

## GRY I ZABAWY W PERSPEKTYWIE PERFORMATYKI.

### O POTRZEBIE BADAŃ INTERDYSCYPLINARNYCH W LUDOLOGII

Przemiany, jakie zachodzą w obszarze współczesnych gier i zabaw, stawiają nowe zadania przed badaczami problematyki praktyk ludycznych. Najważniejsze z nich polega na sformułowaniu projektów wykraczających poza instrumentarium pojęciowe, które oferuje nam tradycyjna ludologia, wyznaczana głównie, choć nie tylko, nazwiskami Huizinga, Callois, Berne'a, czy Goffmana<sup>1</sup>. Rozległość tematyki podejmowanej w trakcie pierwszej konferencji „Kulturotwórcza funkcja gier” w Poznaniu – od mediatyzacji gier i zabaw, przez ich zastosowanie w dydaktyce, po ludologiczne analizy i interpretacje literatury, filmu, czy wreszcie diagnozowaną chętnie karnawalizację kultury współczesnej – sugeruje konieczność podejmowania projektów badawczych o interdyscyplinarnym charakterze. Taka interdyscyplinarna perspektywa zagościła już na dobre we współczesnej nauce i przynosi ze sobą szansę na przekraczanie granic dyscyplin naukowych wówczas, gdy wypracowane w ich obrębie koncepcje nie wystarczają do opisu zjawisk zachodzących w świecie; szansę na integrowanie różnych typów dyskursu naukowego. Bez wątplenia do popularności interdyscyplinarnego podejścia w humanistyce przyczyniły się koncepcje formułowane w ramach postmodernizmu, poststrukturalizmu czy dekonstrukcji, dla których głównym postulatem stało się uprawianie refleksji „pomiędzy”, „poza”, czy „na pograniczu” klasycznych dyscyplin oraz teorii<sup>2</sup>. Wystarczy przypomnieć choćby Baumanowski projekt

---

<sup>1</sup> J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985; R. Callois, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997; E. Berne, *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich*, tłum. P. Izdebski, Warszawa 1994; E. Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak, Warszawa 2000.

<sup>2</sup> Por. np. na ten temat: G. Działowski, *Świat bez wielkich narracji*, w: G. Działowski, E. Rewers (red.), *Nowoczesność po ponowoczesności*, Poznań 2007.

socjologii, aby uświadomić sobie, że tego rodzaju propozycje brały się z obawy przed gwałtem ujednoczenia, klasyfikowania i etykietowania świata za pomocą narzędzi i terminów wypracowanych w nowoczesnych teoriach społecznych<sup>3</sup>. Paradoksalnie jednak z wielu powierzchownych interpretacji tych propozycji wynikał często równie ujednoczony obraz świata. Opatrzone etykietką nowoczesności relacje i procesy społeczne stały się „płynne”, czy „pluralistyczne”, prowadząc do rozpadu tożsamości. Opatrzone etykietką symulacji nowe praktyki medialne obarczano odpowiedzialnością za generowanie wszechogarniającej „hiperrzeczywistości”, dezintegrację doświadczenia i rozpad więzi społecznych. Opatrzone mianem spektaklu praktyki konsumenckie doprowadziły do narodzin „magicznego świata konsumpcji”<sup>4</sup>. Z czasem coraz rzadziej wspomniano w tym kontekście nowoczesne teorie społeczne, poza ograniczenia których wykraczał Bauman, pisząc o płynnych tożsamościach. Mało kto wspominał początki badań Baudrillarda nad społeczeństwem konsumpcyjnym i przemianą struktury znaku w warunkach późnego kapitalizmu, w których autor poddawał krytycznej interpretacji strukturalistyczne językoznawstwo z jednej strony oraz marksizm i teorię krytyczną z drugiej<sup>5</sup>. Mało kto pamiętał, że Debordowski „spektakl” nie jest po prostu metaforą iluzyjnego charakteru kultury konsumpcyjnej (czy jeszcze gorzej: quasi-mistyczną wizją nowoczesnej apokalipsy), a systematycznym wykładem na temat mechanizmów funkcjonowania nowoczesnych społeczeństw w obszarze władzy, ekonomii, czy informacji<sup>6</sup>. Pojęcia, które zostały wypracowane na gruncie konkretnej refleksji i dla opisania konkretnych fenomenów, służyć zaczęły za metafory, pojemne do granic możliwości wyjaśniania czegokolwiek. Los, który spotkał „płynne tożsamości”, „symulację” i „spektakl”, spotkać może także inne terminy humanistyki, modne w refleksji nad współczesnym życiem społecznym i kulturą, w tym także terminy „gra”, „zabawa” czy „widowisko.” Rzecz w tym, że interdyscyplinarne badania nad współczesnymi grami i zabawami nie muszą oznaczać doszukiwania się ich przejawów w każdej bez wyjątku sferze życia współczesnego człowieka, nakazują raczej unikanie totalizujących ujęć, w których albo grą i zabawą jest wszystko, co robimy (od pracy, przez wymianę informacji, po edukację, czy zakupy) albo nic, skoro *homo ludens* umarł, a ramy umowności oddzielające zabawę od poważnego życia rozpadły się. Mówiąc inaczej, nic tak nie wymaga dyscypliny jak uprawianie interdyscyplinarnego dyskursu naukowego.

