

Dragana Vilić¹
Ekonomski fakultet
Univerzitet u Banjoj Luci
Banja Luka

Pregledni naučni rad
UDK: 159.922.7:111.1
DOI: 10.7251/SOCSR2221069V
COBISS.RS-ID 136049665
Prihvaćeno: 20.03.2022.

IGRA KAO EGZISTENCIJALNI FENOMEN

Apstrakt

Brojni fenomeni javnog i skrivenog igranja (borba za nešto ili predstavljanje nečega) prisutni su kod čovjeka u svim životnim dobima, od prvobitne zajednice do danas. Igra, kao ophođenje sa imaginarnim prividom, jeste dio čovjekove individualne i kolektivne egzistencije. Svih pet egzistencijalnih fenomena: smrt, ljubav, borba, rad i igra, obuhvaćeni su igrom i izraženi su kroz igru (E. Fink). Igrom su prožete sve značajne iskonske djelatnosti zajedničkoga ljudskog življenja (govor, mit, kult i sl.). U činu igranja imaju korjen sve podsticajne sile društvenog života (od ekonomije do umjetnosti). Igra uzdiže ljudsko postojanje iznad onog čisto biološkog, vegetativnog. Ona ukrašava i dopunjuje život. Ovo upućuje na njenu važnost za pojedinca (biološka funkcija) i za društvo (izražajna snaga, stvaranje duhovnih i socijalnih veza, izraz ideala zajedničkog života) (J. Huizinga). Igrački impulsi i elementi, koji postoje u i izvan svijeta igre, određuju postojanje različitih vrsta igara: igre takmičenja, igre na sreću, igre prerusavanja i igre zanosa. Dominacija neke od ovih vrsta igara u nekom društvu oslikava to društvo – njegov stil i vrijednosti (R. Kajoa). U savremenom društvu sve više iščekavaju igrački elementi, a u igri se sve više manifestuju patološka stanja i sklonosti pojedinaca i grupa.

Ključne riječi: igra; egzistencija; čovjek; društvo

1 Korespondencija: Vanredni profesor za užu naučnu oblast Teorijska sociologija, Ekonomski fakultet, Univerzitet u Banjoj Luci, Banja Luka, e-mail: dragana.vilic@ef.unibl.org.

Uvod

Značenje igre za čovjeka, društvene grupe i zajednicu oduvijek je bilo prisutno. Kako zapaža Eugen Fink (Eugen Fink)², igra „nije marginalna pojava našeg života i, takođe, nije samo prednost detinjstva“, ona je „fundamentalna crta našeg postojanja“. Među svim bićima, čovjek se jedino igra. Od primitivnih naroda do kasnijih naroda industrijske urbanizacije postoje, u raznovrsnim područjima života, brojni fenomeni javnog i skrivenog igranja. U igri učestvuju ljudi svih životnih dobi (od djeteta u sanduku sa pijeskom do starca koji igra „pasijans“)³. Čovjek može da se igra iznad nivoa djetinjeg zadovoljstva i odmora ispod nivoa ozbiljnog života: „to je igra ljepote i svetosti“⁴. Bez obzira u kom vremenu posmatramo igru, njena suština je jasna: „stalna promena, menjanje ustaljenog, dovršenog, istrošenog. Ona oslobađa stega i frustracija, podstiče, razvija maštu, individualnost, polet, posebnost, samopouzdanje, usmerena je protiv dosade i lenjosti. Igra nije zamena za stvarnost niti bežanje od nje (‘azil’, privremeno utočište, skrivanje), ona je sastavni deo stvarnosti, njena ‘svetlija’ strana, ‘korekcija’“⁵. Funkcije igre su “borba za nešto ili predstavljanje nečega“⁶.

Igra predstavlja osnovni egzistencijalni fenomen (uz smrt, ljubav, borbu i rad). Ona nipošto nije strana razumijevanju, ali ovaj fenomen doista u najvećoj meri odbija od sebe pojam. „Smisao igre nije nešto drugo od igre – igra nije sredstvo, oruđe, nije prilika da se izrazi neki smisao. Igranje je u samom sebi i kroz sama sebe smisleno. Oni koji se igraju kreću se u smislenoj atmosferi svoje igre“⁷. O samobrizi ljudskog postojanja za budućnost svjedoče rad i vladavina. Njima igra protivrječi. Čaroliju igre (usrećivanje i zavodljiva draž) čine njena duboka bezbrižnost, nesvrhovitost i nekorisnost, blaženo lebdenje i udaljenost od svake životne nevolje⁸. Fenomen koji divljaka pretvara u čovjeka, kako zapaža Fridrih Šiler⁹ jeste „uživanje u *prividu*, sklonost prema *kićenju* i *igri*“¹⁰.

2 E. Финк, *Основни феномени људској постојања* (Бања Лука: Филозофски факултет и Библиотека „Преводи“, 2004)

3 E. Финк, *op. cit.*, 343.

4 J. Huizinga, *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri* (Zagreb: Naprijed, 1992), 24.

5 I. Šijaković & D. Vilić, *Sociologija savremenog društva* (Banja Luka: Ekonomski fakultet, 2010), 241.

6 Huizinga, *op. cit.*, 18.

7 E. Финк, *op. cit.*, 362.

8 *Ibidem*, 347.

9 F. Šiler, *O lepom* (Beograd: Book & Marso, 2007)

10 *Ibidem*, 190.

Rože Kajoa govori o kulturnoj djelatnosti igara i navodi četiri vrste igara koje postoje u zavisnosti šta u njima preovladava: *Agon* (takmičenje), *Alea* (sreća), *Mimicry* (prerušavanje) i *Ilinix* (zanos)¹¹. O suštini, karakteru i usmjerenosti kolektivnog duha i života govori dominacija jedne od pomenute grupe igara, to jest „njihov izbor otkriva, sa svoje strane, lice, stil i vrednost određenog društva“¹². U savremenom društvu sve više iščezavaju igrački elementi u kulturi i društvu, a u igri se sve više manifestuju patološka stanja i sklonosti pojedinaca i grupa.

