



OLGA KŁOSIEWICZ

W CHOWANEGO Z ROZUMEM.

GRY I ZABAWY,

KTÓRE ZMIENIŁY FILOZOFIĘ

ZABAWA I GRA W POLSZCZYŹNIE NIE SĄ SYNONIMAMI –
RZADKO UŻYWA SIĘ ICH ZAMIENNIE, PONIEWAŻ NIE POZ-
WALA NA TO FRAZEOLOGIA. GRY NA INSTRUMENTACH MU-
ZYCZNYCH, ZESPOŁOWYCH GIER SPORTOWYCH ANI TYCH
PLANSZOWYCH, KARCIANYCH I STRATEGICZNYCH NIE NAZY-
WAMY ZABAWAMI, NATOMIAST TAŃCÓW, KARNAWAŁOWEJ
MASKARADY CZY STAWIANIA BABEK I ZAMKÓW Z PIASKU
NIE SPOSÓB OKREŚLIĆ MIANEM GRY. W ANGIELSKIM GRA
NA INSTRUMENCIE NIE MOŻE BYĆ OKREŚLONA JAKO GAME,
A W NIEMIECKIM I FRANCUSKIM ZABAWĘ I GRĘ OKREŚLA
JEDNO SŁOWO (ODPOWIEDNIO: SPIEL I JEU).

Aby odróżnić grę od zabawy, francuski filozof i etnolog Roger Caillois wprowadza określenia *paidia* i *ludus*¹. Oba terminy opisują pewien typ aktywności, połączony najczęściej ze sposobem spędzania wolnego czasu, bezinteresowny i dobrowolny, wydzielony z reszty codziennego życia. *Paidia* określa czynności nieorganizowane, rodzaj pogodnego zamieszania, polegający na spontanicznym okazywaniu radości, jak podskoki czy huśtanie, podczas gdy *ludus* posługuje się ustalonym systemem reguł, jak przykładowo szachy i football.

Między *paidia* a *ludus* nie ma więc wyraźnej granicy, rozróżnienie służy raczej wskazaniu pewnej tendencji do wprowadzania ładu w żywiołowość zabawy: *Jest to rosnąca potrzeba podporządkowania spontaniczności pewnym konwencjom arbitralnym, nie znoszącym sprzeciwu i z założenia niedogodnym: potrzeba przeciwstawienia się owej spontaniczności poprzez mnożenie przeszkód, które coraz bardziej utrudniają osiągnięcie pożądanego celu. Cel ten nadal nie ma charakteru utylitarneho, aczkolwiek wymaga coraz więcej wysiłku cierpliwości, zręczności, pomysłowości*². Czynnikiem wyznaczającymi *ludus* są więc ustalone zasady i wyznaczony cel.

W obrębie obu Caillois wyróżnia podstawowe kategorie: *ilinx*, *mimicry*, *alea* i *agon*. *Paidia* kojarzy się bardziej z czynnością dziecięcą, w odróżnieniu od gier hazardowych, które wymagają zarówno psychicznej dojrzałości, jak i pełnoletności. Do zabaw dziecięcych nie sposób jednak zaliczyć karnawałów, masowych imprez i sportów ekstremalnych, wyróżnionych przez Rogera Caillois jako wywołujące stan oszołomienia (*ilinx*). Drobne, przyjemne zaburzenia pracy błędnika są charakterystyczne dla wielu dziecięcych zabaw od kołysania przez opiekunów po kręcenie się w kółko, huśtawki i karuzele w wesołych miasteczkach. Jednak zabawy, które zakładają zmianę stanu świadomości za pomocą substancji psycho-czynnych lub gwałtownego skoku adrenaliny, a czasem nawet intensywnych doznań zmysłowych w rodzaju rozkoszy lub bólu, trudno uznać za odpowiednie dla dzieci.

Caillois podaje szereg cech, które wyróżniają zabawę spośród innych czynności. Przede wszystkim jest to działanie, w którym udział zależy wyłącznie od dobrej woli uczestników. Motywuje ją więc przyjemność, a jakiegokolwiek przymus jest wykluczony. W przeciwnym razie staje się zabawą czymś kosztem, jak w przypadku rzymskich igrzysk amfiteatral-

nych (*ludi gladiatorii*). Po drugie, każda zabawa stanowi zamkniętą całość, rozgrywaną się we własnej przestrzeni, starannie oddzielonej od reszty codziennego życia – może to być miejsce rzeczywiste: plac, boisko, remiza lub rzeczywistość wyobrażona. Posiada też określone ramy czasowe, które wyrwywają ją z codziennej rutyny. Ograniczenia te bywają przestrzegane bardzo restrykcyjnie, przykładowo wyrzucenie piłki poza boisko (*out*) przerywa grę i niesie ze sobą określone konsekwencje dla graczy. Niektóre zabawy, jak mecz piłkarski, można przedłużyć decyzją sędziego wedle precyzyjnych wytycznych, niektórych, jak karnawał, wydłużyć nie sposób.

Zarówno zabawa jak i gra zawierają według Caillois element niespodzianki, gdyż nie sposób przewidzieć ich przebiegu ani ostatecznego wyniku. Dzięki temu przewidywanie rezultatów gier sportowych stanowi podstawę osobnej gry losowo-hazardowej w typie *alea* (zakłady bukmacherskie). Losowanie uznaje się za bezstronną metodę doboru przeciwników lub drużyn w zawodach oraz zwyczajowy sposób decydowania, która strona rozpocznie grę.

Wiele gier i zabaw wywodzi się z czynności uświęconych i łączyło się pierwotnie z przewidywaniem przyszłości. Działania oparte na współzawodnictwie (*agon*), polegające na wyłonieniu zwycięzcy, przykładowo pojedynki rycerskie, były zdaniem się na sąd boży, służyły więc ustalaniu prawdy i wymierzaniu sprawiedliwości. Praktyki wróżbiarskie i sposoby zasięgania wyroczni, utraciwszy świętą aurę, stały się zabawami związanymi z przypadkiem i losem (*alea*), jak gra w kości oraz liczne gry planszowe wykorzystujące rzut kostką. Caillois wskazuje, że w grach i zabawach losowych uczestnicy mają początkowo identyczne szanse, nie polegają na swoich talentach i umiejętnościach, ale zdają się na ślepy los. Można jednak odnieść wrażenie, że czasem próbują oni wpłynąć na bieg wydarzeń za pomocą fizycznej sprawności (sąd boży) bądź inteligencji i sprytu. Uczestnicy loterii nie ustają w poszukiwaniu skutecznego „systemu”. Podobnie gry karciane łączą element losowy (rozdzianie, dobieranie) z doświadczeniem, strategią, a nawet psychiczną manipulacją (blef), nie wspominając o najwymyślniejszych oszustwach.

Przedstawienia bitew czy innych spektakularnych wydarzeń z przeszłości stanowią przykład zabawy jako naśladowania (*mimicry*) i polegają na odgrywaniu jakiejś roli. Przekonujące udawanie kogoś innego, czyli

wierność przedstawienia, jest w tym przypadku najistotniejszą zasadą. Niewątpliwie najciekawsze są jednak przypadki, gdy przyjemność imitowania ustępuje radości współzawodnictwa, przykładowo w insceniżacjach historycznych: uczestnicy odgrywający pokonanego wroga nie chcą się poddać i odnoszą zwycięstwo sprzeczne z prawdą historyczną, ku niewątpliwiej uciechu swojej i widzów. Dziecięce zabawy często łączą naśladowanie z elementami współzawodnictwa, przykładowo w zabawach w wojnę, Indian, policjantów i złodziei. Zabawa w przebieranki czy „w lekarza” bywa pretekstem do doświadczenia innych przyjemności niż te wynikające wyłącznie z naśladowania.

Kategorie zabawy wyróżnione przez Caillois należy traktować jako rodzaj Weberowskich typów idealnych – rzadko występują w formie czystej, ponieważ z trudem mieszczą się w kategoryzacjach opisujących inne czynności życiowe: nie są po prostu naśladownictwem, współzawodnictwem, zdaniem na los lub oszołomieniem, choć niewątpliwie posługują się elementami tych praktyk. Często łączą się ze sobą w przeróżnych konfiguracjach, choć można wskazać typy wykluczające się i występujące najczęściej wspólnie. Związki *agon-ilinx* oraz *mimicry-alea* Caillois uznaje za zakazane, pisze: [...] *oszołomienie nie mogłoby iść w parze z ujętym w reguły współzawodnictwem. Bezwład, będący skutkiem oszołomienia lub wywołany w innych wypadkach ślepą furią stanowi przeciwieństwo kontrolowanego wysiłku. [...] Podobnie naśladowanie i zdawanie się na los pozostają w jawnej sprzeczności. W istocie radzenie się losu wyklucza wszelki podstęp*⁵.

Dwa inne związki: *ilinx-mimicry* i *alea-agon* uznaje za zasadnicze dla pewnych typów kultury. Pierwsze wiąże się z wyłączeniem świadomości (jej utratą lub rozdwojeniem w udawanej roli), a drugie, przeciwnie, posługują się matematyczną kalkulacją, poczuciem sprawiedliwości i wolą pokonywania oporu, czy to w postaci świata zewnętrznego, czy własnych słabości. *Agon* i *alea* rządzą się regułami, należą do świata rozumu, podczas gdy oszołomienie i naśladownictwo, powiązane z dziedziną *sacrum*, unoszą w świat rojeń i fantazji. Caillois stawia ważną diagnozę kulturową: *świat maski i uniesienia ustępuje światu zasługi i losu*⁴ – rozwój kultury uprzywilejowuje rozum, wolę, kalkulację zarówno w codziennym życiu jak i w sposobach spędzania wolnego czasu. Choć autor *Żywiołu i ładu* wskazuje cywilizacje jego zdaniem bardziej sprzyjające oszołomieniu lub

rozsądkowi, najwyraźniejsza wydaje się tendencja przemian dziejowych. W starożytności przeważa *ilinx-mimicry*, a nowoczesność, ze swoją fascynacją rozumem i ideą postępu, wybiera sojusz *agon-alea*. Ocenę taką stawia wielu badaczy zajmujących się badaniem nowoczesnych społeczeństw, począwszy od Nietzschego, na którego dionizyjskości i apollińskości Caillois wydaje się wzorować swoją dychotomię żywiołu i ładu, po Webera z jego tezą o odczarowaniu świata oraz Horkeimera i Adorna, mówiących o demityzacji na korzyść racjonalności instrumentalnej.

