

POETYKA GRY

Filozoficzną refleksję nad grą można by z powodzeniem przeprowadzić na podstawie poetyki. Stara się bowiem ona ująć samą istotę zjawiska, przy czym czyni to uwzględniając w sposób właściwy pomijane na ogół cechy tego fenomenu. R. Kearney¹ powie, że dzieje się tak wtedy, gdy przechodzimy z perspektywy ontologicznej do perspektywy eschatologicznej, traktując poważnie transcendencję, jaka kryje się w tym zjawisku i nie jest faktycznie realizowana. To jej ukrywanie się i nie-realizowanie wynika, zgodnie z perspektywą charakterystyczną dla poetyki, z nieświadomego poddawania się paradygmatowi, który uniemożliwiał aż do dzisiaj odkrycie tych właściwości.

To właśnie miało i ma nadal miejsce w kulturze zachodniej, w której dominujące paradygmaty – rozum, nauka, ekonomia i inne – uwzględniały wciąż właściwości – hermeneutyczne, estetyczne, etyczne i ontologiczne – kryjące się w grze. Natomiast immanentna w niej transcendencja oraz typowa dla niej zdolność zaklinania rzeczywistości nie zapładniały tym samym, a nawet nie umożliwiały należycie nie tylko analizowania gry jako takiej, ale także innych dziedzin rzeczywistości, zwłaszcza tych, które zwykliśmy byli traktować jako nieuchwytnie dla tego, kto wychodzi z wzorca gry.

Gra, wraz z pragnieniem, jest paradygmatem, który trzeba odzyskać nie tyle po to, by odnieść go do sportu, zabawy i święta, ale głównie w tym celu, by rozciągnąć go integralnie na analizę całej rzeczywistości i uczynić w ten sposób bardziej zrozumiałym i przenikliwym nasze ujmowanie rzeczywistości. Życie jest grą, a my jesteśmy graczami, którzy rozgrywają je między sobą i są graczami w grze odkrywania samych siebie, świata i Boga.

¹ *Poétique du possible. Phénoménologie herméneutique de la figuration*, Paris 1984.

Zmiana paradygmatu

Człowiek i kultury starają się dostrzec odniesienia, które dają im pewność i kierunek, aby mogły w ten sposób jakoś się orientować pośród nieprzewidywalności czasów. Paradygmat dominujący w każdej z wielkich epok – a nawet ten jedyny paradygmat, który fanatycznie i diabelsko się utrzymywał w całej historii kultury, doprowadzając do dzisiejszego jej zeświecczenia – warunkuje i określa cenę i znaczenie różnych dziedzin rzeczywistości, nadając im znamiona swojej własnej ich oceny. I tak na Zachodzie możemy mówić kolejno najpierw o micie, następnie o *logosie* filozofii, o średniowiecznej wierze i nowożytnym rozumie (*ratio*), o naturze, historii, nauce i technice jako o tych niespodziewanych czynnikach, które zadecydowały o sposobie naszego kontaktowania się z rzeczywistością.

Epokowe panowanie każdego z wymienionych paradygmatów i całego ich zespołu zadecydowało o tym, że grę rozumiano nie tylko jako coś marginesowego, ale przede wszystkim jako coś, co nie narusza w niczym zdolności wyjaśnienia egzystencji jednostki i kultur, ani tym bardziej zdolności nadania im sensu.

Ze względu na swój nadmiar sensu i zwracanie uwagi na wielość zmiennych czynników mit pozostawał wciąż dla człowieka miejscem wygrywania swego życia, chociaż czuł się on równocześnie zobowiązany do uznania swej niezdolności do kontrolowania siebie. Uznajemy obecnie, że człowiek znajdował w końcu, dzięki tym grom słownym, w których uczestniczyli także bogowie, on zaś doświadczał samego siebie, jakąś odpowiedź na swoje poszukiwanie sensu. Czas mitu był epoką gry, w której epepeja i teatr, a także zawody koncentrowały swoje znaczenie na religijnym święcie.

