

# Marta Opiłowska

---

## Student-gracz jako produkt umasowienia i urynkwienia szkolnictwa wyższego

---

Kultura i Edukacja nr 1, 131-139

---

2008

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach  
dozwolonego użytku.



*Marta Opiłowska*

## **STUDENT-GRACZ JAKO PRODUKT UMASOWIENIA I URYNKOWIENIA SZKOLNICTWA WYŻSZEGO**

---

### **1. Wprowadzenie**

W czasach, gdy coraz bardziej powszechna staje się koncepcja szkoły wyższej jako przedsiębiorstwa oraz dokonuje się umasowienie stopnia magisterskiego, uprawione jest mówienie o studencie nie tylko jako o kliencie, ale także graczu. Analiza, jaką poniżej przeprowadzę, będzie miała charakter teoretyczny ze względu na brak dostępnych badań odnoszących się *stricto* do omawianego zagadnienia. Postaram się jednak przede wszystkim wykazać na podstawie możliwych do zaobserwowania procesów, że prezentowane zracjonalizowane podejście nie tylko do szkolnictwa wyższego, ale też do studenta wyższej uczelni w Polsce, jest zasadne. Będę chciała też zwrócić uwagę na fakt, że mamy obecnie do czynienia nie tylko z ilościową, ale też jakościową zmianą charakteru nauki w ogóle, a studiów wyższych w szczególności, polegającą na bardziej instrumentalnym ich traktowaniu przez kształcących się.

### **2. Dominacja społecznego popytu**

Fundamentalnymi czynnikami dla procesu racjonalizowania studiów wyższych był gwałtowny przyrost ilościowy studentów, z nieco ponad 400 tysięcy w roku 1989/1990, do blisko 2 milionów obecnie oraz wyraźne zwiększenie się liczby uczelni oferujących stopień magistra. Znacząca była także reforma szkolnictwa z 1999 roku, która poprzez likwidację szkół zawodowych sprzyjała pośrednio

zwiększeniu liczby kandydatów na studia, co łącznie wywołało skutek umasowienia szkolnictwa wyższego. Widać to wyraźnie po wskaźniku skolaryzacji brutto dla tegoż poziomu, który w roku akademickim 1990/1991 wyniósł 12,9%, podczas gdy w roku 2003/2004 wzrósł do poziomu 46,4%, natomiast wskaźnik skolaryzacji netto wyniósł odpowiednio 9,8% i 35,3%<sup>1</sup>. Następujące tak gwałtownie upowszechnienie wyższego wykształcenia ma także swój skutek w zjawisku nazywanym „inflacją dyplomów”, co dla absolwentów oznacza większe problemy ze znalezieniem pracy.

Powiązanie edukacji i rynku pracy na zasadzie sprzężenia zwrotnego nie jest zjawiskiem nowym<sup>2</sup>, jednak wydawać się może, że w warunkach umasowienia edukacji ma szczególne znaczenie. Zwraca się powszechnie uwagę na niedopasowanie oferty uczelnianej do zapotrzebowania rynku, zarówno pod względem prowadzonych kierunków, jak też programów studiów<sup>3</sup>. Dywagacje nad spadkiem jakości kształcenia na uczelniach wyższych oraz przewaga teorii nad doświadczeniem praktycznym w programach studiów na większości fakultetów skutkuje słabym przygotowaniem studentów do przyszłej pracy. Oczywiście można dyskutować nad tym, czy rolą uniwersytetu<sup>4</sup> jest kształcenie rzemieślników, jednak faktem pozostaje, że w sytuacji umasowionego szkolnictwa wyższego dyplom ukończenia uczelni nie jest gwarantem sukcesu na rynku pracy. Niewykluczone, że tak powinno być, gdyż cóż może być lepszym sposobem nauczania studentów aktywności i przedsiębiorczości niż zmuszenie ich do samodzielnego dbania o własne dobro, poprzez przejrzyste oraz wymierne zasady liberalnego i merytokratycznego rynku pracy?

