

od igre do stvaralaštva

ratko božović

*Ljudski život (vek) — to je dete
koje se igra, kamicke na tabli tam-
amo rđa: dečje carstvo!*

(Heraklit)

*Ja ne znam drugog načina da opš-
tim s velikim zadacima osim igre:
ovo je, kao obeležje veličine, bitna
prepostavka.*

(Fridrik Niče)

Ako je istina da se u igri može reprodukovati cela duhovna sadržina sveta, kao što tvrdi Herman Hese, onda svet igre ne privlači samo zbog njegovih skrivenih dubina, ni zbog iskušenja ljudskog trajanja, već najviše zbog tvrdoglavne navike da se igra suprotstavlja jedinstvu čovekova života i njegovoj delatnoj praksi. Pod uticajem ideologiskih i pragmatičkih struktura savremenog društva, koje podupiru podmitljivi duh bezličnosti i neosetljivost tehnokratskog sveta prema vrednostima individualnog i subjektivnog, igra je naterana da bude to što nije po svojoj samosvojnoj prirodi i svojoj neuvhvatljivoj suštini. Tendencije standardizacije, stereotipnosti i jednoznačnosti apsorbovane su najveći deo afektivnih aspiracija modernog čoveka, ali su ostale veoma udaljene i od stvaralačke prakse i od mnogolikosti sveta igre.

Egzistirajući između realnog i imaginarnog, pritešnjena između delotvornosti svesnog čina i nesvodljivosti nesvesnog, ugrozena pritiškom balansnosti, determinisanam prisustvom »globalnog« konformizma, »masifikacijom« i sveprisutnom homogenizacijom preovlađujućih vrednosti — igra ostaje u području neizvesnog, osporena izrazitim redukcijama sebi neprimerenih heteronomija stvarnosti, nemoćna da se odupre pritišku spoljnih uticaja. Okolnostima naterana da bude to što nije, bez svoje autonomije, ona se pokazala nemoćnom da pruži otpor zbijanjima društvenog i nepromenljivim datostima prirode. Štaviše, dodirujući stranputice destruktivnog, ona je i sama počela zaklanjati život i neposredno osećanje stvarnosti.

U svetu obezličenog posttvarenja, u kome se na razne načine vlađa ljudima, čovek je, prema rečima Eugena Finka, »jedino biće u pioniranom univerzumu koje ima sposobnost da odgovara vladajućoj celini«. Između personalizacije i uslovljavanja, između dara i nesavršenosti, između dostupnog i nedostupnog, između slučaja i namere, između raznovrsnosti i serijalnosti — igra krvuda na stazi koja nije uvek ni dovoljno osvetljena ni dovoljno pristupačna. Što je najvažnije, prava igra se i ne shvata do kraja: ona je van »promišljenog posredovanja«. Ipak, igra nije bez konca i kraja. I kad je neodređena, ona se ne kreće putem koji ne vodi nikuda i ničemu. Možda igra ne čini ništa za čovekov spas, ne ukida osećanje i stanje prolaznosti, ali ona čini mnogo ako pomaže da ljudi postaju to što jesu, to što mogu da budu. I kad ima nejasnu formu i još nejasniji trag, igra nije senka čovekova ludosti i ludosti njegova duha.

Ostvarena između bića i privida, igra nije potreba neslobodna, već slobodna čoveka. Ko se plaši njenog reskog bleska i njenе neposrednosti, ko je prestravljen njenom magičnom neočekivanostu, ko je izgubljen u dudori s njom, taj se odveć plaši i života i smrti. U svojoj pustolovini i stalnoj neizvesnosti, igra nikad nije nadena, jer se ona stalno nalazi i neprekidno otkriva. Ako je prate klonuća volje i krah strpljenja, ako je u njoj prisutno samo ono što je već bilo, ono do sada, ona neće izbjeći zamete dosade, jer nije ni rodena na velikoj udaljenosti od opredmecene stvarnosti, koja je uvek spremna da stvari novu stupnicu. U stvari, lenjost i dosada, ti sijamski blizanci, nepomirljivi su protivnici igre.