Zdaniem Caillois świat gier i zabaw rządzony jest coraz silniej przez konwencje i reguły, których przestrzeganie jest warunkiem koniecznym uczestnictwa. Sojusz *mimicry-ilinx* zostaje rozbity, aby rozdzielić i ujarzmić ich niebezpieczne moce. *Obecnie występują one tylko i jedynie z osobna, zubożale i wyizolowane w świecie, który je odrzuca i który zresztą prosperuje o tyle tylko, o ile potrafi je poskromić lub oszukać ich gwałtowność⁵.*

Czy system zasad staje się niezbędny w grach zbiorowych, kiedy musimy komunikować się z innymi graczami lub negocjować warunki, a zabawa polega na wymyślaniu własnych fantazyjnych porządków, których nie musimy z nikim ustalać, dopóki nie zechcemy ich włączyć do naszego świata lub dzielić czyichś fantazji? Jednak w odniesieniu do życia codziennego zabawa polega często na łamaniu ustalonych zasad: ograniczenia fizycznego świata można przełamać dzięki fantazji, a społeczne i obyczajowe zakazy i nakazy dzięki „alternatywnym” zbiorom reguł lub wywracaniu istniejących na opak.

Zabawa twórcza, *grająca* regułami, stanowiąca źródło znaczeń i dająca impuls do rozwoju kultury, będzie zasadniczym tematem tych rozważań.

PRZEPIS NA ZABAWĘ PRZEPISEM NA NADCZŁOWIEKA

Heraklit pisał: *Życie jest dzieckiem rzucającym kości. Królestwo jest w ręku dziecka⁶*. Friedrich Nietzsche powrócił do tej metafory opisując swojego nadczłowieka właśnie jako dziecko. Powodem były nie tylko zwyczajowo przypisywane dziecku cechy, jak skłonność do fantazjowania i brak jakiegokolwiek rutyny, ale przede wszystkim umiejętność twórczej zabawy.

Dziecko jest dosłownie i w przenośni nowym człowiekiem, nieskażonym przez żaden narzucony światopogląd czy system wartości. Jako potomek ludzi jest dzieckiem kreacją nowego życia, owocem namiętności i woli tworzenia. To początek, *tabula rasa*, stan przedgrzesznej szczęśliwości, gdyż jego niewinność wynika z braku zaszczerpionych zasad. Nietzsche pisze: *Niewinnością jest dziecko i zapomnieniem, rozpoczynaniem od nowa, zabawą, kołem, które toczy się samo z siebie, pierwszym poruszeniem, mówieniem świętego 'tak'*⁷. To powrót do tego, co umknęło nieodwracalnie Świętemu Pawłowi: *Gdy byłem dzieckiem, mówiłem jak dziecko, czułem jak dziecko, myślałem jak dziecko. Kiedy zaś stałem się mężem, wyzbyłem się tego, co dziecięce*⁸. W opozycji do apostoła Nietzsche uważał, że w prawdziwym mężczyźnie powinno być ukryte dziecko. Dzięki temu może nie traktować poważnie tradycyjnych systemów wiedzy i wartości i bawić się nimi. Nadczłowiek, jak dziecko, to istota nie skażona hierarchią wartości, poza dobrem i złem, amoralna.

Prostota, szczerłość i wyobraźnia dziecka sprawiają, że występuje ono jako nauczyciel mędrców łamiący myślowe schematy i wprowadzający zaskakujący punkt widzenia do skostniałych, rutynowych praw i wywodów. Wszystko, co go otacza, służy mu do zabawy. Nieograniczona imaginacja i ciekawość pozwalają mu dowolnie zmieniać znaczenia, konfiguracje i zastosowania przedmiotów, jest więc naturalnym demiurgiem, swobodnie stwarzającym i niszczącym swe światy. Uosabia kreatywność, zachwyty nad światem i otwartość wobec wszystkiego, co nowe i nieznanne.

Mocą nadczłowieka jest więc tworzenie znaczeń i wartości, a metodą – zabawa. To tylko metafora, czy też zabawa dziecka rzeczywiście może być źródłem nowych sensów? Innymi słowy, jaki jest mechanizm tworzenia nowych sensów przez nadczłowieka?

Myślenie dziecka, które w po raz pierwszy ujrzanym odkurzaczu potrafi dostrzec zarówno smoka jak i samochód, wyjaśnić można za pomocą mechanizmu katachrezy inopijnej, czyli identyfikacji tego, co nieznanne za pomocą tego, co znane. To funkcja identyfikacyjno-adaptacyjna, przydatna, gdy mamy do czynienia z czymś zaskakującym – niespodzianką.

Opisywany przez Lévi-Straussa *bricolage*, rozumiany jako szczególna cecha myślenia mitycznego, to przypadek katachrezy, polegający na

przystosowaniu istniejących narzędzi do nowych funkcji i twórczym wykorzystywaniu istniejących środków do ogarniania nowych aspektów rzeczywistości.

Bricolage to technika zestawiania ze sobą różnych elementów, które akurat znalazły się „pod ręką” lub w „pamięci” i składania ich w całość, jak majsterkowicz. *Bricoleur* posługuje się łatwo dostępnymi, gotowymi, napotkanymi w swoim otoczeniu elementami i wykorzystuje je do własnych celów, by nadać im znaczenie inne niż to, jakie wynikało z ich pierwotnego przeznaczenia; nie wytwarza narzędzi od początku ze względu na zamierzony cel, jak naukowiec lub inżynier. Zachowuje się jak zbieracz, który składa i przestawia elementy układanki, przez co nadaje im i swojej pracy nowy sens. Za Boasem Lévi-Strauss dodaje, że przeznaczeniem mitologicznych wszechświatów jest ich destrukcja, by z ich pozostałości natychmiast powstały nowe układy. *Bricoleur nie ogranicza się do działań i dokonań: „rozmawia” on nie tylko z rzeczami, [...] lecz i przy pomocy rzeczy: mówi o swym charakterze i życiu poprzez wybór wśród ograniczonych możliwości. Nigdy nie spełniając swoich zamierzeń, bricoleur wkłada w nie zawsze coś z siebie⁹* – pisze.

Podobnie Nietzscheański nadczłowiek tworzy wartości. Odrzuca zarówno objawienie religijne, jak i racjonalne reguły działania i dokonuje myślowego *recyclingu*: manipuluje obrazami swojej kultury, zbiera i zlepia resztki i nadaje im nową wartość, jedne gloryfikując, inne stawiając pod znakiem zapytania. Katachreza jest więc perspektywą aktywnego, twórczego podmiotu „grającego” istniejącymi przedstawieniami w kulturze.

Współcześnie można kategorie *bicolage’u* i katachrezy określić jako umiejętność przyswajania tego, co nowe, obce i niezrozumiałe przez przemianę istniejącego systemu symbolicznego. Nie chodzi o znalezienie wspólnej zasady działania, przyczyny czy okoliczności, jak w myśleniu racjonalnym, ale o onomastyczne utożsamienie obiektów, w którym nazwa pełni funkcje performatywne, sprawcze. Nie jest to adekwatne dopasowanie nazwy do obiektu, nie pojawia się więc problem zgodności z rzeczywistością, ale forma przemocy werbalnej lub symbolicznej – przezwycięzanie lub oswajanie obcości. Polega na odrzuceniu ustabilizowanych konwencji semantycznych i referencji na rzecz wyobraźni, nieskrępowanej twórczości, budowania nie tyle wspólnego obrazu świata, co indywidualnego przekształcania rzeczywistości.

DOWCIP I AKCJA**ZABAWA JAKO GENEROWANIE SENSU**

Zdaniem badaczy takich jak Johan Huizinga, Michał Bachtin czy Giorgio Agamben, zabawa pełni w kulturze funkcję rezerwuaru znaczeń. Według Huizingi zabawa to szczególne działanie: ma sens, choć nie jest rozumne, przez co potwierdza ponadlogiczny charakter ludzkiej egzystencji.

Dla Huizingi zabawa jest walką lub urzeczywistnieniem pozornym, czyli przedstawianiem lub wyrażaniem za pomocą obrazu, gestu. Zabawa to działanie swobodne, udawane, które nigdzie nie odsyła, *intermezzo* codziennego życia. Zabawa jest wolnością – jest bezinteresowna, tymczasowa, daje zadowolenie przez samo jej wykonywanie. Zbyteczna z praktycznego punktu widzenia, okazuje się niezbędna ze względu na swój kulturotwórczy potencjał.

Arena, stół gry, zaczarowane koło, świątynia, scena, ekran filmowy, sala sądowa – wszystkie one są z uwagi na formę i funkcję terenami zabawy lub gry, czyli miejscem uświęconym, odgraniczonym, sakralnym, na którym obowiązują szczególne swoiste prawa. Stanowią one tymczasowe światy w świecie zwyczajnym, służąc wykonywaniu zamkniętej w sobie czynności¹⁰ – pisze Huizinga, przekonany, że pod względem formy nie ma różnicy między zabawą a czynnością uświęconą. Zabawa jest również pokrewna sztuce: ma swoisty porządek – ład w rozumieniu estetycznym. Zakłada świadomość wykonywania czynności „na niby” i pełne oddanie jednocześnie, dostosowywanie się do roli i połączenie powagi z uciechą. Zniesiona zostaje granica między wiarą i udawaniem: *Obojętne, czy jest się czarownikiem, czy zaczarowanym – jest się zarazem i wiedzącym, i oszukanym¹¹* – stwierdza Huizinga. Zabawa jest pierwotnym źródłem znaczeń, a takie sensotwórcze sfery działalności człowieka jak religia, nauka i sztuka są pochodnymi zabawy.

Inną koncepcję zabawy przedstawia Giorgio Agamben, choć on również podkreśla jej sensotwórczy potencjał. Według niego zabawa nie poprzedza ani nie wywodzi się ze sfery *sacrum*, lecz wywraca tę sferę na opak. Poświęcanie oznacza przenoszenie rzeczy poza sferę prawa ludzkiego, natomiast profanacja to restytucja, ponowne przekazanie tych rzeczy do swobodnego użytku, jednak w zmienionym znaczeniu. Zabawa to

reutilizacja – przejście od *sacrum* do *profanum*. Potęga gestu sakralnego wiąże mit z rytuałem, który go odtwarza i inscenizuje, zabawa natomiast rozdziera tę jedność: jako *ludus*,¹² czyli gra akcji rozstaje się z mitem, aby zachować jedynie rytuał, a jako *jocus*, (od którego pochodzi ang. *joke*), czyli gra słów – usuwa rytuał i pozwala przetrwać mitowi. *Sacrum* to konsubstancjalna jedność mitu i rytuału, natomiast zabawa to połowiczne wykonanie czynności sakralnej. Zabawa odrywa i wyzwala ludzkość od *sacrum*, nie obalając tej sfery i przywraca użyciu to, co uprzednio poświęcone. Aby wynaleźć nowe zastosowanie, trzeba dezaktywować dawny, uświęcony sposób użycia. Nie jest to sekularyzacja, ale profanacja, czyli poszukiwanie nowych zastosowań, i granie istniejącymi formami rozdziału.

