) rozróżniania tego, co w polityce jest filozofią i tego, co jest w niej inżynierią; b) rozróżniania tego, co w polityce jest zmienne (idiomatyczne) – nadaje się do analiz i interpretacji na sposób właściwy historyzmowi i tego, co jest w niej stałe (istotnie podobne innym fenome-

nom) – nadaje się do analizy i interpretacji na sposób właściwy strukturalizmowi²⁰.

7. Niektóre wysoce trwałe idee polityczne

Dotyczą tego, co ważne w sferze politycznego życia międzyludzkiego. Oto one:

1. Idea suwerena, czyli władcy, którym jest elita działająca przez mandatariusza – generalnego decydenta, który łączy znawstwo planisty i sternika, budowniczego i tkacza, dowódcy i przywódcy, nauczyciela i wychowawcy, lekarza i ogrodnika. Suweren: nie ma nad sobą żadnego zwierzchnika i poprzez decydenta generalnego reguluje wszystko swobodnie, troszczą się jedynie o tożsamość i żywotność ustroju.

2. Idea autorytetu, czyli, legitymującego się odpowiednim stopniem i zakresem kompetencji merytorycznej, uznanego (wysoce miarodajnego) znawcy kierowania działaniami lub uznanego (wysoce miarodajnego) znawcy rzeczywistości, w której działania są przygotowywane i wykonywane.

3. Idea prawomocnego panowania, czyli trwałości takich stosunków rządzących i rządzonych, których istotą jest uznawanie tego, że sprawujący rządy mają potrzebną legitymację aksjologiczną (respektowanie odpowiedniego kanonu norm i reguł ładu życia międzyludzkiego) i legitymację technologiczną (umiejętność posługiwania się repertuarem sposobów i środków służących utwierdzeniu i doskonaleniu takiego ładu).

4. Idea hegemonii, czyli przewodzenia uczestnikom i stronnikom działań dzięki umiejętności odgrywania/wykonywania roli udatnego szercyziela takiego wzorca ustroju życia zbiorowego (zwłaszcza zaś ustroju państwowo-prawnego), który łączy mentalnie i behawioralnie ludzi o różnych poglądach i przekonaniach, różnych interesach i aspiracjach, wykonujących różne zawody i zajęcia, mających różne wykształcenie i różny kapitał kulturowy.

5. Idea racji stanu, czyli takiego ethosu uczestniczenia w życiu międzyludzkim, którego naczelną zasadą i podstawowym przykazaniem jest interes państwa i aspiracje państwa, a inne zasady i przykazania muszą/powinny być podporządkowane wymogowi/nakazowi pierwszeństwa dobra państwa przed dobrami innymi.

6. Idea stanu wyższej konieczności, czyli takiego praktykowania inżynierii polityki, w którym naczelną zasadą i podstawowym przykazaniem jest poświęcanie (odrzućcie albo niszczenie) wszystkiego, co zawadza, co utrudnia, co utrudnia realizowanie strategii i taktyki sprawujących rządy polityczne.

²⁰ Zob. J. Goćkowski, *Strukturalizm i historyzm w badaniach idei ładu społecznego*, w: *Historyzm i jego obecność w praktyce naukowej*. Red. J. Kmita, K. Łatowski. Warszawa 1990, s. 26–39.

7. Idea podziału na wrogów i sojuszników, czyli pojmowania życia zbiorowego jako przestrzeni, w których: a) wszystko jest/może być wartością, o którą toczą się gry polityczne; b) wszyscy są/mogą być uczestnikami jednej ze stron walczących o owe wartości; c) wszystkie sposoby i środki są/mogą być użyte jeśli są użyteczne w walce; d) wszystkich kierujących w walce obowiązuje stawianie na miejscu pierwszym starań o zwycięstwo swoje i klęskę wroga; e) wróg i sojusznik są/powinni być wybierani i traktowani ze względu na te interesy i aspiracje, które nas obowiązują w walce.