I kad u svojim bleštavim zanosima ne pristaje na bezumnu stvarnost, na hladno trezni svet, igra ne plukušava da pomiri neslobodu zbilje sa slobodom ne-zbilje. Napuštanje sivila svakodnevlijem, putovanje do životne raznovrsnosti, prati promenjivi, ne-

stalni i čudljivi duh igre. Taj duh više otkriva igrača-maštara nego nepoznate i neotkrivene svetove. Ako je više u poletu mašte nego u prilagođavanju realnosti, kad je već podelio svoje snage, igrač je više maštar nego bilo šta drugo. Bez potpune slobode društvenog čoveka, i slobodne društvenosti, bez punoće individualne i društvene svesti, igra može da ostane u zamikama privida realnosti, mlaže se ophrvati vlastitim vankama i tvrdoglavim predrasudama. Udaljena od samotvorenja, suprotstavljena duhu individualiteta, nespojiva s nužnošću u realnosti i čovekovim svakodnevljem, igra se može naći na strmoj ravni pada i usahnuća. Suočena s opterećenjima shizofrene podeljenosti, nužnosti i mogućnosti, poništena treznom dvoličnošću, takva igra više nije »magijska proizvodnja«. Tamo gde se ne igra svoja igra, tamo gde su nametnuti tuđi izazovi, može se očekivati ne samo obesmišljavanje, već i razaranje sveta igre. U takvoj igri, igrač se udaljava od sebe sama, on gubi svoj individualitet. On se udaljava od takve igre ne samo zato što ga nije uhvatila svojom tajnovitošću, što ga nije opila i ulovila, već zato što se ona nije približila ni proživljenoj mudrosti ni svetlucavim osećanjima. Tada, možda, postaje i nešto jasnije što izvorna i smislena igra ne može ni postati zamena za stvarnost, već njena dopuna, njen naizmenični i stalno prisutni ritam.

Osvojeni, dovršeni i konačni svet igre zapravo je negacija igre. Igra koja ne sanja o nemogućnom ne ostvaruje ni ono što je moguće. Kako ona traži nemogućno putem mogućnog, to joj se može i desiti da bude uhvaćena u mreže privida sveta stvarnosti, onog sveta koji hoće punu vlast i nad zbiljom i nad ne-zbiljom, nad onim što je moguće i nad onim što mogućnosti ukida. U svemu tome srećna je okolnost što slučaj, deo objektivne neosetljivosti, može pre otkriti tajnu igre i izazvati je — nego naredba. I za igru je najbolji uslov talent, ali tek pošto je napustio futrolu vlastitog samoobmanjivanja, tek kad je napustio zabludu da se i tuđa igra može igrati kao svoja. Bez fantazije, bez neizvesnosti i strepnje, bez mnoštva kontradikcija i antagonizama, nema ništa od čarolije koju sneva igra.

Ako se ne shvati da je cilj igre u njoj samoj, onda se ne shvataju ni njena suština, njena »svrhovitost«. Tamo gde se igrom hoće to što ne pripada slobodnom i nesputanom prostoru i neizvesnom vremenu igre — tu nema ni igre ni igranja. »Kruženje igre u — sebi-samo«, kako bi rekao Ludvik Gic, pokazuje njenu nemoć transcendentije, ali i njenu slobodu od prinude i »spoljne svrhe«. Otuda igra nije vođena već se nameće sobom i slobodno deluje kao nova »rezultanta snaga«, kao novo carstvo moći. Mnogostrukost stvarnosti i golema ljudska nesavršenost, silina tamnih i neprozirnih senki njegovih nerazložnih želja vode ga dalje od »početnih emocija« i »siromaštva srca«. Vode ga van neosetljivosti nižih pobuda i zaslepljujućih interesa. To putovanje u nepoznato, s vidljivim i nevidljivim odblecima svetlosti, ma koliko bilo podstaknuto raznovrsnim vezama i snagama volje, ne može da umakne pritisnik igrolomnika, navali straha. Ma koliko bila nepouzdana i varljiva nada, ona ostaje najizvorniji podsticaj subjektivnosti i delotvornosti igre. »Subjektivnost je istina«, naglašava Kjerkegor. »Nisam znao za istinu dok nije postala život u meni.« Zato se konkretno i živo prisustvo igre i ne može odlagati, niti može utemeljiti van punoće subjektivnog. Kao dinamičan fenomen, igra ne može ostati u utopijskim pretpostavkama, u anticipacijama. Ne pristajući ni na pustinju vremena, ni na mrtvo vreme, ma koliko podsticana stvarnošću i imaginarnim svetom, ona neće da ostane u onome što će nekad biti, i što će negde biti, što će se dogoditi u nekoj pastoralnoj stvarnosti. Kao živa neposrednost, igra se dešava sada i ovde. Ako je nema sada, možda je neće biti ni kasnije. U već sada čuvenom delu *Znakovi pored puta*, Ivo Andrić je, opisujući igru dve košarkaške ekipe, otkrio deo fenomenologije uzbuđljivog i višeslojnog sveta igre: »Prva ekipa. Mlađici koji igraju igru, nastojeći da postignu što više i čineći sve da njihov protivnik postigne što manje. Pri tom cela ekipa i svaki pojedinac u njoj ostaju za celo vreme igre ono što su: ljudi i ličnosti. I ma koliko da su predani igri, oni u svakom trenutku postoje kao ljudi, odvojeno od uspeha i od neuspeha. Druga ekipa. Sve se gubi u razgranatoj i dobro izgrađenoj specijalizaciji. A svaki pojedinac teži da se ceo pretvorine u igru, ne u košarku, nego u koš, u pogodak, u bezobziran, gô uspeh koji na kraju krajeva gubi svaki smisao, jer proguta čoveka i sve što je ljudsko u njemu i oko njega. Ovo važi za svaki sport, i za svaku ljudsku deljanje uposte«. Ne oslanjajući se čak ni na šta izvesno i do kraja jasno, igrač u svetu igre otkriva svoju nemirnu subjektivnost i svoju potrebu za putovanjem do sebe nepoznatog. To nije ono putovanje koje su savladali drugi uime svoga samootvorena i svoje samopotpnde. I kada se igrač ponovo našao na početku, to više nije početak one već odlbrane igre, jer je sâm igrač promenjen osećanjem da je bilo putovanja i da će se cno nastaviti kao nova strast i nova mogućnost.

