

# Igra i transcendencija

Goran-Pavel Šantek



## Igre i antropologija

**A**ntropologija je disciplina koja svoja konceptualna uporišta ima u prosvjetiteljstvu pa sukladno tome i predispoziciju da preferira racionalistički pristup istraživanju ljudi, društava i kultura. Ovakve postavke discipline dugo nisu kao istraživački prioritet postavljale aktivnosti vezane uz emocije i zabavu pa tako i uz ljudsku aktivnost u kojoj se one dobro prožimaju: igru. Primjeri su rečenoga brojni. Tako u jednoj od prvih antropoloških monografija autora A. W. Howitta naslovljenoj *The Native Tribes of South-East Australia* iz 1904. godine od 819 stranica tek malo više od pola jedne (770-te) pripada igrama (Howitt 1904). Kako je to jezgrovito izrekao Kendall Blanchard u svojem djelu *The Anthropology of Sport. An Introduction* iz 1995. godine: „Tretman ovog partikularnog atletskog događaja tipičan je za način na koji su antropolozi pristupali sportskom ponašanju tijekom prvih faza svoje 125 godina duge povijesti. Opis je kratak i više-manje slučajan spram drugih pitanja“<sup>14</sup> (Blanchard 1995, 107).

Spomenuti status igre potvrđuju i povijesni ili teorijski pregledi discipline. Iako je u svima njima navedeno ime Edwarda Burnetta Tylora, uz koncepte kojima se on bavio u pravilu nije navedena igra pa tako niti rad *The History of the Games* (Tylor 1879), u kojemu on predstavlja igru kao važnu antropološku temu. Uz ovaj rad Tylora, kao izrazito značajni radovi za proučavanje antropološkog pristupa igrama tijekom sljedećih sto godina mogu se istaknuti još samo neki. Podlogom za sva sljedeća istraživanja nacionalnog sporta Kanade *lacrossa* može se smatrati rad Jamesa Mooneya „*The Cherokee ball play*“ (Mooney 1890), u kojemu on daje holističku antropološku studiju ove igre i njezina značenja za kulturu i društvo istraživane skupine. Prvu veliku i ne samo antropološku sistematizaciju igara i njihova očitovanja u različitim kulturama napravio je kroz niz svojih radova, a posebno *Games of the North American Indians*, Stewart Culin. U 846 stranica ovoga djela Culin (1907) daje iznimno detaljan opis i klasifikaciju igara te sličnih

<sup>14</sup> Svi su prijevodi od autora članka.

aktivnosti u 225 skupina domorodaca Sjeverne Amerike. Veliki značaj prikupljenog materijala ne prate i Culinova tumačenja iste, osobito ona vezana uz porijeklo, evoluciju i distribuciju igara. No skupljena građa i argumentirano Culinovo isticanje važnosti igre u proučavanjima kulture razlog su da ga mnogi smatraju jednim od ključnih antropologa igre (Blanchard 1995, 275; Bessnier 2018, 9; Holmes 1907). Naredni istraživači obvezni za istaknuti u pregledima antropoloških proučavanja igre jesu John Roberts, Malcolm Arth i Robert Bush koji su 1959. objavili važni rad „Games in Culture“ (Roberts 1959). U radu su dali određenje igre koje se i danas koristi, ali i važne ideje o ulozi igre i sporta u ljudskom društvu te njihovoj vezi s drugim aspektima kulture i socijalnom organizacijom. Roberts, Arth i Bush (1959, 597) odredili su igru kao „rekreativnu aktivnost koju karakterizira (1) organizirana igra, (2) kompeticija, (3) dvije ili više strana, (4) kriteriji za određivanje pobjednika i (5) dogovorena pravila,“ a same igre dijele na one (1) fizičke vještine, (2) strategije i (3) igre na sreću.

