

Emanuel CĂȘVEAN

**SACRUL CA FORMĂ DE „GNOZĂ”
ÎN POST-MODERNISM –**

**O FILOSOFIE APLICATĂ ÎN CULTURA
POP DIGITALĂ**

2023

EDITURA LUMEN
în elita editurilor românești

**Sacrul ca formă de „gnoză” în post-modernism –
O filosofie aplicată în cultura pop digitală**
Emanuel CĂȘVEAN

Copyright Editura Lumen, 2023
Iași, Țepeș Vodă, nr.2
Editura Lumen este acreditată CNCS

edituralumen@gmail.com
prlumen@gmail.com

www.edituralumen.ro
www.librariavirtuala.com

Redactor: Dana Mereuță
Design copertă: Dana Mereuță

Reproducerea oricărei părți din prezentul volum prin fotocopiere,
scanare, multiplicare neautorizată, indiferent de mediul de
transmitere, este interzisă.

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

CĂȘVEAN, IOAN EMANUEL

**Sacrul ca formă de "gnoză" în post-modernism : o
filosofie aplicată în cultura pop digitală / Emanuel Cășvean.**

- Iași : Lumen, 2023

Conține bibliografie

ISBN 978-973-166-627-3

CUPRINS

PREFAȚĂ	5
INTRODUCERE	10
CAPITOLUL I Sacrul în profan, ori sacralitate în laicizare homo sacralis vs. homo religiosus	20
CAPITOLUL II Delimitarea sacrului în post-modernism – tipuri de blocaje ale limbajului, tipuri de experiențe mitico- simbolice în cultura post-modernă	27
CAPITOLUL III Cultura post-modernă drept spațiu expunere a sacrului ascuns (realitate vs. virtualitate).....	40
III.1. CE DEFINEȘTE LUMEA VIRTUALĂ M.M.O.R.P.G.S?	40
III.2. LUMEA REALĂ VS. LUMEA VIRTUALĂ – LUMEA ONTOLOGICĂ VS. LUMEA METAFIZICĂ.	44
CAPITOLUL IV Cultura pop fundamentată pe magic- ritualic-simbolic-mitologic ca formă de gnoseologie a experiențelor de acest tip	51
IV.1. REDUCȚIA SACRALĂ LA NIVELUL ARTEI ...	68

CAPITOLUL V Sacrul în cultura-pop, o reacție la secularizare tradițională	82
V.1. PARADOXUL GLOBALIZĂRII DIGITALE	90
V.2. SPAȚIUL VIRTUAL UN NO MAN’S LAND AL RELIGIEI SECULARIZATE	97
CAPITOLUL VI Conflictul dintre spațiul real și cel virtual – Posibilitatea VIRTU(re)ALITĂȚII	110
CONCLUZII	122
BIBLIOGRAFIE	131

PREFAȚĂ

Demersuri și analize pentru posibile „... transferuri atipice către Divinitate”

Este posibil ca cititorul când citește o „postfață” să fi parcurs deja textul cărții respective; dar este – la fel de posibil – ca potențialii cititori să opteze pentru o călătorie rapidă prin cuprinsul cărții, pentru o răsfoire, oprindu-se asupra **prefetei și asupra postfetei ca elemente stimulatoare și motivante**: dacă se lasă convinși, vor citi integral volumul, dacă nu, îl vor abandona sau îl vor parcurge doar selectiv.

Poate unora titlul prezentului volum li s-a părut cifrat; subtilul face o invitație la pragmatic, dar trimite la un perimetru precis, foarte interesant pentru unii („cultura pop digitală”); putem însă garanta faptul că lectura cărții îmbogățește cititorul, **antrenându-l într-o gândire vertebrată filosofic și exersându-l într-o lectură dilatată a realității**, lărgindu-i orizonturile și facilitându-i contactul cu multe concepte mai puțin utilizate în limbajul comun, dar care sunt pline de conținut și foarte suculente în semnificat.

Autorul volumului este un preot tânăr aflat în plină creștere și afirmare intelectuală; are titlul de „doctor în teologie”, este pasionat de studiu, este fascinat de filosofie, este convins de adevărul spiritual la care a avut acces de-a lungul pregătirii sale teologice, și

dorește să înțeleagă multi-factorial realitatea poliedrică în care trăim. Clujul universitar i se potrivește perfect pentru a-și satisface apetitul de cunoaștere și progres care îl definesc.

Par două realități antagonice și situate la pol opus: jocurile video (în cazul nostru: *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games - MMORPG*) și lectura filosofică a vieții; cu toate acestea, ne arată autorul prezentului volum, nu este deloc așa, căci **filosofia este o formă de reflecție inteligentă asupra realului, și tot ceea ce „încapă” în real poate fi obiect al filosofiei**, al ordonării ei sistematice și al scrutării ei exigente. Iar teologia are datoria să-l investigheze, să-l analizeze și să-l califice pentru ochiul creștinului dornic de securizare. Autorul nostru deconspiră faptul „camuflării religiosului în profan” și al prezenței subtile a religiosului în toate cotloanele viețuirii de zi cu zi.