8. Idea obywatela, czyli współgospodarza czasoprzestrzeni ustroju życia politycznego, który jest oświecony, obdarzony wolnością i godnością, równy innym w szansach wywodzących się z praw podmiotowych, ma zapewnioną możliwość przejawiania inwencji/inicjatywy kreatywnej i prezentacji refleksji krytycznej.

9. Idea krytyki, czyli ethosu uczestnika życia politycznego, który zawsze i wszędzie (na każdym stanowisku, w każdej roli, po każdej stronie) zachowuje wobec tego, co dzieje się, a także w czym on sam uczestniczy z efektem obcości, tzn. jego zaangażowanie nie przekreśla jego refleksyjności i sceptycyzmu, posługiwania się komparatystyką diachroniczną i synchroniczną bez ograniczeń, rozpatrywania wszystkiego w różnych aspektach i uwzględniania w swoich całkowaniach różnych wersji relacjonowania tego, co jest/co było.

10. Idea wojny, czyli szczególnego rodzaju uprawiania gry politycznej (zwłaszcza gry o sumie zerowej), w której to, co jest wartością potrzebną/pożądaną nie może być inaczej obronione/zdobyte niż przez konflikt militarny, w którym kierownictwo polityczne wyznacza cele, a kierownictwo wojskowe dobiera sobie odpowiednie sposoby i środki.

11. Idea prawa oporu, czyli uznawania (a nawet pochwalania i zalecania) przeciwstawiania się (aż do akcji zbrojnej) rządowi uznawanemu za tyrańskie, gdyż taka postawa łączy obronę wolności i obronę godności z obroną prawności w stosunkach międzyludzkich i praworządności w postępowaniu sprawujących władzę.

12. Idea reformy i idea rewolucji, czyli dokonywania zmian socjokulturowych (socioekonomicznych i socjopolitycznych) gwoli naprawy (emendacji) albo gwo-li odnowy (instauracji) tego, co dotknięte jest poważnymi niedomogami i niedowładami, poważnymi schorzeniami i wynaturzeniami szkodzącymi rozwojowi, a więc zagrażającymi żywotności całości życia zbiorowego.

8. To, co stałe w ideach politycznych

Po pierwsze: pluralizm, którego nigdy i nigdzie nie można usunąć z życia politycznego. Po drugie: antytetyczność, gdyż zawsze i wszędzie mamy do czynienia z konfrontacją narracji, opinii, rekomendacji wzajem przeciwstawnych, tzn. takich, które w zamierzeniu i rzeczywiście funkcjonują jako wzajem alternatywne, aczkolwiek zawierają wiele treści, które dla badacza lub działacza ujawniają

niąją swą wzajemną komplementarność. Po trzecie: pojmowanie i traktowanie sytuacji politycznych jako testujących przemyślność i zaradność aktorów gier politycznych, tzn. rozpatrują oni rzeczywistość stosunków politycznych jako obszar, na którym ich kompetencje merytoryczne są nieustannie sprawdzane przez to, że którzy uprawiają inżynierię polityki jest przez nich samych oraz przez narratorów-komentatorów z zewnątrz: pojmowana i traktowana jako sztuka i metoda wzajemnego dostrojenia schematów operacyjnych i intencji aksjologicznych, czyli dostosowania wzajem uznanego sensu konceptów-projektów o charakterze prakseologicznym do uznanego sensu konceptów-projektów o charakterze ideologicznym. Po piąte: w próbach rozwiązywania odziedziczonych (dawnych) problemów poznawczych wprowadzane są nowe pojęcia, nowe określenia, nowe sposoby wywodzenia. Po szóste: idee (konstrukty na próbę) są wyposażeniem aktorów gier politycznych, ale co ważne jest takie wyposażenie zależy przede wszystkim: a) struktury pola gier; b) inteligencji aktorów; c) pojawienia się nowych idei, które zmieniają stan wyposażenia.