Teorijsko zasnivanje radova o igrama pratilo je trendove struke pa se nakon radova u 1960-ima, koji su bili fokusirani na pitanja društvene strukture i psihološke funkcije pojavljuju radovi usmjereni na značenje, simbole i tumačenje. Veliki poticaj dao im je inicijator interpretativne antropologije Clifford Geertz svojim radom *Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight* (Geertz 1972). Kroz istraživanje borbe pijetlova na Baliju i pristupom gustoga opisa Geertz nam daje kompleksnu i isprepletenu priču o društvu na Baliju, njegovim vrijednostima, ekonomskim praksama, obiteljskim odnosima, rodnim ulogama, identitetu, politici i mnogim drugim kulturnim aspektima, koji se iskazuju kroz ovu „duboku igru“ u kojoj je sve na kocki. Kako su 1990-te godine osim dobivanja na važnosti postmodernizma donijele i unaprijeđene kritičke teorije, teorije konflikta, postkolonijalnu teoriju, postfeminizam i druge povezane -izme pojavili su se i odgovarajući antropološki radovi o igrama i sportu. Jedan od prvih i osobito značajnih jest onaj Alana Kleina (1991) *Sugarball: The American Game, the Dominican Dream*. U njemu je Klein, kroz paralelnu priču o razvoju industrije šećera u Dominikanskoj republici i širenju sporta bejzbola, na osnovi teorije konflikta pokazao društveno i kulturno značenje bejzbola u ovoj zemlji te njegovo očitovanje kao izraza ekonomskoga i kulturnog kolonijalizma, podčinjenosti i eksploatacije. Situacija s istraživanjima igre nije bila drukčija niti u etnologijama zemalja jugoistočne Europe pa Aleksandar Krel u svojem djelu *Dečije igre*. Tradicionalne srpske takmičarske dečije igre u Tovariševu (Bačka) (Krel 2005), u kojemu daje dosad najkvalitetniji pregled koncipiranja igre i njezina istraživanja u bivšoj SFR Jugoslaviji i zemljama sljednicama, može istaknuti iznimno mali broj etnologinja i etnologa koji su objavili radove na temu igara.

## Problem određenja igre

Dodatni je problem u antropološkim istraživanjima bilo preklapanje različitih istraživačkih i kulturnih kategorija zbog čega često nije bilo ne samo lako nego i moguće jasno izdvojiti aktivnost igre od ekonomskog, političkog i, između ostalih, religijskog čina. Primjerice, kada su Azteci igrali svoju igru gumenom loptom, koja ima sva obilježja igre i sporta, igranje je bilo izraz političkih (moglo je značiti rješenje sukoba neprijateljskih vladara), ekonomskih (moglo je značiti promjenu vlasnika velikih ekonomskih resursa), religijskih (moglo je potaknuti sveto da donese dobrobit ljudima sljedeće godine) okolnosti te drugih kulturnih aspekata, koji su ovisno o kontekstu dobivali na važnosti (usp. Blanchard 1995). Tretirati igru Azteca s gumenom loptom samo kao sport zbog toga nije jedina mogućnost i opet potvrđuje stari antropološki uvid o tome kako je potrebno pojave razmatrati čvrsto unutar njihova konteksta i da su one shvatljive tek kroz cjelinu kulture i izraz su prožimanja više kulturnih aspekata. Svako izdvajanje neke pojave iz cjeline kulture i svođenje samo na jedan vid, bilo igru, politiku, pravo ili nešto drugo, uzrokuje različite probleme pa čak i otežava razumijevanje te pokušaje definiranja.

Sve prethodno rečeno lijepo u svojem pregledu, sintezi, ali i analizi i kritici određenja igre izražava Aleksandar Krel (2005). Posebna je vrijednost Krelovih uvida interdisciplinarnost, odnosno razmatranje igre unutar širokog područja društvenih i humanističkih znanosti s posebnim fokusom na pristupe pedagogije, psihologije, filozofije, sociologije, folkloristike i antropologije. Krel (2005) svoje razmatranje određenja igre započinje enciklopedijski, odnosno sljedećim i danas aktualnim određenjem iz Male prosvetine enciklopedije: Igra je „apstraktan model realne situacije u kojoj se sukobljavaju suprotni interesi dveju ili više strana, tzv. igrača: nezavisno jedan od drugog igrači biraju svoju strategiju (određen način dejstvovanja) i vode igru po tačno utvrđenim pravilima zavisno od situacije u igri: veličina koja