Gra stała się nie tylko czymś marginalnym, ale także niebezpiecznym i ostatecznie fałszywym, aby mogła stanowić wzorzec życia, dzięki triumfowi *logosu* – razem z filozofią, rozumem, nauką i techniką. Okres przeżywany na Zachodzie od triumfu filozofii aż po kres pozytywizmów, którego jesteśmy świadkami, narzuca nam inny wzorzec, który nie pozostawia już niemal miejsca temu, co darmowe i co jest darem, traktując je jakby tylko w ich negatywnym wymiarze nieprzewidywalności i niemożliwości ich skontrolowania. Dominująca obecnie technika bezpieczeństwa i planowania, rygoru i obliczeń ściśle matematycznych, konieczności i obiektywizmu, naturalizacji człowieka i podbijania sobie natury, dyktatury rozumu i kolektywizacji duchów, upolitycznienia kultury i ogółocenia jej z Boga – stała się jakby

szaleńczym obłędem człowieka, który napelnia się pychą i czci tylko siebie samego.

Zabawowy wymiar egzystencji gubi się i marginalizuje, same jednak jego dalsze istnienie zdaje się ukazywać istotny jego charakter. Nieuchronna konieczność jego odzyskania i włączenia w tę nową kulturę i w to nowe myślenie wykazuje, że jego trwałość oznacza jego nieodzowność i nieodwracalność.

Niebezpieczeństwo, jakie się z tym wiąże, polega na ponownym odzyskaniu gry, ale pozbawionej już samej swej istoty, i włączeniu jej we wzorce nie respektujące jej specyfiki.

Tymi wymiarami egzystencji, które podczas ciemnej nocy dominowania pozytywizmów oparły się dehumanizacji człowieka i przemocy nad naturą, były sztuka i religia, te bliźniacze siostry, w których człowiek odkrywa siebie jako istotę bawiącą się, nie dając się jednak zamykać w totalitarnych całościach, ale otwierając się na nieskończoność, która w nim zamieszkuje.

Właściwości gry jako wzorca

Jeżeli niektórzy mówią dzisiaj w filozofii i w kulturze o postmodernizmie, to należy sobie uświadomić, że wyczerpał się już całkowicie dominujący w czasach nowożytnych wzorzec, ale bardziej w swojej logice, aniżeli w niekompletnym zawsze urzeczywistnianiu swoich utopii, co zawiera już w sobie odkrycie nowych dróg.

Pośród tych dróg mamy ponowne odkrycie specyfiki mitu, historyczności, która nas ogranicza i upokarza, estetyki, marzenia i narratywności – jako czynników powodujących to, że nie przestajemy poszukiwać tego, co istotne. Nietzsche i Heidegger² byli prorokami aktualnego upadku pozytywizmów nauki i techniki z jednej strony, z drugiej zaś otwarcia się nowych oczywistości, niezbędnych do ukazania tego, co było dotąd zakryte lub zdominowane przez kogoś lub coś innego.

Lingwistyka i historyczność rozwinęły w nas poczucie naszej własnej słabości. Język wraz ze swą grą słowną wywodzi się przede wszystkim z chłodu rozumu, podobnie jak historia i narracyjność w swych interpretacjach uświadamiają nam nieprzewidywalność tego, co może nastąpić. Zarówno wydarzenia niezaprogramowane – wojny,

Por. np. G. Vattimo, *O fim da modernidade*, Lisboa 1987.

epidemie, migracje i rzezie – jak też kres imperiów i ideologii, upadek murów i dyktatur, oraz uczenie się współlistnienia z niestałością – oznaczają, jedno i drugie, koniec tego świata, w którym człowiek zapomniał o inności innych i o transcendencji Boga, który bynajmniej nie umarł, albowiem nie mieści się tak po prostu w żadnej teodycei, ani w manifestach różnych ateizmów.

