

igra i komunikacija dijalog ja i ti, ili mogućnost povratka drugome

ratka marić

Analogije i podvojenosti igre i komunikacije • Koja komunikacija nalikuje igri i koja igra je najudaljenija od komunikacije?

Započnimo ovu neizvesnu i zamornu analošku rabotu ontološkim shvatanjem igre Hajdegera — da je bit bitka igra, i antropološkim određenjem Šilera — da se čovek igra samo kada je čovek, i da je u potpunosti čovek samo kada se igra. Za početno ravnopravno ogledanje igre i komunikacije potrebno nam je i prepoznavanje komunikacije kao praosnove sveta i čovekovog bića. Nalazimo ga u »ontologiji međuljudskog«, naslutivo prisutno u mnogim varijacijama na Marksovo razumevanje čoveka kao proizvoda opštjenja, a sasvim jasno u Buberovoj formulaciji »sav život je susret«. Analoški, skladni parovi za ovu našu sintezu su Hajdeger i Buber, Šiler i Marks. Prepustimo značajki dijalog njima, a mi utišajmo ton. Njihove uloge, kao, uostalom, i sve ostale radnje u ovom tekstu, možemo odrediti po sopstvenoj volji, jer sve, pa i sklad odnosa u koje ih uvodimo, zavisće od nas. Još je jedno pravilo naše igre: ovim tekstrom hteli bismo da nam igra bude metod kojim promišljamo igru, a da komuniciramo analizirajući samu komunikaciju.

U početku je samo nagon za slobodom i nesloboda u koju nas stavlja potreba da se vratimo zajednici, obratimo drugome, uspostavimo dijalog s Ti. Nagon je u osnovi igre. Potreba da ponovo osetimo zavisnost i pripadanje zajednici otvara nas za komunikaciju. Tako, igrajući se, gladni slobode, osvajamo posebnost igranog lika i stičemo neophodnu individualnost i subjektivnost, a onda komunikacijama potvrđujemo svoju izdvojenost, gubeci je u izjednačujućem licu društvenog. Igra budi saučešništvo, uzajamnost i neposrednost, to su istovremeno i odlike susreta s drugim čovekom. Privlače nas neophodne i nepomirljive razlike sveta, koje igrom težimo da uspostavimo. Komunikacijom ih osvajamo, zatim trošimo, umanjujemo, brišemo ili negiramo. Da bismo igrom obnavljali stvaralačku raznovrsnost sveta.

Nastavimo ovu spisalačku igru (i čitanje, bude li ga) izmišljenim dijalogom između »čoveka koji se zdržuje« s »čovekom koji se igra«:

— Igra je slobodna aktivnost, njome potvrđujemo svoj slobodni izbor da igramo svoju igru i kreiramo izabrani svet, odbioru suigrača biramo drukčijeg sebe. Nasuprot njoj, komunikacija se ostvaruje u granicama simbolički, vrednosno i društveno dodeljene, fragmentarne slobode. Ona je izbor unutar mogućeg, postojećeg. Demonstrira našu neslobodu i osuđenost na druge.

— Komunikacija nas spaža, zdržuje, obnavlja zavisnost, vraća zajednici i tvori društvenost. Igrom se odvajamo od drugih stvari i bića, njome isključujemo čitav svet neigrača.

— Igra je izazov slobodnog, takmičenje sa sudsbinom, odmeravanje s nepoznatim, prestup u neizvesno. Komunikacija je oprezno približavanje novom, smanjenje napetosti, uređenje i pristajanje na odnose uslovljavanja i uživljavanja u uloge drugih.

— Komunikacija je ciljna i funkcionalna. Njome se razrešavaju konflikti, izjednačuje razlike, stimulišu društvene uloge, proizvode odnosi i obnavlja čitav društveni svet. Igra je neproduktivna, »za nju nije vezan nikakav interes iz nje ne proizlazi nikakva

prednost.« Igra je »radosno i oslobadajuće obraćanje«, čarolija kojoj je nemoguće realno. Oživljena spontanost i stvaralačka improvizacija su njen sadržaj.

