

## SPIS TREŚCI

Przedmowa od wydawcy

Wprowadzenie

### **CZĘŚĆ I DISKURS O PRZYSZŁOŚCI JAKO GRA**

Myślenie o przyszłości

Orientacje propektywne jako gra – poglądy, prognozy, wizje

Utopijność i pożytki z niej płynące dla gier między ludźmi i organizacjami

Myślenie propektywne dla praktyki politycznej (Raport CIA)

### **CZĘŚĆ II SPOŁECZEŃSTWO – GRY O LEPSZĄ PRZYSZŁOŚĆ LUDZI I ICH ZBIOROWOŚCI**

Powiększona przestrzeń społeczna jako obszar gry

Zarządzanie, rządzenie, demokracja jako element organizacji społeczeństw

Etykietowanie przyszłych społeczeństw, czyli gra etykietami

Gra o wszystko

Świat w obliczu zmian

Literatura

Skrót w języku angielskim