

**Przegląd Religioznawczy 2(276)/2020**

The Religious Studies Review

ISSN: 1230-4379

e-ISSN: 2658-1531

www.journal.ptr.edu.pl

JAREMA DROZDOWICZ

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

e-mail: jaremad@amu.edu.pl

ORCID: 0000-0003-1060-6324

DOI: 10.34813/ptr2.2020.12

## **Religia na (mniej) poważnie. Nowe ruchy religijne i religie prześmiewcze w kontekście współczesnych przemian kulturowych**

Religion in a less serious way.

New religious movements and mock religions  
in the context of contemporary cultural changes

---

**Abstract.** This paper explores the issue of mock and parody religions, which is considered today as an interesting phenomenon among the new religious movements. Mock religions can be aimed at a particular religion or belief system, or they might encapsulate several selected elements of various religions. With humor as a common denominator, they have a large presence in the new media and some researchers consider them foremostly as Internet religions in contrast to more traditional and well institutionally rooted denominations. This paper reveals however the fact, that these new religious movements can be also regarded as a reflection of the cultural condition modern societies live in and as such they might be analysed through cultural studies. In effect we can say that mock religions emphasize the personal and individualistic approach to religion and spirituality in general.

**Keywords:** mock religions, parody religions, postmodernism, jediism, dudeism, pastafarianism

Zjawisko nowych ruchów religijnych stanowi obecnie fenomen, którego analiza nastęca coraz bardziej pewnych kłopotów konceptualnych. O ile zakładamy, że pod względem teoretycznym i metodologicznym badanie tych ruchów jest dziś rozpoznane w przypadku ich odmian wywodzących się z tradycyjnych struktur kościołów i denominacji, to w przypadku form, których źródła leżą poza tradycyjnie pojmowaną religijnością, pewność ta staje się już zdecydowanie mniejsza. Wzorce dotychczasowych sposobów pojmowania religii i duchowości w kategoriach czy to instytucjonalnych, czy też innych formalnych struktur tracą dziś na znaczeniu z kilku zasadniczych powodów. Po pierwsze, ich umocowanie w sferze formalnej jest coraz bardziej bezzasadne, gdyż nie mają one często żadnych aspektów instytucjonalnych, lub aspekt ten cechuje się wieloma nieciągłościami podważającymi zasadność traktowania tych instytucji jako w pełni reprezentatywnych dla danego ruchu. Po drugie natomiast, wiele z ruchów religijnych pojawiających się w ostatnich latach lokuje swoje podstawy doktrynalne nie w sferze klasycznej refleksji teologicznej, lecz obszarach takich jak np. kultura popularna. Swobodne poruszanie się przez ich członków w popkulturowej konwencji wydaje się być zresztą cechą znamioną dla oferty nowej duchowości prezentowanej przez te ruchy na tle nieco już archaicznych postaci religii czerpiących w wielowiekowych tradycjach. Kompetencje kulturowe ich członków wymagane w takim przypadku również osadzone są w specyficznych dla kultury współczesnych ramach socjalizacyjnych i wymagają odrębnej refleksji analitycznej. Niemniej, te z nowych ruchów religijnych, które wykazują istotny związek z różnymi odmianami popkulturowych tożsamości, odzwierciedlają wyraźną tendencję w ujmowaniu religijności i duchowości w kategoriach uznawanych dotąd za profaniczne. Przyglądając się dynamice tejże zmiany, musimy zatem uznać, że kultura popularna, jak również wiele innych modeli kulturowych, jest jednym z kluczowych czynników formujących nie tylko nowe ruchy religijne, lecz także wpływających na bardziej tradycyjne postaci religii. Wymuszona przez wspomnianą tendencję zmiana w rozumieniu, czym jest dziś doświadczenie religijne, jest w tym świetle jedynie jednym z szerszych formuł transformacji rozgrywającej się nierzadko na płaszczyźnie globalnego poruszenia stawiającego nierzadko w wątpliwość tezę sekularyzacyjną.