— Svet igre je apstraktan, imaginaran i fiktivan. Ona je samo čaroban dodir sa stvarnošću i neophodan izlazak iz nje. Komunikacija je sama stvarnost, njen prostor je problematična nedovoljnost i narušena ravnoteža koju treba povratiti.

— Komunikacija unosi promenu, znači nov raspored, i donosi nov smisao, sklad i organizaciju. Igrom se još jedanput potvrđuje ono što jeste, ona je obrazac skladnog samopotpričavanja i otkrivanja onog što jesmo uz pomoć onoga što možemo biti.

— Jednakost i ravnopravnost igrača osnov su igre, otuda umnoženost, izmenljivost i proširenost njenih svetova. Komunikacija, naprotiv, otpočinje nejednakostu, nedovoljnošću, razlikom. Uzajamnost i ravnotežu moguće je postići samo izmenom uloga primaoca i davaoca. Elementi nejednakosti početni su i ne mogu se prevideti kao pretpostavke komunikacije. Pošiljalac i primilač poruka, sadržaja, toploće, misla, pažnje, simpatije, itd., mogu samo izmenjati uloge. Nejednakost uloga je konstantna. Novi su: raspored i mediji komuniciranja.

— Unutar prihvaćenih pravila, igra je slobodna pobuna ili kontrolisana čarolija koja se protivi strogosti, šablonu, preciznosti, programiranosti, mrtvilu, rutini i nametnutom poretku. Komunikacija je organizacija, smišljanje reda, rituala, obnavljanje odnosa zavisnosti i podređenosti.

U ovakvoj podeli na različitu stvarnost igre i odvojenu društvenu stvarnost komunikacije, ko bi se bavio izmenom svakodnevnice? Videli smo da igra stvara i podržava razlike, a da ih komunikacija čini realnim pre nego što ih neutrališe. Nagon za igrom, možemo primetiti shodno ontološkom shvatanju igre, ostvaruje se u društvenom svetu koji zadovoljava osnovne pretpostavke slobode. Otudena igra nije više igra, gubi svoje odlučujuće atribute. Otudena, postvarena komunikacija još uvek proizvodi isto takvo društvo, i sama je proizvedena.

Možemo začas prekinuti ovu, pomalo otudenu, dijalošku komunikaciju. Mogli smo je voditi i ovako: pronaći najpre odrednice koje bi potvrdile sličnosti između igre i komunikacije, i tako će primaći shvatanju da se ono što se pojavno razlikuje u osnovi pojavljuje kao deo istog.

— Između Ja i Ti ne стоји никаква svrha, никакva požuda i никакva anticipacija; i sama čežnja se menja pošto naglo prelazi iz sna u javu. Svako sredstvo je prepreka. Samo tamo gde su sva sredstva razorenja, zbiva se susret.« Buberovo fenomenološko određenje susreta izjednačava međuodnos i Kantovo samociljno poimanje igre: »Igra je nešto samo po sebi privlačno i nije joj potreban drugi cilj do ona sama«. Dovodeći ih u vezu, izjednačavajući svet igre i susreta, skloni smo da pratimo i prihvativamo i neka druga podudaranja. Tako nam izmiče njihova raznovrsnost. I beskorisna igra odabranim citatima ne pomaže nam previše. Pređašnji pokušaj otkrivanja razlika nametnuo nam je sličnosti dva fenomena. Možemo im se sada pokajnici vratiti i ozbiljno ih razmotriti:

Igra je oslobođena stvarnost koja, dok traje, oslobođa stvarnost naših mogućnosti i vraća nam slobodnije nas. Zbilja igre iscrpljuje se u pojavnim raznovrsnostima slobode. Kako je to s komunikacijom? I komunikacija nas, isto tako, približava našim nepoznatim i neosvojenim mogućnostima, ali kroz obraćanje drugom. Producira nas i čini jednakim sebi potpunim tek kada se ostvari susret. U komunikaciju nas tera nesloboda različitih gladi: agresivno težimo i trebamo, tražimo i prihvativamo, nudim i dajemo, otkrivamo želje drugog, ali i sopstvenu zalihu nevolja, prevlačimo smisao i lepotu sveta i ugradujemo ih u sopstvenu prolaznost. Čije je, inače, to novo ili samo naše — ako ne drugog i ako nije za drugog? Gotovo da ne možemo govoriti o oslobođilačkim potencijalima komunikacije bez sumornih asocijacija na to da nam je društveno nemoguće ostvariti bez igračke strasti. Gde tražiti neophodni energetski potencijal za stvaralački i oslobodilački društveni čin?

Susret s omamljujućim svetom igre može se upamtiti kao ulazak u svetlost i slobodu sveta, kao delatnost iskliznute iz postvarenog, stešnjenog i obezbijenog sebe — kao skok u sopstveno novo, punoču, prolepšano, osmišljeno, ubrzano, po meri izabranu, moguće. Sva iskustva susreta u kojem se biće »otvara u tajni uzajamnog dejstva« realnost je komuniciranja, dozivljavanja drugog i življena s drugim. Takav susret, pak, sav je sačinjen od igre.

Izabravši igru, izabrali smo i posebna obeležja, atribute komunikacija u njoj. Sva stvarnost unutrašnjih međuodnosa je igra, izmena očekivanih reakcija na neočekivan način. U komuniciranju kao »pokušaju združivanja dvaju organizama« uzajamno se »igra empatičko ponašanje«. Ovo Berloovo shvatanje može nam poslužiti kad hoćemo da sintetički izjednačimo igru i komunikaciju. Ali, to je onda posebna vrsta komunikacije: dijaloška, interakcijska i empatička. Ova shvatanje teoriju igre udaljava od onog što je društvena i psihološka stvarnost u kojoj egzistira preostalo komunikacijsko delovanje. Metaforu igre zato možemo pratiti i prepoznavati u nekim drukčijim komunikacijama nastalim u društvu.

Osetljivost igrača za svet igre, moć isključenja iz stvarnosti može se povezati i s preosetljivošću koja se rađa kao posledica bezosećajne, stešnjene društvene stvarnosti, neosetljivosti sveta.

Hladnoća igre, surovo odbacivanje trećeg i nezainteresovanost za postojanje neigrača podseća na isti takav odnos stvarnosti prema nagonu za igrom, slobodom. Ko, onda, kvari igru? Ko ne razume igru? Ko remeti i prepliće odelenost različitih nivoa stvarnosti? Ko živi igru i igra život? Ko je pobrakao lečiće?

Rastrežnjujuća ravan racionalnog određenja, sa svim argumentima strogog razlikovanja, ovde ne bi mnogo pomogla. Tako funkcionalna intervencija podsetila bi na one uslove dirigovane komunikacije u kojoj čovek stalno udara u granice dodeljene konvencijom odobrene slobode. A to je najmanje igra, taj čin je najviše onemogućava, guši i kvari. Iz takve komunikativne zbilje gde je sve određeno, završeno i umireno, najteže je otici, pobeci u uznenirajuću igru. Ma koliko se naprezali, ostajemo u neverovatnoj, neprepoznatlivoj neslobodi, neigri — *Lažtigr*. U tim uslovima pogled, dodir, gest, mimika, bilo kakav znak — stoje iza neslobode, trebanja, nedostatka koji samo prenosimo u drugu sferu. Raznovrsne mogućnosti povratka u zajednicu se previđaju, poništavanje oslobođene odvojenosti zrači neslobodom, neautentičušću i ograničavanjem.