karakteriše ishod igre i koju igrači teže da, zavisno od svojih ciljeva, minimiraju odnosno, maksimiraju, zove se cena igre“ (prema Krel 2005, 17-18). Kako je i Krel (2005) pregled dijakronijski, a ozbiljnije istraživanje i u drugim strukama započinje krajem 19. st., prvo određenje igre koje se mora ovdje prenijeti je ono Karla Grosa zasnovano, potpuno u skladu s duhom vremena, na biološkim značajkama. Za njega „igra predstavlja osnovni instrument koji omogućava ponavljanje i uvežbavanje određenih instinkata, neophodnih za održanje jedinke i njene vrste. (...) Igrom se izoštrava inteligencija, dok u isto vreme, njeni učesnici ispoljavaju užitak“ (prema Krel 2005, 19). Pomak s bioloških na kulturalno tumačenje igre Krel predstavlja kroz Bojtendajkovu promjenu paradigme: „Igrovna aktivnost je igranje s nečim, a ne samo izvođenje pokreta koje je praćeno zadovoljstvom. On korene igre prepoznaje u dinamici ponašanja jedinke u detinjstvu, za razliku od Grosa koji igru smatra nagonskom aktivnošću“ (Krel 2005, 22). Sljedeće obrađene su psihoanalitičke teorije s tumačenjem o igrama kao medijem izražavanja „i zadovoljavanja potisnutih i skrivenih emocija, strahova i fantazija. Igra, po njima nije ništa drugo do način razrešavanja konflikata [sa kojima] se dete susreće u detinjstvu“ (Krel 2005, 24). Kognitivne pak teorije igre, u ovom primjeru dječje igre, „posmatraju kao specifičnu sazajnu delatnost, svojevrsan instrument od izuzetnog značaja za razvoj simboličkih sistema kod deteta“ (Krel 2005, 24). Aleksandar Krel naročito po vrsnoći tumačenja igre ističe Žana Pijažea i sljedeće njegove ideje: igru možemo shvatiti kao orijentaciju u ponašanju, opći pol aktivnosti, slobodnu upotrebu mentalnih slika putem imitacije, pri čemu djeluje i kao proces obrazovanja simbola i razvitka mišljenja, ali kroz vježbanje adaptacije i inteligencije (Krel 2005, 25). S obzirom na dani istraživački pomak u ovom sažetom pregledu Krelvih predstavljanja i razmatranja igre moraju se istaknuti i sljedeći uvidi. Prvo, Immanuela Kanta. On je značajan za promišljanje igre ne samo jer je i prije dominacije bioloških tumačenja istaknuo socijalnu dimenziju igre, njezinu estetsku dimenziju, odnos spram rada, već i drukčiju usmjerenost: „igra je svrhovitost bez svrhe, radnja koja je prijatna sama po sebi i koja bi stoga htela večno da traje“ (prema Krel 2005, 32). Ideju prihvaća i Schiller za kojega „se puna sloboda dostiže samo u igri koja je s one strane ozbiljnog (...) [i] ona predstavlja zadovoljstvo lišeno spoljne prinude, te je ona estetska aktivnost. Tek u igri čovek ispoljava svoju ljudskost, jer on se igra samo onda kada je u pravom značenju reči čovek“ (prema Krel 2005, 33). No igra najviši filozofski status dobiva u radu Eugena Finka, u kojemu je smatrana jednim od pet osnovnih fenomena ljudskog postojanja. Igra, tako, nije aspekt suprotan i manje vrijedan radu, već je

