

SŁAWOMIR SZTAJER

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
Pracownia Religioznawstwa i Badań Porównawczych
e-mail: sztajers@amu.edu.pl
ORCID: 0000-0001-8975-2994
DOI: <https://doi.org/10.14746/h.2021.2.3>

Udawanie i zabawa jako formy zaangażowanie religijnego

Abstract. *Pretense and play are present in a variety of religious traditions. They are used in religious thinking about the world as well as in ritual behavior. As a form of simulation, pretense and play are more than cultural forms because they occur in human and animal behavior. Simulation is based on complex cognitive and communicative processes and requires metacognitive and metacommunicative abilities. In religious practice, pretense and play tend to turn into serious and “authentic” behavior accompanied by the sense of reality characteristic for religious experience. It seems that the ability to cross the frames of pretense and play towards seriousness and authenticity is part of the logic of simulation. Categories of pretense and play can be used to explain the dynamic character of religious faith. The latter can be understood as shifting between two modes of experience: the reality mode (the world seen as “it is”) and the simulation mode (the world of “as if”).*

Keywords: *play, game, pretending, religion, ritual*

Wprowadzenie

Zabawa, odgrywanie ról, gra i udawanie znane są w różnych tradycjach religijnych i występują w różnych formach życia religijnego. Praktykowane były w przeszłości oraz spotykane są w zachowaniu religijnym współczesnego człowieka. Ich doniosłość wynika nie tylko z szerokiego zakresu ich występowania, w zasadzie z kulturowej uniwersalności tych zjawisk, ale także z faktu, że opierają się na uniwersalnych mechanizmach poznawczych, których źródeł poszukiwać można

w historii ewolucyjnej człowieka i innych zwierząt. Niejednokrotnie zwracano uwagę nad przedkulturowy charakter zabawy i jej występowanie w świecie zwierząt, sugerując, że jest zjawiskiem starszym od wszelkiej kultury, a tym samym religii¹.

Stawiając w jednym szeregu zabawę, udawanie i grę, nie zakładam, że wymienione zjawiska należą do jednego rodzaju zachowań, który może być precyzyjnie określony. Nawet sama zabawa czy gra wymykają się prostym i jednoznacznym definicjom. Zadaniem tych rozważań nie jest wyodrębnienie wspólnych cech udawania, zabawy i gry, lecz wskazanie na istnienie zróżnicowanych zachowań religijnych, które opierają się na symulacji i bywają w literaturze określane jako udawanie, zabawa i gra. Należy zwrócić uwagę nie tylko na zachowania jednostek i grup, które świadomie lub nie włączają do praktyki religijnej symulację, lecz również na refleksyjne uzasadnienie takich zachowań, które znaleźć można między innymi w chrześcijańskiej myśli filozoficznej. Następnie uwaga zostanie skoncentrowana na mechanizmach, których znajomość wydaje się niezbędna do zrozumienia zjawiska symulacji w religii. Warto przy tym podkreślić, że udawanie stanowi tylko pewien komponent praktyki religijnej. Daleki jestem od stwierdzenia, że każde doświadczenie religijne, każda praktyka rytualna i każdy akt wiary opierają się na świadomym fikcjonalizmie. Jest wręcz przeciwnie – religia jest potężnym systemem indukowania poczucia rzeczywistości². Poczucie rzeczywistości jest podstawowym komponentem religijnego zaangażowania.

1. Udawanie, zabawa i gra jako formy symulacji

Zabawa jest tutaj rozumiana jako zachowanie jednostki lub grupy, które przebiega poza codziennym życiem i cechuje się swobodą, zmiennością, płynnością i niepewnością. Grę można potraktować jako odmianę zabawy – podobnie jak zabawa jest ona sposobem organizacji działań. Funkcjonowanie gry zależy jednak od stosunkowo trwałych reguł, gra stanowi autonomiczną rzeczywistość i toczy się według reguł, które silniej niż w zabawie określają jej przebieg; gra jest po prostu mniej podatna na zmiany niż zabawa. Udawanie, odgrywanie ról, zabawa i gra spełniają kluczową rolę w rozwoju osobniczym człowieka. Dziecko od wczesnych lat życia uczy się odgrywania ról dorosłych i naśladowania ich codziennych zachowań. Osiągając dorosłość, dysponuje nie tylko umiejętnością zachowania się „jak gdyby”, ale również osiąga wysoki poziom biegłości w podejmowaniu takich zachowań.

Dotychczasowe badania nad rolą symulacji w religii koncentrowały się przede wszystkim na zabawie. W swojej pracy poświęconej zabawie Johann Huizinga

¹ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2007.