Koji bi bili uslovi komunikacije otvorene za novo? Novo je već, u uslovima društvene komunikacije, imalo svog nosioca i novost je rasprostrta u postojećem. S tako svahćenom doživljenom komunikacijom i igračima oblikovanim u njoj, i igra gubi od svoje metaforične čistoće i idealne ontološke izvedenosti. Igrana ljudima i sama tripti pritisak neslobode, koji deformiše njenu bit. Potičnjava se ograničenim moćima društva, preuzima neke obrasce, oponaša red i stupa u službu iracionalne vere u autoritet najboljeg, najveštijeg; usavršava hijerarhiju, neguje antagonizam; ne opire se izmišljenom vrednovanju i pristaje na lažne veličine. Takva igra je lažna. Puna kvarigre. To je kraj igre. Takva igra je loša kočija za beg iz mukotrpne realnosti. Iluzija osvojene slobode, nadmašene sudsbine, rasplinjava se već na početku. I igra koja se hoće predstaviti strategijom opstanka u društvu, u uslovima društvene neslobode i stešnjenoći, još uvek je varka. Ona samo otkriva i pokazuje svu nemogućnost i nemoć igre da izazove neophodnu promenu. Kada sloboda već postoji u društvu, tada je ostvarena i društvena stvarnost igre. Sloboda je uslov igre i njen posebni atribut. Kada igra određuje kvalitet društvenosti, sloboda je već uveliko njena društvena stvarnost. Ovakvo, kad zaokuplja na igru obolelog, od igre zavisnog čoveka, ona simulira moć društveno neosvojive slobode i prikriva društvenu nemoć igrača.

U društvu koje previda raznovrsnost, prigušuje posebnosti, utičava buku i bes nečijeg postojanja, utopiski je pred igru postavljati zahteve za društvenom promenom. Igre s vlašću i igre kao radikalizovani oblici neslaganja različite su od stvarne moći pružanja otpora vlastima i birokratiji. Uz određenje politike kao Igre na slobodu i borbe za slobodu igre, i to je moguće. Bar ontološka konцепција igre to ne isključuje. Ali, nespretno smo doveli igru do onog što ona nije htela niti je spremna da bude. Igi smo podmetnuli revoluciju. Kolektivne činove razaranja starih i stvaranja novih društvenih svetova pripisali smo igri. A to je previše. Igra koja hoće ono što ne može, koja hoće da bude nadmoćna društvenom svetu, nije antropološka igra. I komunikacija koja pretenduje da obeleži početak i kraj svekolikog postojanja razlikuje se od svoje prirode. Tako i mi ovde izričemo kraj naše analogije. Videli smo, ili smo bar hteli pronaći, isto u različitome. Ako je igra u osnovi sveta, može li se tako šta tvrditi i za komunikaciju? Mogu li tako odeljene, nepotpune odredbe bita u osnovi sveta, a da tako nastao svet ne liči na svoju osnovu? Može li biti svet samo sloboden? Čemu i zašto igra tada? Niti igra koja ne komunicira može biti u osnovi društvenog sveta, niti komunikacija oslobođena od igre. Ako se to ipak dogodi, videli smo, lako je prepoznati njeno odsustvo u ukćenoj grimasi njegovog preozbiljnog lika.

igra i vaspitanje

manojlo broćić

Platonovu izjavu da su igra i vaspitanje »najozbiljnije stvari«, možemo smatrati ne samo izrazom prvog dubljeg antropofilosofskog viđenja igre i vaspitanja uzetih posebno, već i prvim razvijenim viđenjem uzajamnog odnosa. I praktični život slobodnih Hellenovih odvijao se u tom znaku. Najozbiljnije se pokušavalo (i u tome se umnogome uspevalo) da se život igra i igra živi; ulaganji su veliki naporci da se onemogući dublja razlika između »biti« i »igrati«; vaspitanje i igra su se tražili i mahom nalazili kao dve strane jedinstvene pojave; igra je (naročito u Atini) više bila cilj nego sredstvo vaspitanja, itd. Istini za volju, valja reći da sve to nije bilo slobodno od određenih utilitarnih društvenih motiva, čime se delimično ugrožavala komponenta slobode, kako u vaspitanju tako i, naročito, u igri.

