

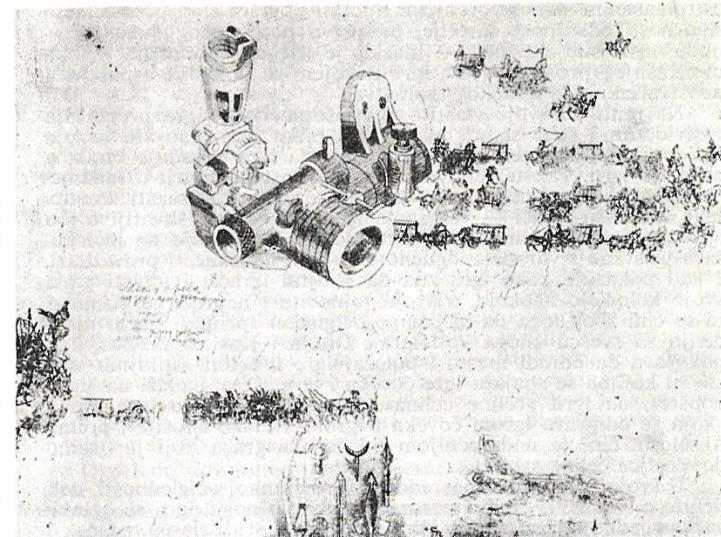
latnu budućnost, javlja se neegzistentna stvarnost vlasti u mnoštvo svojih nejasnih i tako prisutnih modaliteta. Ti modaliteti veoma su nepodesni za uzajamna i ravnopravna dejstva partnera u domenu igre. Dobro su poznate mnoge proračunate, ali uvek oskudne, »igre« u kojima se vlast pokazuje kao kamen 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«.<sup>1</sup>

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.<sup>2</sup> 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«.<sup>3</sup> 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

igra samo kad je čovek, u punom smislu reči, a u potpunosti je čovek samo kad se igra.<sup>4</sup>

Coke je po prirodi igrac — govorio je Buytendijk. Svet realnih svakodnevnih odnosa stavlja čovetu ožbiljne obaveze i odgovornost; igra oslobađa od svega toga. Taj motiv bekstva od realnog života naročito je naglašen kod ovog autora.<sup>5</sup> Igra je, po njemu, iracionalna i nepoznata. U procesu igre čovek stiče mogućnost da se izdigne iznad stvarnosti, iznad obične svakodnevničice. Taj iracionalizam omogućuje da se uvidi novi smisao stvari. Igra stvara novi, iluzorni, ali savršeniji svet. Iluzorni svet predstavlja »oazu mira«, ljudsko spašenje od složenijih i napetih životnih odnosa u utilitarno orijentisanoj stvarnosti. Nije slučajan veliki interes ovog autora za ironiju. Za njega je ona »duhovna igra sa svetom«, mogućnost da se odbaci neprijemčiva realnost. Klasičan rad iz domena »sociologije igre« predstavlja delo J. Huizinge »Homo ludens«, napisano 1937. godine. Po njegovom mišljenju, igra je akcija za koju nije vezan nikakav interes i iz koje ne proizilazi nikakva prednost, nikakav »materijalni probitak, a niti se stječe ikakva korist koja protječe u vlastitom i određenom vremenu i prostoru, koja se odvija po određenim pravilima«.<sup>6</sup> »Ona je sloboden čin; ona nije običan a niti pravi život... To nešto što nije »običan život« stoji izvan procesa zadovoljavanja nužde i protheva, ono dapaće taj proces prekida... Ona ukrašuje život, dopunjene ga i po tome je neophodna, neophodna pojedinca kao biološka funkcija i neophodna društvo zbog smisla koji sadrži, zbog njena značenja, zbog izražajne snage i zbog duhovnih i socijalnih veza koje stvara: ukratko, neophodna je kao funkcija kulture. Ona je završena i omeđena; ona stvara red a ispunjena je ritmom i harmonijom.<sup>7</sup>