A kad nema igre, što onda ostaje?», piše Lav Nikolajević Tolstoj. Doista, život bez igre i jeste mrtvi mimohod i privid nišavila. Ko može bez igre, taj može bez sveta i bez ljudi. Igru koju ne prate pregnute i rizik, već opreznost, uzdržljivost i mrtviilo, lako se može naći u okrilju pospane tišine. Tu se, u stvari, ostalo u predvorju igre ili se samo stiglo do najgore igre, a takva je igra dimna zavesa iza koje se stvarno ne skriva ništa. Van poleta srca, van radosti pregnuća, van svetlucanja nade, van neiscrpne napetosti, van neizvesnosti avanture, van kreativne raznovrsnosti, van neposrednosti spontanog, van neočekivane maštovitosti — svet igre ostaje u uskim okvirima, neslobodan, neusmeren i osporen. U stvari, igra je osporena sopstvenom nedelotvornošću i

osiromašenim samostvorenjem. Spoljni površni sloj, proračunata sigurnost, odsutnost čarolije, prisustvo potčinjenog duha i ravnodušnosti subjektivnog — maska je njenog spoticanja i slika unutrašnjeg prostora sveta igre u kojem se pomalja osporeno i neostvareno biće igračkog tvoraštva.

Na putu do svoje vlastitosti i višezačnosti, igra premašuje individualum i sebe samu. Ako je bit bitka igra, kao što kazuje Hajdeger, iz toga neminovno proističe da igra određuje bitak, a ne bitak igru. Takvu duhovnu opredeljenost podupiru i Gadamerovi pogledi, a naročito oni u kojima se nastoji pokazati da subjekti igre nisu igrači — već sama igra. Otuda je i shvatljivo što igrači, u stvari, prema Gadameru, dolaze u situaciju da ih iskušava igra kao stvarnost-mogućnost koja ih nadskoči i prevazilazi. I kad pokazuje kako igra zna da obujmi igrača, i uhvati ga u svoje kolo-kolo naokolo, u svoje tajnovite i neprozirne ritmove, to se čini zbog toga da bi postao očigledan »primat igre u poređenju sa svešću onoga koji igra«. Otuda i Kostas Akselos, kad pokušava da odredi mesto i položaj igre u celini »stihijnih snaga«, u kojima se spajaju igre čoveka i igre sveta, nailazi na »igru uopšte«, na igru »celine celinâ«. Ovakvo ustrojstvo igre sveta, »koja se odigrava igrom čoveka i igrom svetske istorije«, prema Akselosu, čini je nadmoćnjom od čoveka-igrača koji je samo deo-čestica celine sveta.