Pojam i karakteristike igre

Igra je poseban, smislen oblik i kvalitet djelovanja, koji ima društvenu funkciju. Igram su protkane gotovo sve značajne iskonske djelatnosti zajedničkoga ljudskog življenja - govor (metafora – igra riječi), mit (zemno se utemeljuje u božanskome), kult (sveti obredi, posvećenja, žrtve i misterije izvršavane su čistim igranjem) i sl. S druge strane, sve značajnije podsticajne sile kulturnog života izviru iz kulta i mita: od prava i ekonomije do umjetnosti i nauke. Njihov korjen je u činu igranja¹³. U igri se ispoljava ono ljudsko – igra je za čovjeka ophođenje mašte sa mogućnostima, odnos prema imaginarnom prividu. To ne nalazimo kod životinja¹⁴. Kako zapaža Fridrih Šiler, kao i svako tjelesno oruđe, „i mašta u čoveku ima svoje slobodno kretanje i svoju materijalnu igru u kojoj ona, bez ikakve veze sa likom, uživa samo u svojoj samovolji i potpunoj slobodi“¹⁵. Naše postojanje se u igri „u izvesnoj meri delatno ogleda u samom sebi, mi sebi predočavamo ono što jesmo i kako jesmo“¹⁶. Igra je ogledalo same sebe i svih osnovnih međusobno prepletenih fenomena postojanja (smrt, ljubav, borba i rad), ona ih sve obuhvata, kao i samu sebe¹⁷. Prema Johanu Huizingi¹⁸, igra se određuje kao „dobrovoljna radnja ili djelatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim ali i bez iznimno obaveznim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj, a prati je osjećaj napetosti i radosti te svijest da je ona ‘nešto drugo’, nego ‘obični život’. (...) Čini se da kategoriju igre možemo smatrati za najosnovniji duhovni

11 R. Kajoa, *Igre i ljudi: maska i zanos* (Beograd: Nolit, 1979), 65.

12 *Ibidem*, 94.

13 Huizinga, *op. cit.*, 12.

14 E. Финк, *op. cit.*, 346

15 Šiler, *op. cit.*, 198.

16 E. Финк, *op. cit.*, 378.

17 *Ibidem*, 380.

18 Huizinga, *op. cit.*

element života¹⁹. Iz ove definicije izdvajaju se neka prepoznatljiva obilježja igre: sloboda, izlaženje iz pravog, običnog života „u jednu privremenu sferu djelatnosti s nekom vlastitom težnjom“, završenost i omeđenost određenim granicama vremena i prostora, ponovljivost, poseban i bezuslovan red unutar igrališta i napetost (neizvjesnost, slučaj, ali i težnja za opuštanjem)²⁰. Prostor svijeta igre ne da se smjestiti i datirati u koordinatni sistem vrijednosti iako igra upotrebljava stvarno mjesto i stvarno vrijeme. „I taj čudnovati svet koji se otvara u igri, nije samo na odstojanju od obične stvarnosti, on ima mogućnost da u samom sebi ponovi svoje odstojanje i kontrast prema stvarnosti“²¹.

Rože Kajoa²² ističe značaj J. Huizingina poduhvata u istraživanju igre - u njenom pronalasku tamo gdje to drugi prije njega nisu uspjeli, istražujući njenu plodnost u domenu kulture. Ali, smatra da je njegova (Huizingina) definicija suviše opširna i skućena. Iako izvjesnoj aktivnosti igre služi tajna, igra se odvija na njenu uštrb – o igri nije riječ kada tajna ima obrednu funkciju, već o instituciji. Iako zauzimaju značajno mjesto u privredi i svakodnevnom životu raznih naroda, opklade i igre na sreću isključuje J. Huizingino određenje igre kao radnje oslobođene svakog materijalnog interesa. Igra ipak povlači za sobom određeni ekonomski interes. U nekim manifestacijama igara na sreću igra donosi dobit ili je do krajnosti upropašćujuća, ali to ne znači da i tada igra ostaje strogo neproduktivna. Igra se razlikuje od rada ili umjetnosti po tome što ne stvara ni bogatstvo ni neko djelo, ona je prilika za čisto trošenje (vrijeme, energija, domišljatost, vještine i novac za kupovinu rekvizita ili zakupa za lokal)²³. Dakle, igra je slobodna, dobrovoljna i nezavisna aktivnost (igramo se ako i kada želimo), kojoj se igrač predaje iz vlastitog zadovoljstva. Posebno zanimanje koje se odvija u tačno određenim vremenski i prostornim granicama s preciznim, izmišljenim i neopozivim pravilima (postoje igre bez pravila, u kojima fikcija zamjenjuje pravilo), s neizvjesnim ishodom do kraja. Igre su ili regulisane ili fiktivne, nisu i jedno i drugo²⁴. Svijetu raznovrsnih igara R. Kajoa dodaje dvije nove oblasti: oblast igara na sreću i opklada i oblast mimike i interpretacije.

Iako sama igra nije iluzija, kako zapaža E. Fink, „ona upotrebljava do izvesne mere iluzionističke efekte kojima inače operiše namerna prevara – ona prihvata elemenat obmanjujućeg, samo ipak ne da bi ga izdavala kao valjanu

19 *Ibidem*, 31.

20 *Ibidem*, 15 – 17.

21 E. Финк, *op. cit.*, 357.

22 Kajoa, *op. cit.*

23 *Ibidem*, 31 – 33.