Przykładem zabawy jako profanacji obowiązującego porządku społecznego i religijnego jest karnawał. Według Bachtina, w karnawale słowa i rzeczy zostają wypuszczone spod panowania sensu, logiki i hierarchii językowej – zostaje im nadany inny ton, który zmienia znaczenia. Chwilowe współistnienie słów, wyrażeń i rzeczy, niezależnie od zwykłych warunków semantycznych, odnawia je i ujawnia właściwą im wewnętrzną ambiwalencję, wieloznaczność i możliwości przeobrażenia. Nakładane przez uczestników zabawy maski oznaczają dwoistość, możliwość odmiany dzięki destabilizacji utrwalonej tożsamości, zawieszenie zasad i obowiązujących ról, rozmijanie się ze sobą samym. Plac publiczny, gdzie odbywa się karnawał, stawia w centrum to, co zazwyczaj marginalne. Każde święto jest pierwotną formą kultury, w którym codzienność przekształca się w sztukę, a znaczenia ulegają odnowieniu i przemianie.

Wedle Benjamina kapitalizm to sekularyzacja wiary protestanckiej; to nowa religia obrzędowa, permanentny kult konsumpcji. Agamben podkreśla, że kapitalizm absolutyzuje właściwą religii strukturę oddzielenia, uniemożliwiając profanację, rozumianą jako przywrócenie użycia połączonego z kulturotwórczą przemianą znaczeń. Władza próbuje zawładnąć językiem przez środki masowego przekazu, nie dopuszczając do nowatorskich zastosowań mowy – jest to neutralizowanie profanacyjnego potencjału języka jako czystego środka. Przemianę znaczeń uniemożliwia również skostniały system pojęć nowoczesnej nauki. Wytwarzanie znaczeń

i wartości może odbywać się na różne sposoby – pierwotnie, w micie, religii i nauce, lub wtórnie, przez przemianę istniejących form symbolicznych. Skąd więc rozwijającą się kultura ma czerpać sensy i wartości, skoro tradycja mityczno-religijna i racjonalność zawodzą?

PLAC ZABAW ZAMIAST AGORY

W latach trzydziestych XX wieku Edmund Husserl zdiagnozował kryzys wiedzy, polegający na zwątpieniu w ważność jakichkolwiek norm i ideałów i prowadzący do sceptycyzmu i irracjonalizmu, który paradoksalnie miał swoje korzenie we współczesnej nauce, był wytworem racjonalności. To właśnie *ratio* stało się źródłem irracjonalizmu, więc Husserl zaproponował rozszerzenie badań warunków sensowności i przyjęcie, że struktury subiektywności nie są aprioryczne, ale dane naocznie. Punktem wyjścia filozoficznej refleksji miał stać się *Lebenswelt* rozumiany jako bezpośrednio dostępny strumień arefleksyjnego życia, na którym opierają się i który zakładają wszystkie teorie naukowe.

W naukach społecznych *Lebenswelt* definiowany jest najczęściej jako codzienne doświadczenie i system reguł komunikacyjnych wspólnoty – tak właśnie rozumie świat przeżywany Bernhard Waldenfels, który radykalizował fenomenologię Husserla, czyniąc codzienność podstawą wiedzy. Rozróżnił rutynę, utarty porządek i niezwykłość jako spotęgowanie zwykłego doświadczenia lub odejście od niego¹⁵. Odtwarzanie, powtarzanie i tradycja zostają przeciwstawione tworzeniu, niepowtarzalności i nowości. W ujęciu czasowym jest to konfrontacja dnia powszedniego i święta, w religijnym – *sacrum* i *profanum*, w zsekularyzowanym – pracy oraz czasu wolnego i zabawy. Do niezwykłości zostały zaliczone takie działania sensotwórcze wspólnoty, jak religia i nauka, a wśród nich zabawa, która jest odstępstwem od tego, co codzienne.

W koncepcji Waldenfelsa remedium na kryzys nauk okazuje się dowartościowanie *doxy*, które pozwala na ponowne zakorzenienie w życiu wykorzenionych treści racjonalnych. Świat przeżywany to powtarzalne struktury; wykluczające się, ale niesprzeczne przedpredykatywne ogólności, jak: społeczne formy kontaktu, rytuały kultowe, formy (gry) ję-

zykowe. Zwrócenie się do świata życia to próba uchwycenia myślenia w punkcie rozwoju, który poprzedza płaszczyznę wypracowanych pojęć, gdy ważniejsze od racjonalnych stają się momenty nieracjonalne i procesy praracjonalne. Porządek i racjonalność powstają i przekształcają się w doświadczeniu, a każdorazowy sens jest zakorzeniony w dziejach sensu. Twórcza projekcja w doświadczeniu polega na tym, że stałość sensu nie jest dana ani stała, ale zostaje wynegocjowana, utworzona w procesie działania i komunikacji. Sens musi zostać więc utworzony, zaproponowany i przepracowany, jak każda inna ludzka twórczość, w tym sztuka.

Przypadek, niespodziewane odkrycie, burza mózgów, zabawa dzieci posiadają moc kreacji sensu.

W działaniu doświadczenie niczym nie różni się od wiedzy – dystynkcję taką możemy zdaniem Waldenfelsa wprowadzić dopiero, gdy odróżnimy tworzenie i reprodukcję porządku. Tworzenie porządku powołuje do życia nowe struktury i reguły, w których wypowiada się i czyni coś nowego i w których objawiają się nowe sposoby widzenia, formy życia, techniki, rodzaje wrażliwości – jest to praustanowienie rodzące nowy sens, powstawanie nowych norm. Tam, gdzie powstają nowe porządki, nie można odróżnić wyobraźni i prawdziwego świata, bo oceniałoby się rzeczy wedle nie istniejącego kryterium. W twórczej sytuacji pozór staje się rzeczą samą: nie odwołuje się do żadnej ukrytej istoty czy nadrzędnego prawa. Obraz nie jest już prostym odwzorowaniem przedmiotu, ale zyskuje własne, niezależne znaczenie, tak, jak przykładowo w zabawie dzieci przedmiot staje się innym przedmiotem (katachreza). Jest to punkt, w którym nie można odróżnić *episteme* od *doxy*, a porządek nie jest niewzruszonym fundamentem, ale ulegającą przekształceniom matrycą. Ogólność właściwa doświadczeniu nie tworzy hierarchii, lecz strukturę – żadne doświadczenie nie jest z góry wyróżnione, wyniesione nad inne, żadne też nie posiada własnego, niezależnego znaczenia, lecz korespondując z innymi, wytwarza nowy porządek sensu.

Różnica między *doxą* a *episteme* staje się widoczna dopiero, gdy punktem wyjścia uczynimy reprodukcję pewnego porządku: obiektem namysłu będą kopie postaci i zastosowanie reguł. Trafność to dostosowanie wypowiedzi i działań do pewnego porządku. Nowe nie powstaje w procesie prastworzenia, ale zawsze zawdzięcza coś przeszłości: *Każde tworzenie jest*

także reprodukcją, a każda nowa forma stanowi jakąś „spójną transformację” istniejących już struktur⁴ – pisze Waldenfels. Porządek dyskursu określa warunki prawdziwych i fałszywych wypowiedzi, sam nie będąc ani prawdziwy, ani fałszywy. Praktyczny charakter wiedzy potocznej nie wynika stąd, że zawsze dążymy do konkretnych celów, ale że posługujemy się praktycznymi metodami, procedurami, które same tworzą cele, podobnie jak zabawa jest celem samym w sobie. Gdy same działania tworzą własne struktury, jak zabawa, nie można trzymać się tradycyjnego przyporządkowania środka celowi, mówić o użyteczności. Rozum i porozumienie tworzą się w doświadczeniu i są równie kruche, jak ono – nic nie gwarantuje racjonalności świata ani ludzkiej wspólnoty. Świat przeżywany jest więc pierwotną daną i ostateczną regułą racjonalności.

Husserlowską *epoché*, metodyczne odrealnienie naturalnego świata doświadczenia, należałoby zdaniem Waldenfelsa zastąpić imaginacyjnym uzmiennianiem, które nie ograniczałoby się do uzmienniania stanów faktycznych, ale i struktur. Swobodne przekształcenie w wyobraźni rozpoczynałoby się od spontanicznych zachowań codziennych, a potem odnosiło do struktur myślenia i działania. Myślenie filozoficzne ustanawiałoby własny porządek, a nie kopiowało tego, co dane – filozofia i nauka zostałyby upodobniona do twórczości artystycznej. Niezwykłość nie byłaby traktowana jako wyjątek, ale druga strona tego, co uporządkowane i poddane regułom. To właśnie niezwykłość, rozumiana tutaj jako twórcza wyobraźnia, stałaby się remedium na przekształcenie *doxy* w ortodoksję. Zamiast *logosu* mielibyśmy otwarty zbiór porządków, strzegący niejednoznaczności doświadczenia i jego interpretacji, który Waldenfels nazywa neologizmem *polylog*. Istnieje więc wiele porządków sensu, ponieważ istnieje wiele form komunikacji: różnorodność gier językowych, tak jak różnorodność zabaw.