Jednym z aspektów takiej globalnej transformacji stojącym w bezpośrednim związku z problemem przemian religijności jest zjawisko nowych ruchów religijnych mających charakter prześmiewczy lub otwarcie parodiujących wybrane doktryny i praktyki wielkich religii światowych. Zjawisko to jest dziś podnoszone w kontekście kryzysu religijności, zauważalnego zwłaszcza w przypadku wszelkich odmian zachodniego chrześcijaństwa. Religie prześmiewcze są w tym układzie traktowane zazwyczaj jako satyryczna forma

krytyki tradycyjnych i zinstytucjonalizowanych dogmatów, jak też struktur kościelnych i praktyk religijnych typowych dla katolicyzmu, protestantyzmu czy religii orientalnych. Wyrósł jednakże na gruncie zachodnim religie te nie tylko poddają w wątpliwość najważniejsze prawdy wiary, ale również stanowią swoisty subwersyjny czynnik przemian podejścia wobec religii o charakterze kulturowym i globalnym zasięgu. Zyskując w tych wymiarach w ostatnich latach na popularności, jak i liczbie wyznawców, stanowią one tym samym istotny w dyskusji na temat przemian religijności argument na rzecz tezy mówiącej o rosnącej dynamice prowadzącej do wyłonienia się nowych form religijności lokujących się poza ramami wyznaczanymi przez dotychczasowe dyskursy teologiczne. Poprzez podważanie porządku normatywnego, a nie rzadko także politycznych kontekstów wikłających wielkie religie, ruchy te stanowią element wpisujący się w szerszy schemat społecznej kontestacji instytucji kościelnych i hierarchii z nimi związanych. Narzędzie, które służy rzeczowej kontestacji, jest jednak co najmniej osobliwe. Jest nim wyraźnie zaakcentowany humor zawarty zarówno w prezentowanej przez nie formule, jak i wyrażany w niektórych doktrynach wybranych ruchów. Humorystyczne podejście wobec tradycyjnych religii pozwala nie tylko na swobodne operowanie konwencjami religijnymi, ale także inicjuje refleksję nad rozumieniem pojęcia religii w ogóle. Stąd też pojawienie się w ostatnich latach tzw. religii prześmiewczych stanowi zjawisko wpisujące się w szerszy dyskurs krytyczny, w ramach którego problemy religijności i duchowości poddane zostają głębokiej dekonstrukcji w kontekście przemian współczesnej kultury. Podejście tego rodzaju pozwala nam zatem na postawienie na wstępie dwóch istotnych hipotez. Po pierwsze, ruchy prześmiewcze stanowią dziś jedynie jedną z wielu składowych znacznie bardziej złożonego namysłu nad rolą i miejscem religii w życiu społecznym i politycznym. W tym względzie należy je rozpatrywać jako swoisty typ ruchu społecznego, dla którego religia i religijność stanowią jedynie pewną płaszczyznę formułowania głębszych postulatów zmiany lub emancypacji. Po drugie zaś, ruchy prześmiewcze są nierozzerwalnie związane z wymiarem kulturowym, a przy uwzględnieniu miejsca modeli takich jak kultura popularna w bieżących realiach związek ten odsłania nam ogólny kierunek, w jakim zmierza kultura współczesna.

Religie prześmiewcze lub parodystyczne są zjawiskiem coraz bardziej różnicującym się w odniesieniu do globalnego krajobrazu wierzeniowego. Jak zauważa Carole M. Cusack, niektóre z tych ruchów zbliżają się nie tylko do sfery religii, lecz także paradoksalnie oscylują w kierunku światopoglądu ateistycznego (Cusack 2018, 1). Szeroki obszar, w którym poruszają się religie prześmiewcze, sprawia, że możemy spojrzeć na nie od strony koncepcji określających nową kategorię rzeczywistości definiującej te ruchy. W tym