Z drugiej strony świadomość przemian współczesnych praktyk ludycznych, pojawianie się nowych form gier i zabaw, wkraczanie reguł zabawy w obszar „życia

<sup>3</sup> Por. m.in. Z. Bauman, *Wieloznaczność nowoczesna – nowoczesność wieloznaczna*, tłum. J. Bauman, Warszawa 1995 oraz idem: *Płynna nowoczesność*, tłum. T. Kunz, Warszawa 2006.

<sup>4</sup> Por. G. Ritzer, *Magiczny świat konsumpcji*, tłum. L. Stawowy, Warszawa 2001.

<sup>5</sup> Por. J. Baudrillard, *The Consumer Society. Myths and Structures*, Sage Publications, London 1998.

<sup>6</sup> Por. G. Debord, *Spoleczeństwo spektaklu*, tłum. A. Ptaszkowska, Gdańsk 1998 oraz idem: *Spoleczeństwo spektaklu oraz Rozważania o społeczeństwie spektaklu*, tłum. M. Kwaterko, Warszawa 2006.

poważnego”, pojawienie się nowych technologii medialnych, profesjonalizacja gier i zabaw, czy gwałtowny rozwój sektora usług rozrywkowych – sprawiają, iż pisząc i dyskutując o tych sprawach, chętnie stawiamy się w roli diagnostów, kronikarzy i kolekcjonerów nowych zjawisk, a w naszej refleksji wokół nich opis dominować zaczyna nad rozumieniem i wyjaśnianiem. Zważywszy na to, iż w każdej z dziedzin, z których czerpać może współczesna ludologia – od medioznawstwa, socjologii, psychologii, po językoznawstwo, kulturoznawstwo czy antropologię kulturową – obowiązują różne narzędzia opisu, dyskurs tego rodzaju zmieniać się może w niekończącą się grę „jak nazywa się ten przedmiot, który mam na myśli?”.

Chciałabym przedstawić jedną z możliwych perspektyw badania współczesnych gier i zabaw, którą na świecie nazywa się *Performance Studies*, a która w Polsce funkcjonuje jako wiedza o widowisku lub performatyka<sup>7</sup>. To projekt interdyscyplinarnych badań i studiów nad widowiskami w kulturze i świecie społecznym. Źródła teoretyczne, na których opierają się *Performance Studies*, pozwalają na badanie gier i zabaw z wielu punktów widzenia. Na kilku chciałabym się w tym tekście skoncentrować. Jest to oczywiście projekt badań znany w Polsce, w ostatnich latach szczególnie popularna stała się wersja Schechnerowska. O tym, że gry i zabawy leżą bezpośrednio w polu zainteresowania tak rozumianej performatyki, także wiadomo. *Performance Studies* nie mają jednak jeszcze swojego miejsca w polskiej strukturze akademickiej, choć na przykład antropologia widowisk czy wiedza o widowisku są już przedmiotami wykładowymi, głównie w ramach (także przecież interdyscyplinarnego) kulturoznawstwa. Szczególnie interesujące wydaje się to, iż w przeciwieństwie do klasycznych ujęć gry i zabawy w naukach społecznych i w naukach o kulturze, *Performance Studies* nie dążą do precyzyjnego, klarownego, ale separatystycznego definiowania gry i zabawy jako autonomicznego przedmiotu zainteresowań naukowych. Badają raczej powiązania praktyk ludycznych z innymi fenomenami kulturowymi (między innymi ze sztukami przedstawiającymi i widowiskami kulturowymi), pytając przede wszystkim o miejsce tych praktyk w kulturze współczesnej i proponując kilka ciekawych kierunków ich interpretacji. To właśnie chciałabym uczynić tematem mojego tekstu.

<sup>7</sup> Termin „performatyka” na określenie *Performance Studies* proponuje (po uzgodnieniu z autorem) tłumacz ostatniej pracy Schechnera Tomasz Kubikowski, uzasadniając trudności translacyjne w następujący sposób: „Tłumacząc przed dziesięcioma laty *Przyszłość rytuału* – książkę performatyczną – unikałem kluczowego terminu. Już na starcie bowiem nie miał on polskiego odpowiednika, obejmującego podobne spectrum współgrających ze sobą sensów. (...) «Performatyka» (...) jako nazwa dziedziny studiów, wydaje się najzgrabniejszym odpowiednikiem *Performance Studies*. Zgadza się ona z tak przyjętymi nazwami jak «informatyka» czy «semiotyka»”. Zob. T. Kubikowski, *Posłowie od tłumacza*, w: R. Schechner, *Performatyka. Wstęp*, tłum. T. Kubikowski, Wrocław 2006, s. 392.