SZACHY I KREATYWNE PODEJŚCIE DO ZASAD

W *Dociekaniach filozoficznych* Ludwig Wittgenstein wprowadził koncepcję gier językowych (niem. *Sprachspiele*). Pojęcie gry zrywało z obrazkową koncepcją znaczenia i związaną z nią teorią języka jako rachunku, znaną

z *Traktatu logiczno-filozoficznego*, na rzecz znaczenia jako sposobu użycia słowa. Zamiast posiadania obrazów rzeczy w umyśle, które są modelami rzeczywistości, pojawia się termin „gra”, który podkreśla, że mówienie jest działaniem, kierowanym przez odpowiednie reguły. Obraz świata z *Traktatu logiczno-filozoficznego* to zbiór rzeczy opatrzonych podpisami z nazwą, a język to wybór rzeczowników zgromadzonych w słownikach, leksykonach, encyklopediach. Świat *Dociekań* jest rzeczywistością działania, dynamicznym tworem, w którym ważniejsze od opisu stanów rzeczy są funkcje i relacje między nimi, dlatego język obfituje w czasowniki, przysłówki i onomatopeje, a rzeczowników używa w przypadkach zależnych (*chcę! nie! au! cudownie! wody! pomocy! Mamo!*). W skład gry językowej wchodzi nie tylko słowa i zbudowane z nich zgodnie z regułami użycia zdania, ale i gesty wskazujące przedmioty, wpływający na znaczenie kontekst użycia, reguły stosowania wyrazów i trening, czyli nauka zasad. Wittgenstein docenia performatywną moc języka: „*Grą językową*” nazywać też będą całość złożoną z języka i czynności, w które jest on wpleciony¹⁵ – pisze. Nazywanie nie jest wyłącznie mówieniem o rzeczach, czyli opisem rzeczywistości, ale działaniem i zmienianiem świata, gdyż za pomocą słów robimy rzeczy najróżniejsze. Grami mogą być różnorodne zastosowania mowy: obok czynności poważnych, takich jak nadawanie nazw, uczenie się ojczystego języka, rozkazywanie, sprawdzanie hipotez, opisywanie, przekład, proszenie czy modlitwa, pojawiają się takie, które można uznać za rodzaje zabawy: wymyślanie historii, odgrywanie jak w teatrze, śpiew w tanecznym korowodzie, odgadywanie zagadek i opowiadanie dowcipów¹⁶. W słynnej metaforze Wittgenstein porównuje język do szachów: *Pytanie: „Czym właściwie jest słowo?” jest analogiczne do pytania: „Czym jest figura szachowa?”*¹⁷ – przekonuje. Żeby wyjaśnić, czym są szachy, należy opisać reguły gry, a nie fizyczne własności figur. Nie ma znaczenia, z czego wykonana jest figura, a nawet jak wygląda, jeśli tylko jest odróżnialna od innych. Liczy się ruch, jaki można nią wykonać, czyli jej funkcja. Figury nie mają przyrodzonego znaczenia, lecz są jedynie regułami, które nie mogą być uzasadniane przez odniesienie do rzeczywistości. Ruch szachowy to nie tylko przesunięcie figury na szachownicy i określone stany świadomości gracza, ale zespół działań i okoliczności, związanych z rozgrywaniem partii. Podobnie, użycie słowa jest zewsząd otoczone

regułami, które można porównać do drogowskazów: mogą być one spisane lub nie, służyć pomocą w nauce gry lub być narzędziem w samej grze. Uczymy się nie tylko z kodeksów, ale przede wszystkim patrząc, jak grają inni – zdaniem Wittgensteina postronny obserwator potrafi odczytać zasady gry jak prawa przyrody. Cel gry językowej jest, podobnie jak zabawy, wyznaczony przez nią samą, a nie czynniki zewnętrzne. Nie można więc twierdzić odgórnie, że celem języka jest orzekanie prawdy o rzeczywistości – równie dobrze może to być rymowanie, zmyślanie czy awanturowanie się. O znaczeniu słowa nie decyduje żadna wewnętrzna istota języka. Język, podobnie jak gra, nie ma żadnej postaci ogólnej, abstrakcyjnej ani istotowej. Co zatem łączy zjawiska takie jak gry czy języki? Wittgenstein w swoim słynnym: [...] *nie myśl, lecz patrz!*¹⁸ proponuje porzucenie filozoficznych nawyków poszukiwania wspólnej własności wszystkich typów i odmian gier. Zamiast jednej zasady czy wyczerpującej definicji odnajdujemy skomplikowaną siatkę podobieństw, która nie ma wytyczonego zakresu. Mogą to być: pragnienie rozrywki bądź wygranej, współzawodnictwo, posiadana sprawność, łut szczęścia. Powiązania między grami można porównać do skomplikowanych relacji pokrewieństwa w rodzinie. Pojęcie gry jest pojęciem o „rozmytych brzegach”, nieostrym, trzeba je więc uściślać wyliczając przykłady. Egzemplifikacja jest pośrednim sposobem objaśniania z braku lepszego.

Wittgenstein zaznacza, że reguły gry są arbitralne – zmiana reguł prowadzi do zmiany gry. Reguły składniowe określają miejsce danego słowa w zdaniu, podobnie jak reguły w szachach determinują dopuszczalne ruchy danej figury szachowej. Jednak wydaje się, że w grach językowych możliwe jest stwarzanie, a nawet zmiana reguł w trakcie jej trwania. Stwierdzenie to wydawałoby się szokujące w odniesieniu do wszelkich gier towarzyskich, sportowych i hazardowych. W przypadku języka jest jednak konieczne i niezaprzeczone, ponieważ nie możemy przestać używać języka na jakiś czas, żeby go zreformować czy zmodernizować, a następnie „przywrócić użyciu” w udoskonalonej formie. Wszystkie przekształcenia języka odbywają się w codziennym użyciu i z czasem zostają skodyfikowane. Caillois zauważa, że nawet szachy zostały dostosowane do warunków europejskich przez wprowadzenie figury królowej – przedtem grano czterema królami. Zmiany reguł pozwalają rozwijać się języko-

wi, a zmiany praktyk symbolicznych, obyczajów, gier, zabaw i wszystkich innych ludzkich czynności ożywiają kulturę.

Rozumienie gier językowych nie polega na jakimś procesie lub zdarzeniu mentalnym, lecz podobnie jak w *bricolage'u* czy katachrezie jest zdolnością używania (umiejętnością stosowania) istniejących środków do określonych celów. Koncepcja gier językowych Wittgensteina stwarza więc pomost między twórczą zabawą a grą o niezmiennych regułach. Jest to również ważny moment, na który wskazywał Waldenfels – przejścia od tworzenia do reprodukcji porządku, który oddziela doświadczenie codzienne od wiedzy.

Stosunek codzienności do niecodzienności jest wedle Waldenfelsa historyczny, kulturowy. Obecnie codzienność przenika wszystkie dziedziny życia: sztukę, naukę i religię, których powołaniem było przekraczanie codzienności. Poszukiwanie niecodzienności staje się nałogiem – łączy się to ze wzrostem znaczenia kultury masowej, dostarczającej rozrywki w czasie wolnym: przemysłu turystycznego, konsumpcji, pornografii. Podobnej obserwacji dokonuje Giorgio Agamben, dla którego cechą współczesnego świata nie jest po prostu sekularyzacja, ale niemożność profanacji, czyli zanik podziału na to, co niezwykle i powszednie. Jego *Pochwała profanacji* to w istocie postawienie tezy o dojmującej tęsknocie za *sacrum*, która skutkuje codzienną nudą i pociąganiem do sensacji i dewiacji – panaceum na koniec epoki cudów okazuje się w tym ujęciu cudaczność. Sytuacja taka budzi w końcu społeczny sprzeciw – ludzkie wspólnoty zaczynają spontanicznie powracać do zabawy: żyć życiem „na niby”, przyjmować różne role, nakładać maski, by wydzielić własną przestrzeń ze społecznego uniwersum i twórczo w niej działać.

NEOTRYBALIZM, CZYLI ZABAWA W INDIAN W GLOBALNEJ WIOSCE

Michel Maffesoli, francuski socjolog, zauważa, że wzrastającemu umiłowaniu społeczeństwa towarzyszy rozwój małych grup – plemion, powstających niczym mgławica bytów lokalnych wewnątrz masy i różnicujących ją. Zjawisko to Maffesoli nazwał neotrybalizmem. Plemię to

wspólnota emocjonalna, połączona więzami solidarności i proksemii. W odróżnieniu od plemion tradycyjnych czy pierwotnych, współczesne grupy cechuje efemeryczność, zmienny skład i możliwość niezależnego przynależenia do wielu grup jednocześnie, łączy natomiast lokalność, wspólne terytorium realne lub symboliczne i składowa wspólnie przeżywanych uczuć.

Nowe formy bycia razem nazywa Maffesoli uspołecznieniem, żeby odróżnić je od nowoczesnego społeczeństwa. Dla nowoczesności charakterystyczne były złożone struktury organizacji ekonomiczno-politycznych i scentralizowana oraz zhierarchizowana władza, a ludzie pojmowani byli jako jednostki posiadające określone funkcje, przy czym wszystkich obowiązywało uniwersalne prawo. Uspołecznienie cechuje natomiast struktura organiczna, nie mechanistyczna, powrót do witalizmu i brak odgórnej organizacji. Plemię opiera się na wzajemnej bliskości, której jednoczące działanie jest istotniejsze nawet od łączonych przez nią elementów oraz na przekroczeniu indywidualnej atomizacji: ludzie pełnią w plemienu pewne role, są raczej personami niż jednostkami, zmieniającymi maski i scenerie i, co za tym idzie, osobowości. Człowiek funkcjonuje w grupie jako punkt nieprzerwanego łańcucha, roztopia się w tkance społecznej, w potęgze bezosobowości – istnieje tylko w relacji z innymi, a akcent położony jest na to, co łączy, a nie na to, co dzieli. Ego staje się relatywne i rozciągliwe, można je opisywać za pomocą przedrostków *trans-* lub *meta-*. Podmiot wykracza poza logikę tożsamości i binarności, co powoduje wyjście poza dychotomię podmiotu i przedmiotu oraz słabość lub brak rozróżnienia między sobą a innym. Wszystkie elementy wzmacniają swoją synergię i jednocześnie budują całość życia grupy.

Pochodną codziennych rzeczywistości jest bóstwo społeczne, rozumiane na sposób Durkheima, jako sakralizacja stosunków społecznych. Całość wspólnoty jest wyrazem boskości, immanentnej transcendencji. Bóstwo to jest przerażające i tajemnicze – trzeba je obłaskawiać i negocjować z nim przez przestrzeganie ściśle określonych zwyczajów, które pełnią podobną funkcję jak rytuał dla religii. Obyczaj nie tylko utrzymuje bóstwo społeczne przy życiu, przyczynia się także do jego powstania: rodzi się ono stopniowo, przez podzielenie prostych rutynowych gestów, przyzwyczajień, obrzędów. Te gesty i obrzędy to znaczeniowy potencjał

grupy – wartości i sensy wytworzone bezpośrednio przez społeczność. Ogół wspólnych praktyk pozwala całości społecznej rozpoznawać samą siebie – stanowi niewypowiedziane rezydium, podstawę bycia razem, sensotwórczą moc i symboliczny gwarant istnienia społeczności.