Dintre conceptele care constelează volumul de față, întreaga cercetare științifică a părintelui autor, menționăm: „postmodernitate”, „blocaje ale limbajului”, transcendent; „conectivitate cu un spațiu metafizic autentic”; gândire fragilă; identificare culturală; „comunalism”, magic-ritualic, „virtu(re)alitate” etc.

Pentru cititorii credincioși, în capitolul al doilea, autorul dă implicit un răspuns la întrebarea: „De ce nu se arată Dumnezeu fiecărui om, în parte, separat?” El o face, spre întreaga omenire, prin Revelație, religie, cult liturgic etc., dar ignoră, oare, persoana singulară? Autorul ne avertizează că „...subiectul uman nu este condamnat la o poziție submisivă în raport cu **Acesta**;

între cei doi nu este o relație de putere, de tip sclav-stăpân (chiar dacă în cultul ortodox vehiculăm noțiunea de „rob” al Domnului)”. Scopul întârzierii unei arătări individuale este ca subiectul să își articuleze dorința; demnitatea subiectului e cerută, pretinzându-i-se responsabilitate și „răspuns-abilitate”. Nu toți și-au exersat dispoziția interioară de a-L întâlni pe Dumnezeu; iar „senzorii” percepției lui Dumnezeu mulți îi au inactivi (sau tociți).

Realitatea fără Dumnezeu, adică cea în care iubirea nu e evidentă, nu e trăită, nu e simțită, ci doar e „presupusă” (precum stau lucrurile într-o societate desacralizată, laicistă, secularizată), nu mai este „savuroasă”, atractivă pentru omul postmodern; de aceea, el caută refugiu în ceva, caută un surogat al lui Dumnezeu, care să-l relaxeze măcar parțial; drept urmare, spune autorul „...**un factor cheie de aderență la tipul de comunitate numită „virtuală” este posibilitatea evadării din realitate** (care e o povară). Pentru marea majoritate a oamenilor, o realitate care nu este sub controlul propriu nu oferă motivația de a face parte din ea; astfel, evadarea într-o lume virtuală suprealistă ar oferi mai multe stimulente.” (Capitolul III.1.).

Părintele autor al prezentului volum se aliază ideii entuziaste că „...Biserica ar trebui să-și reconsidere, în mod adecvat, critica îndreptată împotriva unei culturi tot mai seculare, și în loc de a-și deplânge înfrângerea în fața secularizării, ar trebui să se declare învingătoare și să mășăluiască triumfal spre casă. Căci ce altceva este

cultura occidentală, dacă nu transpunerea creștinismului din cealaltă lume în structuri terestre, conversia monedei cerești în banul instituțiilor lumii occidentale, mai benigne la nivel etic, social, politic, și chiar economic?” (Cap. 5).

Părintele autor demonstrează evidente abilități pedagogice: fiecare capitol ne pune la dispoziție, la final, un sumar, care ne sintetizează fertil conținutul capitolului respectiv. În plus, preluând și nuanțând creator viziunea lui McKinsey, beneficiem de o conturare a **fizionomiei generațiilor ultimelor cinci decenii:**

- 1940-1950, ani caracterizați de tineri fascinați de idealism, dictatorialism, colectivism, tineri consumatori de vinil și filme alb-negru;
- Generația X, 1960-1979, ani caracterizați prin tranziții politice, dominați de capitalism și meritocrație, cu tineri materialști, competitivi, individualiști, consumatori de statut social, branduri și mașini de lux;
- Generația Y, 1980-1994, caracterizați prin globalizare, stabilitate economică, apariția Internetului, comportament globalist, scepticism, cu tineri orientați spre sine, consumatori de experiențe extreme, festivaluri și călătorii, inovatori;
- Generația Z, 1995-2010, caracterizați prin mobilitate și apartenență la realități

multiple, rețele sociale, „digitali nativi”, identitate nedefinită (globală), dialogativi, hiper-realiști, consumatori de unicitate, nelimitați, etici. E epoca în care „ecranele ne-au invadat casele”.

În „Concluzii”, părintele autor deplânge **reducția imaginarii și direcționarea spre șablonare, operată în secolele recente**, observând că Exod 20,4 e o interdicție de a nu îți limita imaginația creatoare: „Să nu îți faci chip cioplit!”.