U svojoj fluidnoj neposrednosti i zamamnoj očiglednosti, dok deluje u ime neizvesnih i nerazgovetnih vrednosti, igra se oglašava kao jedna od suštinskih dimenzija čovekova delanja, pa čak i kad se rasipa u »prekoljudskime prostorima i kad je u metafizičkim pobunama. Štaviše, i kad liči na leljuvanje podrhtavanje sveće na vetr u mrljko noći, igra pokušava da nadvlada fakticitet i robovanje postvarenog nužnosti. Nije slučajno što je igra više u menu iracionalnog nego u području racionalnog, ali još manje je neobično što se racionalno i iracionalno znaju nepomirljivo glositi i osporavati. Tada postaje jasno: čim počnu razlozi i hladna razložnost, krune se životnost i tajanstvenost čina igre. Zato nas Gic i uverava da se igra »narušava ako se igra iz bilo kakvog razloga«. A bez tajne i tajnovitosti, bez traženja nepoznatog, nepriznatog i nejasnog, igra klizi uspavajućoj monotoniji i svodičačkom šablonom, mnoštvo zaborava.

Igra nadmašuje i »egoistički čin« i zdravorazumske zavržlame, da bi postala najslobodniji čovekov izbor u granicama nesputanog i nedinjanovanog igrajućeg sveta. Zato ona i liči susretu sa zavičajem i prijateljem, a može se osećati kao čežnja za daljinama, kao snevanje iz realnosti. Na površini je igra kojom se iskupljuju prethodni jadi i varljivost sutrašnjeg života, rezignantna prošlost i budućnost u izmaglici. Od kompleksne zbiljnosti do simbolične ne-zbiljnosti, od relativno slobodne i pravilima ograničene do nesputane u svojoj slobodnoj improvizaciji, igra kao neiscrpna očiglednost i kao najfluidnija neposrednost postaje »zbiljsko odnošenje«, »jedina istinitina ozbiljnosti«, kako bi za nju rekao Hegel.

U najplića tumačenja igre Eugen Fink, s mnogo razloga, ubraja ona koja ovu živu i dinamičnu kategoriju vide kao bekstvo od rada, kao njegovu suprotnost i nepomirljivi kontrast. U takvim pristupima, smatra on, ne vidi se čarolija autonoma sveta igre i njenih neiscrpnih mogućnosti. Tamo gde je igra doista bekstvo od rada, ona ostaje u području speudoegzistencije i pseudovrednosti. U takvoj igri, ako je to ona još, toliko je neprirodne svetlosti, uzdržljivosti, grča i nespontanosti da ona mora ostati daleko od čovekove slobode, životne raznovrsnosti i razvijene ljudske potrebe. Prerušena, degradirana, bez svog okrilja i svoje životnosti, ovakva igra nespojiva je s onim što bi slobodni ljudi mogli da vole i privlate. Uopšte uzev, teško je pouzdjanie govoriti o području ljudske igre ako se ona izluči iz celine društvene prakse, iz ukupnosti individualne i društvene egzistencije. Marks je pokazao kako kapitalizam onemogućuje radnika da prihvati svet rada kao unutrašnju potrebu i da mu se raduje »kao igri svojih vlastitih telesnih i duhovnih snaga«. Ali je ostao dužan za celo područje igre koje je, mora se reći, tada i bilo mrtva stvarnost. Nepomirljiva podejnost čovekove prakse, podvodenost između otuđenog rada i neslobodne igre optužuje sva klasična društva, a posebno kapitalizam. Oslobođeni rad, besklasnog društva, »iznutra motivisan«, tek pošto ukine svoje dehumanizovane podele na fizičku i duhovnu proizvodnju, tek pošto stvoriti uslove da se ne razdvaja rad od stvaranja, odnosno kad i sâm rad postane svojevrsno stvaranje i igra stvaralačkih mogućnosti — moći će se ostvariti jedinstvo i celovitost ljudske prakse i slobodna čovekova egzistencija. Istoriski gledano, ipak bi se možda moglo reći da je osporeni svet rada, čiji je reprezentant *homo faber*, onemogućavao stvaralačko prisustvo *homo ludens-a*.