## Współczesne praktyki ludyczne

Na początek należy jednak odpowiedzieć na pytanie, co oznaczają przywoływane w tytule współczesne praktyki ludyczne i jak sprawa gier i zabaw stawiana jest w naukach społecznych. Inspiracją tutaj były dla mnie dwie prace zbiorowe, które ukazały się niedawno w Poznaniu: *Karnawalizacja. Tendencje ludyczne w kulturze współczesnej*<sup>8</sup> oraz *Ludyczny wymiar kultury*<sup>9</sup>. Intencją redaktorów tych tomów było zainaugurowanie interdyscyplinarnej refleksji nad współczesnymi grami i zabawami, ale także diagnoza nasilającej się karnawalizacji kultury współczesnej. Jak pisali autorzy wprowadzenia do jednego z nich:

„Stosowanie nie tylko pojęcia, ale także całej teorii karnawalizacji w stosunku do kultury współczesnej może nasuwać zbyt jednoznaczne skojarzenia i sugestie, umieszczające kulturę współczesną w trendzie ludyczno-konsumpcyjnym, który nastawiony jest na dostarczanie hedonistycznej przyjemności czerpanej z każdego możliwego obszaru życia współczesnego człowieka. Nie ulega jednak wątpliwości, że bardzo często o ponowoczesnej kulturze mówi się w takich właśnie kategoriach. Karnawałowe widzenie świata pozwala dostrzec «logikę odwrotności» w kulturze współczesnej”<sup>10</sup>.

Nie chodzi tu jednak o powielanie bardzo modnej w ramach postmodernizmu diagnozy na temat zdecydowanie rozrywkowego formatu kultury współczesnej, jej widowiskowej oprawy czy konsumpcyjnego nastawienia jej uczestników<sup>11</sup>. Gra, zabawa i karnawałowa „logika odwrotności” nie stały się rzecz jasna formułami, w których wyczerpuje się opisywanie współczesnego świata społecznego czy kultury. Chodzi raczej o konstatację, iż gra i zabawa w warunkach kultury współczesnej zajmują szczególną, nową pozycję, różną od tej, z którą mieliśmy do czynienia w przeszłości. Autorzy wspomnianych tomów koncentrują się przy tym na kilku problemach:

1) pojawianiu się nowych form gier i zabaw. Wśród analizowanych przykładów znajdujemy sporty i turystykę ekstremalną, praktyki związane z nowymi mediami, festyny archeologiczne, parki tematyczne, czyli tzw. rozrywkę umiejscowioną, współczesne święta miejskie;

2) dekontekstualizacji zabawy, wychodzeniu gier i zabaw poza obszar tradycyjnie przypisanych im kontekstów kulturowych, wprowadzanie ich do coraz to nowych obszarów naszego życia, niekoniecznie związanych już wyłącznie z czasem wolnym czy z przyjemnością;

3) wynikającym z omawianych zjawisk swoistym zacieraniu granic między

<sup>8</sup> J. Grad, H. Mamzer (red.), *Karnawalizacja. Tendencje ludyczne w kulturze współczesnej*, Poznań 2004.

<sup>9</sup> J. Grad, H. Mamzer (red.), *Ludyczny wymiar kultury*, seria „Człowiek i społeczeństwo”, Poznań 2004.

<sup>10</sup> J. Grad, H. Mamzer, *Wprowadzenie*, w: J. Grad, H. Mamzer (red.), *Karnawalizacja...*, op. cit., s. 8.

<sup>11</sup> Por. np. N. Postman, *Zabawić się na śmierć. Dyskurs publiczny w epoce show-businessu*, tłum. L. Niedzielski, Warszawa 2002; D. MacCannel, *Turysta. Nowa teoria klasy próżniaczej*, tłum. E. Klekot, A. Wiczorkiewicz, Warszawa 2002 oraz G. Ritzer, *Magiczny świat konsumpcji*, op. cit.

praktykami, które tradycyjnie związane były z zabawą i tak zwanym życiem poważnym, łączeniu gier i zabaw z takimi obszarami jak sztuka, edukacja, biznes i kultura gospodarcza, praca zawodowa, trening interpersonalny, doradztwo i ekspertyza, a nawet życie publiczne i praktyka polityczna;

4) i wreszcie na profesjonalizacji gier i zabaw oraz pojawieniu się rynku usług związanych z zabawą.

Rzecz zatem nie w tym, że gra i zabawa stały się dominującymi formami kulturowymi i możemy, jak rodzaj matrycy, narzucać je na różnorodne zjawiska i praktyki. Z całą pewnością przestały jednak funkcjonować w enklawie autotelicznych, dobrowolnych czynności, z których czerpiemy przyjemność, i zajęły nowe terytoria w kulturze, zaczęły funkcjonować w nowych kontekstach, ujawniając bardzo silne powiązania z innymi praktykami. I, jak inne dzisiejsze praktyki kulturowe, podlegać zaczęły swoistej detradycjonalizacji. W takich wypadkach interdyscyplinarny punkt widzenia wydaje się przydatny, bo wskazuje nowe kierunki interpretacyjne.