Maffesoli kładzie nacisk na kulturowy moment założycielski, który nazywa narodzinami nowego paradygmatu, związanego z powstawaniem nowych stylów życia. Wypracowywanie tych nowych sposobów życia jest czystym tworzeniem, małe grupy przeżywają siebie jako totalność, a ich energia życiowa koncentruje się na tworzeniu formy wspólnotowej, czyli na samej sobie. Jest to tworzenie czyste – punkt dojścia nie jest konieczny, energia wydatkowana jest na sam proces tworzenia. W tym sensie paradygmat plemienny jest podwójnie estetyczny, ponieważ skoncentrowany jest na tworzeniu i współodczuwaniu (*aisthesis*).

Znaczna część społecznej egzystencji w neotrybalizmie wymyka się porządkowi instrumentalnej racjonalności. Obok wiedzy czysto racjonalnej istnieje poznanie wcielone, które zawiera element odczuwania, pozwala współtworzyć to, co poznawane. Empatia, aura estetyczna, zbiorowe ramy pamięci i ekologiczny punkt widzenia zastępują racjonalność, jasność i wyrazistość pojęć, dążność do abstrahowania i obiektywizmu.

Jaka jest przyczyna powstawania tych blisko związanych ze sobą grup? Odpowiedź Maffesolego brzmi: *horror vacui* – strach przed pustką, którą zostawiła po sobie Nowoczesność. Nie jest to więc projekt zwrócony w przyszłość, jego cel spełnia się w teraźniejszości jako impulsie bycia razem.

Po utracie metafizyki, wiary w obiektywny cel i postęp, bezpiecznie można się czuć jedynie we wspólnocie, funkcjonującej jak poszerzona rodzina albo grupa wsparcia. Pustka wyjaśnia ruch wahadłowy między plemieniem a masą – ludzie mają już tylko siebie nawzajem. Łączy ich wspólnota losu, jedność pozbawiona treści i nastawiona na przeciwstawienie się śmierci. Kultura codzienna składa się z układu małych nicości tworzących nowy system znaczeń, ponieważ ta codzienność jest ludziom najlepiej znana i najbliższa. Pozostaje jedynym fundamentem, na którym, przez wzajemną pomoc, można budować wspólnotę. Jest to nieświadoma reakcja społecznej woli życia, gdyż jedność i wspólna siła jest najlepszą odpowiedzią na wściekły atak śmierci i brak obiektywnego sensu.

DLACZEGO ZABAWA NIGDY SIĘ NIE NUDZI?**FORT-DA, CZYLI UROK POWTÓRZEŃ**

Zygmunt Freud w *Poza zasadą przyjemności* opisał zabawę swojego wnuczka Ernsta. Osiemnastomiesięczny chłopiec pod nieobecność matki, za którą tęsknił, nauczył się radzić sobie z rozłąką dzięki zabawie. Początkowo rzucał przeróżnymi przedmiotami, które znalazły się w jego zasięgu pod swoje łóżeczko, a gdy znikaly mu z oczu wydawał z siebie pełne zachwyty *o-o-o*. Dźwięki te zostały przez opiekunów zinterpretowane jako niemieckie słowo *fort*, czyli *precz*, *od*. Zabawa dała zaobserwować się w pełni, gdy mały Ernst rzucał szpulką wyposażoną w sznurek, a następnie przyciągał ją z powrotem wykrzykując radosne „*Da!*” (*tu*). Rzucanie przedmiotami okazało się kompletną zabawą w znikanie i pojawianie się znowu, przy czym przyjemność była związana wyraźnie z aktem drugim. Freud zinterpretował tą zabawę jako wielkie kulturowe osiągnięcie dziecka – rezygnację z zaspokojenia popędu, którym była zgoda na odejście matki. Dzięki powtarzaniu zabawy za szpulką chłopiec upewniał się, że matka powróci za każdym razem, gdy zniknie mu z pola widzenia, więc mógł radzić sobie z tęsknotą.

W tym czasie Freud analizował przymus powtarzania pojawiający się w wojennych nerwicach urazowych. Fiksacje, czyli powtórzenia bolesnych przeżyć w marzeniach sennych świadczyły o fizycznym związaniu z urazem. Neurotyk był zmuszony nieustannie powtarzać to, co wyparte zamiast przypominać to sobie jako fragment przeszłości. Przymus powtarzania górujący nad zasadą przyjemności, czyli natychmiastowego zaspokojenia popędu, okazał się zarówno symptomem nerwic pourazowych, jak i impulsem do zabawy dziecięcej.

Obserwacja zabawy doprowadziła Freuda do postawienia pytania, czy powtarzanie nieprzyjemnej czynności w zabawie może być aktywną metodą opanowywania bolesnych wspomnień. Najważniejszą konsekwencją było zauważenie sprzeczności między przymusem powtarzania bolesnego zdarzenia a przyjemnością powtarzania tej samej czynności w zabawie. Sprzeczność tę wyjaśnia możliwość powetowania sobie straty za pomocą inscenizacji. Nieprzyjemne przeżycia, przykładowo wizyta u lekarza, są powtarzane jako zabawa w dążeniu do opanowania stresu-

jącej sytuacji. Każde powtórzenie wydaje się zwiększać to opanowanie. Aktywność zabawy pozwala na pełniejsze zwycięstwo nad silnym wrażeniem niż bierne przeżywanie. Zdaniem Freuda, dla dorosłych to nowość jest warunkiem przyjemności, ale dla dzieci i neurotyków powtarzanie okazuje się źródłem przyjemności: stąd chęć powtarzania zabaw jak rytuałów i chęć słuchania bez końca tych samych opowieści z wielką dbałością o niezmienność szczegółów.

Na podobną cechę zabawy zwracał uwagę również Agamben – miała ona dokonywać „rozbrojenia” czynności bolesnej, jak wszelkie gry wojenne: od strzelania z patyków, przez paint-balla do strategicznych gier komputerowych. Funkcję czynienia znośnym represyjnego porządku władzy spełniał karnawał przez czasowe odwrócenie ról społecznych: zamiana miejsc między władcami i rządzonymi pozwalała na odreagowanie nieustannego ucisku. Do czasów współczesnych zamiany miejsc, funkcji społecznej i płci oraz przebieranki są najpopularniejszymi motywami rozrywki, zarówno w maskaradach, jak i komediach teatralnych czy filmowych.

Freud doszedł do wniosku, że proces powtórzenia znajduje się w centrum obiektywnych determinacji ludzkich zachowań jako nieprzekraczalna struktura o charakterze popędowym i ekonomicznym. Popędy *ego* wywodzą się z ożywienia nieożywionej materii i dążą do odtworzenia stanu nieożywionego. Stąd wyróżnić można dwa rodzaje popędów: takie, które chcą doprowadzić życie do śmierci i takie, które chcą je odnawiać. *Tanatos*, czyli popęd śmierci to pragnienie powrotu do stanu nieorganicznego. Śmierć zaczyna być traktowana jako proces popędowy i zasada działania aparatu psychicznego. Zapisany w nieświadomości obiektywny cel, wyrażający się w jałowych powtórzeniach, uchyla konstruktywną, linearną bądź dialektyczną celowość popędu życia – *Erosa*. Działa według zasady nirwany: dąży do stanu, w którym nie ma żadnej potrzeby. Jego celem nie jest zakończenie życia, ale zniesienie pragnienia i związanego z nim cierpienia. Zasada przyjemności i zasada nirwany nie stoją więc w konflikcie, ale przenikają się. *Zasada przyjemności zdaje się w ogóle pozostawać w służbie popędów śmierci*; – pisze Freud¹⁹. Podporządkowanie *Erosa Tanatosowi* opisuje określną drogę kultury, która wiedzie nas ku śmierci. Indywidualna zabawa dziecka u Freuda,

podobnie jak społeczny neotrybalizm opisany przez Maffesolego, to re-
medium na *horror vacui*. Jest zarówno siłą napędową kultury, jak i spo-
sobem odparcia śmierci.

Freud zauważa, że zbyt częste jest przyjmowanie jako motywu zaba-
wy jakiegoś osobnego popędu naśladowczego. Zabawa *Fort-Da* nie była
oparta na zasadzie naśladownictwa – można założyć, że żaden z przed-
miotów, którymi rzucał Ernst pod nieobecność matki, nie był podobny
do rodzicielki. Identyfikacja miała więc raczej charakter katachretyczny,
a nie mimetyczny. Przymus powtórzenia jest ekspresją popędu, a nie na-
śladowaniem rzeczywistości, jak w przedstawieniu artystycznym.

INSCENIZACJA, CZYLI LABORATORIUM ZABAWY

W zabawie grupowej zasady i nowe znaczenia muszą zostać w jakiś
sposób uzgodnione między uczestnikami. Nie znaczy to, że musi ist-
nieć wcześniej ustalony system reguł. Zabawa wymaga współdziałania
w tworzeniu znaczeń oraz zainscenizowania, przynajmniej w wyobraźni,
pewnej sytuacji wyrwanej z codziennego życia – jest więc zarówno formą
komunikacji, jak i twórczości.

Erika Fischer-Lichte wyprowadza koncepcję inscenizacji z anali-
zy sztuki performansu, ale zaznacza, że obejmuje ona wszelkie typy
przedstawień: masowe widowiska, sport, publiczne i polityczne celebra-
cje, czyli działania, które można uznać za rodzaj społecznych zabaw.
Inscenizacja to wedle autorki proces performatywnego wytwarzania
i pokazywania w ustalonej kolejności przestrzennej konstelacji przemi-
jających, efemerycznych zjawisk. Pozwala stworzyć obszar, w którym
może wydarzyć się to, co nieprzewidziane i niemożliwe do zaplanowa-
nia. Funkcja inscenizacji polega na tym, że nie tyle przedstawia, ale
wytwarza obecność, ujawnia nowe rozumienie ludzi i rzeczy. Z podob-
nym mechanizmem mamy do czynienia w spontanicznej zabawie – nie
trzeba wymyślnej scenerii i skomplikowanych rekwizytów, by przenieść
się w wyobrażoną przestrzeń zabawy. Nie jest konieczne umawianie się
co do znaczenia każdego przedmiotu – wystarczy informacja, w co się
bawimy, by jedni uczestnicy wymyślali nowe zastosowania, a inni bez

potrzeby dodatkowych wyjaśnień podchwytywali pomysł i stosowali w dalszym toku zabawy lub zmieniali go wedle potrzeby. Przykładowo, zwykły kamyk może być w zabawie piłką, pociskiem, budulcem, pionkiem, posiłkiem i nie trzeba bynajmniej objaśniać tego wszystkim i wprowadzać do reguł gry.