24 *Ibidem*, 34 – 36.

stvarnost, nego da bi prividnô kao takvo imala kao medij izraza. Masku u igri ne treba da zavede, ona treba da ukroti, ona je rekvizit prakse čaranja. Igra se kreće u zajamčenom 'prividu', ona ga ne negira i ne izdaje ga nipošto kao obično-stvarnô. Svaka igra radi sa izmaštanim iluzornim²⁵.

Igra kao egzistencijalni fenomen i sadržaj egzistencije

Ljudska igra je jedan od pet osnovnih fenomena koji obuhvata samog sebe i ostala četiri (smrt, ljubav, borba, rad), „predočava ih u čudnovatom elementu imaginarnog i postiže time za ljudsko postojanje jedno čisto samoprikazivanje i samoopažanje u čudnovatoj igri čistog privida“²⁶. U igri se pojavljuju svi veliki sadržaji naše egzistencije²⁷.

Igra ukrašava i dopunjuje život što jasno upućuje na njenu neophodnost i pojedincu (biološka funkcija) i društvu (izražajna snaga, stvara duhovne i socijalne veze, zadovoljava ideale zajedničkog življenja)²⁸. Kako zapaža E. Fink, igra sprječava potonuće ljudskog postojanja u vegetativno. „Iz praktikovanja igre sigurno su se ulevali i mnogi smisleni motivi u životna polja rada i vladavine – iz igre je postala zbilja, kaže se. Otkrića učinjena u igri dobijaju ponekad odjednom realno značenje. Ljudsko društvo eksperimentiše mnogostruko u polju igre pre no što tamo ispitane mogućnosti postanu čvrsti običaji i navike, obavezujuća pravila i propisi“²⁹. Život u zajednici se putem igre „kita nadbiološkim oblicima, koji mu podaruju veću vrijednost. Takvim igranjem zajednica izražava svoje poimanje života i svijeta“³⁰.

Kroz istoriju postoje dvije apsolutne protivrječne teze o igrama. „U prvom slučaju, igre su sistematski prikazane samo kao degradacija onih aktivnosti odraslih koje, pošto su izgubile svoju ozbiljnost, padaju na nivo bezazlene razonode. U drugom, duh igre je u poreklu plodnih konvencija koje omogućavaju razvoj kulture. On podstiče razvoj domišljatosti, prefinjenosti i pronalazačkog duha. Istovremeno, on uči lojalnosti prema protivniku i daje primer takmičenja gde rivalstvo ne nadživljava susret. Pomoću igre čovek sebi stvara mogućnost da razbije monotoniju, pobedi ograničenost, zaslepljenost i brutalnost prirode“³¹. R. Kajoa smatra da je ovu protivrječnost teško razriješiti

25 E. Финк, *op. cit.*, 377.

26 *Ibidem*, 373.

27 *Ibidem*, 372.

28 Huizinga, *op. cit.*, 15 – 16.

29 E. Финк, *op. cit.*, 344.

30 Huizinga, *op. cit.*, 47.

31 Kajoa, *op. cit.*, 85.

- priroda igara nije promijenjena, ali njihova društvena funkcija jeste. „Prenos, degradacija koje su pretrpele oduzele su im njihovo političko ili religiozno značenje. Ali to opadanje samo je otkrilo, izdvajajući ga, ono što su igre u sebi zadržale, a što nije ništa drugo do njihova struktura“³². Autori koji su igri vidjeli beznačajnu i simpatičnu degradaciju aktivnosti punih smisla, prema R. Kajoi, nisu primijetili da su stalno i svuda igra i svakodnevni život antagonistički i simultani domeni – što znači da je igra suštastvena kulturi³³.

Možemo da primijetimo da od dječijih igara preko velikih igara vezanih za kult kod primitivnih naroda do naprednijih kultura za područje igre nemaju nikave vrijednosti zakoni i običaji svakodnevnog života – u igri mi „smo drugi“ i „drugačije“ to „činimo“³⁴. Značajna formalna obilježja igre jeste njena prostorna ogradaenost od svakodnevnog života u čijim okvirima vrijede njena pravila³⁵, te „svijest da se nešto ‘obavlja tek tako’“³⁶. Igrač djela na način da proizvodi jedan „privid“, irealitet, „koji ima fascinirajuću, ukročujuću i zanosnu snagu što nije protivstavljena igraču nego ga zapravo uvlači u sebe. Pojam ‘igrača’ je isto tako dvoznačan kao i pojam ‘igračke’. Kao što je ona realna stvar u realnom svetu i istodobno stvar u imaginarnom svetu privida sa samo tamo važećim prilikama tako je i igrač takođe čovek koji se igra, i istodobno čovek ‘uloge u igri’. Oni koji se igraju tonu tako reći u svoje karakterne uloge, ‘nestaju’ u njima i skrivaju svojim igranim ponašanjem svoje igrajuće ponašanje“³⁷. Svijet igre proizvodimo u igri. „U stvarnim delovanjima, koja su, međutim, postignuta magičnom proizvodnjom i smislenom snagom mašte, gradimo u zajednici igre s drugima (ili takođe katkad u jednoj posve imaginarnoj koezistenciji sa partnerima koje smo zamislili) svet igre ograničen pravilima igre i smislom predstavljanja – ali ne ostajemo naspram njega kao posmatrač naspram slike, nego sami ulazimo u svet igre i imamo u njemu jednu ulogu“³⁸.

Igra je imala suštinski značaj za razvoj i prenošenje drevne grčke kulture. Izdvajaju se dva obrasca grčke kulture izražena kroz shvatanje igre: spartanski i atinski obrazac igre. Prvi je kroz igru razvijao izdržljivost, hrabrost, samopozdanje, poslušnost i odanost, već kod djece od sedam godina da bi u kasnijoj životnoj dobi postali veliki borci i ratnici. U drugom obrascu izraženo je nastojanje da se čovjek razvija u ravnoteži duhovnih i tjelesnih sposobnosti.