kierunku idzie też Cusack, przywołując koncepcję hiperrzeczywistości. Model ten, wywodzony z twórczości Jeana Baudrillarda, został rozwinięty w kontekście religijnym przez Adama Possamaia, zajmującego się analizą wyniku spisu powszechnego mającego miejsce w roku 2001 w Australii, Wielkiej Brytanii i Kanadzie (Possamai 2005). W jego konsekwencji ujawniona została nowa forma przynależności religijnej (formularz spisu zawierał bowiem pytania o charakterze otwartym), jednakże dalekiej od antycypowanych przez statystyków wyników, a ukazująca przy tym, jak dalece kultura popularna wpływa na nowoczesne postacie tożsamości religijnej. Zadeklarowana przez respondentów identyfikacja religijna związana była bowiem z filmową sagą *Gwiezdne wojny* (Drozdowicz 2011). Nowa religia, szybko określona mianem jediizmu, sama w sobie jednakże była zjawiskiem dynamicznym i wewnętrznie zróżnicowanym. Possamai uznaje w tym przypadku, że jediizm stanowi typową dla hiperrzeczywistości postać artykulacji tożsamości religijnej w języku popkultury. Ten intrygujący przykład przeplatania się światopoglądu religijnego i sekularnego daje nam impuls do bliższego przyjrzenia się ruchom rozwijającym ten specyficzny amalgamat idei i praktyk na płaszczyźnie nowych mediów. Jest to o tyle ważny aspekt omawianego zjawiska, że formuła hiperrzeczywistości uwarunkowana jest w dużym stopniu oferowanym przez media i aspekt nowoczesnych technologii telekomunikacyjnych zakresem wpływu na obecnych i potencjalnych wyznawców oraz osoby zainteresowane ich doktryną. Jak zresztą zauważył to wcześniej sam Baudrillard, media w hiperrzeczywistości odgrywają rolę czynnika zamazującego granicę pomiędzy faktycznością a symulacją (Baudrillard 2005). W efekcie zyskujemy dyskurs kulturowy, w którym to, co rzeczywiste, aby za takowe być uznane, musi poddać się logice cechującej język nowych mediów i zostać zmaksymalizowane. Tendencja ta dotyka każdej dziedziny kultury, w tym religii (co również zauważa Neil Postman w ramach swojej własnej koncepcji technopolu). Media stają się tu zatem nie tylko narzędziem transmisji treści doktrynalnych czy kanałem komunikacji z wiernymi, lecz, jak pokazuje doskonale przykład jediizmu, źródłem partykularnych znaczeń wplatanych umiejętnie w doktrynę religijną.

Religie prześmiewcze nie tylko zatem stosują nowe media w swych działaniach ewangelizujących, lecz wskazują nierzadko na ich centralne miejsce w rzeczywistości przez siebie wytwarzanej. Stąd też analiza dyskursu religijnego współkreowanego przez omawiane ruchy z konieczności musi uwzględniać aspekt medialny i rekonstruować porządek językowy scalający wymiar komunikacyjny z doktryną. Ujmując ten fenomen od strony jego umocowania w kulturowych warunkach nowoczesności, nietrudno zauważyć, że znaczna część rzeczonego dyskursu rozgrywa się w sferze internetowej. To w przestrzeni wirtualnej właśnie rodzą się i rozwijają ruchy religijne lokujące się nie tylko

w modelu prześmiewczym, lecz również wiele innych nowych denominacji pozbawionych lub nie eksponujących w tak ostentacyjny sposób aspektu humorystycznego. Waga, jaka przypisywana jest komunikacji internetowej, jest zdaniem Christopha Hellanda wyznacznikiem wielu nowych kultów rodzących się i funkcjonujących w przestrzeni wirtualnej (Helland 2000). Religie wirtualne, jak określa je Helland, stanowią nierzadko przedłużenie istniejących tradycji, lecz dokonują one znaczącej ich relokacji przy użyciu najnowszych technik informacyjnych. Warto niemniej zauważyć, że niektóre z tych religii istnieją wyłącznie w sferze komunikacji internetowej, a przy tym zyskują one dzięki temu na rosnącej popularności i stopniu zaangażowania ich członków w praktyki religijne, czego nie można dzisiaj powiedzieć o wielu uznanych tradycyjnych kościołach unikających nadmiernej prezencji w świecie wirtualnym. Istnieje więc pewien widoczny rodzaj asymetrii pomiędzy religiami o niskim stopniu historycznego zakorzenienia, lecz rozwijających się gwałtownie w internecie, a dużymi religiami o wielowiekowych tradycjach, ale tracących na znaczeniu w ponowoczesnym porządku informacyjnym.