² S. Sztajer, *Pojęciowa konstrukcja świata religijnego. Przekonania religijne a procesy poznawcze*, Wydawnictwo WNS UAM, Poznań 2018.

podkreśla bliskie pokrewieństwo czynności kultowych i zabawy. Zabawę definiuje on poprzez wyliczenie jej formalnych cech, takich jak swoboda, niezwykłość (wykraczanie poza codzienność), bezinteresowność, posiadanie ram czasowych i przestrzennych, uporządkowanie³. Huizinga wprawdzie nie stawia znaku równości między zabawą a religią, ale przyjmuje, że niektóre czynności sakralne można określić mianem zabawy. Zwłaszcza pod względem formy czynność sakralna jest zabawą⁴. Elementy ludyczne znajdujemy w rytuale religijnym i w świętowaniu. Święto wykazuje wiele podobieństw do zabawy. Należą do nich wyłączenie z życia codziennego, rami czasowe i przestrzenne, a także swoiste połączenie określoności ze swobodą⁵. Zabawie towarzyszy świadomość, że jest „tylko na niby”, ale jednocześnie zabawa może być traktowana ze „śmiertelną powagą” (na przykład zawody sportowe). Huizinga zwraca uwagę, że potocznie funkcjonujące przeciwstawienie powagi religii i niepowagi zabawy nie ma podstaw w rzeczywistości, ponieważ zabawy i gry bywają również traktowane poważnie, czasami śmiertelnie poważnie. W zabawie „świadomość, że się »tylko gra«, może zejść całkiem na ostatni plan”⁶. Jak zauważy znacznie później Robert N. Bellah, przeciwieństwem zabawy nie jest „powaga”, lecz „praca”⁷.

Huizinga wywodzi mit i rytuał z zabawy. Zabawa istnieje według niego przed wszelką kulturą. Huizinga odwołuje się przede wszystkim do badaczy religii społeczności archaicznych, nie poświęca natomiast szczególnej uwagi społeczeństwom nowoczesnym. Przykładowo zdaniem etnologów takich jak Robert Marrett w społeczeństwach pierwotnych udawanie i samooszukiwanie są na porządku dziennym. Inni badacze z kolei donoszą o zjawiskach takich jak symulowanie szaleństwa czy teatralna gra towarzysząca dawnym obrzędom. Wydaje się jednak, że powołując się na badaczy społeczeństw pierwotnych, Huizinga wyciąga zbyt daleko idące wnioski z formalnego podobieństwa czynności sakralnej i zabawy. Powiada na przykład, że pod względem formalnym czynność sakralna jest nieodróżnialna od zabawy, zaś „kort tenisowy [...] i szachownica formalnie niczym nie różnią się od świątyni czy zaczarowanego koła”⁸. Nie wskazuje jednocześnie kryteriów, które pozwoliłyby odróżnić te dwie formy działalności człowieka, uznając najwyraźniej, że takie kryteria bądź po prostu nie istnieją, bądź też są nieistotne.

Stanowisko Bellaha jest bardziej stonowane, ale również wskazuje na fundamentalną rolę gry w kulturze. Według niego religia i rytuał wyewoluowały z zabawy⁹. Podobnie jak Huizinga, Bellah uważa, że zabawa jest starsza od ludzkiej

³ J. Huizinga, *Homo ludens...*, s. 29.

⁴ Ibidem, s. 37.

⁵ Ibidem, s. 42.

⁶ Ibidem, s. 40.

⁷ R.N. Bellah, *Religion in Human Evolution: From the Paleolithic to the Axial Age*, Belknap Press, Cambridge, Mass., London 2011, s. 90.

⁸ J. Huizinga, *Homo ludens...*, s. 39.

⁹ R.N. Bellah, *Religion in Human Evolution...*, s. 112.

kultury, o czym świadczy fakt, że ssaki i ptaki również angażują się w zabawę i czynią to w sposób bardzo podobny do ludzkiego. Tym, co zmienia charakter ludzkiej zabawy, są kultura i język, które znacznie poszerzają zakres możliwości twórczych. Zabawę traktuje Bellah jako fundamentalną formą życia, z której ewoluowały inne formy. Nie można potraktować jej jako przeciwieństwa powagi, ponieważ zabawa bywa również traktowana zupełnie poważnie, co jest wyraźnie widoczne w zabawach dziecięcych. W ewolucji człowieka rytuał pojawił się jako pierwotna forma poważnej zabawy, natomiast religia kształtowała się na podstawie rytuału, który do dziś jest w niej obecny¹⁰.

2. Symulacja wiary. Od Pascala do fikcjonalizmu religijnego

Świadomość tego, że wiara może być jedynie grą i udawaniem nie jest wynalazkiem współczesnych zwolenników fikcjonalizmu religijnego czy charyzmatycznych wspólnot chrześcijańskich. Została wyraźnie wyartykułowana w XVII wieku przez Blaise'a Pascala. Z jednej strony Pascal zaprasza rozum do gry zwanej przezeń zakładem, w której warto położyć wszystko na jedną szalę poprzez wybór Boga. Z drugiej strony Pascal ma świadomość, że od wyboru Boga do zaangażowania religijnego wiedzie daleka droga. Wiara wymaga pewnej umiejętności oraz natchnienia, które nie zawsze towarzyszą przekonaniu o istnieniu Boga. Kiedy wyimaginowany rozmówca Pascala – przekonany o tym, że wybór Boga jest najlepszym wyborem – sygnalizuje kluczową przeszkodę na drodze do wiary, mówiąc: „mam taką naturę, że nie umiem wierzyć”, Pascal doradza mu naśladowanie innych. Ma na myśli przy tym naśladowanie ludzi, którzy już przebyli drogę od niewiary do wiary, „czyniąc wszystko tak, jak gdyby wierzyli, biorąc wodę święconą, słuchając mszy itd.”¹¹. Owo „jak gdyby” oznacza tutaj nic innego jak udawanie wiary, mechaniczne wykonywanie czynności składających się na kult religijny. Jednocześnie Pascal mówi o automatyzmie wiary urabianym przez zwyczaj. Zaangażowanie religijne pozbawione wiary nie stanowi jednak dla Pascala celu, lecz środek, którego zadaniem jest właśnie wzbudzenie wiary. Niezależnie od tego Pascal dopuszcza i usprawiedliwia takie formy zaangażowania religijnego, które bliższe są udawaniu i odgrywaniu roli niż autentycznej wierze. Nawet jeśli czytelnik Pascala nie ma pewności, czym jest taka autentyczna wiara, oczywiście wydaje się jedno – różni się ona od działania „jak gdyby”. Przykład Pascala pokazuje, że myślenie o religijności w kategoriach gry, udawania czy mechanicznego naśladowania nie jest pomysłem nowym.