32 *Ibidem*, 86.

33 *Ibidem*, 90 – 91.

34 Huizinga, *op. cit.*, 18.

35 *Ibidem*, 24.

36 *Ibidem*, 26 – 27.

37 E. Финк, *op. cit.*, 352.

38 E. Финк, *op. cit.*, 356.

„Organizovale su se *olimpijske igre* sa ciljem da se javno prikažu rezultati postignuti u razvoju raznih vještina, posebno borilačkih. Čak su se i ratovi prekidali da bi se održale olimpijske igre. Istina, borilački susreti u antičkim arenama ponekad su se završavali davljenjem jednog od učesnika, što govori da je igra već tada shvaćena i kao izraz nadmoći i želje za potpunom pobjedom, pa čak i kroz postupak eliminisanja protivnika³⁹. U odnosu na helensko, čini se da starorimsko društvo pokazuje znatno manje igračkih obilježja, koja imaju pretežno sakralni karakter tog društva, iako se to ne izražava u raskoši i bojama⁴⁰. U poviku *hljeba i igara!* (*panem et circenses!*), jasno se očitovao igrački element rimske države. Igre su bile temelj opstanka rimskog društva, ono na šta je narod imao sveto pravo. Prvobitna funkcija im je bila svečano slavlje zbog izborne sreće društva, ali i snaženje i učvršćivanje buduće sreće, putem svetog čina⁴¹. U svakom gradu amfiteatar je zauzimao veoma važno mjesto. U posljednjoj fazi veličine antičkog Rima u književnim i umjetničkim djelima dolazi do izražaja igrački faktor rimske kulture (napuhani panegirik i isprazna retorika, površinska dekoracija u likovnim umjetnostima), ne dajući im pečat velike ozbiljnosti. Kulturnom igrom postao je život, u kojoj je iz kulta iščezla svetost. Rimska kultura je usahla kada ju je hrišćanstvo otrglo od njene sakralne podloge. Igram je bio ispunjen život srednjeg vijeka, ali pravu kulturotvornu ulogu nema većina igračkih oblika (razuzdana pučka igra, viteška igra, profinjena dvorska igra Minne i sl.). Mjesta djelovanju igračkog faktora u srednjovjekovnoj kulturi bilo je u počecima viteštva i u početku feudalnih oblika uopšte⁴². U dobu renesanse samosvjesna i izdvojena elita pokušala je shvatiti život u sklopu savršene umjetničke igre – život po uzoru na starinu, snažna, duboka i čista odanost idealu plastičnog stvaranja i intelektualnog istraživanja. Igra je bila posvemašan duhovni stav renesanse – kultura u igri jeste tanana, svježja i snažna težnja za plemenitim i lijepim oblikom. Renesansa budi život književni i svečanosti. Sve ovo vrijedi i za humanizam, zatvoren unutar kruga posvećenih i upućenih, njegujući tačno formulisan životni i obrazovni ideal⁴³. U ispitivanju igračkog sadržaja sedamnaestog vijeka ističe se opšta stilska osobina barok koja dolazi do izražaja u građevinarstvu i vajarstvu, u slikarstvu, pjesništvu, pa čak i filozofiji, politici i teologiji. Potreba za pretjerivanjem svojstvena je baroku (na primjer, moda muškog raskošnog odijela, perike), možemo je shvatiti uzimajući u obzir posvemašniji igrački sadržaj stvaralačkog poriva, što dokazuje važnost

39 Šijaković & D. Vilić, *op. cit.*, 240.

40 Huizinga, *op. cit.*, 159.

41 *Ibidem*, 161.

42 *Ibidem*, 162 – 163.

43 *Ibidem*, 164.

igračkog faktora kulture koji govori naročito jasnim jezikom⁴⁴. Element igre nalazimo i u narednom razdoblju rokoka u kome su međusobno puno približili stil i moda, igra i umjetnost. U igri motiva elegantnih vitica i vriježa jednog rokoko-ornamenta, koje su poput muzičkog ukrasa zastirale ravnu liniju, duh osamanestog vijeka tražio je povratak prirodi u stilizovanom obliku⁴⁵. Stil i raspoloženje evropske kulture u drugoj polovini osamnaestog vijeka rodili su se u igri – neoklasicizam (ograđivanje emocionalnog i estetskog života u idealnu sferu prošlosti bez oštih obrisa tajanstvenih i zastrašujućih likova i nadahnuće duhovnim svijetom romantike)⁴⁶. Nad duh društva već u osamnaestom vijeku bili su se uzdigli pojam korisnosti i građanski ideal blagostanja, što je pred kraj vijeka uspješno pojačavala svojim dostignućima industrijska revolucija. Širenje obrazovanja i naučno rasuđivanje postali su dominantni. Prirodnim plodom racionalizma i utilitarizma bio je u određenom smislu precjenjivanje ekonomskih faktora, a što je usmrtilo misterij i odriješilo čovjeka krivice i grijeha. U devetnaestom vijeku sva misaona nastojanja bila su usmjerena protiv igre u društvenom životu (uozbiljenje kulture). Činilo se da je u umjetnosti i u književnosti preovladali realizam, naturalizam i impresionizam⁴⁷. U vezi s igračkim elementima u savremenom društvu biće riječi u poglavlju rada koji slijedi.

Često se pojmu igri izražava kao suprotnost riječ stvarnost.⁴⁸ Stvarnost

44 *Ibidem*, 165 – 166.

45 *Ibidem*, 168 – 169.

46 *Ibidem*, 171.

47 *Ibidem*, 173 – 174.