### **Badania nad widowiskowym charakterem kultury. Antropologia widowisk**

Drugą sprawą, którą chciałabym się tu zająć, jest rozwój polskich badań nad widowiskowym charakterem kultury. Mają one już swoją tradycję, a rozwijane są głównie w ramach antropologii widowisk, na przykład na warszawskim kulturoznawstwie, przez takich badaczy jak Leszek Kolankiewicz i Wojciech Dudzik. Akademicki status antropologii widowisk w Polsce promowany jest przede wszystkim wydaniem w Warszawie na początku lat 90. tomu *Teatr w kulturze*<sup>12</sup>, a ostatnio w tej samej serii *Antropologii widowisk*<sup>13</sup>, między innymi pod redakcją Leszka Kolankiewicza. Opracowania te służyć mają do ustalenia pewnego kanonu koncepcji teoretycznych, na których wspierać się może współczesna antropologia widowisk. W obu wypadkach prezentowana jest przy tym pewna perspektywa interpretowania widowiskowego wymiaru kultury, którą można nazwać diachroniczną. Początki stanowią tu szczegółowe opracowania dotyczące metafory świata jako teatru, znanej od czasów starożytnych, a rozbudowanej w kulturze europejskiej w czasach renesansu i baroku. Dalej znajdują się opracowania dotyczące kulturowych źródeł widowiska, takich jak rytuały i obrzędy, gra i zabawa, karnawał i wreszcie historyczne formy tzw. teatru estetycznego. Na koniec proponowane są perspektywy poszukiwania widowiskowych aspektów życia społecznego i kultury: socjologiczna w postaci interakcjonizmu, dramaturgizmu i teorii ról oraz antropologiczna w postaci badań nad

<sup>12</sup> L. Kolankiewicz, W. Dudzik (red.), *Teatr w kulturze. Zagadnienia i wybór tekstów*, seria „Wiedza o kulturze”, Warszawa 1991.

<sup>13</sup> A. Chałupnik, W. Dudzik, M. Kanabrodzki, L. Kolankiewicz (red.), *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, seria „Wiedza o kulturze”, Warszawa 2005.

widowiskiem kulturowym (*cultural performance*) i dramatem społecznym (*social drama*). Jak pisze Kolankiewicz:

„Antropologia widowisk widzi w kulturze przede wszystkim pamięć społeczną zmagazynowaną w strukturach dramatycznych oraz dynamiczne regularności wyuczonego i odtwarzanego zachowania. Kulturę jako całość ogląda się tu poprzez to, co w życiu społecznym najintensywniejsze, co jest ośrodkiem świątecznego wrzenia – poprzez widowiska z ich dramatyczną akcją. W nich bowiem – i dopiero w nich – objawia się cały człowiek, ten bohater refleksji antropologicznej”<sup>14</sup>.

Gra i zabawa są przy tym w antropologii widowisk prezentowane w trzech możliwych ujęciach:

- 1) jako kulturowe źródła widowiska;
- 2) jako elementy każdego widowiska (od cyrku, corridy, opery po widowiska dramatyczne i spektakle współczesnego teatru eksperymentalnego). Elementami gier i zabaw obecnymi w widowiskach różnego typu są przede wszystkim *agon* i *mimicry*, obecność iluzji, akcji i tworzenie obramowanej, umownej rzeczywistości, dramaturgizm i sytuacyjność;
- 3) jako widowiska same, o ile posługują się w sposób widowiskowy czasem, przestrzenią, rekwizytem, kostiumem i świadomym wykonawstwem.

### Interdyscyplinarne badania na świecie. Performatyka

Performatyka – bo na niej chciałabym się tutaj skoncentrować – nie porzuca rzecz jasna perspektywy diachronicznej, o ile interpretacja antropologiczna także jest wpisana w program tych badań. Jako dowód wystarczy podać, że jeden z rzeczników tego ujęcia, Richard Schechner, który sam jest antropologiem, zaczynał swoje badania od porównawczych analiz rytuału i teatru w różnych kulturach<sup>15</sup>. Szczególne miejsce w swoich zainteresowaniach pozostawiał także grom i zabawom, traktując je jako „mateczniki” (jak sam to określał) wszelkiego widowiska, ale także wszelkiego doświadczenia kultury. W *Przyszłości rytuału* pisał na przykład:

„W krajach Zachodu zabawa jest kategorią podejrzaną: to działanie skażone nierzeczywistością, nieautentycznością, podwójnością [dalej:] Schutz na pierwszy plan wysuwał «świat powszechnej pracy» jako archetyp naszego doświadczenia rzeczywistości. (...) Jakkolwiek inne spostrzeżenia Schutza są użyteczne, nie mogą się zgodzić na tego typu hierarchię. To właśnie zabawa, a nie świat po-

<sup>14</sup> L. Kolankiewicz, *Ku antropologii widowisk*, w: A. Chałupnik, W. Dudzik, M. Kanabrodzki, L. Kolankiewicz (red.), *Antropologia widowisk...*, op. cit., s. 23.

<sup>15</sup> Por. m.in. R. Schechner, *Between Theatre and Anthropology*, Philadelphia 1985 oraz idem: *Performative Circumstances. From Avant-Garde to Ramlila*, Calcutta 1983 i idem: *Performance Theory. Revised and Expanded Edition*, London – New York 1988.

wszechnej pracy stanowi podstawę, wzorzec, macecznik wszelkich doświadczeń i oddzielających się od zabawy, łuszczących się sfer rzeczywistości”<sup>16</sup>.