Zahvaljujući igri čovek, dakle, po mišljenju Huizinge, stvara svoj osobeni tajanstveni svet u kojem nije sve tako kao u životu i ne poseduje nikakve sile i zakone realnog sveta. Vrednost igre ogleda se u tome što, jedino zahvaljujući njoj, čovek ima mogućnost da pređe u sferu iracionalnog. Igra je večna, ona je iznad dobra i zla, istine i lepote, njen najdublji smisao teško postizemo. Ljudsko društvo nije unelo u igru suštinski nove karakteristike u poređenju sa životinjskim svetom, i funkcija igre kod čoveka i životinje skoro da je ista. »Valja primjetiti, kaže Huizinga, da je upravo smijeh kao čisto fiziološki čin svojstven isključivo ljudima, dok im je igranje kao smislena funkcija zajednička sa životinjama.<sup>8</sup>

R. Kajoa smatra da su principi igre vrlo žilave i razgranate opruge ljudske delatnosti... one ostavljaju dubok pečat na razne tipove društva. Ona je slobodna, izdvojena, nesigurna, neproduktivna, regulisana i fiktivna akcija. »Igra se može definisati kao slobodna akcija koju prihvatamo kao fiktivnu, izdvojenu od svakodnevnog života, sposobnu, međutim, da potpuno obuzme igrača; aktivnost bez ikakvog materijalnog interesa i korisnosti, koja se odvija u namerno ograničenom vremenu i prostoru, po redu previdenom datim pravilima, podstičući u životu odnose između grupa koje se namerno okružuju misterijom ili prerušavanjem, naglašavajući svoju izuzetnost na ostali svet.<sup>9</sup>

Huizinga i Kajoa slažu se u jednom; igra se obavlja bez ikakvog materijalnog interesa, ona je besklasna.<sup>10</sup> Ona je iracionalna i misteriozna. Ipak, Huizinga je napisao kapitalno delo o igri sa svim predrasudama klasičnog humanista prema svom dobu. Kajoa je skicirao sociologiju polazeći od igre, koja se više ne može mimoći.<sup>11</sup> Huizinga tvrdi da je igra neophodna funkcija kulture i da zadovoljava ideale izraza i zajedničkog življenja. Kajoa ističe da bi težnja da izvesnu kulturu definisemo polazeći samo od njenih igara bila drska i verovatno pogrešna.<sup>12</sup> Oba autora tvrde da igra može biti zamena za oblast svakodnevnog života.

Racionalna analiza kulture u vezi s razvitkom društva može dati samo površnu predstavu — kaže Huizinga — ali, postizanje i saznavanje skrivenog iracionalnog smisla kulture moguće je samo preko igre. On insistira na slobodi igre, ali »njansirak. Igra nije posao, ona se vrši u slobodno vreme. Tek kad postane funkcija kulture, za nju se vezuju pojmovi obaveze, posla, dužnosti.<sup>13</sup> Zato je u pravu Ž. Dimazdijević kad kaže da urbana kultura valorizira ono što se naziva homo ludens. »Uprkos svih finansijskih i ideoloških prepreka koje se tome suprotstavljaju, kaže on, progres i planiranje izgradnje prostora za zabavu u skladu s novim potrebama homo ludens možda je najozbiljnija operacija, naj-neophodnija ako čovek hoće da se izgrade naselja za ljudi iz 1985. godine — našu decu.<sup>14</sup>

Ortega J. Garet je posebno podukao značaj strasti u igri. »Igra je viša ljudska strast.« Po njegovom mišljenju, čovek se može izdici iznad svakodnevnog sveta samo ako pređe u oblast neutilitarnih odnosa. Izmenivši svoj pogled na stvari, on će postati slobodniji. Svi vidovi delatnosti povezani su s dostignućem i postizanjem određenih ciljeva, s prinudnim ispoljavanjem određenih zahteva, i to je život drugog reda. Za razliku od ovoga, u igri životna aktivnost teče bez pritrude, bez cilja, to je nepovezano trošenje energije koja se poseduje. Ona ne proizilazi iz neophodnosti ostvarenja nekih rezultata i ne javlja se kao primudna aktivnost. To je dobrovoljno ispoljavanje snaga, poriva koji ranije nisu bili uočeni.