48 Kod starih Grka za područje igre koriste se pojam »ono što pripada djetetu«, ali nije djetinjarija. Takođe, etimološki bliski s igrom su pojmovi borbene igre i takmičenja (agon – pokazuje sva formalna obilježja igre, spada pretežno u okvire svečanosti). Huizinga, *op. cit.* 32 – 33. U sanskritu među riječima za igru nema ni jedne riječi koja bi izražavala takmičenje kao takvo. Takođe, ni u staroj Indiji. *Ibidem*, 34. U Kini semantičko ishodište pojma igra jeste u „prihvatiti se nečega s pozornošću igrača“ (baviti se nečim, naći u nečemu zadovoljstvo, ludovati, šaliti se, opipavati, izgledati, pomirisati, uživati u mjesecini i sl.), ali ne označava igre spretnosti, takmičenje, igru kockom ili predstavu. *Ibidem*, 34 – 35. Indijanci prave razliku između dječijih igara uopšte (ono neozbiljno i ono organizovano) od igre poluodraslih i odraslih koja ima erotsko značenje (naročito, nedopušteni odnosi). U Japanu za funkciju igre uopšte postoji određena riječ koja podrazumijeva igranje uopšte, opuštanje, razveseljavanje, zabavu, izlet, rasonodu, razuzdanost, kockanje, dokolicu, nezaposlenost, nešto igrati, nešto predstavljati, oponašati, a njoj se priključuje i njena suprotnost pojam koji označava stvarnost. *Ibidem*, 36. U semitskim jezicima riječ igra sadrži istovremeno značenja igre u pravom smislu i značenje „smijati se“, „rugati se“. U arapskom jeziku pojam igra znači igru uopšte, ali obuhvata i zadirkivanje i zanovijetanje. U grčkom jeziku funkcija igre se izražava raznoliko i heterogeno, u latinskom jeziku se jednom riječju ludus-ludere opšti pojam za igru i igranje, izražava čitavo područje igre – „dječju igru, rasonodu, natjecanje, liturgijska

(pojam nalazimo u području pojmova „revnost“, „naprezanje“, „muka“) kao suprotnost igri posebno je izražena u grčkom jeziku i u germanskim jezicima. U posebnim slučajevima igri se suprotstavlja pojam rad, dok se stvarnosti može suprotstaviti šala⁴⁹. „Ako bez obzira na jezikoslovna pitanja poblize promotrimo pojmovni par igra-zbilja, utvrdit ćemo da oba ta termina nisu jednakovrijedna: igra je pozitivna, zbilja je negativna. Sadržaj pojma zbilja određuje se i iscrpljuje negacijom igre: zbilja jest ne-igra, i ništa drugo. Naprotiv, sadržaj pojma igra ne određuje se i ne iscrpljuje ni u kojem slučaju ne-zbiljom: igra je nešto samosvojno. Pojam igra višega je reda od pojma zbilja. Jer zbilja igru pokušava isključiti, dok igra može u sebi sasvim dobro uključiti zbilju“⁵⁰. U elementarna ostvarivanja ljudske egzistencije spada igra, koja „nas odvlači od obične i svakodnevne ‘zbilje života’, kako nam se ova obelodanjuje pre svega u trudnoći i mucu rada i borbe za moć, i mi takvim odvlačenjem bivamo katkad odvedeni u dublju zbilju, u ponorno-vedru, tragično-komičnu zbilju, gde postojanje gledamo kao u ogledalu. Iako se ljudska igra uvek zadržava u dvostrukom samorazumevanju, u kom „zbilja“ i „igra“ izgledaju suprotnosti, a ipak se kao takve opet ukidaju, čovek koji se igra zainteresovan je za misaono samorazumevanje, za pojmovno raščlanjivanje svoga okrilaćenog, veseljem intoniranog ostvarivanja“⁵¹.

U višim oblicima društvene igre (uigrano djelovanje neke skupine ili nekog društva ili dvije suprotstavljene skupine) treba tražiti vezu kulture i igre. Igra pojedinca, za sebe, biće donekle plodnonosna za kulturu. I u životinjskom svijetu postoje osnovni činioци igre: zajedničko igranje, borba, predstavljanje i prikazivanje, izazivanje, gizdanje, privid i pravila koja je ograničavaju (ples ttrijeba, ukrašavanje gnijezda i sl.). Kulturi prethode takmičenje i predstavljanje, oni iz nje ne proizilaze⁵². Uzdizanje igre prema kulturi podstiče njena podobnost pojačanja intenziteta života nekog pojedinca ili skupine. Dva oblika koja svuda nalazimo po kojima se kultura javlja kao igra i u igri jesu sveto prikazanje i svečano takmičenje⁵³. S igrom je u najtješnoj vezi pojam pobjede (javlja se tek u igri protiv nekog drugog) – dokazati svoju nadmoć ishodom neke igre, koja može poprimiti privid nadmoćnosti uopšte, od pobjede u samoj igri dobitak postaje

i uopće scenska prikazanja, te igre na sreću“. *Ibidem*, 37 - 38. Opštu riječ za igru i igranje nema germanska skupina jezika, svaki njegov ogranak upotrebljava različitu riječ za igru i igranje (*Ibidem*, 39), ali ovaj se pojam koristi za najozbiljniju borbu oružjem i za erotsku igru. *Ibidem*, 42 - 44.

49 *Ibidem*, 45.

50 *Ibidem*, 46.