Według Eriki Fischer-Lichte zmiana znaczenia i zastosowania przedmiotów polega na ich redukcji wyłącznie do fenomenów zmysłowych lub czystej materialności. Przedmioty i środki ekspresji stają się elementami nieznaczącymi: nie są nośnikami sensów, nie łączą się z innymi elementami ani kontekstami. Są chwilowe, znikające, zdane wyłącznie na własną zmysłowość. Materialność nie funkcjonuje jako znaczący, któremu można przyporządkować taki czy inny znaczone, ale przyjmuje znaczenie swojego bytu fenomenalnego. Rzeczy oznaczają to, czym są, albo to, czym się jawią. Desemantyzacja gestu i redukcja rzeczy do ich materialności sprawia, że stają się one autoreferencyjne. *Postrzegać coś jako coś to postrzegać coś jako znaczące. W akcie autoreferencji materialność, znaczone i znaczący stają się jednym i tym samym*²⁰ – w ten sposób autorka odchodzi od trójelementowej koncepcji znaku de Saussure'a, sprowadzając ów znak do poziomu zerowego, czyli gestu lub rzeczy. Tak ujęty znak, pozbawiony społecznej arbitralności, traci możliwość prawdziwego orzekania o rzeczywistości (przez adekwatność zdań i stanów rzeczy), ale odzyskuje swoją performatywną, twórczą moc odkrywania nowych znaczeń (*aletheia*).

Autoreferencja oznacza, że znaczenia powstają w akcie postrzegania i są tożsame z tym aktem. Moment percepcji to objawienie tajemnicy, skrywanego, które w akcie postrzegania zostaje odsłonięte lub stworzone. Zjawiska wskazują tylko na siebie, więc postrzeganie i wytwarzanie znaczeń to jeden proces. Postrzeżenie jako element znaczący wiąże się za pomocą asocjacji ze znaczoneym i, podobnie jak Proustowskie magdalenki, wyzwała wspomnienia bez mechanizmu przymusu, bez udziału świadomości. Elementy są włączane do kontekstu bezpośrednio lub za pomocą szeregu zapośredniczeń, czasem intencjonalnie, zawsze jednak samoczynnie, więc znaczenia pojawiają się w sposób niemotywowany. Jest to proces wolnych skojarzeń, różny od procesu rozumienia i interpretacji. To mimowolne, pojawiające się bez udziału świadomościowej aktywności

podmiotu wytwarzanie znaczeń Erika Fischer-Lichte nazywa emergencją. Asocjacje odsyłają zarówno do indywidualnych przeżyć, jak i intersubiektywnych kodów kulturowych.

W performensie zachowania widzów stają się częścią autopojetycznej pętli feedbacku i mają wpływ na dalszy tok przedstawienia. Jest to rodzaj sprzężenia zwrotnego – działania performerów wywołują emocje i reakcje widzów i odwrotnie – zachowania widzów determinują przebieg przedstawienia. Cieleśne artykulacje nie są postrzegane jak symptomy, ale znaki wskazujące na emocje i postrzegane przez innych bez konieczności tłumaczenia ich na język werbalny i, jako takie, dają impuls do działania innych uczestników. Powstaje sprzężenie zwrotne i dochodzi do zniesienia przeciwieństw, a inni gracze włączają się w bieg akcji i wypróbują nowe zasady postępowania.

Analogiczny mechanizm opisuje Caillois w kulturach tradycyjnych, przykładowo w szamanizmie, w którym obchodami świąt rządził sojusz *mimicry-ilinx*, przejawiający się w pantomimie, tańcach i transie. Udawanie miało za zadanie doprowadzić do opętania, które udawane już nie było. Współdziałanie mistrza ceremonii ze świadkami było nagminne i konieczne: *Trzeba bowiem chronić widzów przed ewentualnymi gwałtownymi czynami nawiedzonego, a jego samego przed skutkami własnej niezręczności, nieprzytomności i gniewu, krótko mówiąc pomagać mu we właściwym odegraniu swej roli*²¹. Z podobną, a nawet bardziej wyraźną interakcją mamy do czynienia w zabawie, gdzie spontaniczne działanie powoduje natychmiastową reakcję ze strony innych uczestników, bez czego niemożliwe byłyby gry zespołowe. W zabawach wykorzystujących fantazję każdy nowy pomysł jest natychmiast podchwytywany i ogrywany, dzięki temu akcja może się rozwijać bez przerw na planowanie i uzgodnienia. W wielu grach turniejowych i sportowych mamy do czynienia z publicznością, sensem zabawy której jest nie tylko oglądanie, ale i zagrzewanie do walki. Doping można więc uznać za przykład autopojetycznej pętli feedbacku.

Z inscenizacją mamy do czynienia również w przedstawieniach nieartystycznych, zdiagnozowano już przecież proces teatralizacji i estetyzacji życia codziennego (Featherstone, Welsch, Shusterman): o inscenizacji możemy mówić w sztuce i we wszystkich sferach spełniających funkcję estetyczną: w modzie, reklamie, sporcie, polityce.

Inscenizacja pozwala na kreowanie rzeczywistości w przedstawieniu, a estetyzacja rzeczywistości, (czyli jej inscenizacja) wskazuje na możliwość twórczego oddziaływania na samą rzeczywistość. Zdaniem autorki inscenizacja to przemyślny i sztuczny twór człowieka: jest próbą udziału w życiu tak jak w przedstawieniu artystycznym²². Można dodać, że pozwala również na traktowanie życia jak zabawy. Codziennosc staje się źródłem nowych sensów, potrzebuje jednak inscenizacji, aby je wydobyć lub wytworzyć.

ZABAWKA - NARZĘDZIE ODKRYWANIA

Neotrybalizm nie jest bynajmniej działaniem epigońskim w rodzaju powrotu do stanu pierwotnej niewinności czy natury. Maffeseli podkreśla fundamentalną rolę nowych mediów w tworzeniu się symbolicznych terytoriów konstytuujących współczesne wspólnoty. Współczesna cywilizacja buduje swoją sferę symboliczną coraz mocniej opierając się o narzędzia i techniczne media. To, co techniczne ma bowiem moc przekształcania świata życia i sposobu jego doświadczania.

Dla Martina Heideggera bycie w świecie nie jest opisem przestrzennego stanu, ale ruchem, działaniem podejmowanym w czasie naszego życia. W ludzkim zaangażowaniu w świat niektóre przedmioty wydają się wyróżnione. To narzędzia: poręczne, służebne, przydatne do jakiś celów. Nie pytamy, czym narzędzie jest, ale do czego służy – odnosimy je więc jednocześnie do innych rzeczy i do naszej intencjonalności – przykładowo młotek ma sens jedynie w odniesieniu do gwoźdźcia i ściany, jeśli chcemy powiesić na niej obraz.

Technika jest dla Heideggera czymś więcej niż zbiór narzędzi. Daje dostęp do prawdy rozumianej jako *aletheia*, czyli wydobywania ze skrytości w nieskrytość, odsłaniania dotąd niedostrzeganych aspektów rzeczy, jest więc raczej odkrywaniem, a nie sporządzaniem przedmiotów.

Dla Heideggera technika jest współczesnym sposobem pytania o prawdę, gdyż eksploatacja, czyli użycie, wykorzystanie za pomocą narzędzi, zmienia sposób ujawniania się rzeczy. Odkrywanie nie oznacza wynalezienia czy dostrzeżenia rzeczy przedtem nieobecnej w naszym

uniwersum (jak Maria Skłodowska-Curie odkryła rad, Kolumb Amerykę, a Gutenberg skonstruował ruchomą czcionkę), ale ujawnianie nowych zastosowań, wykorzystywanie jako coś innego. Obiekty nie są już po prostu przedmiotami, ale stają się zasobem np. energii, która za pomocą techniki jest z nich uwalniana, gromadzona, rozdzielana i przekształcana w różnych celach – zasobem może być bryła węgla, spiętrzone wody rzeki napędzające elektrownię, wiatr obracający ramionami wiatraka czy ludzka praca. Współczesna technika odkrywa więc rzeczywistość jako zasób i w ten sposób dokonuje ostatecznego uprzedmiotowienia przyrody, stając się spełnioną metafizyką. Istota techniki nie jest czymś technicznym, ale sposobem odkrywania. Zmienia status przedmiotów i całej rzeczywistości, podobnie jak poezja, łącząc odkrywanie i tworzenie.

Mechanizm zabawy określanej przez katachrezę inopijną bądź *bricolage* również odkrywa nowe zastosowania przedmiotów, nie niesie jednak ze sobą ryzyka skrajnego uprzedmiotowienia, bo potencjał, który odkrywa i przekształca, jest czysto symboliczny. Wyjątek mogłaby stanowić zabawa kosztem żywych istot, która w tym kontekście wydaje się niedopuszczalna.

Zabawa to rozwijające przerzucanie się różnych aktywności lub symboli: charakterystyczny dla niej jest immanentny dynamizm – to zmiana wewnątrz-systemowa, wewnątrz-kulturowa. Zakłada przemianę znaczenia, która przybiera formy wedle swej immanentnej przyczyny – nie wyklucza zatem symbolu, ale odrzuca jego konwencjonalność i referencję. To działalność przewrotna w odniesieniu do ustalonych znaczeń, ale w ujęciu Heideggerowskim ów przewrót, metabola, odsłania dotąd niezauważony sens. Doświadczenie prawdy rozumianej jako *aletheia*, wynika z samorzutnego ruchu, przerzucania i osłaniania równoprawnych aspektów, które nie wprowadza wstępnych wartościowań istotnościowych. W tym sensie postawa bawiącego się jest jednocześnie twórcza i poznawcza. Tak rozumiana zabawa zyskuje atut, który posiada jedynie sztuka – twórczego przekształcania ludzkiego życia i rzeczywistości oraz kreowania nowych światów.

Heidegger zauważa, że dobre narzędzie wydaje się znikać w czasie użycia: jeśli należycie spełnia swoją funkcję, zapominamy o nim, staje się jakby częścią naszego ciała. Narzędzie w użyciu zaczyna być doświadczane jako przedłużenie ciała: nośnik intencji i najwrażliwszy receptor,

wielokrotnie przewyższający możliwości przyrodzonych zmysłów. Według Waltera Benjamina dzięki technice ludzki aparat zmysłowy zostaje technicznie rozszerzony, co skutkuje przekształceniem możliwości poznawczych: postrzeganie zmysłowe okazuje się uwarunkowane nie tylko przez naturę, ale i historię.

Kiedy narzędzie staje się dodatkowym receptorem, świat poznawany „na końcu” narzędzia zostaje uwarunkowany jego cechami, co powoduje przeniknięcie właściwości narzędzia w strukturę doświadczenia i to najprawdopodobniej dwutorowo: zmienia dane zmysłowe docierające do podmiotu od strony przedmiotu i przeorganizowuje zdolności poznawcze. Narzędzie zyskuje funkcję sondy, filtru i ustanawia pewien sposób uporządkowania przez wzmocnienie, redukcję, ustanowienie kompozycji lub deformację²³. Używając narzędzi musimy pamiętać, że nie mamy do czynienia z rzeczami bezpośrednio, ale nasze postrzeganie i ujmowanie rzeczywistości zostaje instrumentalnie ustrukturyzowane.