Zasadne wydaje się pytanie, dlaczego Pascal sądził, że postępowanie tak, jak gdyby się wierzyło, prowadzi do wiary? Być może sytuacja człowieka poszuku-

¹⁰ Ibidem, s. 92.

¹¹ B. Pascal, *Mysli*, Pax, Warszawa 1989, ss. 235–236.

jącego wiary przypominałaby aktora, który tak mocno utożsamiał się z rolą, że stał się w swoim mniemaniu odgrywaną postacią. Ale możliwa jest też inna analogia: człowiek poszukujący wiary przez naśladowanie przypomina jednostkę w społeczeństwie, która ucząc się pełnienia określonej roli społecznej, w końcu – jeśli socjalizacja nie zawodzi – utożsamia się z tą rolą i wbudowuje ją w swoją tożsamość. Przypadek aktora i przypadek jednostki w społeczeństwie różnią się zasadniczo tym, że aktor stając się graną przez siebie postacią, wykracza poza normę, natomiast jednostka utożsamiając się ze swoją rolą społeczną, pozostaje w granicach normy. Jednak mechanizm, który prowadzi do utożsamienia się z rolą, jest w obu przypadkach podobny – jest nim zachowanie „jak gdyby”. Zachowanie takie nie tylko należy do repertuaru zachowań kulturowo akceptowanych, ale najprawdopodobniej ma podstawy biologiczne. Łatwość, z jaką dzieci odgrywają przeróżne role społeczne w trybie „jak gdyby”, może świadczyć o istnieniu wrodzonych mechanizmów adaptacyjnych, dzięki którym naśladowanie dorosłych w formie zabawy pojawia się w sposób naturalny we wczesnych etapach rozwoju jednostki.

Otóż między innymi ten mechanizm wykorzystywany jest w religiach. Zaangażowanie religijne nie musi się opierać na przekonaniu o istnieniu istot nadprzyrodzonych czy przekonaniu o prawdziwości określonej religijnej wizji świata. Nie musi się także opierać na przekonaniu, że podejmowanie działań rytualnych prowadzi do określonego celu. Wreszcie zaangażowaniu religijnemu nie muszą towarzyszyć szczególne emocje i motywacje do działania. Może ono przebiegać w trybie „jak gdyby”. Ponadto w religiach granica między fikcją a rzeczywistością, między udawaniem a autentycznością, między grą a nie-grą niejednokrotnie zaciera się. Przy tym zacieranie się granic należy raczej do natury religijnego świata.

Udawanie i gra występują w wielu kontekstach i uzyskują różne znaczenia i uzasadnienia. Intelktualnie wyrafinowane sposoby uzasadnienia postawy „jak gdyby” współcześnie można znaleźć w różnych odmianach fikcjonalizmu religijnego. Przykładowo zdaniem Michaela Scotta fikcjonalizm religijny głosi, że zasadne jest praktykowanie określonej religii bez żywienia właściwych jej przekonań religijnych¹². Innymi słowy brak przekonań religijnych nie jest wystarczającym powodem do rezygnacji z praktyk religijnych. Z powodów pragmatycznych można założyć istnienie pewnych bytów fikcyjnych i zachowywać się tak, jakby istniały. Fikcjonalizm to świadomie zajmowana postawa. Być może współczesne odmiany fikcjonalizmu religijnego pojawiały się jako reakcja na spadek wiarygodności przekazów religijnych w zderzeniu z naukowym obrazem świata. W sytuacji gdy wierzenia religijne stają się trudne do zaakceptowania, natomiast potrzeba religijnego zaangażowania nie ulega zasadniczej zmianie, fikcjonalizm jest rozwiązaniem pozwalającym podtrzymać zaangażowanie, pomimo odrzucenia zawiązanego z nim obrazu świata.

¹² M. Scott, F. Malcolm, *Religious fictionalism*, „Philosophy Compass” 2018, no. 13(3), s. 1.

Zaangażowanie w praktyki religijne przy jednoczesnym odrzucaniu kluczowych przekonań właściwych danej tradycji religijnej jest nie tylko stanowiskiem teoretycznym, ale także zjawiskiem społecznym regularnie odnotowywanym w badaniach religijności. Zjawisko to dobrze znane jest badaczom religijności polskich katolików, którzy identyfikują kilkuprocentową grupę wiernych uczestniczących w praktykach religijnych, zwykle w cotygodniowej mszy w kościele, i jednocześnie deklarujących niewiarę. Badania wskazują, że trzecia część zdeklarowanych niewierzących w Polsce uczestniczy w praktykach religijnych¹³. Tylko na pierwszy rzut oka zachowanie takie można określić irracjonalnym. Głębsza analiza motywacji praktykujących niewierzących może prowadzić do wniosku, że za takim zachowaniem kryje się określona postawa.