Przywołując wiele razy sanskryckie zestawienie pojęć *maja* – *lila*, jako z jednej strony stwarzanie czegoś, czego nie było przedtem, z drugiej zaś grę i zabawę, autor dowodzi relatywności kulturowej podziału na życie poważne i zabawę (rzeczywistość i fikcję/iluzję), co powoduje, że w tej drugiej, równie dobrze jak w pracy, poszukiwać możemy źródeł twórczych i kreatywnych zdolności człowieka:

Maja – lila „stanowi podstawowy, przedstawieniowo-twórczy akt ciągłej zabawy, wobec którego tracą moc pozytywistyczne rozróżnienia «prawdy» i «fałszu» lub «rzeczywistości i niereczywistości»”<sup>17</sup>.

Jak widać, pytanie o kulturowe źródła pewnych fenomenów nie jest dla *Performance Studies* pytaniem nieistotnym. W przeciwieństwie do antropologii widowisk w równie silnym stopniu, jeśli nawet nie mocniej, uruchomiona zostaje tutaj perspektywa synchroniczna, a więc badanie powiązań między różnymi praktykami, które w kulturze występują jednocześnie. Większość reprezentantów tej dziedziny badań zakłada bowiem, że praktyki takie jak gry i zabawy, rytuały, obrzędy i widowiska rozwijały się w kulturze synchronicznie i w ścisłym powiązaniu ze sobą. Kluczem do takiej interpretacji, która zawiesza nieco myślenie w kategoriach genezy zjawisk, jest oczywiście wieloznaczny angielski termin *performance*, tutaj uruchamiany w możliwie największej liczbie znaczeń:

„To zwyczajne angielskie słowo, oznaczające tak wiele – wykonanie czegoś, przeprowadzenie jakiejś operacji, dokonanie czegoś, jakieś osiągnięcie, wydajność, pełnienie jakiejś roli, występ, odprawienie obrzędu i widowisko teatralne – będzie robić w humanistyce zawrotną karierę. (...) Performatywność jest cechą wielu ludzkich działań, które są wykonywane/uskuteczniwane w obecności innych ludzi. (...) Performatywność to napęd kultury, poprzez performatywność kultura jawi się w swym aspekcie dynamicznym”<sup>18</sup>.

Sam Schechner w obszernym wprowadzeniu do *Performance Studies*, które pełni funkcję podręcznika, wskazuje przy tym na dwa podstawowe zastosowania tego pojęcia: badanie zjawisk wyrażające się w formule *is performance*, w ramach którego zjawisko jest interpretowane jako działanie i pokazywanie działania jednocześnie, w sposób uświadomiony, refleksyjny i celowy – oraz *as performance*, a więc badanie zjawisk, które mają inne funkcje podstawowe, zaś pokazywanie działania jest środkiem do ich realizacji, ponieważ dzieją się w przestrzeni społecznej, między ludźmi<sup>19</sup>. O ile o cyrku, zawodach sportowych, czy teatrze

<sup>16</sup> R. Schechner, *Zabawa*, w: idem: *Przyszłość rytuału*, tłum. T. Kubikowski, Warszawa 2000, s. 34.

<sup>17</sup> Ibidem, s. 36.

<sup>18</sup> L. Kolankiewicz, *Ku antropologii widowisk*, op. cit., s. 34.

<sup>19</sup> W trakcie pisania tekstu korzystałam z pierwszego wydania książki Schechnera *Performance Studies. An Introduction*, London – New York 2002. W czasie redakcji tekstu w Polsce ukazało się cytowane już

możemy powiedzieć, że po prostu „są widowiskami”, to pogrzebom, ślubom, rozmowie o pracę lub randce możemy się przyglądać również „jako widowiskom”, choć przecież nie tylko. W planie synchronicznym możliwe jest zatem badanie wpływów i powiązań różnych współczesnych praktyk, które mają dynamiczny i procesualny charakter i są działaniem w przestrzeni społecznej, a więc są w tym sensie pokazywane i oglądane przez ludzi. Sposób ich badania wyznaczył Schechnerowski model punktów stycznych (*points of contact*), a więc pewnych generalnych kategorii charakteryzujących performatywność, jak wykonawstwo, sposób przedstawiania bądź konstruowania pewnej rzeczywistości, charakter uczestnictwa, przestrzeń i przebieg, funkcja oceny i krytyki, które zastosować można w analizach różnych praktyk<sup>20</sup>.

### Zakres

Stąd konieczne jest pytanie o zakres badań w ramach performatyki. Charakteryzując go, Schechner stwierdza:

„Performanse (...) przybierają wiele postaci i rodzajów. Trzeba je rozważać jako «szerokie spectrum» lub «kontinuum» ludzkich działań, sięgające od rytuałów, zabaw, sportów, popularnych rozrywek, sztuk wykonawczych (teatr, taniec, muzyka) i występów życia codziennego, poprzez role społeczne, zawodowe, płciowe rasowe i klasowe, aż do uzdrawiania (od szamanizmu do chirurgii), mediów i Internetu”<sup>21</sup>.