Człowiek żyje z przedmiotami, tak jak technika mu je przedstawia. Narzędzia tworzą intencjonalne pola praktyczne, estetyczne, somatyczne. Nie można uniezależnić się teoretycznie od narzędzi, ale za uświadomieniem sobie, w jak dużym stopniu postrzegamy przez nasze narzędzia, jesteśmy mówieni przez język, nadchodzi refleksja, że relacja jest dwustronna: dzięki narzędziom można kreować świat życia i nasze w nim doświadczenie.

Obecnie ogromna część oferowanych urządzeń służy do zabawy albo posiada swoje dziecięce odpowiedniki. Agamben, pisząc o zabawkach dla dzieci, ganił te jednoznacznie kopiujące rzeczywistość, nie dające popisu dla wyobraźni: zestawy typu „mały technik”, lalki wyglądające jak niemowlęta, specjalistyczne sprzęty i samochody, które wydają się zawierać wewnętrzny imperatyw naśladowania świata dorosłych. Najlepsze są narzędzia rozwijające twórcze zdolności: kredki, farby, plastelina, instrumenty muzyczne oraz zabawki, dla których można samodzielnie wymyślić różnorakie zastosowania: przede wszystkim klocki, albo piłka, którą można grać w wiele różnych gier. Innymi słowy, te przedmioty, które pozwalają dowolnie zmieniać zastosowania, czyli dokonywać katachrezy, bawić się w *bricoleura*.

Zauważalny staje się brak wyraźnego rozgraniczenia między narzędziami służącymi do pracy i rozrywki – tendencja ta jest widoczna przede

wszystkim w wykorzystaniu technik nowoczesnej komunikacji: telefony, komputery, urządzenia do przechowywania danych, odbiorniki radiowe i telewizyjne, aparaty fotograficzne i wiele innych urządzeń do samochodów i samolotów włącznie, zakłada ich wykorzystanie dla rozrywki. Trudno też odróżnić profesjonalistów od amatorów – to, co dla jednych jest źródłem utrzymania, w rękach innych ma na celu wyłącznie zabawę. Przez wykorzystanie nowoczesnych narzędzi granica oddzielająca zabawę od reszty życia coraz bardziej się zaciera.

Walter Benjamin zauważył, że technika tak głęboko przenika rzeczywistość, że jej wytwory, jak fotografia czy film, paradoksalnie wyglądają coraz „naturalniej”. Zmianę warunków nowoczesnej percepcji zmysłowej łączył z utratą aury, charakterystycznej dla sztuki sakralnej. Aura zakładała więź oryginału z miejscem i czasem jego istnienia i składała się na pojęcie autentyczności. Współczesna technika pozwala uniezależnić się w ogromnym stopniu od rzeczywistości coraz bardziej przekonująco ją imitując, a nawet zastępując.

Rolę krupiera w grach losowych i hazardowych coraz częściej pełni maszyna, a sztuczna inteligencja skutecznie zastępuje partnera w grach umysłowych, jak szachy, czy w strategicznych i zręcznościowych grach telewizyjnych i komputerowych. Kino, telewizja i wirtualne światy potrafią uwodzić, włączając się interaktywnie w społeczną komunikację i oszukując coraz więcej zmysłów. Współczesne zabawki posunęły imperatyw oddzielenia zabawy od codziennego życia do ostateczności – zaczynają wytwarzać własną rzeczywistość.

ZABAWA JAKO ŻYCIOWA STRATEGIA

Zygmunt Bauman diagnozuje, że w ponowoczesnym świecie poszukiwanie nadrzędnego celu, który wyznaczały religia bądź metafizyka, zastępuje zabawa. Życie i historia w nowoczesności były kumulatywne: zmierzały do realizacji jakiegoś celu, przykładowo ludzkiej istoty, która wyrażała się w idei rozwoju i postępu. Postawą charakterystyczną dla nowoczesności był pielgrzym poszukujący iluminacji: wiedzy, spełnienia, samorealizacji, zbawienia.

Po utracie metafizycznych podstaw mamy do czynienia z rozproszeniem, żyjemy w czasie bez konsekwencji. Ponowoczesności brakuje jednego wyraźnego celu, gdyż zarówno idea nieśmiertelności, jak i postępu rozpiezchają w monotonii niekończących się powtórzeń: powracających mód, idei, stylów życia, rozrywek. Zamiast oryginału mamy do czynienia z nieskończoną liczbą kopii i wirtualnymi światami. Pielgrzyma zastępuje nomada.

Bauman wyróżnia cztery wzorce osobowe charakterystyczne dla ponowoczesności, które, jak zaznacza, znane były w już w nowoczesności, ale miały znaczenie marginalne, natomiast obecnie stały się paradygmatycznymi wyznacznikami ludzkiej kondycji. Spacerowicz, spadkobierca paryskiego flâneura, przyjmuje perspektywę przechodnia, nie błąka się już jednak wyłącznie po galeriach handlowych, jak niegdyś po paryskich pasażach, ponieważ ma możliwość podpatrywania świata bez wychodzenia z domu. Trotuarem ponowoczesnego spacerowicza są telewizja i Internet, które zapewniają mu anonimowość i bezpieczną pozycję niezaangażowanego obserwatora, skuteczniej niż niegdyś tłoczna ulica. Zabawą spacerowicza jest wymyślanie historii – widząc wyrwane z kontekstu sytuacje, ten scenarzysta-amator wymyśla ich początek i dalszy ciąg, którego nigdy nie zweryfikuje. Wczuwając się w tożsamości osób oglądanych na ekranie telewizora czy komputera, może bawić się na zasadzie *mimicry* – udawać postaci. Jego identyfikacje są chwilowe i powierzchowne, ponieważ żyje w świecie symulaków i własnych fantazji, bez konsekwencji i odpowiedzialności.

Włóczędze, podobnie jak spacerowiczowi, brak poczucia przynależności i długofalowych celów. Żyje pod znakiem *alea* – pojawia się tam, gdzie rzuci go los. Jego wędrówka to wieczna pogoń za odmianą, jednak nigdzie nie zagrzewa miejsca i nie wkłada starań w swoje przemijające przedsięwzięcia, więc nigdzie nie znajduje zaspokojenia, a jego droga przemienia się w szlak rozczarowań. Współczesny włóczęga to przykładowo *easy rider*, którego sposobem na odmianę codziennej rutyny są szybka jazda, niestałe związki, alkohol i narkotyki, czyli rozrywki typu *ilinx*. Bauman stwierdza ostro, że włóczęga traktuje świat jako pastwisko – faktycznie, w takim rodzaju zabawy trudno odnaleźć twórczy element. Włóczęga jest samotnikiem, nie tworzy więc nawet wspólnoty na podobieństwo tej opisywanej przez Maffesolego.

W przypadku turysty poszukiwaniu inności i zabawy towarzyszą wysokie wymagania. Własny dom traktuje jako punkt odniesienia, standard, a świat jako kolekcję wrażeń. Piękne widoki, skoki na *bungie* i inne sporty ekstremalne podnoszące poziom adrenaliny to jego sposób spędzania wolnego czasu. Turysta jest zawołanym, lecz dość wybrednym konsumentem oszołomienia.

Dla gracza życie to *agon* – nieustanna rozgrywka, świat jest natomiast areną, serią walk, ringiem, na którym pozostanie jedynie zwycięzca. Każda podejmowana przez niego strategia podporządkowana jest wygranej – walczy o pozycję, miejsce w strukturze społecznej. Istotą bycia graczem jest gotowość do podjęcia wyzwania: w grze nie ma pewności, ale hazard, liczenie na łut szczęścia. Przegrana go nie zniechęca, ponawia ryzyko, ponieważ zawsze może zacząć od nowa. Kalkulacja, manipulacja i błąf zastępują u niego zasady racjonalne czy moralne, bo gracz dąży do wygranej za wszelką cenę, nawet w zamian za wyrzeczenie się wyższych wartości. Bauman uważa, że ponowoczesność sprzyja graczom, gdyż nasza codzienność staje się coraz bardziej przypadkowa.

Wyróżnione przez Baumana typy osobowe parają się pod wieloma względami rozrywkami wymienianymi przez Caillois, z tym, że zabawy te przestały być bezinteresowne i wydzielone z codziennego życia, a stały się jego istotą. Jeden uprzywilejowany cel życia i zasadę racjonalności zastąpiły i zdominowały cząstkowe cele i reguły rozmaitych *ludi*, bądź ucieczka w żywioł maski i oszołomienia. Autor *Etyki ponowoczesnej* stawia smutną diagnozę: czyniąc z życia grę lub zabawę, tracimy w istocie jedno i drugie – umiejętność bawienia się i kontrolę nad swoim losem.

FAIR PLAY CZY WOLNA AMERYKANKA? ETYKA ZABAWY

W koncepcji neotrybalizmu Maffesolego wspólna wrażliwość wynikająca z formy estetycznej buduje związek etyczny. Współczesne plemię można przyrównać do drużyny sportowej albo klubu fanów, w obrębie którego powstaje nowa moralność oparta na zbiorowym doświadczeniu. Wyraźnie widoczny jest związek między etyką a solidarnością: wspólnota zużywa energię na własne tworzenie, staje się rezerwuarem energii. Obyczajaje

przez swoją powtarzalność dają poczucie bezpieczeństwa. Rutyna, codzienne gesty, przypominają wspólnocie, że tworzy ona jedno ciało; rytuał służy więc anamnezie solidarności i mobilizuje wspólnotę. Istnieje ściśle związki między klimatem estetycznym a doświadczeniem etycznym, które zostało wyparte przez racjonalizację egzystencji – dążność do bycia razem należy rozumieć jako sprzeciwienie się alienacji, oddzieleniu, które charakteryzowały nowoczesny produktywizm i myślenie burżuazyjne. Historia, polityka i moralność przewyżniają śmierć w dramacie, który zmienia się w zależności od pojawiających się problemów i usiłuje je rozwiązać, natomiast los, estetyka i etyka koncentrują się na tragiczności, która opiera się na wiecznej chwili i wytwarza właściwą jej solidarność z podzielanego sentymentu.