Cyfrowe uwarunkowania dotyczą, jak nietrudno zauważyć, również związku religii z kulturą. Obie sfery podlegają procesom postępującej dematerializacji swoich dystynktywnych cech i materialnych jedynie dotąd kanałów budowania relacji z wiernymi. Ucyfrowienie tych kanałów pociągnęło za sobą nie tyleż bowiem wyłącznie transformację platform komunikacji treści religijnych, ale znacząco wpłynęło na zmianę dyskursu religijnego jako takiego. Perspektywa determinizmu technologicznego pozwala nam w tym przypadku na stwierdzenie, że stosowane dziś powszechnie narzędzia komunikacji stanowią czynnik formujący na równi struktury nowych ruchów religijnych, jak i ich treści doktrynalne. Wynikająca z tych zależności dynamika pomiędzy fizycznym światem a niematerialnym z definicji obszarem komunikacji internetowej jest także polem, w którym kształtowane są postawy członków tego typu ruchów wobec otaczającej ich rzeczywistości oraz specyficzne dla nich ontologie. W wielu przypadkach ontologie te uznają za faktyczne i nieodwracalne przemiany społeczno-kulturowe budujące ponowoczesny krajobraz religijny. W celu lepszego zrozumienia charakterystyki transformacji zdigitalizowanych postaci religijności zmuszeni jesteśmy do uznania faktu, że stanowią one jedynie fragment szerszego kontekstu społeczno-kulturowego cechującego współczesność. Będąc zatem odpowiedzią w sferze dyskursu transcendentnego na wyzwania stawiane przez warunki ponowoczesności, ruchy prześmiewcze mogą być także rozpatrywane w tej kategorii. Religijność ponowoczesna pozwala zatem często w takim układzie na łączenie nieprzystających ze sobą dotąd elementów w jeden przekaz, poddawany odpowiednim przekształceniom zgodnie ze zmieniającymi się szybko warunkami społeczny-

mi, ekonomicznymi i politycznymi. Duży stopień dynamiki adaptacyjnej jest zresztą znamienne dla ruchów prześmiewczych wykorzystujących dowolne atrybuty kultury popularnej. Ich wkomponowanie w doktrynę i praktyki pojawiających się na bieżąco treści popkulturowych prowadzi w konsekwencji do normalizacji ich płynności. W efekcie postawy i przywiązanie do kultu członków ruchów prześmiewczych wynika zazwyczaj z dwóch zasadniczych przyczyn. Po pierwsze, ruchy te wykazują znikomy stopień dogmatyczności i radykalizmu. Liberalna atmosfera i otwarcie się na różne grupy społeczne (np. mniejszości) jest czynnikiem przyciągającym coraz większą liczbę osób zainteresowaniem partycypacją w tym, ci wydaje im się często zabawną alternatywą wobec religii instytucjonalnych, a jednocześnie daje żywe poczucie przynależności do wspólnoty. W tym względzie religia prześmiewcza będzie stanowić kolejną z ofert na rynku wierzeń, a wejście do takiej grupy jest dobrowolne i nie stanowi o stałym związaniu podmiotu z denominacją. Po drugie zaś, ruchy te przyciągają zazwyczaj ludzi reprezentujących postawę refleksyjną, a tym samym zdolnych do świadomego operowania popkulturowymi konwencjami i wykorzystania wspomnianych elementów w sposób typowy dla kultury ponowoczesnej, a więc np. poprzez budowanie swoistego bricolage'u treści religijnych i fikcji filmowej.

Narzędziem stosowanych w celu formowania poglądów członków religii prześmiewczych jest rzecz jasna konwencja humorystyczna. Nie ogranicza się ona jedynie do retoryki i praktyki językowej, ale ma także wymiar społeczny i polityczny (Cuşnir 2017, 43). W tej perspektywie rola humoru w dyskursie religijnym zmieniała się w sensie historycznym, lecz jej nadrzędną funkcją była zazwyczaj teologiczna subwersja artykułowana wobec dominujących dyskursów religijnych. Podważenie istniejących relacji władzy wynikających bezpośrednio lub pośrednio z tych dyskursów dzięki satyrze, parodii i ironii może być strategią reprezentacji podmiotów wykluczonych zazwyczaj z głównego nurtu życia publicznego lub poddanych w nim instrumentalizacji (Golozubov 2014, 529). Zatem zgodnie z koncepcją antystruktury moment, w którym ujawnia się potencjał humoru, jest jednocześnie chwilowym zawieszeniem relacji dominacji i poddania, a wyśmiewanie rządzących nie podlega żadnym sankcjom. Może także użycie formuły humorystycznej stanowić rodzaj artykulacji mniej politycznej, ale bardziej związanej z konstruowaniem analogii wobec albo konkretnej partykularnej religii czy systemowi wierzeń, albo też religii w ogóle jako pewnego typu światopoglądu. W takim przypadku religie prześmiewcze odwołują się do wybranych elementów związanych z danym systemem dokonującej jego parafrazy w języku typowym np. dla popkultury i ujmując ten element w ramy zrozumiałej dla uczestników ruchu konwencji parodystycznej. Komunikowane w takim ruchu treści stanowią nierzadko

odzwierciedlenie doktryny denominacji chrześcijańskich, konfucjanizmu, buddyzmu, islamu lub innych dużych systemów religijnych, lecz znaczenie im przypisywane pozostaje w domenie świeckiej refleksji filozoficznej lub perspektywy krytycznej wobec religii, a więc będących formą artykulacji poglądów agnostycznych lub ateistycznych.