Przerzucenie jednak ciężaru i odpowiedzialności za swoją karierę w ręce młodzieży ma istotne dla warunków nauki skutki. Nie tylko uczelnie wyższe zmierzające w stronę przedsiębiorstw, poprzez swój nakierowany na zysk (w dużej mierze materialny) sposób funkcjonowania, rywalizują przy znacznym wykorzystaniu technik marketingowych o klientów w warunkach wchodzącego na rynek szkół wyższych niżu demograficznego. Również przyszli absolwenci zaczynają konku-

---

<sup>1</sup> T. Chrościcki, M. Misiak, *Szkolnictwo wyższe w Polsce*, „Makroekonomia” [online] 2005, nr 12 (180) [dostęp: 26.10.2007]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.rk.pl/zajawka-nrk-pdf/1205/makrol.pdf>

<sup>2</sup> K. Denek, *O nowy kształt edukacji*, Toruń 1998, s. 115.

<sup>3</sup> U. Sztanderska, *Kształcenie a wymagania rynku*, „Nowe Życie Gospodarcze” [online] 2005, nr 5 [dostęp: 26.10.2007]. Dostępny w World Wide Web: [http://www.semforum.org.pl/Semforum/pliki/nowezycie\\_gosp-5-2005.pdf](http://www.semforum.org.pl/Semforum/pliki/nowezycie_gosp-5-2005.pdf)

<sup>4</sup> Pojęcia „uniwersytet” używam jako zamiennika dla pojęć ogólnych, takich jak „szkoła wyższa” czy „uczelnia wyższa” ze względów stylistycznych; w tym przypadku nie powinno być ono zatem utożsamiane ze specyficznym typem szkoły wyższej.

rować o kurczące się, w obliczu wzrostu wskaźnika skolaryzacji na poziomie szkolnictwa wyższego, zasoby dostępnych miejsc pracy. Najskuteczniejszym sposobem zwiększenia swoich szans w walce (lub mówiąc innymi słowami – grze) o pracę i możliwości kariery jest inwestowanie w siebie<sup>5</sup>.

W tym miejscu warto także zwrócić uwagę na ritzerowską koncepcję macdonaldyzacji społeczeństwa<sup>6</sup>. Kładzie się w niej nacisk na zasady współczesnego świata, które opierać się mają na schemacie racjonalności i kalkulacji zysków, stosowanym w popularnych barach szybkiej obsługi. Jak jednak Ritzer wykazuje, zaproponowany system można stosować także do innych instytucji, w tym szkolnictwa wyższego. Efektywność, kalkulacyjność, przewidywalność i manipulacja to czynniki mające stanowić klucz do sukcesu, choć jeśli chodzi o podmiotowe wykorzystanie studiowania, najbardziej adekwatne wydają się być dwa pierwsze. Efektywność wyższego wykształcenia przejawiać się może w wypełnianiu białej przestrzeni CV. W tym punkcie technika jest dowolna – do studenta należy wybór, czy więcej miejsca przeznaczyć na rubrykę „wykształcenie”, to znaczy specjalizować się w zdobywaniu certyfikatów kończących kursy, szkolenia czy warsztaty, w tym także kilka dyplomów ukończonych fakultetów; lub też zainwestować swój czas w praktyki i staże zapewniające część „doświadczenie”; a może przyciągnąć wzrok częścią „zainteresowania” i po prostu pogodzić studia z realizacją hobby. Sposobów jest wiele i wydaje się, że współczesnych studentów nie bez powodu określa się „pokoleniem CV”<sup>7</sup>. Podobnie można interpretować kalkulacyjność – jako przeliczanie każdej pozycji w CV na punkty i zestawianie na zasadzie bilansu zysków i strat, typowego dla ekonomicznych modeli działania. Wszystkie te warunki przemawiają za tym, że obecnie okres studiów wyższych charakteryzuje się raczej pragmatyzmem niż zainteresowaniami<sup>8</sup>. Wpływać on może z doświadczeń socjalizacji wtórnej (odbywającej się na poziomie szkoły średniej), przebiegającej w warunkach wzrastającego bezrobocia i płac nieproporcjonalnych do kwalifikacji pracowników, które wytworzyły u młodych ludzi aspirację do pracy na bardziej cenionym stanowisku.

Inwestowanie w siebie jest bardzo efektywnym sposobem zadbania o własną przyszłość i unikanie porażek, gdyż „współcześni studenci są pod społeczną presją obowiązku pochlebnej autoprezentacji”<sup>9</sup>. Nauka jest dla nich niezmiennie od lat

<sup>5</sup> K. Denek, op.cit., s. 112–113.