Drept urmare, la finalul prezentei cărți noi invităm cititorii la o re-lectură responsabilă și „participativă” a volumului, după ce s-au exersat deja printr-un prim exercițiu, după ce s-au familiarizat cu anumite concepte și au devenit ei înșiși promotori ai unei gândiri vertebrale filosofic. Satisfacțiile vor fi infinit superioare.

Felicităm autorul și îl rugăm pe Dumnezeu să îi dea spor și elan pentru a continua în viitor cercetarea științifică, cu rezultate la fel de convingătoare!

Arhim. Prof. univ. Dr. abil. Teofil Tia
Decan
Facultatea de Teologie Ortodoxă,
Universitatea Babeș-Bolyai Cluj-Napoca

INTRODUCERE

În ultimul secol am putut observa o accelerare nemaîntâlnită până acum în istoria civilizației, a dezvoltării tehnologice a lumii umane. De la apariția primului tranzistor în anii 1947, până la prima unitate centrală apărută la începutul anilor 1960, până la revoluția adusă de microcomputerul anilor 1970 și apoi întreaga revoluție informatică și digitală la care asistăm și în prezent – toate acestea nu au reprezentat decât o clipire în istoria evoluției tehnologice a umanității. Din anul 1965, când Gordon Moore enunța predicția sa bazată pe o observație (*Legea lui Moore*) privitoare la dublarea puterii procesoarelor de calculator, putem vedea, mai ales în ultimii ani, o creștere și mai accelerată a puterii de procesare, precum și o globalizare a tehnologiei informaționale. De la cele mai avansate țări din punct de vedere tehnologic precum Japonia, Coreea de Sud, Statele Unite ale Americii, Germania sau China, până la cele mai puțin dezvoltate, putem să recunoaștem, fără echivoc, că acest nou secol este cel al preeminenței tehnologice. Așadar, umanitatea modernă se află sub semnul unui potențial viitor al *singularității tehnologice*, admițând de asemenea că acest viitor nu este atât de distant pe cât îl credeam.

„Atunci când jucăm jocuri video (NA: electronice), suntem fiecare for a moment, pentru un moment, arhaici din nou. Pentru că suntem obligați nu doar să observăm dar și să acționăm, începem fiecare sesiune de joc ca și cum am ieși din peștera noastră pentru prima dată. Urmărim nu doar să ne adaptăm la mediul înconjurător ci și să dezvoltăm o capacitate de stăpânire a acestuia, iar această senzație transcende simplele nevoi utilitare.”¹

Dar, înainte ca acest viitor să devină o realitate cu multiple valențe, putem observa că trăim într-o lume și într-o epocă în care tehnologia își impune din ce în ce mai mult un rol determinant. Semnele hiper-tehnologizării sunt vizibile până și pentru cei cu percepția mai redusă. Suntem înconjurați și acceptăm să depindem de tehnologie în spațiul nostru privat, în spațiile publice, la locul de muncă, în timpul nostru de recreere, petrecând enorm de mult timp în lumea digitală, interacțiunile noastre fiind desfășurate în spațiul virtual, uneori mai mult decât în cel real. Pentru omul modern, tehnologia este percepută ca fiind inerentă, inevitabilă, fiind așadar aproape în întregime dependenți

¹Traducerea autorului: „Playing video games, we are all, for a moment, archaic once again. Because we are compelled not just to observe but to do, we begin each play aa if emerging from our cave for the first time. We seek not only to adjust to our environment but also to achieve some sense of mastery, a sensation that transcends mere utilitarian needs”, în Liel LEIBOVITZ, *God in the Machine: Video Games as spiritual pursuit*, (West Conshohocken: Templeton Press, 2013), p. 19;

de tehnologie și de beneficiile pe care le poate aduce în rutina noastră zilnică. Cu toate acestea, suntem puși în postura de a accepta faptul că există o serie de dezavantaje ale acestei hiper-tehnologizării. Unul dintre acestea este desființarea granițelor realității. Privind din perspectiva lui Baudrillard², dependența de tehnologie are potențialul de a crea o nouă realitate integrală în care omul consumă reprezentarea reprezentării, nemaivând acces la semne purtătoare de semnificații primare.

Ne este din ce în ce mai greu să identificăm unde se oprește sfera virtuală și unde începe realitatea ontologică. Ne putem chiar întreba dacă realitatea noastră ontologică nu se extinde cât să cuprindă și lumea virtuală, devenind așadar ea însăși parte a realității pe care o știm, o percepem și o procesăm, și în care activăm precum ființe raționale, ceea ce ar face posibilă și totala noastră imersiune în virtual.