Doskonałym przykładem takiego ruchu i religii prześmiewczej jest pastafarianizm, czyli tzw. Kościół Latającego Potwora Spaghetti. Ruch ten, powstały w 2005 r. bardziej jako ruch społeczny niż religijny, wywodzi swoją zasadniczą oś światopoglądową ze wzorca ateistycznego. Pastafarianizm jest, jak twierdzi jego założyciel Bobby Henderson, odpowiedzią na koncepcję tzw. inteligentnego projektu i głosem naukowego rozumowania pogrążonego obecnie w kryzysie (Henderson 2006, 3). Koncepcja inteligentnego projektu jest bowiem w przekonaniu twórców pastafarianizmu próbą zaszczepienia i uprawomocnienia nienaukowych poglądów pod przykrywką obrony liberalizmu światopoglądowego, a w konsekwencji także zniesieniem ideałów scjentystycznych na rzecz umocnienia religijnego dogmatyzmu. Jako swoista obrona scjentystycznego racjonalizmu pastafarianizm wyraża krytykę wszelkiej maści religijnych fundamentalizmów i sprzeciwia się uznaniu ich za równoprawny wzorzec dla budowania podstaw życia publicznego. Nadmierna obecność w nim religii i ambicje polityczne niektórych kościołów są dla pastafarian argumentem na rzecz konieczności wydatniejszej artykulacji postulatów naukowych. Dlatego też centralną postacią w ideologii ruchu pozostaje Latający Potwór Spaghetti, będący pastiszem rozmaitych demiurgicznych bytów deicznych, przede wszystkim jednak chrześcijańskiego Boga. Jego interwencja w świecie rzeczywistym unaocznia się zdaniem Hendersona i jego zwolenników poprzez fakt, że za każdym razem, „gdy jakiś naukowiec próbuje dokonać datowania metodą połowicznego rozpadu węgla wielki Latający Potwór Spaghetti pojawia się i swoimi mackami zmienia wyniki badania” (Henderson 2006, 112). W gruncie rzeczy to humorystyczne nawiązanie do procedury naukowej jest wyrazem krytycznego namysłu nad ideą wiary i otwiera kolejny rozdział w dyskusji na temat relacji nauki i religii. W szerszym kontekście natomiast jest też nawiązaniem do zasady tzw. czajniczka Russella, zgodnie z którą dowiedzenie fałszywości prawd wiary leży w gestii wątpliwego, a nie osoby wierzącej.

Będąc z początku wyłącznie fenomenem jedynie internetowym, ruch ten szybko zyskał także postać fizyczną. Skupia on lokalnie zwolenników idei Hendersona, którzy nierzadko z dużym sukcesem dążą do prawnego uznania wyznawanej przez siebie „wiary”, jak i samego kościoła jako jednej z wielu denominacji mających oficjalny status pełnoprawnej instytucji religijnej. Jest to w tym przypadku tym bardziej kluczowe, że jako część religijnego sztafażu

pastafarianie uznają zakładane na głowę durszlaki czy stroje piratów. W tym świetle decyzja wiedeńskiego sądu z roku 2011, dzięki której pewien Austriak wygrał sprawę o możliwość zamieszczenia fotografii przedstawiającej go z tym kuchennym przedmiotem na głowie w dokumencie prawa jazdy, otworzyła drogę do dalszych działań legalizujących wspomniany kult (choć z racji głoszonych przez pastafarian idei użycie tego typu określeń traci na znaczeniu). Zyskując z kolei w roku 2016 w Holandii status oficjalnie uznanej przez państwo religii, Kościół Latającego Potwora Spaghetti umocnił swoją pozycję na tle innych ruchów i religii prześmiewczych. Kontrowersje otaczające jednak kwestię, czy uznać można ruch ten za religię w tradycyjnym sensie tego słowa, odbiły się echem także w Polsce, gdyż od 2012 r. toczono są sprawy sądowe przy udziale powołanych biegłych religioznawców mających orzec z czym mamy w rzeczywistości do czynienia. Niemniej ogromna popularność pośród internautów światopoglądu postulowanego na oficjalnej stronie pastafarian sprawiła, że w sferze komunikacji cyfrowej jest on dziś obecny w sposób nad wyraz wyraźny i przedstawiany w jednym szeregu z wieloma innymi podobnymi religiami prześmiewczymi, takimi jak np. Kościół Bekonu, Kościół Niewidzialnego Różowego Jednorożca czy Dyskordianizm. Na ich tle pastafarianizm rysuje się jednak jako ruch rozwijający się najbardziej dynamicznie, a przez to też skupiający coraz większą uwagę na formule religii prześmiewczych obecnych coraz bardziej w głównym obszarze debat religioznawczych.