mjesto stvaranja čovjeka čovjekom. Osnovne strukturne karakteristike igre za Finka su: 1. užitek izražen kao ushićenje nad imaginarnom sferom igre, 2. smisao igre kao sastavni dio svake igre, i to onaj interni, koji ju iznutra povezuje u cjelinu, i eksterni, koji je njezino značenje za uključene i pratitelje, 3. društvena zasnovanost, jer ju igra zajednica i pravi je društveni čin, 4. uređenost pravilima koja omogućuju njezino odvijanje, 5. korištenje igračaka, predmeta, koji u kontekstu igre dobivaju drugačije simboličko značenje i realnost, 6. postojanje uloga u igranju, koje sudionicima daju priliku za nove načine postojanja u drukčijoj realnosti te tako 7. stvaranje posebnoga svijeta igre, koji posjeduje vlastiti prostor i vlastito vrijeme, iako se za njega koristi stvarni svijet. On je i izvana i iznutra, ali bitno imaginaran, u mislima, predstavama i fantazijama igrača (usp. Krel 2005, 34-36). Na istom je tragu i povjesničar Huizinga, za kojega je igra aktivnost koja je u osnovi stvaranja i postojanja čovjeka, njegove kulture i društva. „On smatra da osnovna odlika igre leži u sposobnosti da „općini“ i „omami“ svoje učesnike, a njenu posebnu draž čine takmičarski karakter i neizvesnost toka i ishoda. Igra je slobodan čin, koji se ne nalazi u službi zadovoljenja elementarnih čovekovih potreba. Prema tome, ona nije materijalna već, duhovna kategorija, koja je u ljudskoj svesti suprotstavljena zbilji. (...) Za njega igra jeste instrument pomoću kojeg se testiraju različite sposobnosti njenih učesnika: telesna snaga, brzina, izdržljivost, snalažljivost, moralna čvrstina“ (prema Krel 2005, 37-38). Zbog njihove vrsnoće potrebno je predstaviti obje definicije igre Jana Huizinge. Dulju: „Možemo (...) igru (...) nazvati slobodnim djelovanjem za koje osjećamo da 'nije tako zamišljeno' i da je izvan običnog života te da i usprkos tomu može igrača potpuno zaokupiti, uz koje nije vezan nikakav materijalni probitak a niti se njime stječe ikakva korist, koje protječe u vlastitom i određenom vremenu i prostoru, koje se odvija po određenim pravilima i oživotvoruje društvene veze, a ono samo rado se obavlja tajnom ili se preoblačenjem izdvaja od običnog svijeta kao nešto zasebno“ (prema Krel 2005, 38-39). Te kraću, prema kojoj se igra shvaća kao „dobrovoljna radnja ili djelatnost koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim ali beziznimno 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'“ (prema Krel 2005, 39). Neizostavan je u tumačenjima igara Caillois, koji razlikuje dva načina igre: *paidia* i *ludus* (usp. Krel 2005, 43). *Paidia* označava osnovnu ljudsku potrebu za jur-njavom i galamom, u kojoj je prvi izvor igre, zasnovan na principu rasonode, improvizacije i fantazije. *Paidia* je tako i prvobitna sloboda, potreba za odmorom, razbibriga i fantazija. Ako se ne zadovolji može