51 E. Финк, *op. cit.*, 359.

52 Huizinga, *op. cit.* 47 - 48.

53 *Ibidem*, 48 - 49.

veći. Uspjeh postignut u igri trajno donosi ugled, čast, uvažavanje - redovno pripadaju cijeloj skupini (koja slavi klicanjem i veličanjem). Ovo je jedno važno obilježje igre. U važnosti sticanja pobjede (agonalni instinkt) susrećemo težnju preteći drugoga, biti prvi, te biti icjenjen zbog toga. Tu ne susrećemo žeđ za moć ni volju za vlašću⁵⁴. Pobjeda je nešto više od časti – u igri je neki ulog (vrijednost simboličke ili materijalne prirode ili isključivo idealne)⁵⁵. Element igre ima najodlučnije mjesto među funkcijama kulture. Sistem potpuno istovrsnih predstava i običaja agonalne prirode, nastalih nezavisno o vjerskim predstavama, bio je ovladao u cijelom svijetu životom ranih zajednica. Ovo se može objasniti samom ljudskom prirodom, njenom urođenom težnjom k višem (čast zemaljska i prevlast, pobjeda nad zemaljskim) koju ostvaruje igranjem⁵⁶, što dokazuje duboku ukorijenjenost agonalnog ponašanja u samim temeljima duševnog i društvenog života čovjeka. Koliko to društvo omogućuje, poriv za dokazivanjem prvenstva izražava se u toliko mnogo oblika (u hrabrosti, u izdržljivosti, u snazi i sl.). U svakom obliku, takmičenje je u suštini igra, u tom svojstvu jeste njegovo ishodište⁵⁷. Djelatan i izuzetno plodan faktor igre postojao je u stvaranje svih velikih oblika društvenog života. Kao impuls društva javljalo se igračko takmičenje oduvijek, ispunjavalo je život i podsticao na rast različite oblike arhaičke kulture (razvijanje kulta u svetoj igri, rađanje pjesništva u igri, muzika i ples bili su igra, u posvećenim takmičenjima svoj izraz dobijali su mudrost i znanje, pravo je proizašlo iz običaja društvene igre, na oblicima igre sagrađeno je regulisanje sukoba oružjem i sl.)⁵⁸.

Rože Kajoa iznosi podjelu igara prema onome šta u njima preovladava – takmičenje, slučaj, pretvaranje ili zanos: *Agon* (takmičenje), *Alea* (sreća), *Mimicry* (prerušavanje) i *Ilinix* (zanos, izazivanje igrom stanja zbunjenosti i strepnje u vlastitom organizmu)⁵⁹. O suštini, karakteru i usmjerenosti kolektivnog duha i života govori dominacija jedne od pomenute grupe igara. Istovremeno, sve ove igre moguće ih je rasoprediti između dva pola: *paidia* (nekontrolisana fantazija, prvobitna moć improvizacije i veselosti) i *ludus* (u kome se povlači spontana bujnost *paidia-e*, udružuje se sa željom za neobaveznom teškoćom, težnja da se arhaična i čudljiva priroda disciplinuje, zahtijeva više napora, strpljenja, domišljatosti i vještine)⁶⁰. *Paidia* podrazumijeva prvobitnu slobodu,

54 *Ibidem*, 50 – 51.

55 *Ibidem*, 51.

56 *Ibidem*, 72.

57 *Ibidem*, 98.

58 *Ibidem*, 158.

59 Kajoa, *op. cit.*, 65.

60 *Ibidem*, 40 – 41.

potrebu za opuštanjem, želju za rasonodom i davanje maha mašti. Da bi se došlo do raznih civilizatorskih igara *paidia-a* se udružila s *ludus-om* (želja za neobaveznom teškoćom). U njima su predstavljene moralne i intelektualne vrijednosti jedne kulture, *paidia* i *ludus* doprinose tačnijem određivanju i razvoju kulture⁶¹. „Paidia učestvuje u svakom izlivu radosti koji se izražava neposrednom i razuzdanom kretnjom, slobodno improvizovanom zabavom čiji nepredviđen i slobodan karakter ostaje glavni, ako ne i jedini, uzrok postojanja“⁶². Veza *paidea-e* i različitih igara je očigledna osim igara pasivnog iščekivanja odluke sudbine, dok mogućnosti *ludus-a* neograničene u pogledu njegove veze sa svim igrama⁶³. „Uopšte uzevši, *ludus* postavlja izvornoj želji za rasonodom i zabavom proizvoljne prepreke koje se stalno obnavljaju; on izmišlja hiljade prilika i hiljade rasporeda gde istovremeno nalaze zadovoljenje želja za opuštanjem i potreba koje izgleda čovek ne može da se oslobodi, da sasvim beskorisno upotrebljava svoje znanje, vrednoću, veštinu, inteigenciju kojima raspolaže, ne računajući moć samosavlađivanja, sposobnost izdržavanja bola, umora, panike i straha. U tom svojstvu ono što ja zovem *ludus* predstavlja u igri element čiji su domet i kulturna plodnost najuočljiviji“⁶⁴. U osnovne kategorije igara (*agon*, *alea*, *mimicry* i *ilinx*), *ludus* neprimijetno unosi čistotu i sadržaj disciplinovanjem *paidiae*⁶⁵. Sve ove kategorije igara ne podrazumijevaju usamljenost, nego društvo, sve one pokazuju podruštvljene vidove, svojom širinom i stabilnošću dobile su svoje mjesto u zajednici⁶⁶.

Agon je grupa igara koja se javlja kao takmičenje, kao borba, rivalstvo, koje se odnosi na jednu osobinu (brzina, izdržljivost, snaga, vještina i sl.), nameće disciplinu i postojanost, podrazumijeva napregnutu pažnju, neprestane napore, želju za pobjedom i posebno prilagođen trening, nastojanje da se na početku izjednače izgledi protivnika, a trijumf pobjednika ima preciznu i nepozivu vrijednost (služi za isticanje čiste forme vrijednosti pojedinca) iz kojeg proizilazi pobuda za igrom (atletika, boks, bilijar, mačevanje, fudbal, šah, sportska takmičenja uopšte)⁶⁷. *Alea* (lat. igra sa kockama) podrazumijeva sve igre u suštoj suprotnosti agonu, označava i otkriva naklonost sudbine, što dovodi igrača u pasivan položaj (nema nikakav uticaj na odluke), koji rizikuje svoj ulog, čiji ishod je krajnje neizvjestan (približava se pukom slučaju). Riječ

61 *Ibidem*, 55 – 56.