Do tego zestawu praktyk kulturowych, które mieszczą się w bezpośrednim polu zainteresowania performatyki, należałoby dodać jeszcze życie publiczne i praktykę polityczną oraz różne widowiskowe formy protestu społecznego, ceremonie i obrzędy świeckie i religijne (od wręczenia Oskarów po pielgrzymki papieskie), edukację, terapię i społeczne sposoby konstruowania i manifestowania tożsamości, a nawet modę i styl życia. Autor formułuje przy tym cztery podstawowe założenia i postulaty takich badań:

- 1) przedmiotem badania jest zachowanie ludzi, ich działania;
- 2) przedmiotem badania są widowiskowe praktyki artystyczne z uwzględnieniem sztuki awangardowej, działań o charakterze wspólnotowym, laboratoryjnym i eksperymentalnym, ale także tradycyjne sztuki widowiskowe w różnych kulturach;
- 3) w związku z tym, że badanie zjawisk performatywnych i uczestnictwo w nich są integralne, podstawową techniką zbierania danych jest obserwacja uczestnicząca;

---

tłumaczenie Kubikowskiego, w którym proponuje on polskie określenia: „jest” performansem i „jako” performans. Por. R. Schechner, *Performatyka. Wstęp*, op. cit., s. 54.

<sup>20</sup> R. Schechner, *Between Theater and Anthropology*, Philadelphia 1985.

<sup>21</sup> R. Schechner, *Performatyka. Wstęp*, op. cit., s. 16.

4) ponieważ działania ludzkie nie są ideologicznie neutralne, badania w ramach performatyki również nie aspirują do neutralności, a w zamian proponują niezwykle ważną analizę i interpretację krytyczną.

### Źródła

Na temat wskazywanych możliwych sposobów interpretowania tych zjawisk wiele mówi proponowany w ramach *Performance Studies* kanon koncepcji teoretycznych, do których należy się odwołać. Należą do nich przede wszystkim:

- 1) interakcjonizm, teoria ról, dramaturgizm;
- 2) psychoanaliza, na przykład w wersji Lacanowskiej;
- 3) antropologia kulturowa, głównie w wersji zaproponowanej przez Victora Turnera;
- 4) teoria krytyczna i neomarksizm;
- 5) strukturalizm i poststrukturalizm;
- 6) postmodernizm;
- 7) teoria i krytyka sztuki z uwzględnieniem sztuki awangardowej i przemian w XX-wiecznych sztukach performatywnych (od *ready-mades*, *action painting*, *pop-artu*, przez *happening*, *performance*, po sztukę video, współczesne instalacje multimedialne, *Net-Art* oraz modernistyczny i postmodernistyczny teatr eksperymentalny).

Ważne jest jednak to, iż jako projekt interdyscyplinarny studia nad widowiskiem wymagają raczej łączenia i konfrontowania ze sobą tych perspektyw w odniesieniu do badanego przez nas zjawiska, niż obierania jakiegoś konkretnego paradygmatu teoretycznego, w ramach którego zamierzamy funkcjonować, choćby przez stosowanie określonej aparatury pojęciowej. W badaniach nad grą i zabawą pozwala to uniknąć popularnego dylematu, wyznaczanego klasycznym podziałem dyscyplin naukowych: czy interesują nas one raczej jako zjawisko socjologiczne i sposób funkcjonowania wśród innych ludzi, fenomen historyczny powstający w określonych okolicznościach, typ komunikacji pośredniczonej przez określone medium, sposób zaspokajania psychicznych potrzeb człowieka, czy jako forma sztuki. Gry, zabawy i widowiska są bowiem tym wszystkim naraz. Z drugiej strony wszakże typ analizy tutaj proponowany przypomina postulaty tzw. analizy kulturowej, formułowane między innymi przez Mieke Bal w Amsterdam School of Cultural Analysis (ASCA)<sup>22</sup>. Chodzi w tym wypadku o taki typ dyskursu, w którym, łącząc różne dyscypliny i sposoby interpretacji kultury, nie dąży się do całkowitego zjednania, czy zatarcia granic między nimi. Innymi słowy: przywołując terminy i kategorie wypracowane w obrębie konkretnego paradygmatu teoretycznego, stosujemy je w zgodzie z założeniami tego paradygmatu, a nie wbrew nim. Nie ma tu zatem mowy o swobodnej transmisji np. pojęć socjologicznych na

<sup>22</sup> Por. projekt badań na stronie internetowej ASCA: <<http://www.hum.uva.nl/asca/>>, 28 września 2008.

dyskurs literaturoznawczy i odwrotnie czy o stosowaniu terminów wypracowanych przez nauki ścisłe na gruncie humanistyki w funkcji atrakcyjnych metafor. Za każdym razem wybieramy natomiast pewien aspekt współczesnych zjawisk i działań ludzkich i traktując go jako rodzaj „obiektywu”, przyglądamy się za jego sprawą współczesnemu światu społecznemu czy kulturze, nakładając „filtry” różnych typów naukowego dyskursu. Uzyskujemy w ten sposób rozległy i stosunkowo pełny obraz badanego zjawiska, bez ryzyka chaosu i pomieszania języków. W wypadku antropologii widowisk czy performatyki obiektywem tym jest *performance*, w wypadku współczesnej ludologii są nimi gry i zabawy.