9. Ważne idee polityczne mają zawsze długi żywot

Każda idea pojawia się gdzieś i kiedyś. Jej sens i funkcja utrwala się i zmienia w dziejach jej interpretacji i aplikacji. Idea jest macierzą możliwości odczytywania i zastosowania. Znaczy to, że idee generują, stymulują, inspirują wielość rozmaitych wypowiedzi i wielość rozmaitych działań. Są wszakże obmyślane, rozpatrywane i używane ze względu na polityczną praktykę społeczną, której formą jest politologia (nauka o tym, co polityczne), filozofia polityczna i uprawianie gier politycznych. Idee, stanowią treści założycielskie dla mentalności i aktywności grup i kręgów uczestników gier politycznych. Wędrują w czasie i przestrzeni dzięki wielokrotnemu i wielorakiemu odczytywaniu znaczenia. Świat gier politycznych jest czasoprzestrzenią ujawniającą podobieństwa i pokrewieństwa sytuacji. Jest tak dzięki umiejętności posługiwania się porównaniami. Umiejętność taka jest zaś równoznaczna z wiedzą historyczną i przemyślnością antropologiczną. Zachowanie tożsamości sensu i funkcji używanych idei możliwe jest dzięki poprawianiu i doskonaleniu. Poprawiać i doskonalić opłaca się wszakże idee ważne, tzn. takie, które wywierają poważny wpływ na myślenie o polityce i na działanie polityczne. Dlatego ci, którzy mają do czynienia z czynnościami będącymi ewaluacją, asercją i refutacją idei, powinni umieć szybko i trafnie rozpoznać ważkość każdej idei, biorąc pod uwagę to, czym idea może być w innym czasie i w innej przestrzeni, w odmiennych warunkach, w sytuacjach, gdy dzięki niej wypadnie udzielić odpowiedzi na wyzwania inne niż teraźniejsze. Dla badacza i dla działacza przydatne będzie rozróżnienie na: idee rozwoju i idee zastoju. Czym będą zależy natomiast do zawartej w nich potencjalności, gdy chodzi o adaptacyjną interpretację i nowatorską aplikację.

Idee polityczne sprawdzają się w grach politycznych. Są w nich obecne idee: a) dobrego/złego wzorca i antywzorca ustroju życia zbiorowego; b) skutecznego/nieskutecznego działania; c) racjonalnego/nieracjonalnego postępowania; d) właściwej/niewłaściwej obsady ról uczestników gry; e) wyboru odpowiednich/nieodpowiednich sojuszników; f) rozumnej/nierozumnej kalkulacji i strategii gry; g) dobrego/złego rozpoznania wrogów; h) stosownej/niestosownej logistyki i organizacji intencjonalnego współdziałania; i) poprawnego/niepoprawnego definiowania sytuacji, interesu i aspiracji. W ideach używanych w grach politycznych znajdujemy: a) diagnozy i prognozy; b) analizy i syntezy; c) obrazowania holistyczne i obrazowania fragmentaryzujące. Jeśli mowa jest o czynnikach długiego trwania konkretnych idei politycznych, to są nimi: a) podobieństwo rzeczywistej sytuacji; b) umysły tych, którzy mają możliwość odczytywania sensu i planowania funkcji; c) wyposażenie aktorów w informacje i instrumenty. Badacze i działacze powinni także mieć znajomość tego, co ma miejsce w różnych czasoprzestrzeniach gier politycznych, a nazwać: a) konwergencją obrazowania i objaśniania; b) konwergencją wytycznych i zaleceń; c) konwergencją osądzania i nakłaniania. Wypada wszakże pamiętać, że sytuacje są podobne i sytuacje są uznawane za podobne. Ponieważ historia-socjologia idei politycznych jest wiedzą o poszukiwaniu „początków” i dowodzeniu „odkryć”, przeto nader przydana staje się znajomość wędrówki idei²¹.