3. Rytualna gra

Udawanie, zabawa i gra dotyczą przede wszystkim rytuałów religijnych, choć do tych ostatnich się nie ograniczają. Oprócz przywołanych wcześniej autorów, na powiązanie rytuału z grą i zabawą zwracało uwagę wielu badaczy: André Droogers¹⁴, Don Handelman¹⁵, Galina Lindquist¹⁶, Victor Turner¹⁷. Handelman wskazuje na liczne podobieństwa rytuału i zabawy. Są to analogiczne, choć nie identyczne sposoby działania¹⁸. Zarówno zabawa, jak i rytuał przebiegają w określonych „ramach” działania, które ustanawiają dziedzinę odrębną od życia codziennego, ograniczają typy społeczne na rzecz symbolicznych, zmieniają postrzeganie relacji środki–cele oraz wprowadzają stan liminalności. Różnica między zabawą i rytuałem ma charakter metakomunikacyjny: komunikat wprowadzający ramy rytualne („to jest rytuał”) różni się od komunikatu wprowadzającego ramy gry („to jest gra”). Rytuał wytwarza metaprzekaz, zgodnie z którym wszystkie przekazy pojawiające się w rytualnej ramie są prawdziwe zarówno wewnątrz rytuału, jak i poza nim. Z kolei zabawa wytwarza metaprzekaz pozwalający traktować komunikaty pojawiające się wewnątrz gry jako fałszywe. Innymi słowy, inaczej niż w przypadku zabawy, przekazy rytualne traktowane są jako święte, niepodważalne. Rytuał i za-

¹³ A. Potocki, *Niewierzący a praktykujący. Materiały do refleksji nad pozorną aktywnością religijną*, „Przegląd Socjologiczny” 2009, nr 58(1).

¹⁴ A. Droogers, *Play and Power in Religion: Collected Essays*, De Gruyter, Berlin 2012.

¹⁵ D. Handelman, *Play and Ritual: Complementary Frames of Meta-Communication*, w: A.J. Chapman and H.C. Foot (red.), *It's a Funny Thing, Humour. Proceedings of The International Conference on Humour and Laughter 1976*, Pergamon Press, Oxford 1977, ss. 185–192; idem, *Models and Mirrors: Towards an Anthropology of Public Events*, Berghahn Books, New York 1998.

¹⁶ G. Lindquist, *Shamanic Performances on the Urban Scene: Neo-Shamanism in Contemporary Sweden*, Stockholm 1997.

¹⁷ V. Turner, *From Ritual to Play: The Human Seriousness of Play*, PAJ Publications, New York 1982.

¹⁸ D. Handelman, *Play and Ritual...*, s. 190.

bawa różni się ponadto relacją, jaka je wiąże z porządkiem społecznym. Rytuał może podważać porządek społeczny, ale w istocie czyni to po to, aby dokonać reintegracji tego porządku i w ten sposób odbudować wspólnotę moralną. Natomiast zabawa opiera się na podawaniu porządku społecznego w wątpliwość i zasadniczo nie dąży do jego reintegracji. Handelman podkreśla, że pomimo różnic między rytuałem a grą, zasadnicze ich podobieństwo sprawia, że elementy jednego z nich mogą pojawić się w drugim.

Na powszechne występowanie w rytuale trybu „jak gdyby” zwrócili uwagę Adam B. Seligman, Robert P. Weller, Michael J. Puett oraz Bennett Simon¹⁹. Ujmują oni rytuał szeroko, nie ograniczając się ani do rytuału religijnego, ani do różnych form rytuałów świeckich. Zachowania rytualne dostrzegają w codziennych interakcjach społecznych. Podstawowe kryterium pozwalające odróżnić rytuał od działań nierytualnych to istnienie swoistych rytualnych ram działań. To samo działanie może być rozumiane jako działanie zrytualizowane bądź nie w zależności od ram, w których zostało umieszczone. Charakterystyczne dla rytuału jest posługiwanie się trybem łączącym „jak gdyby”²⁰. Chodzi przy tym nie tyle o użycie występującego w wielu języka trybu gramatycznego, ile wytworzenie pewnego nastawienia do świata. Nastawienie to ma charakter intersubiektywny i umożliwia wytworzenie wspólnego świata społecznego.

Tak rozumiane nastawienie przeciwstawiają badacze „szczeremu” podejściu do świata, nastawieniu typu „jak jest” (tryb orzekający). Jest to jednoznaczne ujmowanie rzeczywistości jako takiej, jaką „naprawdę” jest. Szczere podejście do świata przeciwstawia się podejściu rytualnemu, ale nie podejściu religijnemu, ponieważ wiele nurtów życia religijnego, również współcześnie, akcentuje szczerść, autentyczność. Przykładem niech będą religijne fundamentalizmy, w których redukuje się poznawczą i emocjonalną ambiwalencję oraz poszukuje prawdziwego obrazu świata oraz autentycznych uczuć.