Bóg przemawiający językiem, którego sens trzeba długo i mozolnie odkrywać, i Bóg, który zakłóca ekonomię naszych małych historyczności, jest zdruzgotaniem naszej pychy i objawieniem nihilizmów, jakie były pokarmem naszego nieuchronnego błędzenia.

Gry językowe, które wyprzedzają możliwości techniki, i nasza świadomość, że jesteśmy wystawieni na skutki historii, której nie kontrolujemy, czyni z nas graczy w grze, której logiki winniśmy się pokornie i ustawicznie uczyć. Nawet to, co z samej definicji było nieodkrywalne w grze, jawi się obecnie jako coś w niej obecnego: nauka wraz ze swoimi możliwościami, natura i jej zmienności, życie i polityka, ekonomia wraz ze swoimi kryzysami, sztuka we wszystkich swych odmianach, technologie i logo-techniki, jednostka i instytucje.

Władza nie może przestać stawania oko w oko z powagą gry, sztuka zaś winna być wciąż gotowa uczyć się grać z przedmiotami... Gramy z czasem, a obecnie rozgrywamy także nasze decyzje, od których nie możemy się wymigać, w enigmacie słów nowych i starych, które wymagają naszego zrozumienia.

Gra jest bardziej otwartym i bardziej ogarniającym wzorem od nauki, a poetyka jest wyznaniem naszej pokory. Gra jest prorokowaniem, nie przestając być wiedzą, w niej zaś technika nie uniemożliwia kreatywności, sytuując się w niej nawet jako warunek ją umożliwiający. Powinniśmy wreszcie zacząć postrzegać grę tak, jak pycha naszego rozumu nie pozwalała nam dotąd jej pojmować, uznając najpierw naszą pokorę i otwierając się na wysiłek zespolenia jej z myśleniem, które nas przerasta, transcenduje. Poetyka gry otwiera na mistykę istnienia i stara się pokonać irracjonalność, uznaje jednak, że przypadkowość typowa dla gry otwiera się na epistemologię, która winna być nadal uważna na nowości, które chcą wtargnąć w naszą egzystencję, i gotowa je przyjąć.

Poetyka gry powinna umożliwić zniknięcie z gry tych negatywnych konotacji, jakimi obciążyły ją kultura i język (iluzja, zabawa, itp.), aby dać miejsce tym innym zdecydowanie pozytywnym, odnośnie do których gra jest tylko pre-ludium.

Grę można by zdefiniować jako tę formę działalności, która znajduje w sobie samej rację swego istnienia, nie starając się przy tym dociec żadnego celu, który byłby w stosunku do niej zewnętrzny. Gra jest rozrywką w całej swej czystości, tym sygnałem dyspozycyjności lub wolności, w którym *homo ludens* przybliża się do *Deus ludens*, przede wszystkim podczas adoracji i refleksji, które są najbardziej wzniosłe ze wszystkich gier. Kiedy człowiek odkrywa siebie w takich wymiarach swojej egzystencji, nie może wówczas przestać znajdowania i tworzenia czasu i przestrzeni dla świętowania, a konkretnie dla świętowania razem z Bogiem – obchodzenia święta stworzenia i nowego stworzenia, święta liturgii miłości, która chce być formą cywilizacji.

Gra jest przerwą w obowiązku pracy i dlatego właśnie Niedziela jest wielkim dniem gry – dniem Pana, dniem Zmartwychwstania, dniem człowieka, dniem dni – dniem pierwszym i ósmym, początkiem i kressem, genezą i apokalipsą, jak to w swojej dialektyce przekazało nam objawienie Paschy³