Życie wspólnotowe przybiera formę opowieści, w której można partycypować jako mityczna, literacka lub teatralna postać – uczestnicy wypełniają gotowe formy, mityczne matryce, które pozwalają im rozpoznać się w grupie. Takie typy społeczne umożliwiają uczestnictwo w pewnym etosie, który niczym mityczny agregator wyraża ducha zbiorowości w określonej chwili, gwarantując rozszerzanie się wyobrażeń zbiorowych bez argumentacji na rzecz społecznej racji. Reguły gry tworzą świat zabawy, zaczarowany krąg i przemieniają społeczność w uczestników zabawy, wspólnotę graczy, wprowadzając wyjątkowy, karnawałowy nastrój. Huizinga twierdził, że formalną cechą zabawy jest wyodrębnienie czynności ze sfery potocznego życia, u Maffesolego natomiast to samo życie przybiera formę zabawy, przejmując jej sensotwórczy potencjał. Uczestnicząc w wielu grupach, można przybierać wiele tożsamości, które łatwo jest porzucić. Współczesne plemiona są więc płynne, charakteryzuje je tymczasowe zrzeszanie i rozpraszanie się, przeskakiwanie z jednej grupy do drugiej lub niezależne uczestnictwo w kilku jednocześnie. Uspołecznienie okazuje się tragicznie powierzchowne – w klimacie estetycznym tworzą się momentalne kondensacje, sieć przyjaźni gromadzi ludzi bez celu i bez projektu, więc do włączenia się w proces korespondencji i uczestnictwa w grupie wystarczy często mowa potoczna albo bycie konsumentem podobnych produktów. Dostępność masowej rozrywki i zabawowa forma socjalizacji sprawiają, że estetyczny paradygmat pozbawiony jest praktyczności, finalności, użyteczności i przejawia się jako stylizacja

istnienia. Nowa kultura jest więc strukturalnie wieloraka i pełna sprzeczności – uprzywilejowuje formy, wygląd, zbiorową nieświadomość i grupowe doświadczenie.

Kto w wiekuiestej oscylacji pojęć zabawy i powagi czuje, że własne myśli zacinają mu wirować w głowie, odnajduje w dziedzinie etyki punkt oparcia, jaki utracił w logice²⁴ – stwierdził pół wieku przed Maffesolim Johan Huizinga. Choć zabawa plasuje się poza sferą norm moralnych, poza dobrem i złem, sprzyja wytworzeniu się solidarności i empatii, które stają się podstawą uczestnictwa we współczesnych plemionach. Współodczuwanie, *sensus communis*, jest w stanie znieść dychotomiczne rozróżnienia etyczne i zastąpić je kategoriami estetycznymi. Etyka jest zatem rozumiana jako estetyka egzystencji.

Michel Foucault wyraził potrzebę dorośnięcia członków nowoczesnego społeczeństwa – chodziło mu o potrzebę wzięcia odpowiedzialności za siebie i swoje wybory, a nie odgórne rozwiązywanie problemów przez struktury władzy. Współczesne plemiona uciekają od kontroli państwa, ale w nieprzewidziany przez Foucaulta sposób – infantylniejąc. Tworzą enklawy fanów powieści i filmów *science-fiction*, chronią się w fantazmatycznych sceneriach wirtualnych gier i *Second Life*'u.

Zamiast dorosnąć – dziecinniejemy. Czy jednak zabawa stając się codziennością, życiową strategią, pozostaje jeszcze zabawą? Czy rację ma Agamben w swojej *Pochwale profanacji*, że pogoń za rozrywką jest w istocie rodzajem tęsknoty za utraconym *sacrum*, którego surogat zapewnia grupa? A może, jak sugeruje we *Wspólnocie, która nadchodzi*, żyjemy w czasie spełnionym i jako dzieci weszliśmy już do Królestwa Niebieskiego, które jednak zasadniczo różni się od naszych wyobrażeń?



1 Terminy te dobrze przekładają się na określenia polskie: odpowiednio *paidia* – zabawa, *ludus* – gra.

2 R. Caillois, *Żywiół i ład*, przeł. A. Tatarkiewicz, PIW, Warszawa 1973, s. 309.

3 Tamże, s. 378-379.

4 Tamże, s. 383.

5 Tamże, s. 451.

6 Heraklit z Efezu, *Zdania*, przeł. A. Czerniawski, Wydawnictwo Biblioteka, Łódź 1992, 10.17.

7 F. Nietzsche, *Tako rzecze Zaratustra*, przeł. G. Sowiński, Wydawnictwo Zielona Sowa, Kraków 2005, s. 27.

8 *Biblia Tysiąclecia*, tłum. zbiorowe, Wydawnictwo Pallottinum, Poznań – Warszawa 1990, 1 Kor 13, 11.

9 C. Lévi-Strauss, *Mysł nieoswojona*, przeł. A. Zajaczkowski, PWN, Warszawa 1969, s. 37-38.

10 J. Huizinga, *Homo ludens*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007, s. 24.

11 Tamże, s. 44.

12 Agamben używa terminu *ludus* w nieco innym znaczeniu niż Caillois, podkreślając działanie rytualne oderwane od mitu, a nie – jak Caillois – cel i reguły tego działania. Interpretację Agambena można uznać za genealogicznie głębszą w stosunku do rozważań autora *Żywiółu i ładu*, choć wykorzystującą podobne intuicje

13 Por. B. Waldenfels, *Pogardzana doxa. Husserl i trwający kryzys zachodniego rozumu*, przeł. D. Lachowska, [w]: Z. Krasnodębski (red.), *Świat przeżywany*, PIW, Warszawa 1993, s. 105.

14 Tamże, s. 124.

15 L. Wittgenstein, *Dociekania filozoficzne*, przeł. B. Wolniewicz, PWN, Warszawa 1972, § 7, s. 12.

16 Por. tamże, § 23, s. 21.

17 Tamże, § 108, s. 72.

18 Tamże, § 66, s. 50.

19 Z. Freud, *Poza zasadą przyjemności*, przeł. J. Prokopiuk, PWN, Warszawa 2000, s. 57.

20 E. Fischer-Lichte, *Estetyka performatywności*, przeł. M. Borowski, M. Sugiera, Kraków 2008, s. 227.

21 R. Caillois, *Żywiół i ład*, dz. cyt., s. 400-401.

22 Por. Erika Fischer-Lichte, *Estetyka performatywności*, dz. cyt., s. 332.

23 Por. R.E. Innis, *Technika a sposób widzenia świata*, przeł. S. Nowotny, [w]: Z. Krasnodębski (red.), *Świat przeżywany*, PIW, Warszawa 1993, s. 423.

24 J. Huizinga, *Homo ludens*, dz. cyt., s. 328.

BIBLIOGRAFIA

- Agamben, Giorgio, *Profanacje*, przeł. M. Kwaterko, Warszawa 2006.
- Bauman, Zygmunt, *Dwa szkice o moralności ponowoczesnej*, Instytut Kultury 1994.
- Bauman, Zygmunt, *Etyka ponowoczesna*, przeł. J. Bauman, J. Tokarska-Bakir, PWN, 1996.
- Caillouis, Roger, *Żywiół i ład*, wybór: A. Oseka, przeł. A. Tatarkiewicz, P1W, Warszawa 1973.
- Husserl, Edmund, *Kryzys nauk europejskich i fenomenologia transcendentálna*, przeł. Sławomira Walczewska, Papieska Akademia Teologiczna, Kraków 1987.
- Fischer-Lichte, Erika, *Estetyka performatywności*, przeł. M. Borowski, M. Sugiera, Kraków 2008.
- Freud, Sigmund, *Poza zasadą przyjemności*, przeł. J. Prokopiuk, PWN, Warszawa 2000.
- Habermas, Jürgen, *Filozoficzny dyskurs nowoczesności*, przeł. M. Łukasiewicz, Universitas, Kraków 2007.
- Heidegger, Martin, *Odczyty i rozprawy*, przeł. J. Mizera, Aletheia, Warszawa 2007.
- Heraklit z Efezu, *Zdania*, przeł. A. Czerniawski, Wydawnictwo Biblioteka, Łódź 1992.
- Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W., *Dialektyka oświecenia*, przeł. M. Łukasiewicz, Wydawnictwo Krytyki Politycznej 21, Warszawa 2010.
- Huizinga, Johan, *Homo ludens*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007.
- Kmita, Jerzy (red.), *Czy metamorfoza magiczne rekompensuje brak symbolu*, „Pisma Filozoficzne” t. LXXVIII, Poznań 2001.
- Kołakowski, Leszek, *Obecność mitu*, Instytut Literacki, Paryż 1972.
- Krasnodębski, Zdzisław (red.), *Świat przeżywany*, P1W, Warszawa 1993.
- Krasnodębski, Zdzisław, *Postmodernistyczne rozterki kultury*, Oficyna Naukowa, Warszawa 1996.
- Lévi-Strauss, Claude, *Myśl nieoswojona*, przeł. A. Zajackowski, PWN, Warszawa 1969.
- Maffesoli, Michel, *Czas plemion*, przeł. M. Bucholc, Warszawa 2008.
- Marquard, Odo, *Pochwała politeizmu*, [w]: *Rozstanie z filozofią pierwszych zasad. Studia filozoficzne*, przeł. K. Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 1994.
- Nietzsche, Friedrich, *Tako rzecze Zaratustra*, przeł. G. Sowiński, Wydawnictwo Zielona Sowa, Kraków 2005.
- Nycz, Ryszard, (red.), *Postmodernizm. Antologia przekładów*, Kraków 1998.
- Vattimo, Gianni, *Spółczesność przejrzysta*, przeł. M. Kamińska, Wrocław 2006.
- Weber, Max, *Gospodarka i społeczeństwo. Zarys socjologii rozumiejącej*, przeł. D. Lachowska, PWN, Warszawa 2002.
- Weber, Max, *Polityka jako zawód i powołanie*, przeł. P. Dybel, Kraków 1998.
- Wittgenstein, Ludwig, *Dociekania filozoficzne*, przeł. B. Wolniewicz, PWN, Warszawa, 1972.

OLGA KŁOSIEWICZ

Seek and Hide with Reason. Games and Plays, which Changed Philosophy

The author presents a review of different conceptions of games and plays appearing from late modern philosophy to contemporary theories in order to show, how other than rational behaviours influence the development of cognition and culture. Plays and games create alternative rule systems and manipulate culture elements, giving them new quality. They allow to absorb the new, the strange and the incomprehensible, by transforming current symbolic system. Playing with meanings renew them and thus becomes the driving force of culture.

The article refers to the fact, that nowadays game and play are becoming a life strategy, loose their exceptionality and distinction, therefore is not able anymore to fulfill its cultural function.