Danas, pak, iako se do obrazovanja kao dela vaspitanja mnogo drži, ukupna situacija vaspitanja i igre je u praksi života bitno drukčija i umnogome suprotna starogrčkom iskustvu. Promenili su se i igra i vaspitanje, i to ne samo kao posebne pojave, već i njihov uzajamni odnos. Tako danas igra i vaspitanje nisu više čak ni bliski poznanici, a kamoli najbolji prijatelji.

Negativna linija razvitka naročito se ispoljila u domenu igre. Od aktivnosti svojstvene celine života svedena je na aktivnost dece (aktivnost za decu). Kod dece najnižeg uzrasta igra i danas nosi odlike relativno slobodne aktivnosti. Međutim, kada je reč o deci školskog uzrasta, nastoji se da, ukoliko je uopšte ima, bude pukli instrument raznih vaspitnih i drugih svrha. O kakvoj je degradaciji reč govoriti nam već i sam podatak da se u savremenoj civilizaciji deci mahom ne priznaje svojstvo punе ljudske vrednosti. Od najlepše strane života igra je dospela do sredstva za kompenzaciju negativnih efekata »ozbiljnog rada. U novije vreme postala je i izuzetna vrednost tzv. kulturne industrije, tačnije rečeno, veoma efikasno sredstvo za ostvarivanje velevlasti profita.

Pokušaji da se obnavljanjem olimpijskih (i dionizijskih) igara ostvari život igre sada i ovde, i za većinu ljudi, gube se u tamnom viljetu grube utilitarnosti — materijalne, političke, prestižne i mnogih drugih, njima sličnih i od njih različitih. Zašto? Zato jer između biti igre i aktivnosti koju karakteriše spoljna svrhovitost postoji duboka protivrečnost koja se samo u nekim slučajevima može delimično ublažiti, pa i to ne bez štete po slobodu kao glavnu vrednost svake prave igre.

Ako stvari zaista tako stoje, valja se pitati — nije li današnja kultura izgubila suštinsku vezu s igrom kao korenskom osnovom kulture uopšte. Na to pitanje upućuju i podaci do kojih je Huizinga došao u svom, koliko sveobuhvatnom toliku i produbljrenom, istraživanju pojave igre. Naime, po njemu, »... kultura malo pomalo potiskuje igrački sastojak u pozadinu.«

Paradoks je utoliko veći jer je i najvrednija misao novije istorije neumorno i bezmerno prizivala igru životu, odnosno život igri.

Tako Kant vidi igru kao tvorbeni elemenat u procesu stvaralaštva. Za Hegela je igra ono što je »jedino ozbiljno i ujedno najplemenitije«. Za Silera je ona vid čovečnosti. Marksova kritika građanskog društva ukazuje na činjenicu da kapitalizam onemogućava radnika da svoj rad doživi »kao igru svojih vlastitih telesnih i duhovnih mogućnosti«. Zato će on i biti zaokupljen istraživanjem uslova potrebnih da bi se zasnovala »umetnička proizvodnja«, odnosno pokušavače da upravo igrom ublaži suprotnost između rada i slobode. Po Nićeu, igra je ono što čoveku omogućava da se smeje olimpijskih bogova, odnosno ona je način samostvarenja čoveka (i ključni pojam univerzuma), itd. Na tragu ove misaone orientacije tražiće se i nalaziti i mnogi drugi vremenski nam bliži mislioci: Huizinga, Kajoa, Gadamer, Fink, Hajdeger, Akselos, Garodi i mnogi drugi. Svi su oni, poslužimo se Garodijevim izrazom, videli u igri najvredniju molitvu za vreme sadašnje.

Ukazujući na paradoksalnu situaciju igre imali smo, dabome, u vidu situaciju igre kao samociljne, slobodne ljudske aktivnosti.

Obnavljanje jedinstva igre i vaspitanja, jedinstva u kojem će igra pre i više biti cilj nego sredstvo vaspitanja, moguće je samo na osnovu dublje analize okolnosti koje su opredelile postojecu antisudbinu igre. U tom kontekstu interesantno je osvrnuti se i na začetak one misaono-teorijske orientacije koju danas prepoznajemo kao viđenje igre u njenoj užoj instrumentalno-