Jeśli zatem przyjrzymy się bliżej współczesnemu krajobrazowi nowych ruchów religijnych lokujących się w kategorii parodystycznej, nie tylko pastafarianizm cechuje się silnym nastawieniem na uwiarygodnienie swych postulatów w sensie prawnym, społecznym i politycznym. Jaskrawy przykład takiego podejścia płynie ze Stanów Zjednoczonych, gdzie głośna stała się w 2018 r. sprawa organizacji znanej jako Świątynia Szatana, której członkowie starali się przeforsować wzniesienie posągu Baphometa przed budynkiem lokalnego kongresu zgodnie z wykładnią pierwszej poprawki amerykańskiej konstytucji zapewniającej wolność wyznania obywateli USA i równouprawnienie wszelkich religii. Punktem wyjścia dla rzeczonoego sporu prawnego stał się stojący przed tym samym budynkiem posąg przedstawiający tablicę ze zbiorem 10 przykazań, zainspirowaną filmem fabularnym z lat 50. Założyciel ruchu, Lucien Graeves, wyraża przekonanie, że podobnie jak eksponowana jest w przestrzeni publicznej religia chrześcijańska, tak też podobne podstawy mają wszelkie pozostałe wyznania, zwłaszcza te stanowiące efekt obywatelskiego postulatu reprezentacji innych niż chrześcijańska tożsamości. Argument ten ostatecznie został odrzucony przez sąd, lecz Świątynia Szatana jako organizacja aktywnie działa dziś na rzecz jego realizacji na innych polach w Stanach Zjednoczonych. Niezwiązana ani instytucjonalnie, ani doktrynalnie z Kościołem



Szatana założonym przez Antona La Veya organizacja ta stawia sobie za cel realizację w praktyce społecznej swoich siedmiu idei stanowiących zasadniczą oś jej doktryny. Należy do nich: 1) przekonanie, że należy działać wobec wszelkich innych istot ze współczuciem i empatią zgodnie z zasadami rozumu, 2) walka o sprawiedliwość stanowi długą i konieczną batalię stojąc ponad innymi prawami i instytucjami, 3) cielesność podmiotu jest nienaruszalna i poddana wyłącznie jego woli, 4) wolność innych ludzi musi zostać uszanowana, w tym wolność do obrażania, a świadome i niesprawiedliwe przekraczanie granicy czyjejs wolności jest równoznaczne z zrzeczeniem się własnej, 5) przekonania powinny być zgodne z jak najlepszym naukowym poznaniem świata, jak również należy dbać o to, aby czyjeś przekonania nie zostały wykorzystane do fałszowania faktów naukowych, 6) ludzie są omylni, tak więc gdy ktoś popełni błąd, powinien uczynić co w swojej mocy, aby go naprawić, jak i szkody przez siebie wyrządzone, 7) każdy dogmat stanowi jedynie wskazówkę mającą inspirować do szlachetnych i dobrych działań, dlatego ze słów i pism powinien wypływać duch współczucia i empatii.