Walka polityczna nie jest możliwa bez tworzenia i przekazywania idei politycznych jako narzędzi edukacji uczestników gier politycznych na wszystkich kondygnacjach i we wszystkich segmentach/sektorach akcji. Idee polityczne: a) uczą myślenia i uczą działania; b) uczą rozeznania świata i oceniania świata; c) uczą pojmowania i traktowania świata jako czasoprzestrzeni gier politycznych, z których najważniejsze są (choć nieraz to trwa długo) grami o sumie zerowej. Uczestnicy gier politycznych, dzięki przemyślnemu i zaradnemu posługiwaniu się ideami politycznymi, mogą korzystnie dla realizacji swej strategii i taktyki operacyjnej: a) rozeznac i ocenić strukturę pola gry; b) rozpoznać rzeczywistą wartość stawek w grze. Trwanie idei w tożsamości ich sensu i ich funkcji jest też sprawą umiejętności graczy w łączeniu dla swego pożytku edukacji uzyskanej dzięki znajomości wiedzy technicznej (podręcznikowe schematy paradygmatyczne) z edukacją osiąganą w toku wykonywania zadań, tzn. dzięki znajomości wiedzy praktycznej (wzory, których uczy się pod kierunkiem szefa i we współpracy w kolegami z personelu)²². Dodać wypada, że ludzie uczą się uczestniczenia w grach politycznych korzystając z idei autorytetów (tworzonych przez twórczych myślicieli) i idei instytucji (tworzo-

²¹ Zob. L. Krzywicki, *Idea a życie*, w: *Wybór pism*. Warszawa 1978, s. 817–937, a zwłaszcza s. 868–891.

²² M. Oakeshott, *Racjonalizm w polityce*, w: *Wieża Babel i inne eseje*, tłum. A. Lipszyc. Warszawa 1999, s. 2158.

nych przez pomysłowe szefostwa zorganizowanych systemów celowej działalności).

Długo trwa sens i funkcja takiej idei politycznej, którą odpowiedni ludzie (w różnych sytuacjach) umieją odpowiednio odczytać i użyć jako odpowiedź na wyzwania ich teraźniejszości. Ludzie owi muszą wszakże umieć łączyć przemyślność i biegłość w interpretacji adaptacyjnej używanej idei z przemyślnością i biegłością w rozpoznawaniu sytuacji, w której idea może być użyta oraz z przemyślnością i biegłością w sztuce i metodzie użycia idei w konkretnej grze politycznej jako narzędzia w planowaniu i wykonywaniu zadań operacyjnych. Trwa długo: a) dzięki inwencji owych ludzi w dostrajaniu swego wyposażenia do warunków i zadań właściwych nowym potrzebom wyznaczającym podejmowanie nowych przedsięwzięć; b) dzięki ich dobremu rozumieniu tego, co było jako podobnego temu, co jest. Uprawiający grę polityczną, w której używa idei politycznej, stosowanej jako narzędzie walki poddane odpowiedniej interpretacji adaptacyjnej, stale musi uwzględniać to, co w grze jest specyficzne i idiomatyczne, jak również i to, co jest w niej typowe (w pewnym sensie uniwersalne) dla pewnego rodzaju gier, uprawianych w różnych czasach i przestrzeniach, ale mogących być zasadnie zaliczone do tej samej klasy ze względu na takie cechy, jak: a) stawki w grze; b) interesy i aspiracje graczy; c) strategie i technologie stosowane w grze; d) modele świata, którymi posługują się gracze; e) wyposażenie stron w kadry, informacje i instrumenty; f) pojmowanie i traktowanie przez graczy ich jako podobnej do gier mających miejsce kiedy indziej i gdzie indziej; g) antropologiczne pojmowanie i traktowanie dziejów gier politycznych oraz sensu i funkcji takich idei politycznych, które nadają się do użytku w zamierzonych i prowadzonych grach politycznych.

Janusz Goćkowski

Long-Term Duration of Political Ideas. The Continuity of Issues and Function

Summary

The text treats topic of political ideas (issues and trends, form of presentation, technics of communication, representation and dimensions of presence) in its long-term duration (time and space of presense, an identity in political culture, components of tradition ad factors of innovation, continuity and discontinuity of understanding and usues). Also the text treats the issue of continuity of political ideas and continuity of function of political ideas in context and statement that political ideas are very lasting.