Tamo gde su prisutna nastojanja da se igra podredi životnim fazama koje slede posle detinjstva, tamo gde je igra samo priprema za tzv. »ozbiljni život«, ona se neuomoljivo pretvara, kao što je zapaženo, u manje vrednu, sekundarnu i nebitnu egzistenciju, u njen »surrogat«. Dakle, igra »kao prethodno oprobavanje«, kao »manevarsko polje«, kao priprema za ozbiljan, pravi život, u stvari, nestaje kao igra — jer se degradira na svrhe van njene slobodne prakse. »Kao dečak u cirkusu. Tu vlada samo igra. Tu ne postoji nikakav jezik; nema reči, koje ljudi dele, ograničavaju i zburuju; nema čekanja, nema promašaja, izgleda kao da nema ni napora; tu govori samo savladana materija, sve je u službi iluzije i igre, i sve teži samo ka jednom cilju, da što brže i što savršenije stvori svet koji nepostoji da njime zakloni onaj stvarni, napolu, koji ne valja (baš ništa ne valja!) a koji smo ostavili tamo negde daleko iza sebe. Tu se već javilo, kao slutnja, u njemu ono što će tek docnije postati jasno i nesporno. Osetio je da će to što gleda biti i ostati za njega jedini pravi svet. Bleštavi, nestalni i

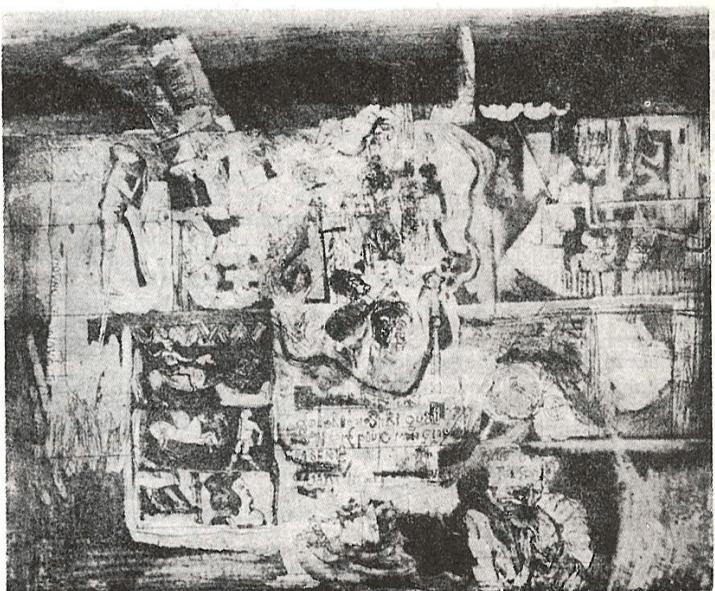
prolazni prividi toga sveta čimaće nad njim punu vlast...«, piše Ivo Andrić. Zato igru ne bih mi slučajno video, uostalom kao ni Fink, kao pripremu budućeg života odraslih, već kao vrednost što preobražava i sebe i svoje aktere-igrače u svim fazama života i stvarnosti. Svojom samosvojnošću i univerzalnošću, ona i doprinosi jedinstvu čovekovog života. Otuda igra nije obeležje i atraktivni dečej doba, već osnova čovekove prakse i njegove društveno-kultурне ukorenjenosti.

Autoritet hijerarhije, ovičen prinudom i kontrolom, podstavljen zavodljivošću i prisiljavanjem, u stvari, ne unapređuje svet igre već ga onemogućuje. I kad se u pedagoškoj praksi, kao što je zapaženo, prelaz od igre na rad iskazuje nastojanjem »igrajući se, učiti«, onda se nečekivano suožava zaинтересovanost za igru, jer je ona određena, redukovana i potamnjena krajnjim ciljevima. Usmeravanje igre na takve ciljeve ne samo da odlaže njenovo živo prisustvo u sadašnjosti, već je lišava i sopstva i vlastitog delanja. Tako se duh pragmatizma i utilitarizma našao kao zloduh ponornica koja guta sveže izvore igre. Bez slobodne igračke prakse, bez najdublje potrebe za prisustvom igre, spremnih za preobražaj igrača — nema ni stvarnog preobražaja sveta igre.