Jak widać, siedem zasad ruchu umieszcza go bliżej idei humanistycznych niż satanizmu laveyańskiego, a Świątynia Szatana uznawana jest za ruch non-teistyczny. Humanizm wypływający z poglądów jego członków zostaje coraz częściej przeniesiony ze sfery działalności wirtualnej w rozmaite pola życia publicznego w Stanach Zjednoczonych, jak np. edukacja. Świątynia Szatana zasłynęła bowiem w amerykańskich mediach nie tylko kampanią na rzecz wzniesienia pomnika Baphometa, ale również swoją działalnością edukacyjną i propagującą ochronę dzieci i młodzieży szkolnej przed nadużyciami systemu szkolnictwa i przemocą szkolną w ramach stworzonej przez siebie inicjatywy Protect Children Project. Działania te spotykają się niemniej z dużą krytyką tak ze strony polityków amerykańskich, jak i konserwatywnej części amerykańskiego społeczeństwa. Świątynia Szatana poświęca temu problemowi jednak odrębne działania w ramach „szarej frakcji” mającej na celu odślaniać konsekwencje socjologicznego fenomenu tzw. *satanic panic*, tzn. zbiorowej podsycanej medialnie hysterii i lęku przed satanizmem uwidaczniającym się w Stanach Zjednoczonych w latach 70. i 80. Paradoksalnie to właśnie wyrażany przez ten ruch radykalny racjonalizm, zderzony z amerykańskim (nierzadko też fundamentalistycznie nacechowanym) protestanckim konserwyzmem stawia Świątynię Szatana w korzystnym świetle w mediach, z czego też członkowie ruchu i sam Greaves korzystają, budując powoli zborny wizerunek ruchu.

Świątynia Szatana odwołuje się w swych postulatach do uniwersalnych humanistycznych zasad moralnych, nie jest jednak jedyną religią prześmiewczą eksponującą ten aspekt jako centralną zasadę łączącą swych członków na poziomie ideologicznym. Kultem mówiącym o konieczności bycia wobec innych

„w porządku” jest także dudeizm, a dokładniej rzecz biorąc Kościół Kolesia Dni Ostatnich. Powstały z pomysłu Olivera Benjamina w 2005 r. ruch odwołuje się jednak nie tyle do jednej z odmian chrześcijaństwa, lecz stanowiąc amalgamat rozmaitych elementów religii i filozofii orientalnych, swoje bezpośrednie źródła upatruje w kinematografii popularnej (Drozdowicz 2019). Będący podstawą stworzenia dudeizmu postać z filmu *Big Lebowski*, Jeffrey Lebowski zwany „kolesiem” (ang. *the dude*), stanowi uosobienie cech implikujących określone zasady moralne, którymi kieruje się każdy dudeista. Do zasad tych zalicza się zachowanie postawy stoickiej wobec nieoczekiwanych przeciwności losu i absurdów życia codziennego (przechodzący w niektórych sytuacjach w swoisty fatalizm), ambiwalentny stosunek wobec wartości typowych dla społeczeństwa konsumpcyjnego, jak i odrzucenie wszelkich postaci religijnego dogmatyzmu, typowego dla wielkich religii światowych. Wywodzący swoje korzenie z konfucjanizmu, taoizmu, buddyzmu, judaizmu oraz filozofii psychoanalitycznej dudeizm wyraża w materii ideowej przede wszystkim otwarcie się na intersubiektywny charakter doświadczenia religijnego, a sami dudeiści wykazują duży stopień dowolności w interpretacji i przestrzegania tych zasad uznając je raczej za kierunkowskaz moralny, aniżeli sztywno określony zestaw reguł. Noszący szlafroki i wielbiący grę w kręgle dudeiści czerpią inspiracje przede wszystkim z szerokich zasobów popkultury, kreując dynamikę ruchu w skali globalnej.

Niewątpliwie religie prześmiewcze są obecnie fenomenem globalnym. Ich zasięg znacząco przekracza nie tylko granice tradycyjnych instytucji religijnych, ale też definicji religii utrzymany w duchu fenomenologicznym. Nawiązują one bowiem do wybranych fragmentów systemów wierzeń, które zazwyczaj były rozpatrywane jako wzajemnie nieprzystawalne, jak też inkorporują one wiele treści ze sfery profanicznej, która najczęściej wiąże się z modelem popkulturowym, a w szczególności nowymi mediami żywo animującymi bieżące kierunki rozwoju tegoż modelu. Dudeizm jest zatem dobrym przykładem religii lokującej się w definicji ponowoczesności ze względu na swoje inkluzywne i przygodne nastawienie wobec potencjalnej zmiany w doktrynie Kościoła Kolesia Dnia Ostatniego. Niestalość i zmienność jest zresztą cechą znamioną ruchów prześmiewczych działających w przestrzeni wirtualnej, choć pojawiać się mogą też sporadycznie elementy o zabarwieniu quasi-fundamentalistycznym jak ma to miejsce w przypadku Iglesia Maradoniana, tj. ruchu poświęconego w całości kultowi Diego Maradony i piłki nożnej. Ruch ten nie tylko wskazuje na prymat tego sportu nad innymi dyscyplinami, uznając przy tym Maradonę za swego „mesjasza”, lecz również wykazuje pewne cechy nacjonalistyczne, wskazując na argentyński futbol i tamtejszą dumę narodową jako stojącą ponad wszelkimi innymi. Szerokie spektrum kulturowych odwołań religii prześmiewczych pojawiających się nie tylko w krajach