Różne mogą być i są faktycznie przejawy gry, a sama ich różnorodność ukazuje, jak te przeróżne wymiary gry kryją i ukazują zarazem jej bogactwo. Gra może stać się hazardem lub losem (*alea*), zawrotem głowy lub szaleństwem (*illigos*), walką lub niebezpieczeństwem (*agon*), naśladowaniem lub udawaniem (*mimesis*). Różnorodność gry nie zwalnia nas z nauki i przygotowania, lecz zobowiązuje do uznania skończoności i uczy umiejętności tracenia i zyskiwania. Zawrót głowy, jakiego doświadcza się w grze, staje się zaproszeniem zarówno do przewyciężenia, jak i do sporu. Jej charakter agonalny ukazuje, że gra jest zgromadzeniem i konkursem, które wymagają uznania i poszanowania warunków równości i poddania regułom, będącym warunkiem kontynuowania danej gry. Gra jako naśladowanie i udawanie ukazuje zarówno nasz radykalny brak satysfakcji, jak też wolę przewyciężenia siebie, walki z ospałością działań przeciw niesprawiedliwości⁴

Pasja gry jest w rzeczy samej silnym dążeniem do przemiany egzystencji poprzez wielość jej ujęć. Przemiana jest wejściem na górę Tabor i chociaż trwanie na tej górze nie może być ostateczne, to nie można odmówić nam woli wspinania się na nią. Przemiana jest pasją podsycającą naszą walkę o odkrycie tego, czym faktycznie nie jesteśmy, choć odczuwamy ustawicznie, że moglibyśmy tym być – *altius, citius*,

³ Zob. Jan Paweł II, List apost. *Dies Domini... o świętowaniu niedzieli*, 31 maja 1998 r.

⁴ Por. R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris 1958.

fortius – uświadamiając sobie zarazem ograniczenia naszego człowieczeństwa.

Język przesady, w jakim zazwyczaj i nieuchronnie gra się wypowiada, ukazuje, że gry językowe – tak jak gry związane z możliwościami nauki i wykonywane na maszynach do gier, tak jak gra światła i ciemności oraz gra lustrzana lub spekulacja – są tutaj innym obliczem sporu i codzienności, którą się stara przemienić i wysublimować. Kiedy jedna organizacja sportowa wypowiada się paradygmatycznie językiem niemalże religijnym – jej hasło proklamuje bowiem wysiłek, poświęcenie, pobożność i chwałę jako rację jej bytu – nie czyni wówczas czegoś więcej od sugerowania i promowania tego, co jest samą istotą gry: chodzi o tę przemianę, w obrębie której znajdują się gracze i widzowie, przeżywaną poetycko i gestami, świadectwem i emocją przez tych, którzy żyją i zespalają się razem, przekazując sobie nawzajem tę samą dyspozycyjność wobec tego, co ich przerasta i umożliwia im zarazem tak wielkie uniesienie.

Dyspozycyjność świąteczna jest już tym nadaniem piękna egzystencji ludzkiej, które żywi się symbolami i miejscami, wymagając zarazem takiej etyki, która się karmi ogołoceniem siebie oraz potrafi uznać transcendencję i odmienność. Gra jest uznaniem innego jako przeciwnika, który gra ze mną tę samą grę, a nie śmiertelną wojną z wrogami.

Gra jest tą estetyką egzystencji, którą ją przybliżyła do retoryki wraz z obfitością jej słów, czyni ją siostrą sztuk i jakby krewną religii wraz z jej wyczuciem tajemnicy. W historii filozofii możemy spotkać ten nurt myśli, który zasklepia się w logice związanej ściśle z matematyką i nauką, chociaż właśnie one otwierają się obecnie na gry możliwościowe, jakie właśnie w nich zostały odkryte. Anaksymander i Heraklit, Arystoteles bardziej od Platona, tzw. *via moderna* mistyków oraz Mikołaja z Kuzy wraz jego dziełkiem *De ludo globi*, Pascal i kantowski rozum estetyczny, wzniosły i cudowny, lektura dzieł wielkich myślicieli – wszystko to sprawia, że strumień refleksji nie jest w stanie zapomnieć o pochodzeniu różnorodności wymiarów egzystencji.