62 *Ibidem*, 56.

63 *Ibidem*, 58 – 59.

64 *Ibidem*, 61 – 62.

65 *Ibidem*, 62.

66 *Ibidem*, 69 – 70.

67 *Ibidem*, 42 – 43.

je o igri sa sudbinom – ona je jedini činilac pobjede (dječje razbrojavanje, opklada, rulet, lutrije obične, složene ili sa prenošenjem kocka i sl.), negira rad, strpljenje, okretnost, kvalifikaciju, ona je „drsko i nadmoćno ruganje sposobnosti“⁶⁸. Obje ove vrste igara – *agon* i *alea*, predstavljaju pokušaj da se idealnim situacijama zamijeni uobičajena zbrka svakodnevnog života (uloga zasluge ili slučaja u njima izgleda apsolutna i nesporna, nameću potrebe za jednakim izgledima za uspjeh ili da im se sreća osmijehne, u kojima se čovjek povlači od svijeta čineći ga drugačijim)⁶⁹. Preatvaranjem sebe u nešto drugo može se pobjeći od stvarnosti. Tome odgovara *mimicry* – igra koja se sastoji u tome „da lično postanemo neka izmišljena ličnost i da se shodno tome i ponašamo“, gdje se subjekt s ciljem da sam povjeruje ili da bi drugi povjerovali da on nije on nego nešto drugo, zaboravlja, prurušava, privremeno odbacuje svoju ličnost da bi oponašao nekog drugog (dečja podražavanja, opsjenarstvo, lutka, minijaturna oruđa i oružja, maska, maškara, pozorište, scenske umjetnosti uopšte)⁷⁰. Dodatne oblasti ovoj vrsti igara su oponašanje i prurušavanje. U njima se pokazuju sve osobine igara – sloboda, dogovor, isključenje realnosti, ograničeno vrijeme i mjesto, osim potčinjavanja neprikosnovenim i preciznim pravilima. Ona je neprestano izmišljanje, prikrivanje stvarnosti i privid druge realnosti, jedno pravilo se sastoji se u tome da igrač općini gledaoca, vodeći računa da ovaj zbog neke greške ne odbaci iluziju⁷¹. *Ilinix* podrazumijeva igre zanosne koje počivaju na izazivanju vrtoglavice (traženje specifične pometnje, trenutka panike, dospijevanje u neku vrstu grča, zanosna, vrtoglavice) i sastoje se u pokušaju da se za trenutak poljulja stabilnost percepcije i jasnom razumu nametne neka vrsta sladostrasne pometnje koji na prečac brišu stvarnost, ali s nesumnjivim odlikama igre umiješane u to (tjelesni pokreti derviša-okretača i meksikanski voladori, dječja „vrtoglavica“, ringišpil, ljuljaška, valcer, vašarske atrakcije, alpinizam, hod po konopcu)⁷². Različite aktivnosti mogu kod čovjeka da stvore zadovoljstvo i opijenost (brza vožnja automobila, igra na dječjim ljuljaškama i sl.), ali snagu i brutalnost tog osjećaja dale su snažno konstruisane mašinerije u eri industrije (aparati koji se sreću po vašarištima i luna parkovima)⁷³.

U mnogim formama ne-igrajućeg života upleteni su elementi igre (na primjer, ratne avanture i viteška pravila igre, lakrdije moćnika na političkoj

68 *Ibidem*, 45 – 46.

69 *Ibidem*, 47.

70 *Ibidem*, 47 – 48.

71 *Ibidem*, 49 – 51.

72 *Ibidem*, 51 – 53.

73 *Ibidem*, 54 – 55.

pozornici)⁷⁴. Izvan zatvorenog svijeta igre manifestuju se principi koji upravljaju raznim vrstama igara (slučaj ili vještina, sreća ili pokazana nadmoćnost). „Ali treba dobro imati na umu da oni igrama vladaju suvereno, bez otpora i, tako reći, kao fiktivnim svetom bez težnje i materije, dok u konfuznom svetu nerazmrsivih, realnih ljudskih odnosa njihovo delovanje nije nikad izolovano ni suvereno, niti unapred ograničeno, ono povlači neizbežne posledice“⁷⁵.

Umjesto zaključka – degradacija igre i gubljenje igračkih obilježja u savremenom društvu

Opasnosti izopačenja i upropaštavnja igre vodi svako miješanje igre sa svakodnevnim životom. Pojava „zaražavanja“ igre stvarnošću jeste specifična izopačenost principa igre. Ovo izopačenje proizilazi iz odsustva zaštite i kočnica (zadovoljstvo postaje fiks-ideja; bijeg postaje obaveza; rasonoda postaje strast, opsesija i izvor patnji)⁷⁶. Izopačavanje *agon*-a počinje tamo gde prestaje priznavanje sudije i presude - surovost, želja za vlašću, lukavstvo, izopačavanje alee rađa se sa sujevjerjem, astrologijom i sl.; do izopačavanja *mimicry* dolazi u trenutku kada se prerusavanje više ne uzima kao takvo - alijenacija, udvajanje ličnosti; i *ilinx* se izopačava u alkoholizmu i drogama⁷⁷. Uzrok zastranjivanja kod *agona*, *alee* ili *mimicry* je uvijek miješanje sa običnim životom, kada se pokretački instinkt igre proširi izvan strogih granica vremena i mjesta, bez unaprijed utvrđenih i neopozivih konvencija⁷⁸. Instinkte igre (takmičenje, potraga za srećom, prerusavanje, vrtoglavica) neophodno je disciplinovati i nametnuti im institucionalno postojanje, bez toga oni bi imali kobne posljedice⁷⁹.