zachodnich, ale też np. w Azji, odsłania nam fakt, jak dalece współczesny przedmiot studiów nad religią może odbiegać od modelu instytucjonalnego na rzecz wzorca podmiotowego, partykularnego i silnie spersonalizowanego (Cusack 2010, 142). Oddolne działania o charakterze religijnym podejmowane na bazie wybranych treści kultury mogą niekiedy zadziwiać swą formą. Warto w tym miejscu wspomnieć o Kulcie Dywanu z Hotelu Marriott. Zjawisko to zrodziło się w kontekście konwencji fanów fantasy Dragon Con odbywającej się cyklicznie od 2001 r. w hotelu Marriott. Skupiający uwagę gości charakterystyczny wzór graficzny tamtejszego dywanu z czasem stał się podstawą do stworzenia przebrań, kamuflażu wojskowego czy rozmaitych przedmiotów nim pokrytych cieszących się dużą popularnością pośród zwiedzających, a także zapoczątkował parodystyczny kult wykorzystujący ów wzór na różne sposoby. Pośród innych religii prześmiewczych realizujących zbliżony schemat wykorzystania partykularnego odwołania kulturowego i konstruujących wokół niego ruch społeczny o wymowie parareligijnej wymienić warto także takie zjawiska, jak dinkoizm, bokononizm, Kościół Eutanazji, dyskordianizm, kopimizm, matrixizm czy Kult Kek. Niemniej tym, co cechuje te fenomeny w perspektywie religioznawczej, jest nie tylko próba stworzenia pewnych moralnych uniwersaliów na podstawie partykularnych treści kulturowych, lecz także wysoki stopień dynamiki tworzenia się i zanikania tychże ruchów w fizykalnym świecie społecznym, co nierzadko sprzeczne jest z wysokim stopniem ich reprezentacji w świecie wirtualnym. Ich dalsze trwanie i rozwój jest jednakże problemem analitycznym, którym nie tylko współczesne religioznawstwo zmuszone jest się zajmować, ale też odsłania głęboki związek, jaki łączy niezmiennie religię z kondycją kulturową ludzkich zbiorowości.

## Literatura

- Baudrillard J. (2005), *Symulakry i symulacja*, Warszawa: Sic!
- Cusack C.M. (2010), *Invented Religions: Imagination, Fiction and Faith*, New York: Oxon.
- Cusack C.M. (2019), *Mock religions*. W: Gooren H. (ed.) *Encyclopedia of Latin American Religions*, Zürich: Springer Verlag.
- Cuşnir C. (2017), *Parody and humor challenging the mainstream Religion discourse on Facebook*, „Jurnalism și comunicare”, Anul XII, nr 4.
- Drozdowicz J. (2011), *Pomiędzy Kwanzaa a jediizmem*, „Przegląd Religioznawczy”, nr 1, s. 179–188.
- Drozdowicz J. (2019), *Popreligia w szlafroku. Dudeizm jako zjawisko kulturowe*, „Przegląd Religioznawczy”, nr 4 (274), s. 79–91.
- Golozubov O. (2014), *Concepts of Laughter and Humor in the Sociology of Religion*. W: *Procedia. Social and Behavioral Sciences*, nr 140, s. 528–534.

- Helland Ch. (2000), *Online-religion/religion-online and virtual communitas*. W: J.K. Hadden, D.E. Cowan (red.), *Religion on the Internet: Research prospects and promises*, New York: Emerald Group Publishing Ltd.
- Henderson B. (2006), *Gospel of the Flying Spaghetti Monster*, New York: Villard Books.
- Possamai A. (2005), *Religion and Popular Culture: A Hyper-real Testament*, Brussels: Peter Lang Verlag.
- <https://www.npr.org/2018/08/17/639726472/satanic-temple-protests-ten-commandments-monument-with-goat-headed-statue?t=1594916621810>.
- <https://thesatanictemple.com/pages/about-us>.