### Gry i zabawy w ujęciu performatyki

Na zakończenie chciałabym zaproponować cztery podstawowe perspektywy interpretowania współczesnych praktyk ludycznych – konsekwencje przyjęcia punktu widzenia performatyki, które umykają nieco z pola widzenia, kiedy odwołujemy się do klasycznych rozstrzygnięć ludologii, wyznaczonych nazwiskami Schutza, Bachtina, Huizingi i Callois, czyli autorów koncepcji najczęściej wymienianych w naukach społecznych i w naukach o kulturze wówczas, gdy wypowiadamy się na temat gier i zabaw.

1) *perspektywa krytyczna*, w klasycznej wersji, której źródeł poszukiwać możemy np. w szkole frankfurckiej, a później w koncepcjach postmodernistycznych (Jamesona, Baudrillarda, Featherstone'a)<sup>23</sup>, oznaczałaby analizowanie miejsca gier i zabaw w ramach tzw. kapitalizmu konsumpcyjnego, w odniesieniu do którego diagnozuje się utowarowienie życia społecznego i kultury. To linia interpretacyjna, w której mieszczą się na przykład poglądy o karnawalizacji i ludyczności kultury ponowoczesnej, a ważne pytanie, jakie można w tej perspektywie postawić, dotyczyłoby tego, jakie wzory i obrazy kulturowe dystrybuowane są za pomocą współczesnych gier i zabaw. W ramach perspektywy krytycznej mieszczą się także kwestie szczegółowe realizowane w ramach koncepcji genderowych, feministycznych, w tak zwanych studiach postkolonialnych czy w teorii *queer*. Taką wersję performatyki na Uniwersytecie Nowojorskim rozwijają między innymi Peggy Phelan, Diana Taylor czy Barbara Kirshenblatt-Gimblett<sup>24</sup>.

2) *perspektywa transkulturowa* – najbliższa Schechnerowi, badająca diachroniczne i synchroniczne powiązania między różnymi praktykami kulturowymi o performatywnym charakterze, które funkcjonują na zasadzie transkulturowych przejść i przyłączeń. Gry i zabawy są tu interpretowane jako zjawiska hybrydyczne, wchodzące w interakcje z innymi praktykami kulturowymi i nie oddzielone od nich sztywnymi granicami (omawiałam to szczegółowo

<sup>23</sup> Por. F. Jameson, *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham 1991 oraz J. Baudrillard, *The Consumer Society. Myths and Structures*, op.cit. oraz M. Featherstone, *Consumer Culture and Postmodernism*, London – Thousand Oaks – New Delhi 1991.

<sup>24</sup> Por. R. Schechner, *Performatyka. Wstęp*, op. cit., s. 16-42.

powyżej), co pozwala zrozumieć wkraczanie gier i zabaw do coraz to nowych sfer naszego życia. W tej perspektywie niezwykle ważna jest jednak, zaczerpnięta z antropologii kulturowej, świadomość o swoistości praktyk realizowanych w konkretnym kontekście kulturowym.

3) *perspektywa estetyczna i krytyczno-artystyczna*, która koncentruje się na formie gier i zabaw (na kategoriach przestrzeni, przebiegu, wykonawstwa, na funkcjach rekwizytów, czy dekoracji używanych we współczesnych grach i zabawach, ale także na swego rodzaju „poetyce historycznej” gier i zabaw, a więc na charakterystycznych dla współczesnej kultury środkach obrazowych, symbolicznych, które są w nich wykorzystywane – czyli tak, jak staramy się analizować dzieła sztuki czy spektakle teatralne). Ten punkt widzenia ważny jest szczególnie w kontekście diagnozowanej estetyzacji życia codziennego w ramach kultury współczesnej i formalnego zbliżania się różnych praktyk nieartystycznych, w tym gry i zabawy, do sztuki właśnie.

4) *perspektywa komunikacyjna i medialna*: ważna głównie ze względu na pojawienie się nowych mediów. Problem medium w ramach studiów nad widowiskiem dotyczy przede wszystkim charakteru komunikacji medialnej, sposobu formułowania komunikatu, ale także odbioru uczestniczącego, który Ryszard W. Kluszczyński nazywa performizacją odbioru w odniesieniu do sztuki multimediów<sup>25</sup>. W tym sensie sztuka multimediów wydaje się dziedziczyć po grach komputerowych i korzystać z zasady interakcji odbiorcy i medium. To zresztą dość dobrze opisany i rozpoznany obszar badań nad najnowszymi praktykami ludycznymi, o czym świadczy choćby zeszłoroczna konferencja, ale także klasyczne już dziś wypowiedzi Sherry Turkle czy Brendy Laurel na temat widowiskowego, happeningowego i zdecydowanie performatywnego charakteru komunikacji w nowych mediach elektronicznych<sup>26</sup>.