„Ce înseamnă imersiunea totală? Sistemele de realitate virtuală sunt disponibile de multă vreme și, fără îndoială, în curând vor fi accesibile și eficiente. Combinații de căști (precum Glasstron, produsă de Sony), mănuși cu senzori de mișcare și alte dispozitive similare îi vor da capacitatea jucătorului să imerseze (să intre cu totul) în jocul video, în felul în care filmele SF au prognozat că o

² vezi Baudrillard, Jean, „Violence of the Virtual and Integral Reality”, *Living Literacies Text of the November 14-16, 2002 Conference*

va face de decenii. Poate acest mod de control al jocului să devină modul dominant? Posibil, dar dacă este așa, spiritul lui Heidegger se va ridica din nou pentru a ne avertiza că o asemenea hegemonie cibernetică ne va îngusta în mod necesar câmpul posibilităților”³.

Trecând de la nivelul general la cel particular al realității imediat din România, putem observa că după căderea comunismului, românii parcurg un drum sinuos către emancipare socială în contextul mondial al globalizării politice, culturale, sociale și economice. După 1989 realitățile socio-economice intră în cursa unei accelerate reformări sub influența deschiderii către occident. România se avântă într-un proces rapid de aliniere la cerințele și, de multe ori, ingerințele unei culturi globale, puternic marcate de capitalism și cu vădite accente consumeriste, precum și de o lipsă de cenzură cu privire la informație, tehnologie, doctrine,

³ Traducerea autorului: „What about total immersion? Virtual reality systems have been around for many years and no doubt will soon be affordable and efficient. Some combination of headset (such as Sony’s Glasstron monitors), motion sensitive data gloves and so on will enable the player to become totally immersed in a game, just as the science fiction movies have been telling us for decades. Will this, then, become the dominant means of videogame control? Perhaps; but if so, the spirit of Heidegger will rise again to warn that such cybernetic hegemony will necessarily narrow the field of possibilities”, în Steven POOLE, *Trigger Happy. Videogames And The Entertainment Revolution*, (New York: Arcade Publishing, 2007), p. 115.

ideologii, convingeri, virtuți, moralități, paradigme culturale ș.a.m.d. Acest proces este un rezultat direct al prăbușirii sistemului comunist și generează o expunere neintermediată a culturii românești la contextul culturii globale. Acest proces de expunere, cu un sens particular în statele fost comuniste, se petrece într-o manieră dinamică, complexă, dar în același timp haotică, selectivă pe criterii subiective, ca simptom al unei pseudo-libertăți (o libertate cu care societățile ex-comuniste nu fuseseră obișnuite, nici pregătite în prealabil). Societățile post-comuniste se află în situația imposibilității transfigurării istoriei, blocându-se într-o mundaneitate funcțională, așa cum subtil sublinia Christos Yannaras în cartea sa *Libertatea Moralei*:

„Încercăm să arătăm conținutul ontologic al moralei Bisericii; raportul direct între morală și mântuirea vieții eliberate de patimi, de stricăciune și de moarte, nu între ea și iluziile sau finalitățile convenționale care caută să „îmbunătățească” viața socială”.⁴

Societatea românească a ultimilor 3 decenii evoluează sub influența nevoii imperioase de aliniere tehnologic-culturală la occident precum și de recuperare (adesea forțată) a celor 5 decenii de închidere față de exterior. În același timp, societatea românească dă

⁴ Yannaras, Christos, *Libertatea Moralei*, traducere de Mihai Cantuniari, editor Sorin Dumitrescu, Editura Anastasia, București, 2004, p. 205

semnele unei boli a valorilor, fiind puternic marcată de „ruperea” față de morală creștină tradițională, secularizată, ca rezultat al presiunii globalizării care, la nivel cultural, promovează o disoluție a culturilor milenare, precum și a credințelor teologice fundamentale. Suntem martorii muți ai „dezrădăcinării” (îndepărtării) credincioșilor de la preceptele și dogmele revelate – fundamente ale credinței.

*„Lumea, așadar, are o scară de realitate care este scara spirituală pe care o urcă sau o coboară indivizii, grupurile și popoarele, antrenând efecte de creștere și declin ontologic în cuprinsul lumii respective, pe durata unei epoci date. Această scară este cea mai însemnată dimensiune a existenței și ea are realitate tocmai datorită interacțiunii spirituale a omului cu Dumnezeu. Sociologia nu poate ignora această interacțiune decât cu prețul unei regresii în paradigma materialistă care nu poate opera cu ideea că omul este, în esența lui, o ființă spirituală și că funcția societății omenești este una spirituală”.*⁵

Acceptând că trăim într-o lume hiper-tehnologizată și că dependența noastră față de tehnologie s-a accentuat în ultimii 15-20 de ani, observăm că globalizarea depășește granițele geografice, fizice, transcendând spațiul concret, generând o nouă formă de ontologie

⁵ Bădescu, Ilie, *Sociologie Noologică – Ordinea spirituală a societății*, Editura Mica Valahie, București, 2007, p. 80