Samo je igra stvaralačka delatnost, u širem smislu životna, uzvišena u svojoj beskorisnosti, koja karakteriše prirodu i suštini čoveka. Utilitarna, praktična delatnost je »mehanička«; ona nije stvaralačka. Mehanička delatnost je, po O. I. Garetu, pre svega radna delatnost. Kao primer besciljnog naprezanja on navodi sport i definije ga skoro kao Huizinga igru. »Sportska delatnost je u suštini stvaralačka, to je viša delatnost, prva i važnija u čovekovom životu.« Sport je napor koji čovek prihvata u

punoj slobodi i iz čistog uživanja, dok je rad napor koji se vrši s obzirom na očekivani rezultat. Kultura ugrožava omasovljenje. Ona se, po njegovom mišljenju, može spasti samo ako postane igra.<sup>15</sup>

Poznati sovjetski sociolog kulture E. Sokolov smatra da je igra takmičenje. »Ako napraviš promašaj, brzo će doći do raspleta. Igrajući se čovek 'specijalno' aktivizira one organe i funkcije koji se ne ispoljavaju u radu i vremenu odmora. Igra je idealni oblik razonode. Uslov za nju jeste specifična situacija pomoću koje se mogu stvarati konflikti, prijateljstva, neobične forme međusobnih odnosa. Igra zadovoljava potrebe u traženju i eksperimentisanju, ona uključuje u sebe rizik, hazard, radost borbe, rivalstvo, preduhitravanje, rušenje protivničkih planova. Igra mobilizuje čoveka, budi u njemu zapretane snage, progoni dosadu. Kulturni značaj igara ne iscrpljuje se samo u rekreativnim mogućnostima. Igra — razonoda, igra — zabava sve više prerasta u igru stvaralaštva, igru — obučavanje, igru — planiranje... Može se samo zašaliti nad činjenicom, ne gledajući na ogromno kulturno nasleđe u oblasti igara, da je današnja igracka kultura odraslih vrlo bedna i nerazvijena. Zašto treba smatrati da igre pripadaju samo deci. To je svakako ostatak puritanskog asketizma, puritanske crkve koja je osuđivala igre. Igra je korisna i blagotvorna za sve uzraste.<sup>16</sup>

Prevođajući utilitarizam svakodnevnog života stvara iluziju da se problemi stvaralaštva mogu rešiti isključivo u sferi dokolice i igre, pri čemu često dolazi do romantiziranja individualnog privatnog života. Igra se najčešće posmatra kao protivrečnost radu u kojem čovek zarađuje novac »u znoju lica svog«, kao »kuća razonoda«, pri čemu se osnovna pažnja posvećuje analizi subjektivnih ljudskih sposobnosti u igri. Iz ovoga proizilazi ideja o razdvojenom ljudskom životu, ideja o njegova dva sveta: specifično utilitarnom u procesu rada i ličnom u sferi slobodnog vremena i igre. Najčešće se polazi od pretpostavke da se problemi ne mogu rešiti putem preovladavanja protivrečnosti u samoj stvarnosti rada koji ne dozvoljava da se ispolje svaralačke snage čoveka. Te suštinske snage ličnosti mogu se ostvariti samo u svetu koji je lišen okova rada. »Organizacija, kaže E. Moren, zanemaruje ili ruši konkretnog čoveka; ovaj može naći ili povratiti svoje interesovanje, upućenost, zadovoljstvo u potrošnji, dokolici, ličnom životu.<sup>17</sup> Znači, svoju suštinu on može povratiti u svetu stvaralačke igre koja je suprotstavljena prinudnom i po karakteru mehaničnom radu. Pri tom se često zaboravlja da ovako shvaćena igra ne rešava protivrečnosti fizičkog i intelektualnog rada, niti probleme otudenja. Doduše, ona ima kompenzatorsku ulogu da se nešto privremeno zaboravi. Jer, »čovek se ostvaruje i sanjareći i igrajući se; i na taj način možda u najdubljim zonama svog bića pojedinač postaje ono što jeste«. Zbog ovoga se igra često proglašava kao više stvaralaštvo ili istinska sfera kulture. A razlog tome upravo leži u radu, u nezadovoljstvu, odnosno u nadi da se stvaralačke snage i mogućnosti mogu ispoljiti u drugim oblastima života, koje bi bile lišene bezdušne, racionalne svakodnevnicine i zamenjene nekom užvišenjom delatnošću. Zato »suprotstavljanje užitka radu ne otvara put u carstvo slobode, i to ne samo zbog toga što nas i tamo, s onu stranu rada, očekuju vešto postavljene zamke, već, možda, prije zbog okolnosti što osjećaj sreće i zadovoljstva nužno traži radne napore i njihovo nadavladanje.«