## Podsumowanie

Moja wypowiedź nie stanowi próby uprzywilejowania ujęcia performatywnego w badaniach nad grami, chociaż mnie, osobie na co dzień badającej współczesne widowiska, taka perspektywa wydaje się niezwykle atrakcyjna. Chodzi mi raczej o zaprezentowanie takiego podejścia badawczego, z którego doświadczeń na własną rękę i według własnych zainteresowań skorzystać mogą badacze współczesnych gier. Podejście performatywne stało się swego czasu ratunkiem dla wielu badaczy teatru w związku z pojawieniem się rozmaitych form teatru postdramatycznego począwszy od lat 60. XX wieku. Ratunkiem – bowiem ufundowane w znacznej mierze na historii, literaturoznawstwie czy semiotyce nowoczesne teorie teatru nie dostarczały już wystarczających narzędzi do opisu takich zjawisk

<sup>25</sup> R. W. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Łódź 2001.

<sup>26</sup> S. Turkle, *Life on the Screen. Identity in the Age of Internet*, London 1996 oraz B. Laurel, *Computer as a Theater*, Boston 1991.

jak *happening*, *performance* i *event* teatralny, teatr environmentalny, akcja wspólnotowa, czy tzw. teatr w miejscach nieteatralnych. Podobną funkcję wobec przemian, jakim współcześnie podlegają gry i zabawy, mógłby pełnić projekt badań interdyscyplinarnych uwzględniający cztery perspektywy, które zaproponowałam powyżej – oraz, z całą pewnością, wiele innych.

### Literatura

- Baudrillard J., 1998, *The Consumer Society. Myths and Structures*, Sage Publications, London.
- Bauman Z., 1995, *Wieloznaczność nowoczesna – nowoczesność wieloznaczna*, tłum. J. Bauman, Warszawa.
- Bauman Z., 2006, *Płynna nowoczesność*, tłum. T. Kunz, Warszawa.
- Berne E., 1994, *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich*, tłum. P. Izdebski, Warszawa.
- Callois R., 1997, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa.
- Chałupnik A., Dudzik W., Kanabrodzki M., Kolankiewicz L. (red.), 2005, *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, seria „Wiedza o kulturze”, Warszawa.
- Debord G., 1998, *Społeczeństwo spektaklu*, tłum. A. Ptaszkowska, Gdańsk.
- Debord G., 2006, *Społeczeństwo spektaklu oraz Rozważania o społeczeństwie spektaklu*, tłum. M. Kwaterko, Warszawa.
- Dziamski G., 2007, *Świat bez wielkich narracji*, w: G. Dziamski, E. Rewers (red.), *Nowoczesność po ponowoczesności*, Poznań.
- Featherstone M., 1991, *Consumer Culture and Postmodernism*, London – Thousand Oaks – New Dehli.
- Goffman E., 2000, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak, Warszawa.
- Grad J., Mamzer H. (red.), 2004, *Karnawalizacja. Tendencje ludyckie w kulturze współczesnej*, Poznań.
- Grad J., Mamzer H. (red.), 2004, *Ludycki wymiar kultury*, seria „Człowiek i społeczeństwo”, Poznań.
- Grad J., Mamzer H., 2004, *Wprowadzenie*, w: Grad J., Mamzer H. (red.), *Karnawalizacja. Tendencje ludyckie w kulturze współczesnej*, Poznań.
- Huizinga J., 1985, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa.
- Jameson F., 1991, *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham.

- Kluszczyński R. W., 2001, *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialności*, Łódź.
- Kolankiewicz L., Dudzik W. (red.), 1991, *Teatr w kulturze. Zagadnienia i wybór tekstów*, seria „Wiedza o kulturze”, Warszawa.
- Kolankiewicz L., 2005, *Ku antropologii widowisk*, w: Chałupnik A., Dudzik W., Kanabrodzki M., Kolankiewicz L. (red.), *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, seria „Wiedza o kulturze”, Warszawa.
- Kubikowski T., 2006, *Posłowie od tłumacza*, w: Schechner R., *Performatyka. Wstęp*, tłum. T. Kubikowski, Wrocław.
- Laurel B., 1991, *Computer as a Theater*, Boston.
- MacCannel D., 2002, *Turysta. Nowa teoria klasy próżniaczej*, tłum. E. Klekot, A. Wieczorkiewicz, Warszawa.
- Postman N., 2002, *Zabawić się na śmierć. Dyskurs publiczny w epoce show-businessu*, tłum. L. Niedzielski, Warszawa.
- Ritzer G., 2001, *Magiczny świat konsumpcji*, tłum. L. Stawowy, Warszawa.
- Schechner R., 1983, *Performative Circumstances. From Avant-Garde to Ramlila*, Calcutta.
- Schechner R., 1985, *Between Theatre and Anthropology*, Philadelphia.
- Schechner R., 1988, *Performance Theory. Revised and Expanded Edition*, London – New York.
- Schechner R., 2000, *Zabawa*, w: idem, *Przyszłość rytuału*, tłum. T. Kubikowski, Warszawa.
- Schechner R., 2006, *Performatyka. Wstęp*, tłum. T. Kubikowski, Wrocław.
- Turkle S., 1996, *Life on the Screen. Identity in the Age of Internet*, London.