<sup>6</sup> G. Ritzer, *McDonalldyzacja społeczeństwa*, Warszawa 1997.

<sup>7</sup> I. Dominik, *Pokolenie CV*, „Newsweek” 2006, nr 44.

<sup>8</sup> R. Góralska, *Studenci uniwersytetu końca XX wieku*, Toruń 2003, s. 8.

<sup>9</sup> E. Trubiłowicz, *Studenci i ich świat – od stanu wojennego do Unii Europejskiej*, Lublin 2006, s. 165.

bardzo ważna, ale świadomość narastającej konkurencji zmusza do zadbania o przyszłe wypłaty poprzez zwiększanie swoich zasobów i budowanie przewagi nad konkurencją. Wszystko to prowadzi do wniosku, że studia wyższe coraz bardziej zaczynają przypominać grę, w której główną wygraną jest praca. Na ile pojęcie takie jest odzwierciedleniem rzeczywistości? Postaram się wykazać, że są wszelkie podstawy do przyjętego przeze mnie stanowiska.

### 3. Przydatność teorii gier

Teoria gier jest matematyczną teorią podejmowania decyzji w sytuacji konfliktu lub częściowego konfliktu interesów. Rozpatrywana jest w niej rzeczywistość z perspektywy osób zaangażowanych w działanie, które dokonując analizy macierzy wypłat lub przeprowadzając rachunek zysków i strat, wybierają działanie najbardziej dla siebie korzystne. Ścieżka zachowań, jaką gracze wybierają, nosi nazwę strategii, a pojedynczy wybór to decyzje, które powinny być maksymalnie dla nich użyteczne. Ze względu na swój racjonalny charakter teoria gier znalazła zastosowanie w ekonomii, gdzie kilkakrotnie uhonorowane zostało to Nagrodą Nobla, jednak stopniowo znajduje też swoje miejsce w naukach społecznych, a nawet, w wydawać by się mogło odległej, biologii<sup>10</sup>. Przede wszystkim jednak, przez swoje matematyczne, pozasocjologiczne korzenie, wydaje się być ciekawą perspektywą analizowania zjawisk rzetelnie opisanych przez nauki społeczne.

Przyjmując ekonomiczny punkt widzenia poprzez usytuowanie uniwersytetu wśród przedsiębiorstw działających w warunkach wolnego rynku oraz kumulując efekty umasowienia szkolnictwa wyższego, konkurencji międzyuczelnianej i ich skutków w postaci coraz bardziej zrjonalizowanego podejścia słuchaczy do studiowania, możemy przenieść model konkurencji również do grona studentów. Sytuację taką wymusza rosnąca ilość absolwentów szkół wyższych, powodując pośrednio wzrost wymagań pracodawców w stosunku do przyszłych pracowników, a tym samym wprowadzając rywalizację już wśród studentów. Obecnie duży jest również nacisk na potrzebę elastyczności i tak zwane „miękkie umiejętności”, takie jak przekwalifikowanie się czy zdolność szybkiego uczenia się – zjawisko nie rozpowszechnione jeszcze kilkanaście lat temu. Możemy więc przypuszczać, że okres studiów to, co prawda, wciąż jeszcze przedłużone moratorium na eksperymenty młodości, ale też czas, w którym należy zaplanować swoją karierę zawodową. Za-

---

<sup>10</sup> P.D. Straffin, *Teoria gier*, Warszawa 2001; M. Malawski, A. Wieczorek, H. Sosnowska, *Konkurencja i kooperacja. Teoria gier w ekonomii i naukach społecznych*, Warszawa 1997.

planować, ponieważ ciężko jest przewidzieć, co spotkać może świeżo upieczonego absolwenta. Perspektywa taka, nieznaną kilkadziesiąt czy kilkanaście lat temu ze względu na mniejszą liczbę studentów i pewność możliwości ścisłego połączenia ścieżki edukacyjnej z drogą zawodową, obecnie odchodzi w zapomnienie. W miejscach dążenia do uzyskiwania jak najlepszych wyników mówi się o „wyścigu szczurów”, zdobywanie doświadczenia określa się powszechnie „budowaniem CV”. Z kolei praca zawodowa to kariera, którą należy zaplanować, biorąc chociażby udział w konkursach typu „Grasz o staż”, który już samą nazwą nawiązuje do terminologii teorii gier.