pokrenuti destrukciju. Osim *padie* pokretački impuls igranja jest *ludus*. Označava intimno zadovoljstvo po savladavanju neke namjerno stvorene teškoće. Vođen je pravilima i konvencijama, okvirom za rješavanje zadataka sudionika, za koje oni trebaju još i strpljenje, domišljatost i vještinu. „Prema tome, *ludus* je pokretački impuls igre, u kome dominira duh organizovanog ponašanja, a čijim se delovanjem oplemenjuje *padia*“ (Krel 2005, 43-44). Osim što je ponudio klasifikaciju igara, Caillois je istaknuo i glavne osobine igara: 1. Igra je slobodna aktivnost na koju se ne može primorati bez da se izgubi njezina vesela i privlačna priroda, 2. ona je izdvojena aktivnost s precizno utvrđenim vremenskim i prostornim granicama, 3. neizvjesna je jer se njezin tijek i rezultat ne mogu unaprijed predvidjeti, 4. neproduktivna je jer ne stvara materijalna dobra, 5. propisana je, tj. regulirana odredbama koje za vrijeme njezinog trajanja otklanjaju važeće zakone i običaje i uvode svoje novo i jedino važeće zakonodavno ustrojstvo te je 6. fiktivna jer njezini sudionici i promatrači znaju da ona predstavlja nestvarnost ili drugorazrednu stvarnost u odnosu na svakodnevni život kao prvu i dominantnu stvarnost (usp. Krel 2005, 45). Krelov pregled i analizu teorija i teoretičara igre prikladno je završiti idejama Briana Suttona Smitha, jednog od najznačajnijih istraživača igre u 20. st., u toj mjeri da je, iako nije antropolog, autor predgovora za prvo djelo naslovljeno Antropologija sporta, autora Kendala Blancharda. On određuje igru kao „primitivno i paradoksalno opštenje, shematizovano izražavanje i kao niz neuravnoteženih bipolarnih stanja s posebnim pravilima, sekvencama i klimaksima“ (prema Krel 2005, 50). Za Suttona Smitha pet je temeljnih odrednica igre: 1. igra je primitivni oblik opštenja, društveni čin koji pričinjava zadovoljstvo učesnicima, 2. igra predstavlja primitivni oblik izražavanja: ima svoje zakone, izvodi se standardizirano, 3. igra je paradoksalna jer sjedinjuje suprotnosti, npr. u isto vrijeme i jest i nije sukob, sudionici su i igrači i npr. djeca, a skriva motive i težnje sudionika koji se u svakodnevnim životima ne iskazuju, 4. ona stvara sukcesiju bipolarnih neuravnoteženih struktura koje se tokom igre uravnotežuju jer se u njoj i dobija i gubi, i osvaja i prepušta, a i daje ambivalentan odnos života i igre te ima 5. osnovu u primitivnom obliku simbolizovanja motivacije zbog čega lakše od npr. umetnosti dopire do recipijenata (usp. Krel 2005, 51-52). S obzirom na naslov rada i glavnu temu vrijedi prenijeti i sljedeća razmišljanja Sutton Smitha o igri: ona je aluzija života i ne podržava ga, ona se sve više udaljava od originala na koji se odnosi i zato igrivni signali tijekom odigravanja sve više postaju tajanstvenima, a njezina ekspresija se kreće od sfere javnog do sfere tajnog. Velika je greška gledati ju kao imitaciju života (usp. Krel 2005, 51). Aleksandar Krel je svojim sustav-



nim i sveobuhvatnim predstavljanjem, tumačenjem i analizom koncipiranja igara omogućio nove pokušaje davanja odgovora na pitanje zašto se ljudi igraju, ali posredno i da bolje shvatimo i novije definicije igre, poput one poznate Thomasa Malabya o tome da je igra „poluograničena i društveno legitimna domena oblikovane kontingencije koja generira interpretabilne ishode“ (Malaby 2007, 96).

## Zašto se ljudi igraju?

Kako smo vidjeli u prethodnom pregledu zasnovanom na Krelovom (2005) radu pokušaj davanja odgovora na pitanje zašto se ljudi igraju uglavnom se kretao u dva različita smjera, onome koji je naglašavao biološku podlogu i razloge za igru te onome koji je naglašavao društvenu i kulturnu podlogu svih igara i njezinih izvora. Ne samo zbog humanističke podloge autora ovoga rada, već i zbog jednostavne činjenice da nam fenomen igara u svim vidovima njegovog očitovanja nije objašnjiv iz biološke perspektive, tumačenje će se pokušati dati spoznajama društvenih i humanističkih znanosti. Pri tome, biološka podloga za ljudsku igru, odnosno predispozicija koju biološke osnove čovjeka njemu daju za igru, uopće nije sporna, kao niti kemijski procesi i tjelesne reakcije koji utječu na čovjeka tijekom igranja, poput lučenja hormona, načina procesuiranja kisika ili rada neurološkog sustava. Sasvim je sigurno da se bez ovih bioloških procesa ljudi nebi igrali, no dio se njih aktivira i kroz druge igri nekim značajkama usporedive aktivnosti, kao što su spolni odnos ili lov, pa nam ne nude završni odgovor na pitanje zašto igra postoji, a posebice zašto baš određena igra. Taj je odgovor nužno rezultat čovjekova promišljanja, kreativnosti, inovacije i krije se u čovjeku kao društvenom i kulturnom biću, no s neospornom biološkom osnovom.