4. Udawanie i zabawa jako forma wiary

Udawanie i zabawa stanowią komponent współczesnego życia religijnego. Zwykle pozostają na marginesie religijności, choć czasami wysuwają się na pierwszy plan lub wytworzą nowe formy religijnego i quasi-religijnego zaangażowania. Wiele uwagi poświęcono praktykom współczesnych wspólnot chrześcijańskich, zwłaszcza ewangelikanych i pentekostalnych. Włączanie elementów zabawy do świata religijnego występuje także w nowych ruchach religijnych, nowych formach duchowości, różnych odmianach neopogaństwa usiłującego rekonstruować i oży-

¹⁹ A.B. Seligman, R.P. Weller, M.J. Puett, B. Simon, *Ritual and its consequences: An essay on the limits of sincerity*, Oxford University Press, Oxford 2008.

²⁰ Ibidem, s. 8.

wiać dawne wierzenia i praktyki przedchrześcijańskie. Odmienny typ działalności stanowi wykorzystanie motywów religijnych w grach cyfrowych i na platformach internetowych. Nie mamy tu być może do czynienia z religijnością w używanym powszechnie znaczeniu tego słowa, lecz ze stosunkowo nowym zjawiskiem kulturowym wymagającym pogłębionych badań.

W amerykańskich wspólnotach ewangelikalnych obserwuje się zjawisko udawania i zabawy jako narzędzi służących do wytwarzania poczucia rzeczywistości nadprzyrodzonych istot. Tanya M. Luhrmann podkreśla, że wiara religijna nie jest czymś po prostu danym, co nagle i bez żadnego wysiłku pojawia się i nie wymaga wysiłku²¹. Na religijną wiarę w istoty nadprzyrodzone należy spojrzeć jak na zadanie, którego podejmują się wyznawcy i które wymaga użycia odpowiednich narzędzi. W badanych przez autorkę wspólnotach ewangelikalnych wyznawcy stosują różnego rodzaju techniki mające na celu przewyciężenie powracającego sceptycyzmu i wytworzenie poczucia realnego kontaktu z nadprzyrodzonym światem. Do podstawowych technik należą udawanie i zabawa, rutynowo stosowane w codziennym życiu. Udawanie jest zastosowaniem trybu „jak gdyby”, tworzącego ramy wiary, które zasadniczo różnią się od ram życia codziennego, a jednak nakładane są również na życie codzienne, tzn. na różne czynności, które wierzący na co dzień wykonują. Wierzący zatem zachowują się tak, jak gdyby rozmawiali z Bogiem. Traktują przy tym Boga jak przyjaciela, bliską osobę, która jest obecna tu i teraz. Przypomina to zabawę dziecięcą, jednak jest to zabawa, która bywa traktowana zupełnie poważnie. Wierzący udają rozmowę z Bogiem, aby po chwili doświadczyć rzeczywistego kontaktu z nadprzyrodzoną rzeczywistością i osłabić właściwy życiu codziennemu sceptycyzm wobec tej rzeczywistości.

W przywołanych zachowaniach religijnych ramy rzeczywistości życia codziennego zlewają się z ramami wiary, świat taki, jaki jawi się na co dzień, zlewa się ze światem „jak gdyby”. „Ludzie wiary – powiada Luhrmann – żyją w konsekwencji na dwóch poziomach, podobnie jak dziecko myjące swojego pluszowego misia żyje na dwóch poziomach, zajmuje się dwoma różnymi sposobami nadawania światu sensu”²². Przypominające zabawę udawanie przestaje być tylko udawaniem i tylko zabawą i przekształca się w doświadczenie, któremu towarzyszy poczucie rzeczywistości. Oczywiście wiele różnych czynników sprawia, że symulowana relacja z Bogiem zaczyna być doświadczana jako prawdziwa relacja z rzeczywistym Bogiem, jednak samo udawanie stwarza warunki do tego, aby przekształcić ramę zabawy w ramę wiary. Pod tym względem udawanie rozmowy z Bogiem nie

²¹ T.M. Luhrmann, *How God Becomes Real: Kindling the Presence of Invisible Others*, Princeton University Press, Princeton and Oxford 2020; idem, *When God Talks Back: Understanding the American Evangelical Relationship with God*, Alfred A. Knopf, New York 2012; S. Sztajer, *Techniki indukowania doświadczenia religijnego na przykładzie chrześcijaństwa ewangelikalnego*, „Przegląd Religioznawczy” 2017, nr 2(264), ss. 63–74.

²² T.M. Luhrmann, *How God Becomes Real...*, s. 24.

różni się zasadniczo od symulacji występującej w zabawie dziecięcej, ponieważ w obu przypadkach granica między światem „takim jakim jest” i światem „jak gdyby” zaciera się. Dzieje się tak dlatego, że udawanie jest zawieszeniem niewiary, a jednocześnie odrzuceniem tego, co wydaje się – z perspektywy świata życia codziennego – prawdziwe²³. Dziecko udające czynność mycia pluszowego misia wie, że nie jest to czynność „prawdziwa”, ale jednocześnie angażuje się w nią tak, jakby chodziło o działanie w „prawdziwym” świecie. Peter Versteeg wskazuje, że w charyzmatycznych wspólnotach ewangelikalnych zabawa wykorzystywana jest w sposób świadomy i jednocześnie traktowana jako znak świętej rzeczywistości²⁴. Zaangażowanie religijne poprzez zabawę jest swoistym eksperymentowaniem, dzięki któremu wierzący mają poczucie odkrywania boskiej rzeczywistości. Przejście od udawania do doświadczania obecności Boga jest niejako elementem prowadzonej gry, który polega na ludycznej transgresji ram zabawy. W poczuciu zaangażowanej religijnie osoby zabawa staje się sama rzeczywistością.