U savremenom društvu u igri se sve više manifestuju patološka stanja i sklonosti pojedinaca i grupa. Svakim danom povećava se broj i sadržaj igara na sreću. Njihovoj popularnosti i dostupnosti doprinijela su dobrim dijelom sredstva masovnih komunikacija. One su se pretvorile od aktivnosti koje imaju za cilj zabavu, ugodnu relaksaciju, u borbu za sticanje novca i bogatstva praćenu povišenim emotivnim stanjima njihovih poklonika (frustracije, želje i nada). Ove igre postaju neka vrsta „društvene bolesti“. Visok stepen negativnih društvenih pojava pokazuju i sportske igre (njihov izvorni smisao razvijanje slobodne i pouzdane ličnosti sve više pretvara se u trku za bezobzirnim

74 E. Финк, *op. cit.*, 375.

75 Кајоа, *op. cit.*, 92.

76 *Ibidem*, 72 – 73.

77 *Ibidem*, 74, 83.

78 *Ibidem*, 77.

79 *Ibidem*, 82.

uspjehom, nasilje u sportu, huliganstvo)⁸⁰. Devetnaesti vijek obilježilo je odricanje mnogih igračkih obilježja ranijih vijekova. Čini se da je ovaj gubitak igračkih oblika u društvenom životu nadoknadio sport – značajna kompenzatorska pojava, šireći svoje značenje u društvenom životu. Međutim, sistematiziranjem i discipliniranjem igre (razrada strogih pravila, traženje sve većih dostignuća, podjela igrača na profesionalce i amatere), u sportu se postepeno gube igrački sadržaji⁸¹. „U današnjem društvenom životu sport stoji izvan pravo procesa kulture, i ovaj je izvan njega. U prastarim kulturama natjecanja su tvorila dio posvećenih svetkovina. Kao svete i blagotvorne djelatnosti ona bijahu neophodno potrebna. Ta povezanost s kultom u modernom se sportu posve izgubila. Sport je izgubio svaku svetost, on više nema organske veze sa strukturom društva, pa ni onda kada ga propisuje sam režim. On je daleko prije neko samostalno izražavanje agonalnih instikata nego što bi bio činilac nekog plodonosnog društvenog smisla“⁸². Sport ostaje neplodnom funkcijom u kojoj je izumro stari faktor igre, izgubio je ono najbolje od svog igračkog sadržaja, igračko raspoloženje je iščezlo iz igre koja je postala preozbiljna⁸³. Izreka *hljeba i igara!* vremenom je „postala sinonim za umorna, istrošena i bolesna društva, ili društva ophrvana populizmom, stanjem nekreativne svesti i bez jasne perspektive“⁸⁴.

U modernom smislu iskušanje igre može se pratiti kroz njen *odnos sa radom* - priliku da se rad oslobodi svih rutinskih, stereotipnih i zamornih elemenata, da postane slobodan, autonoman, nesputan i human pružaju moderna nauka, tehnika i tehnologija, na drugoj strani, igra postaje sve više rad, profesija (donosi uspjeh, zaradu, profit)⁸⁵. Sve više dolaze do izražaja pojave koje se suprotstavljaju težnji igre da postane ozbiljnom. „Djelatnosti čiji je razlog u materijalnom probitku, u nuždi ili u potrebi, dakle one koje se isprva ne očituju i igračkim formamam, naknadno razvijaju značaja koji teško možemo nazvati drugačije do igrački. Valjanost te radnje ograničuje se na jedno u sebi zatvoreno područje, a pravila koja u njemu vladaju prestaju služiti općenitoj svrsi. U prvom slučaju to je sport, dakle igra se uskraćuje do ozbiljnosti ali se još uvijek smatra za igru; u drugom, to je ozbiljan posao koji se izrođuje u igru ali i nadalje vrijedi kao nešto ozbiljno. I jednu i drugu pojavu obuhvaća snažan smisao za agon, koji se nadvio nad svijetom, ali u oblicima koji su drugačiji od

80 Šijaković & Vilić, *op. cit.*, 241.

81 Huizinga, *op. cit.*, 177.

82 *Ibidem*, 178.

83 *Ibidem*, 178.

84 Šijaković & Vilić, *op. cit.*, 240.

85 *Ibidem*, 242.

negdašnjih⁸⁶. Na javna takmičenja svuda podstiču tehnika, publicitet i propaganda - trgovačko nadmetanje se javlja sa tržištem, težnja za rekordima u privredi do koje su dovele uporedna trgovinska i proizvodna statistika, umjetničkoj produkciji i izvedbi nije stran element igre⁸⁷. U arhaičnim razdobljima rat je shvatan kao plemenita igra zbog poštovanja ratnih pravila. Svojstva igre bila su prisutna u engleskom parlamentarnom životu, u američkim političkim običajima i u francuskoj politici. Međutim, danas je drugačije – ako nalazimo tragove igara u unutrašnjoj politici savremenih država, u međunarodnim odnosima malo je povoda za to. Ali nipošto nije razlog da isključimo pojam igre iz međunarodnih odnosa iako su oni zapali u tako velika i ekstremna nasilja i opasnosti⁸⁸.

Literatura

- Финк, Е. *Основни феномени људскої постојања*. Бања Лука: Филозофски факултет и Библиотека „Преводи“, 2004.
- Huizinga, J. *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Naprijed, 1992.
- Kajoa, R. *Igre i ljudi: maska i zanos*. Beograd: Nolit, 1979.
- Šijaković, I. & D. Vilić, *Sociologija savremenog društva*. Banja Luka: Ekonomski fakultet, 2010.
- Šiler, F. *O lepom*. Beograd: Book & Marso, 2007.

86 Huizinga, *op. cit.*, 179 – 180.

87 *Ibidem*, 180 – 181.

88 *Ibidem*, 186 – 188.