Što je najgore, svet koji dolazi, ophrvan i previše rutinskim obrascima egzistencije i duhom pasivnosti, nije naročito sklon nečekivanju spontanosti i raznovrsnim mogućnostima igre. Možda nismo ni svesni koliko je veštacko ustrojstvo sveta, u koji su najmadri ubaćeni bez svoje krivice, nepristupačno, monotono i teško promenljivo. Dete je zasuto ne samo mnoštvom dirigovanih informacija, nego i velikim brojem nametnutih igračaka koje nisu ništa drugo od odraz »neslobodnog sveta odraslih«. U njihovoj oskudnjoj, često anahroničnoj i protivvremenoj predstavi kakav bi sutrašnji svet trebalo prihvati, ima i previše ideološke zbrke, odsjaja nasilja i zabranjenog. I kad u svemu tome ne bi bilo prisutno neshvatjanje da se deca celovitim otkrivanju u igri nego na bilo koji drugi način, ne bi vredelo o tome mnogo ni razmišljati. Ali, pošto se ovakvo posredovanje iskazuje kao opovrgavanje nevinosti i otvorenosti slobodne igre, pošto su u njoj izostali domaći tajnovitog »ja« u traganju za svojim identitetom, a naročito zbog toga što je ceo prostor igre ostao u odblescima institucionalne mrzovolje, autoriteta i dresura — postoji opasnost da sadašnji i budući svet ostane bez svojih pravih igrača.

Stihijna snaga proširenih granica dirigovane potrošnje, i potrošačka psihologija, nameće defektну vrednosnu orientaciju. Ta orientacija, s mnoštvom manipulativnih mehanizama i dobro smišljenih zamki ozbiljno ograničava i ugrožava čovekovu slobodu. Ta sloboda se i sastoji u upoznavanju i zadovoljavanju čovekova potreba, u sposobnosti da ih prepozna i izabere, a nikako da ih prihvati kao nametnute i tuđe, od drugog odabranje. Tamo gde se potvrđuje društveni status i moć prestiža, tamo gde je došlo do gomilanja predmeta potrošnje — zadovoljstva kupovanja nisu mogla zaobići ni dečju igračku. Takov stil života nije samo bez mašte i stvaralačke raznovrsnosti, već i bez životne mudrosti, jer žrtvuje bogatstvo čovekovog individualiteta bezobličnoj potrošnji. Igračke ne zatvaraju samo toliko potrebni vidokrug, ne postvaraju samo prostor igre, već nagoveštavaju križu ljudskog dodira i aktivnog ljudskog sporazumevanja. Više od toga, takve igračke blokiraju neoslobodenu maštu, a ponekad je i poništavaju. Bez potpune slobode, mašta je bezkrila, bez moći da putuje do raznovrsnosti stvaralačkog, do novih pregnuća i novih akcija. Bez nesputane mašte — nema dečje igre. Kastrirana i redukovana mašta pretvara igru u vlastitu suprotnost, a dečje u igračku.

Fenomen vlasti, neumitnost savremene političke prakse, pomračuje razigrani i slobodni svet igre. Tamo gde politička praksa ostaje u prepostavkama represivne ideologije, gde se utemeljuje u okviru postojećeg, kao bitno neistinitog u odnosu na de-



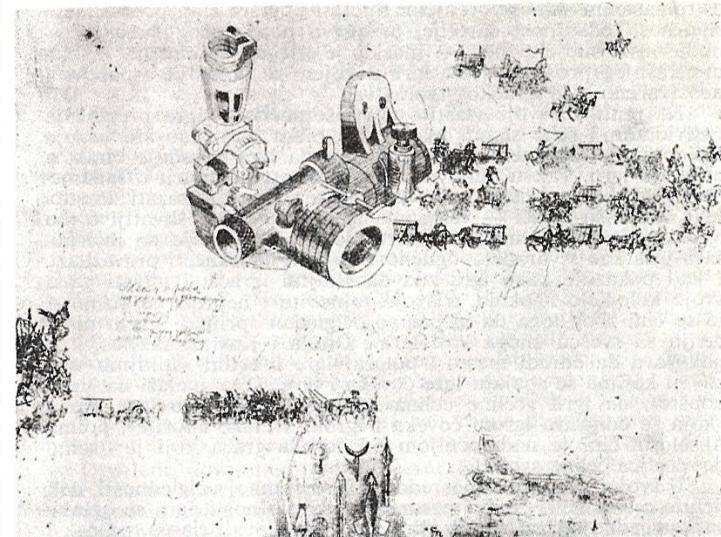
latnu budućnost, javlja se neegzistentna stvarnost vlasti u mnoštvo svojih nejasnih i tako prisutnih modaliteta. Ti modaliteti veoma su nepodesni za uzajamna i ravnopravna dejstva partnera u domenu igre. Dobro su poznate mnoge proračunate, ali uvek oskudne, »igre« u kojima se vlast pokazuje kao kamen spoticanja svih ljudskih vrednosti. Zatvorena u moćne institucije, građena na strahu podamika, vlast se više temelji na njihovoj slabosti nego na snazi mudrosti vladajućih. Tamo gde se politička vlast doživljuje kao prst sudbine, nije ništa neobično da se vlast u ime naroda pretvori u vladavinu protiv naroda. Pad slobodne društvene i individualne igre srećemo i onda kad vlast odozgo hoće da stoji čvrsto na zemlji — kao da je vlast odozdo.