Możemy jednak uznać razem ze wzmiankowanym już G. Vattimo, że F. Nietzsche wraz z dokonaną przez siebie zmianą wartości kultury, podając metaforę dziecka, które się bawi, jako symbol wolności istnienia, oraz głosząc, że myślę, bo ciało istnieje, a także M. Heidegger wraz ze swoim otwarciem się na język jako grę, w której myślenie bawi się przede wszystkim z rozumem, są tymi dwoma myślicielami, którzy wyprzedzają i przygotowują nowe myślenie i nową ontologię, w której konstytucja poetyki gry staje się możliwa, a nawet konieczna.

Wzmiankowany na początku E. Kearney, proponując w swojej *Poetyce możliwości* hermeneutyczną fenomenologię układu (ukształtowania) jako drogę prowadzącą od ontologii do eschatologii, przybliża wyobraźnię do rzeczywistości jako wykorzystania sensu, który stara się nam objawić „inaczej niż byt” (*autrement qu’être*), tzn. na sposób różny od tego, który dominował do niedawna w kulturze Zachodu. Autor ten wymienia H. Rahnera i jego dzieło *Der spielende Mensch*, stwierdzając: „Jeżeli człowiek jest *homo ludens*, który przeobraża świat, to jest nim dlatego, że Bóg jest *Deus ludens*, który umożliwia świat... *Księga Przysłów* opowiada, jak Boża łaska bawiła się jak «dziecko» stwarzając świat, «napęlniając radością synów ludzkich», Dawid podejmuje ten motyw, gdy chcąc się usprawiedliwić przed swą małżonką Mikal, obwieszcza: «Przed Panem... tańczyłem...»” Cytując zaś w dalszym ciągu H. Rahnera, Kearney przypomina, że także *Księga Królewska* ogłasza, iż „Dawid i dom Izraela tańczyli przed Panem całym swoim sercem”⁵

Ścisły związek pomiędzy stworzeniem a Wcieleniem, tańcem, śpiewem i celebrowaniem jako pre-ludium ostatecznego stworzenia świata przez Boga, zarówno gdy się proklamuje taniec jako symbol przemiany świata, jak też gdy go się odrzuca w jego perwersji jako symbol bałwochwalczego wynaturzenia świata, ukazuje, jak tę poetykę gry należy traktować integralnie, a nie wyłącznie, ani tym bardziej w odizolowaniu od wspomnianej całości. Chodzi bowiem o to, że „hermeneutyka eschatologiczna ukazuje grę świata jako apel Bożego stworzenia, skierowany do stworzenia ludzkiego: apel umożliwiający realizację wymogu odpowiedzi przeobrażającej człowieka”⁶

I właśnie dlatego takie przemienienie dokonane poprzez grę możliwości i przez odpowiedzialność człowieka jest estetyką i etyką oraz obejmuje wszystkie wymiary ludzkiej egzystencji. Sport i zabawa powinny być przeniknięte duchem świętowania, do którego sam Bóg nas wzywa – w ramach odpowiedzialności za dzieła sztuki i w niemal liturgicznej powadze gry, w relacji z osobami i rzeczami, i w naszej formie obecności w dziejach i w czasie świata, który wciąż nadchodzi⁷

⁵ *Poétique du possible*, s. 268.

⁶ Tamże.

⁷ Poza cytowanymi niech mi wolno będzie jeszcze zasugerować czytelnikowi następujące pozycje: G. Bachelard, *Le nouvel esprit scientifique*, Paris 1966; J. Brun, *Les masques du désir*, Paris 1981; E. Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, Paris 1966; H.-G. Gadamer, *Verdade y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*, Salamanca 1977; J. Huizinga, *Homo ludens*, Paris 1951; H. Marcuse, *Eros y civilización*, Barcelona 1968; G. Vattimo, *A sociedade transparente*, Lisboa 1991.

Poetyka gry jest wezwaniem skierowanym do naszej zdolności marzenia o tym, aby być w zgodzie z sobą i ze światem, i rozgrywać w ten sposób grę swojego życia bez głupiej pychy i bez czczej próżności...

tłum. ks. Lucjan Balter SAC