W religijności chrześcijańskiej istnieją także takie formy zabawy, które nie opierają się na świadomym wykorzystaniu idei zabawy w praktykach religijnych, a jednak wprowadzają mające wiele wspólnego z zabawą postawy otwartości i braku wyrazistości. Postawy takie widoczne są w nowej chrześcijańskiej duchowości, która – w przeciwieństwie do tradycyjnej duchowości chrześcijańskiej – skoncentrowana jest na rozwoju osobistym, poszukiwaniu pełni, sakralizacji jaźni, cielesności i emocjonalności jednostki. Jest to duchowość nieokreślona, otwarta, znajdująca się pod wpływem osobistych doświadczeń i eksperymentująca w sposób przypominający zabawę²⁵. Jako przykład praktykowania takiej duchowości Versteeg podaje rekolekcje odbywające się w jednym z holenderskich zakonów benedyktyńskich. Praktyki te jednak istotnie różnią się od tego, co zwykle się określać mianem duchowości benedyktyńskiej.

5. Istota religijnej symulacji

Podane przykłady służą jedynie zilustrowaniu obecności zabawy we współczesnych praktykach religijnych. Skłaniają one jednak do zadania pytania, co leży u podłoża tej pojawiającej się w różnych religiach skłonności do sięgania po udawanie i zabawę jako swoiste narzędzia służące do wzbudzania i podtrzymywania zaangażowania religijnego. Jednym ze sposobów wyjaśniania tego fenomenu jest zwrócenie uwagi na funkcję symulacji w religii. Wyjaśnienie takie, choć istotne dla zrozumienia roli udawania i zabawy w życiu religijnym człowieka, nie będzie

²³ T.M. Luhrmann, *When God Talks Back...*, s. 73.

²⁴ P. Versteeg, *Playing Religion? Experience, Meaning and the Ludic Approach*, w: A. van Harskamp i in. (red.), *Playful Religion: Challenges for the Study of Religion*, Eburon, Delft 2006, s. 107.

²⁵ *Ibidem*, ss. 102, 106.

tutaj omawiane. Wystarczy zaznaczyć, że oprócz funkcji, które zabawa pełni w rozwoju człowieka²⁶, w życiu religijnym pełni także inne, swoiste funkcje. Przykład wspólnot ewangelikalnych pokazuje, że udawanie i zabawa mogą być swoistym treningiem, podczas którego jednostki uczą się komunikacji z nadprzyrodzoną rzeczywistością i doświadczają poczucia rzeczywistości nadprzyrodzonych istot.

Drugi sposób wyjaśniania obecności udawania i zabawy w religii koncentruje się na procesach i mechanizmach, które warunkują te zjawiska, oraz na procesach i mechanizmach leżących u podłoża myślenia i zachowania religijnego. Formy zaangażowania religijnego, które w ten czy inny sposób wykorzystują udawanie i zabawę, określane będą tutaj mianem symulacji. Symulacja występuje w niemal wszystkich tradycjach religijnych. Czasami wysuwa się na pierwszy plan, jak w amerykańskim charyzmatycznym ewangelikalizmie, innym razem stanowi integralny, choć nieuświadamiany wymiar praktyki duchowej, jak to ma miejsce w niektórych odmianach nowej duchowości chrześcijańskiej. Symulacja bywa także zwalczana na rzecz autentyczności i szczerości przeżyć religijnych, zwłaszcza w ramach chrześcijańskich fundamentalizmów religijnych.

Symulacja nie jest formą kulturową czy wzorem zachowania, lecz naturalną zdolnością, wymagającą zaistnienia złożonych procesów poznawczych i procesów komunikacji. Złożoność symulacji może się wydać zaskakująca, ponieważ zdolność tę mają nie tylko istoty ludzkie, ale także inne zwierzęta, zwłaszcza ssaki i ptaki. Istnienie takich złożonych procesów komunikacji i procesów poznawczych u ludzi i zwierząt wykazał między innymi Gregory Bateson, który zwrócił uwagę na fakt, że zabawa wymaga nie tylko zdolności do komunikowania, ale także zdolności do metakomunikacji. Zabawa może mieć miejsce tylko wówczas, gdy podczas interakcji pojawia się komunikat „To jest zabawa”²⁷. Komunikat ten jest metakomunikatem, ponieważ odnosi się do relacji między osobnikami wchodzącymi w interakcję. Bawiące się szczeniaki muszą wysyłać taki metakomunikat. Dzięki niemu niewinna zabawa nie przeradza się w zwykłą walkę. W psiej zabawie delikatne ugryzienie oznacza po prostu ugryzienie, ale nie oznacza tego, co ugryzienie oznaczałoby poza ramami zabawy²⁸. Dzięki metakomunikatowi „To jest gra” podejmowane działania nie są działaniami, którymi wydają się być. Dzieci bawiące się w wojnę udają prawdziwą walkę, ale nie jest ona tym, czym wydaje się być – walką. Metakomunikacja nie wymaga użycia języka i często obejmuje, zwłaszcza w przypadku zwierząt, komunikację niejawną.