Konačno, ako političku praksu ne vezujemo previše za vlast, moći i prinudu, dominaciju i podređivanje — teško možemo da izbegnemo da je ne prepoznamo u domenu nužnog, kao otuđeno-ideologiskog. U političkoj praksi, u kojoj se postaje brani kao jedino mogućno, kao najbolje mogućno, nema prostora za autentičnu igru. Uopšte, u okolnostima u kojima se ne zna ko igra a ko je izigran — kako bi rekao Arnold Gelen — van atmosfere ferpleja, nema uslova za plodne realizacije sveta igre. Tamo gde je društvena praksa definitivna u svojoj datosti, a naročito tamo gde se gloži s etosom, malo ili nimalo ostaje prostora za kreativno prisustvo igre. Doduše, polje brojnih raznovrsnih manipulacija nije samo posledica onoga što je domen političke vlasti i političke nužnosti, politike kao svojevrsnog otuđenja, već i čovekovog odnosa prema proizvodno delatnoj, stvaralačkoj praksi i sebi samom kao čoveku. Društveni čovek, i kad se iskazuje u smislu polivalentnih istorijskih i stvaralačkih mogućnosti, teško »usaglašava« svoj odnos prema društvenosti, delatnoj praksi, prema drugom čoveku i prema sebi samom kao čoveku. Dakle, tog društvenog čoveka u odnosu na neposredne i složene tokove njegove samopotpovrede u području sveobuhvatne igre, trebalo bi videriti i van i iz zavesa političkih institucija i organizacija, van domena proizvodnje i potrošnje. Celinu čovekovih mogućnosti, raznovrsno polje stvaranja i zadovoljavanja potreba, a osobito onih koje još nisu prisutne — a mogle bi biti, ne bi smela zaklanjati ni politička linearnost, ni preozbiljni svet proizvodnje, ni prividi potrošnje. I pored čovekove neizbežne upućenosti na političke imperativne, i pored toga što je život neostvarljiv bez proizvodnje i potrošnje, om je necelovit i osiromašen bez čovekove stvaralačke samopotpovrede i raznovršnosti stvaralačke prakse. Kad se to shvati do kraja, postaje još jasnije da su granice slobode i demokratije istovremeno i neumoljive granice društvenog čoveka i granice sveta igre.

Igra koja računa na sredstva nasilja osudila se na to da pomrači svoju suštinu i svoje najblistavije mogućnosti. Demonska moć igre razara i samu sebe. Takva moć osiromašuje oscjećanje moralnog reda, napušta ono što pripada ljudskoj samopotpovredi i snu o slobodi. Igra koja ne zna za svoje granice, jer ne računa na ljudsku sudbinu i ljudsku prirodu, van razuma i pravila, uvek rizikuje da se pretvori u nasilje. Ako je igra vid protesta, oblik nepristajanja na nametnute okolnosti, ne bi je trebalo isključiti iz razmišljanja (i ne samo razmišljanja) o socijalnoj promeni. Poslušnost kao aktivna dvoličnost lakša je od protivljenja. A tamo gde nema protivljenja neslobodnom, obezličenom i rutinskom svetu, tamo gde nema slobodne ljudske prakse, tamo nema ni igre ni njene budućnosti.