Nakon što smo se odlučili za društveni i kulturni pokušaj objašnjenja zašto se ljudi igraju pokušajmo kroz dodatnu analizu razmotriti dosad dominantna objašnjenja, polazeći od zanimljivih uvida koje daje Hamari (2017) u recentnom i vrlo cijenjenom radu. Njegova dubinska analiza reprezentativne literature na temu igre pokazala je da se prvim razlogom za igru smatra užitek (enjoyment), drugi plima (flow) i treći percipirana zaigranost (playfulness). Užitek se shvaća kao percepcija igrača o tome koliko mu je neka igra ugodna, zabavna i šaljiva (Hamari 2017, 130). Plima ili tok kao mentalno stanje u kojemu je osoba potpuno uronjena, duboko koncentrirana i istinski uživa dok obavlja odre-

đenu aktivnost (Hamari 2017, 130). Percipirana zaigranost je određena kao percepcija o tome koliko je netko fokusiran, znatiželjan i koliko mu je ugodno ili zanimljivo kad je u interakciji s igrom (Hamari 2017, 130). Ukratko, i njegovo, kao i mnoga druga istraživanja, pokazuje veliko hedonističko uporište u razlozima zbog kojih se ljudi igraju. Igra je, možemo zaključiti, za većinu istraživača viđena kao užitak, i kao takav motivator da ju se prakticira, važna jer daje pozitivnost i radost našem životu.

Jedno od vrlo bitnih pitanja koja otvara Aleksandar Krel u svojoj knjizi o igrama (Krel 2005) i na koje ćemo se još vratiti u sljedećem poglavlju jest odnos svijeta igre i „stvarnog“ svijeta, odnos apstrakcije i realnosti, koje je vrlo povezano s mentalnim procesima povezanima uz igranje. U većini definicija, ponajviše nastalim od pedagoga i psihologa, naglašava se učinkovit, pa najčešće i zbog toga shvaćen racionalan pristup. U igri se tako „sukobljavaju suprotni interesi (...) [pa] igrači biraju svoju strategiju (...) [a] veličina koja karakteriše ishod igre i koju igrači teže da, zavisno od svojih ciljeva, minimiraju odnosno, maksimiraju, zove se cena igre“ (prema Krel 2005, 17-18). Kako je i pedagozima i psiholozima oblikovanje čovjeka i društva u skladu s unaprijed određenim ciljevima jedno od prioriteta aplikacije discipline shvatljivo nam je insistiranje na, čak i u igri, čovjeku kao racionalnom i učinkovitom akteru koji želi maksimizirati svoju aktivnost. I to u tolikoj mjeri da se ova veličina, pa i sam ovaj termin pokazuje težnju za kvantifikacijom, koja karakterizira ishod igre naziva pravim ekonomskim terminom: cijena igre. Naravno, u ovako postavljenom racionalnom pogledu previše mjesta za isticanje iracionalnosti i užitka nije bilo, iako su isti čak i kronološki prethodeće biološke teorije igre morale uzeti u razmatranje, jer ga u drukčijoj vrsti znanstvenoga promatranja jednostavno nisu mogle propustiti vidjeti. Primjerice, u određenju Karla Grosa „igra predstavlja osnovni instrument koji omogućava ponavljanje i uvežbavanje određenih instinkata, neophodnih za održanje jedinke i njene vrste. (...) Igrom se izoštrava inteligencija, dok u isto vreme, njeni učesnici ispoljavaju užitak“ (prema Krel 2005, 19). I dok kasnije Bojtendajk u kritici Grosa nije propustio krizirati njegovo viđenje igre kao nagonske aktivnosti, propustio je naglasiti veliko zadovoljstvo koje igrači doživljavaju pokretima, vjerojatno jer je imalo uporište upravo u spomenutim porivima (usp. Krel 2005, 22).