Stosując metaforę mapy-terytorium, można powiedzieć, że w zabawie zazwyczaj te dwie rzeczy są od siebie oddzielone: mapa nie jest terytorium i zabawa

²⁶ A. Pellegrini, *The Role of Play in Human Development*, Oxford University Press, Oxford 2009; P. Martin, T.M. Caro, *On the Functions of Play and Its Role in Behavioral Development*, „Advances in the Study of Behavior” 1985, no. 15, ss. 59–103.

²⁷ G. Bateson, *Steps into the Ecology of Mind*, Ballantine Books, New York 1972, s. 179.

²⁸ Ibidem, s. 180.

opiera się na takim właśnie założeniu. Ale nie jest tak zawsze. Wydaje się, że w samej zabawie tkwi potencjał destrukcji konwencji zabawy i utożsamienia mapy z terytorium. Dzieje się tak nie tylko wówczas, gdy dziecięca zabawa w walkę przemienia się w prawdziwą walkę na pięści, ale także w różnych formach kulturowych, których twórcy zmierzają wprost do przekroczenia granicy między mapą a terytorium. Realizm fikcji filmowej czy powaga niektórych gier sportowych to tylko wybrane przykłady. Lecz najwyraźniej przekroczenie granicy między mapą a terytorium występuje w praktykach religijnych, zwłaszcza rytuałach. Metafora religijna jest wówczas brana dosłownie, na przykład aktorzy odgrywający rolę mitycznych postaci są postrzegani jako same mityczne postacie, chleb jest uznawany za ciało Chrystusa.

Udawanie i zabawa wykorzystywane w praktykach religijnych wprowadzają tryb „jak gdyby”, który zasadniczo różni się od trybu „jak jest”. Nie jesteśmy tym, kim udajemy, że jesteśmy, zaś świat nie jest taki, jaki udajemy, że jest. Jednocześnie jednak zaangażowanie religijne umożliwia sporadyczne zawieszanie owego trybu „jak gdyby”, co sprawia, że symulacja przestaje być traktowana jako symulacja, świat „na niby” staje się światem „jakim jest”. Zapamiętanie się w zabawie, wciągnięcie się w grę, zatopienie się w czynności rytualnej wywołane są czasowym zawieszeniem metakomunikacji. Sytuacje takie, jak wskazuje Bateson, przypominają sen, w którym osoba śniąca zazwyczaj nie potrafi wyjść poza ramy fantazji i sformułować komunikat „To jest sen”²⁹. Jednak w praktykach religijnych są one często wywoływane za pomocą różnych technik zmiany świadomości, spośród których techniki indukowania poczucia rzeczywistości wydają się najbardziej znaczące³⁰. Sterowanie poczuciem rzeczywistości sprawia, że w trakcie symulacji dochodzi do zmiany ram – zachowanie udawane staje się zachowaniem autentycznym, poważnym, dystans do roli zanika, świat „jak gdyby” przekształcany jest w świat rzeczywisty. Użyteczność symulacji, zwłaszcza zaś zabawy, w praktykach religijnych bierze się stąd, że przekraczanie ram wpisane jest w samą logikę zabawy.

Niektórzy badawcze (Bateson, Lührman) wskazują na to, że zarówno w zabawie, jak i w praktykach religijnych mamy do czynienia z paradoksalną sytuacją powstałą w wyniku nakładania się na siebie dwóch ram interpretacyjnych: ramy „jak gdyby” i ramy rzeczywistości³¹. Ponieważ jednak poczucie rzeczywistości nadprzyrodzonego świata ma charakter zmienny, bardziej adekwatnym określeniem byłaby alternacja rozumiana jako płynne przechodzenie od trybu symulacji („jak gdyby”) do trybu braku symulacji („jak jest”) i odwrotnie. Przykładowo, wkroczenie w świat rytuału często oznacza rozpoczęcie symulacji, która w trakcie rytuału zostaje przekształcona poprzez zmianę ram w doświadczenie rzeczywistego

²⁹ Ibidem, s. 185.

³⁰ S. Sztajer, *Techniki indukowania doświadczenia religijnego...*

³¹ Por. G. Bateson, *Steps into the Ecology...*, s. 184; T.M. Lührmann, *How God Becomes Real...*, ss. 23–24.

obcowania ze światem nadprzyrodzonym, a następnie, wraz z końcem rytuału, doświadczenie to zanika na rzecz doświadczenia życia codziennego. Pojęcie alternacji odzwierciedla dynamikę przekonań religijnych, które nie są niezmiennymi postawami, lecz ulegają przekształceniom wraz ze zmianą ram i towarzyszącymi jej zmianami poczucia rzeczywistości. Tak rozumiana alternacja byłaby zjawiskiem złożonym, obejmującym procesy komunikacji (zmianę metakomunikatów), zmianę świadomości (naprzemienne występowanie zwyczajnych i odmiennych stanów świadomości), zmianę percepcji (poczucia rzeczywistości), a także inne procesy poznawcze, zwłaszcza zaś zamiany w sposobie przetwarzania informacji przez umysł. Posłużenie się pojęciem alternacji umożliwia wyjaśnienie zjawisk, które trudno wyjaśnić na gruncie przekonaniowego podejścia do religii. Pozwala wyjaśnić, dlaczego w życiu religijnym wiara przeplata się ze sceptycyzmem, istoty nadprzyrodzone doświadczane są jako mniej lub bardziej realne, a czasami poczucie rzeczywistości zupełnie zanika.