Suočen s ontologijom umetničkog dela i njegovim hermeneutičkim značenjem, Hans Georg Gadamer pokazuje da je tvorevina, kao zatvoreni svet, igra, ali i da je igra tvorevina. Sa svojom unutrašnjom svrhovitošću, doživljajnom autonomijom i nesputanom samosvojnošću, igračka aktivnost oblikuje se kao umetnička igra, kao umetnička tvorevina. Zato je u pravu Danko Grlić kad u Ničeovoj ideji o igri kao večnom vraćanju istog vidi »večno vraćanje istinskog ljudskog, tj. umjetničkog«. Stoga nije toliko važno da li je igra »vrsta« umetnosti ili »uvertira« za umetnost, ali je, svakako, od velikog značaja da je ona, kao slobodna i spontana sublimacija, stvaralački potentna u toj meri da može da stigne do sopstvenog sveta i sopstvene biti. Ako je umetnost zaista naj-slobodniji vid bivstvovanja, i najveća radost koju je čovek sebi podario, kako bi Marks rečen, onda igra za mnogostruko polje umetnosti nije zatvoren, tuđ i nepoznat svet. Izgleda da je to onaj isti svet u kojem se »igra igra«, tako da bismo gotovo mogli poverovati da umetnost, u stvari, i proističe iz igre. U svom znamenitom delu *Kritika moći sudeća*, Imantul Kant je pokazao suštinsku razliku između umetnosti koju on zove »slobodna veština« i zanata za koji je rezervisao sintagmu »najamna umetnost«. Kant piše: »Na umetnost se gleda kao da ona može ispasti (uspeti) celishodno samo kao igra, to jest kao ona aktivnost koja je prijatna sama sobom; na zanat se gleda kao na rad, to jest kao na ono zaposlenje koje je samo sobom neprijatno (mučno), i koje je privlačno samo blagodareći svojoj posledici (na primer, nadmoci), usled čega može biti prisilno nametnuto. Na nametnutoj igri ukida se njen slobodno tvorenje.

Ukoliko ne brani čovekovu subjektivnost i stvaralačku raznovršnost, ukoliko ne izražava obeležja uzbudljive ljudske akcije, ljudske doživljaje, nerazgovetne prostore osećajnosti i čovekovu »konkretnu univerzalnost«, igra nema izgleda da se realizuje kao čin slobodnog stvaralaštva, kao kompleksna akcija novog, niti da se približi umetnosti. Autentična igra ne postoji bez izrazite estetske dimenzije. Razume se, svaka igra nije umetnost, niti je u njenoj blizini. Tada se zaista možemo upitati da li se tu još radi o igri i njenim nesputanim vezama sa slobodnom praksom estetskog. Verujemo da se očevečeni svet ne može ostvariti bez umetnosti i igre, bez njihove slobodne i nadahnute egzistencije.



neki sociološki aspekti definicije igre i njenog odnosa prema radu

dragan koković

Da li će »circuskim igramama« i njihovom »raspodelom« upravljati tehnikorati kao što oni upravljaju proizvodnjom i raspodelom hrabe.

(M. Difren »Za čoveka«)

Savremena ljudska delatnost koja se karakteriše izrazitim stepenom racionalizacije u svim oblastima ljudskog života, dovela je do toga da se više pažnje posvećuje igri, kao specifičnom ljudskom i društvenom fenomenu. Ta potreba za igrom izrasta u domenu monotong, jednoobražnog rada koji je lišen istinskog ljudskog uživanja. Zbog ovakvog karaktera rada »izveden je zaključak da je za čoveka sreća moguća samo s onu stranu rada, to jest tehd onda kad cijelokupni neposredni proizvodni rad potpuno preuzmu automatizovani strojevi, a ljudi se prepuste radoći i igri!«¹

Razvitak igre bio je uslovljen razvitkom gradova (to ne znači da neki vidovi igre nisu ranije postojali), masovnom kulturom dokolice, a takođe pojmom humanističke ideologije koja se suprotstavlja asketizmu i koja je inicirala pravo svakog čoveka da stremi ka sreći, da ispoljava inicijativu, da se naslađuje umetnošću, prirodom itd.² Oblici igre uslovjeni su karakterom specijalizovanog rada u kojem čovek prenapreže neke svoje organe, dok drugi ostaju potpuno neaktivni.

Aristotel je smatrao da igra deluje kao odmor; budući da ljudi ne mogu neprekidno da rade, potreban im je odmor. Ali cilj igre nije odmor; ona se javlja samo u perspektivi aktivnosti. Kant je drastičniji: »dok je rad nešto što je samo po sebi neprijatno i privlači samo zbog rezultata koji obećava, igra je nešto što je samo po sebi privlačno i nije joj potreban drugi cilj do nje same!«³ Ipak, u osnovi apsolutizacije igre njenog uverljivog vrednovanja leži davnina tradicija nemackog romantizma. Još je Šiler suprotstavio mehaničnosti njegove civilizacije harmoničnost antičke kulture. Zadatke kulture on određuje njenom duhovnom stranom, za razliku od života koji je čisto praktičan. »Čovek se