To nadvladavanje može se postići oslobođanjem rada. To je uslov za sjediljanje utilitarnosti i igre. Stvaralački rad će, po rečima Marks-a, postati igra fizičkih i intelektualnih snaga. Doći će do organskog preplitanja igre i utilitarne delatnosti: rad će sve više postajati slobodna samodelatnost, stvaralačko ispoljavanje ljudskih sposobnosti, a izvanutilitarna sfera izgubiće svoju besciljnost, odnosno pridobiti visoki praktični smisao i sadržajnost, i tako omogućiti svestrani i istinski razvitak ličnosti.

<sup>1</sup> I. Kuvačić, *ZNANOST I DRUSTVO*, Naprijed, Zagreb, 1977, str. 204.

<sup>2</sup> E. Sokolov, *SVOBODNOJE VREMJA I KULTURA DOSUGA*, Lenizdat, Moskva, 1977, str. 61.

<sup>3</sup> Šire videti, »Život je igra«, NIN, 28. oktobar 1979, str. 54.

<sup>4</sup> Isto.

<sup>5</sup> F. J. Buytendijk, *DAS SPIEL*, Frankfurt am Main, 1958, str. 13, 15, 21, 25.

<sup>6</sup> J. Huizinga, *HOMO LUDENS*, Matica Hrvatska, Zagreb, 1970, str. 25.

<sup>7</sup> Isto, str. 17, 18, 19, 20, 21.

<sup>8</sup> R. Kajoa, *IGRE I LJUDI*, Nolit, Beograd, 1965, str. 34.

<sup>9</sup> S. Marić, *GLASOVI APOKALIPSE*, (odeljak »Igre i zbilja«), Nolit, Beograd, 1968, str. 194.

<sup>10</sup> Besplatnost igre naglašavao je I. E. Benvenist kad kaže »suština igre je njenja besplatnost«. (Šire videti: »život je igra«, NIN, str. 54).

<sup>11</sup> »Drugim rečima, ja nisam rešio da sastavim sociologiju igara. Moja je namera da postavim temelje jedne sociologije polazeći od igara.« Isto delo.

<sup>12</sup> Citirano prema predgovoru S. Marića za knjigu *IGRE I LJUDI*, str. 27.

<sup>13</sup> Joffre Dumazedier, *Sociologie empirique du Loisir*, Paris, 1974, str. 175.

<sup>14</sup> Citirano prema predgovoru S. Marića »Igre i zbilja«, za knjigu R. Kajoa *Igre i ljudi*, str. 13.

<sup>15</sup> E. Sokolov, *Slobodnoje vremja i kultura dosuga*, Lenizdat 1977, str. 55–62.

<sup>16</sup> E. Moren, *Duh vremena*, BIGZ, Beograd, 1979.