Zmiana ram dokonująca się w praktykach religijnych może dokonywać się spontanicznie, ale nie sposób nie dostrzec różnych wyuczonych sposobów zarządzania ramami, które nabywane są w trakcie socjalizacji i edukacji religijnej. Umiejętności te mogą być przyswajane poprzez imitację zachowań innych ludzi, ale także mogą być przedmiotem bardziej sformalizowanego przekazu. Podobnie jak gra wymaga wcześniejszej instrukcji, tak niektóre praktyki religijne wymagają wyuczenia się pewnych sposobów nawiązywania kontaktu z nadprzyrodzoną rzeczywistością.

Zakończenie

Atrakcyjność udawania i zabawy jako form symulacji religijnej wynika z uniwersalności symulacji jako zdolności pełniącej ważne funkcje w życiu człowieka. Korzenie symulacji sięgają głębiej niż ludzkie kultury, ponieważ niektóre formy symulacji wspólne są człowiekowi i innym zwierzętom. Można zatem sądzić, że symulacja jest możliwa dzięki istnieniu adaptacji poznawczych, które powstały na drodze ewolucji i początkowo służyły zapewne innym celom. Różne formy symulacji obecne są w podstawowych wymiarach religii, takich jak wierzenia, zachowania rytualne czy religijna interpretacja świata. Ponieważ symulacja religijna jest zjawiskiem złożonym, wyjaśnienie jej wymaga badania jej z perspektywy różnych dyscyplin naukowych, takich jak etnologia i antropologia, socjologia, psychologia poznawcza i rozwojowa, teoria komunikacji i semiotyka. Prawdopodobne jest, że symulacja zaczyna odgrywać szczególną rolę tam, gdzie mamy do czynienia z postępującą deinstytucjonalizacją religii i zastępowaniem instytucji religijnych samodzielnym poszukiwaniem i eksperymentowaniem. Z pewnością jednak zabawa i udawanie nie ograniczają się do religijności zdestabilizowanej pod względem instytucjonalnym. Wydają się być natomiast sposobami radzenia sobie z niepewnością wiary, a także narzędziami podtrzymywania religijnego świata.

Literatura

- Bateson G., *Steps into the Ecology of Mind*, Ballantine Books, New York 1972.
- Bellah R.N., *Religion in Human Evolution: From the Paleolithic to the Axial Age*, Belknap Press, Cambridge, Mass., London 2011.
- Droogers A., *Play and Power in Religion: Collected Essays*, De Gruyter, Berlin 2012.
- Handelmann D., *Models and Mirrors: Towards an Anthropology of Public Events*, Berghahn Books, New York 1998.
- Handelmann D., *Play and Ritual: Complementary Frames of Meta-Communication*, w: A.J. Chapman and H.C. Foot (red.), *It's a Funny Thing, Humour. Proceedings of The International Conference on Humour and Laughter 1976*, Pergamon Press, Oxford 1977.
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2007.
- Lindquist G., *Shamanic Performances on the Urban Scene: Neo-Shamanism in Contemporary Sweden*, Stockholm 1997.
- Luhrmann T.M., *How God Becomes Real: Kindling the Presence of Invisible Others*, Princeton University Press, Princeton and Oxford 2020.
- Luhrmann T.M., *When God Talks Back: Understanding the American Evangelical Relationship with God*, Alfred A. Knopf, New York 2012.
- Martin P., Caro T.M., *On the Functions of Play and Its Role in Behavioral Development*, „Advances in the Study of Behavior” 1985, no. 15.
- Pascal B., *Myśli*, Pax, Warszawa 1989.
- Pellegrini A., *The Role of Play in Human Development*, Oxford University Press, Oxford 2009.
- Potocki A., *Niewierzący a praktykujący. Materiały do refleksji nad pozorną aktywnością religijną*, „Przegląd Socjologiczny” 2009, nr 58(1).
- Scott M., Malcolm F., *Religious fictionalism*, „Philosophy Compass” 2018, 13(3).
- Seligman A.B., Weller R.P., Puett M.J., Simon B., *Ritual and its consequences: An essay on the limits of sincerity*, Oxford University Press, Oxford 2008.
- Sztajer S., *Pojęciowa konstrukcja świata religijnego. Przekonania religijne a procesy poznawcze*, Wydawnictwo WNS UAM, Poznań 2018.
- Sztajer S., *Techniki indukowania doświadczenia religijnego na przykładzie chrześcijaństwa ewangelikalnego*, „Przegląd Religioznawczy” 2017, nr 2(264).
- Turner V., *From Ritual to Play: The Human Seriousness of Play*, PAJ Publications, New York 1982.
- Versteeg P., *Playing Religion? Experience, Meaning and the Ludic Approach*, w: A. van Harskamp i in. (red.), *Playful Religion: Challenges for the Study of Religion*, Eburon, Delft 2006.