Projekt kariery powinien być przemyślany, zgodnie z zasadą racjonalności, która każe unikać zachowań nie przynoszących zysków i skoncentrować się na tych dających różnego rodzaju beneficja. O ile kilkanaście lat temu studia uznawane były przede wszystkim za rynek matrymonialny i na to pole kierowana była większość wysiłków młodych ludzi, od kilku lat zauważyć można, że terminologia ekonomiczna pozostała, jednak metafora rynku odnosi się bardziej do sfery pracy niż życia rodzinnego. Jednym słowem, już w czasie studiów student powinien „znaleźć” pracę, czyli przyjąć strategię, która pozwoli mu świadomie zbudować CV, robiące jak najlepsze wrażenie na przyszłym pracodawcy i umożliwi zrobienie kariery.

Zjawiskiem stosunkowo nowym, a doskonale wpisującym się w projekt planowania kariery i budowania strategii umożliwiającej jej realizację, jest działalność Biur Karier znajdujących się przy uczelniach. W zakresie świadczonych usług znajduje się nie tylko dostęp do aktualnej bazy ofert praktyk i pracy, z której w ubiegłym roku skorzystało w toruńskim oddziale 13 578 osób, ale też przez cały rok odbywają się setki indywidualnych rozmów z doradcami<sup>11</sup>. Aby przybliżyć studentom rynek pracy Biura organizują także spotkania z przedstawicielami firm oraz Targi Pracy, na których rozmowa z „żywym” pracodawcą ma pokazać możliwości czekające na najbardziej aktywnych zbieraczy wpisów do CV.

#### 4. Próba operacjonalizacji zagadnienia

W postaci idealnej student to uczestnik wieloosobowej gry o pracę o sumie niezerowej, czyli takiej, której „wyплаты nie sumują się do zera”<sup>12</sup>, co oznacza, że wszyscy gracze mogą mieć dodatnie wypłaty. Gracz w czasie tej niełatwej rozgryw-

<sup>11</sup> Biuro Karier UMK, *Trochę statystyki z 2006 roku* [online, dostęp: 26.10.2007]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.biurokarier.umk.pl/biuro/statystyki/>

<sup>12</sup> P.D. Straffin, op.cit, s. 83.

ki, w której wygraną jest dobra praca po ukończeniu studiów, z powodu zróżnicowania stanowisk i zarobków dostępnych na rynku pracy konkuruje z innymi studentami. Czyniąc starania o wygraną z konkurencją, może mieć większą lub mniejszą świadomość gry, w której uczestniczy, co nie eliminuje go jednak jako jej uczestnika. W zależności natomiast od tego, jak do powyższego zagadnienia podchodzi, jego utożsamianie studiów z grą o pracę może przyjmować różny rozmiar, a wybór strategii dokonuje się bardziej lub mniej świadomie.

Gra jest o sumie niezerowej, ponieważ pula nagród nie jest ograniczona, a wygrana jednego absolwenta nie musi oznaczać całkowitej porażki innego – przegrany może wybierać w szerokiej ofercie nagród pocieszenia. Mechanizm rywalizacji, będący przecież nieodłącznym elementem gry, podkreślony jest mniej lub bardziej świadomym wyborem strategii, czyli ścieżki prowadzącej do jak najwyższej wygranej. Ponieważ gra ta ma sumę niezerową, może okazać się, że wszystkie strategie, czyli przyjęte sposoby postępowania, zapewniają wygraną, żadna nie doprowadzi do całkowitej porażki. Jednak przyjmując pewne strategie, można wygrać więcej niż inni, dlatego racjonalnie jest być świadomym istnienia gry, aby móc skutecznie analizować postępowanie konkurencji i móc w przemyślany sposób kierować swoimi decyzjami.

Wybór określonej strategii może być ponadto o tyle łatwiejszy, że gra studentów ma postać pełnej informacji, co w tym przypadku oznacza, że decyzje podejmowane przez konkurencję nie są tajne i niedostępne. Możliwe jest także obserwowanie trendów występujących na rynku pracy oraz w szkolnictwie wyższym i dostosowywanie swojej strategii do panujących warunków.

Tak więc w ramach określonego sposobu postępowania są dostępne decyzje, czyli wybór możliwości w konkretnej sytuacji. Jednak podjęcie konkretnej decyzji, podobnie jak przyjęcie strategii, nie powinno być przypadkowe, a wiąże się z analizą zysków i strat, na podstawie której można dokonać optymalnego wyboru. Zyskami nazywa się możliwe korzyści wynikające z podjętej decyzji, natomiast straty to koszty, jakie będzie należało ponieść na rzecz realizowanej strategii. Koszty te mogą mieć o tyle pozytywny charakter, że przyjmą formę inwestycji, czyli krótkoterminowy wydatek może być opłacalny ze względu na odroczenie, a być może nawet późniejsze pomnożenie nagrody. Przez zysk z kolei rozumiem przede wszystkim możliwość podjęcia atrakcyjnej pracy po ukończeniu studiów, ale również dobrze w oczach studentów może on przyjmować inne formy, takie jak zdobywanie doświadczenia, realizacja własnych zainteresowań czy pasji, możliwość poznawania nowych osób, podróżowania, zabawy czy odpoczynku. Wracając do koncepcji Ritzera, okazuje się, że każde z tych zajęć może być funkcjonalnym wypełnieniem CV, stanowiącego przecież ważny zasób gracza. Jak więc wybrnąć

z problemów podjęcia decyzji co do konkretnej strategii, skoro każdą można coś osiągnąć? I na to pytanie teoria gier udziela odpowiedzi, biorąc pod uwagę znaczenie preferencji gracza.

## 5. Teoria użyteczności

Naprzeciw zapotrzebowaniu na indywidualizm wychodzi teoria użyteczności, będąca nieodłącznym elementem teorii gier. Mówi ona, że pewne zdarzenia mogą być odczytywane jako zysk dla jednych, podczas gdy dla innych są kosztem. Zwraca się więc tu także uwagę na osobiste preferencje, którymi gracze mogą się między sobą znacznie różnić, co jest typowe zwłaszcza dla gier o sumie niezerowej. Zerojedynkowe wygrane, charakteryzujące gry o sumie zerowej, przewidują tylko jedną nagrodę dla jednego gracza – bez względu na to kto wygra, główna nagroda jest taka sama. Natomiast gry o sumie niezerowej przedstawiają cały wachlarz możliwości, dzięki czemu wszyscy lub większość graczy może czuć się usatysfakcjonowana swoimi rezultatami gry. Ponadto, gry wieloosobowe są też najbardziej skomplikowanym schematem podejmowania decyzji (najlepiej opracowane zostały gry dwuosobowe o sumie zerowej, takie jak słynny Dylemat Więźnia), dlatego trudno w nich o jeden optymalny wynik. Stąd też możliwość usatysfakcjonowania wielu, jeśli nie wszystkich graczy. Być może ta ostatnia uwaga tłumaczy fakt, że analizowanie studiowania w kategoriach strategii i konkurencji nie jest tak powszechne, gdyż warunki tej gry nie zakładają ścisłego podziału na wygranych i przegranych. Za tym argumentem przemawia także wielość motywacji do podejmowania trudu uzyskania tytułu magistra<sup>13</sup>, wśród których nie zawsze na pierwszym miejscu są większe możliwości ciekawej pracy, dzięki czemu udaje się wytworzyć nagrody o różnicowanym charakterze, a co za tym idzie – różnorodność preferencji co do strategii.

Patrząc z perspektywy analizy zysków i strat oraz biorąc pod uwagę teorię użyteczności, poświęcenie wolnego czasu na rzecz praktyk może zaowocować w przyszłości lepiej płatną pracą, która umożliwi dłuższy urlop i atrakcyjniejsze formy wypoczynku. Może też się zdarzyć sytuacja odwrotna, w której zamiast skupić się na kursach, które zapewnić mogłyby lepsze warunki pracy, student podejmuje pracę dającą przede wszystkim doraźne korzyści finansowe, a krótkoterminowe efekty nie są dobrą inwestycją, choć z drugiej strony można też w ten sposób nawiązać kontakty, których utrzymywanie okaże się cenne w przyszłości. Znajdą się

---

<sup>13</sup> R. Górska, op.cit.



też pewnie tacy gracze, którzy czas wolny i studencką zabawę cenić będą bardziej niż pracę w „białym kołnierzyku” i obce będą im powyższe postawy. W tym miejscu można dostrzec, jak ogromne znaczenie ma czynnik indywidualnych potrzeb i preferencji.

\* \* \*

Teoria gier jest koncepcją mogącą pomóc w zrozumieniu zachowań studentów zdobywających wiedzę w warunkach masowego kształcenia i broniących się przed inflacją nie tylko własnego dyplomu, ale także zmniejszeniem prestiżu przypisanego niegdyś absolwentom wyższych uczelni. Zawarte powyżej analizy mają wprawdzie jedynie postać hipotez, lecz sądzę, że możliwość empirycznego ich sprawdzenia przyniosłaby pozytywną weryfikację.

Za szczególnie płodne poznawczo w tym przypadku uważam badanie studentów za pomocą zogniskowanych wywiadów grupowych, które dają możliwość interakcji pomiędzy podmiotami w czasie rozmowy, co może być pomocne przy obserwowaniu procesów dotyczących całej kohorty wiekowej. Forma taka pozwala nie tylko na wyrażanie opinii na temat danego zjawiska, ale też na ustosunkowanie się do wypowiedzi innych uczestników wywiadu w trakcie jego trwania, co jest cenne zwłaszcza w przypadku różnorodności zdań. Dzięki takiemu badaniu można by dowiedzieć się jakich nagród i zysków studenci oczekują od własnego wykształcenia i uczelni, co zaś uważają za największe koszty. Zarysowane w ten sposób preferencje graczy mogłyby stworzyć obraz strategii dominujących, czyli takich, które pozwalają uzyskać możliwie najlepsze nagrody przy określonych założeniach.

## LITERATURA:

- Biuro Karier UMK, *Trochę statystyki z 2006 roku* [online, dostęp: 26.10.2007]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.biurokarier.umk.pl/biuro/statystyki/>
- Chrościcki T., Misiak M., *Szkolnictwo wyższe w Polsce*, „Makroekonomia” [online] 2005, nr 12 (180) [dostęp: 26.10.2007]. Dostępny w World Wide Web: [http://www.rk.pl/zaiawka-nrk-pdt71205/makro 1.pdf](http://www.rk.pl/zaiawka-nrk-pdt71205/makro%201.pdf)
- Denek K., *O nowy kształt edukacji*, Toruń 1998.
- Dominik I., *Pokolenie CV*, „Newsweek” 2006, nr 44.
- Górska R., *Studenci uniwersytetu końca XX wieku*, Toruń 2003.
- Malawski M., Wieczorek A., Sosnowska H., *Konkurencja i kooperacja. Teoria gier w ekonomii i naukach społecznych*, Warszawa 1997.

Ritzer G., *McDonaldyzacja społeczeństwa*, Warszawa 1997.

Straffin P.D., *Teoria gier*, Warszawa 2001.

Sztanderska U., *Kształcenie a wymagania rynku*, „Nowe Życie Gospodarcze” [online] 2005, nr 5 [dostęp: 26.10.2007]. Dostępny w World Wide Web: [http://www.semforum.org.pl/Semforum/pliki/nowe\\_zycie\\_gosp-5-2005.pdf](http://www.semforum.org.pl/Semforum/pliki/nowe_zycie_gosp-5-2005.pdf)

Trubiłowicz E., *Studenci i ich świat – od stanu wojennego do Unii Europejskiej*, Lublin 2006.

Wójcicka M., Wnuk-Lipińska E., *Uniwersytet w warunkach kształcenia masowego*, „Nauka i Szkolnictwo Wyższe” 1997, nr 10.

## SUMMARY

Nowadays, when the concept of higher education as an enterprise is increasing in popularity and the master's degree is more available and common than before, it is correct to speak of a student not only as a customer, but also as a player. The analysis undertaken in this text has a theoretical character. It is an attempt to indicate, on the basis of the processes possible to observe, that the introduced rationalised approach to both higher education and a student of a Polish university, college, or an academy is legitimate and that change, not only quantitative, but also qualitative, is being effectuated in the Polish higher education.