I u sljedećim teorijama koje predstavlja Krel – psihoanalitičkima – vidljiv je naglasak na racionalnim uporištima, rijetko u analizama kritiziranim, iako bi se to očekivalo uz teorije koje daju toliko značenje nesvjesnom i iracionalnom. Moramo ih se ovdje dotaknuti jer spominju maštu i fantaziju, iako u prilično negativnom pogledu, jer prema njima

igre služe tek za „zadovoljavanja potisnutih i skrivenih emocija, strahova i fantazija (...) [i nisu] ništa drugo do način razrešavanja konflikata“ (Krel 2005, 24). Da racionalnost snažno ističu kognitivne teorije igre potpuno je razumljivo, jer kognicija i počiva na strukturiranim, logičkim i racionalnim procesima, ili su barem takvi naši pogledi na mentalne procese. Igru kognitivne teorije promatraju kao „saznajnu delatnost“ (Krel 2005, 24) s velikim značenjem za razvoj simboličkih sistema. Iako je za njih ovaj razvoj simboličkih sistema manje važan od spoznajnih procesa, nama će ova sposobnost stvaranja apstraktnih simboličkih sustava postati važna za pokušaj shvaćanja važnosti igre iz nje same, a ne kao aktivnosti kojom se ostvaruje neka druga, obično racionalna ili progresivna, funkcija. Igru kao važnog pokretača slobodne upotrebe mentalnih slika i obrazovanja simbola, pa tako i mišljenja, a usudili bismo se reći upravo tim načinom i imaginacije, istaknuo je i Piaget (usp. Krel 2005, 25). Upravo je ovu dimenziju igre oslobođenu ikakve funkcije istaknuo i Kant: „igra je svrhovitost bez svrhe, radnja koja je prijatna sama po sebi i koja bi stoga htela večno da traje“ (prema Krel 2005, 32). Za njega je, kao i za Schillera, igra primarno vezana uz estetiku a ne funkcionalnost i to toliko da se za Schillera „puna sloboda dostiže samo u igri koja je s one strane ozbiljnog (...) i (...) predstavlja zadovoljstvo lišeno spoljne prinude. (...) Tek u igri čovek ispoljava svoju ljudskost, jer on se igra samo onda kada je u pravom značenju reći čovek“ (prema Krel 2005, 33). Treba istaknuti: za Schillera je čovjek u pravom smislu čovjek tek kad se igra, kad je slobodan, oslobođen prisile, kad je u igri s one strane ozbiljnog, dakle racionalnog i realnog. Na isti način igru promatra, kako smo već vidjeli, i Eugen Fink. Igra je jedan od osnovnih fenomena ljudskog postojanja u kojemu se, između ostalog, užitak ispoljava kao ushićenje nad imaginarnom sferom igre; koriste predmeti koji dobivaju drugačije simboličko značenje i realnost; oblikuju uloge koje omogućuju nove načine postojanja u drukčijoj realnosti te se tako stvara poseban svijet igre sa vlastitim prostorom i vremenom. Taj je svijet i napolju i unutra, ali u svojoj osnovi imaginaran, u mislima, predstavama i fantazijama igrača (usp. Krel 2005, 34-36). Ovu stvarnosti nadilažeću, transcendentnu, dimenziju ističe i Huizinga. Za njega „osnovna odlika igre leži u sposobnosti da „općini“ i „omami“ svoje učesnike (...) Igra je slobodan čin, koji se ne nalazi u službi zadovoljenja elementarnih čovekovih potreba. Prema tome, ona nije materijalna već, duhovna kategorija, koja je u ljudskoj svesti suprotstavljena zbilji“ (prema Krel 2005, 37-38). Štoviše, prema Huizingi „možemo (...) igru (...) nazvati slobodnim djelovanjem za koje osjećamo da 'nije tako zamišljeno' i da je izvan običnog života (...) te da (...) [se] ono samo rado (...) obavlja tajnom ili se preoblačenjem

izdvaja od običnog svijeta kao nešto zasebno, [odnosno] (...) prati je osjećaj napetosti i radosti te svijest da je ona 'nešto drugo', nego 'obični život' (prema Krel 2005, 38-39). Da je igra vezana uz oslobađanje strukturiranog ponašanja i okvira racionalnog smatra i Caillois kroz svoj koncept *padia* (usp. Krel 2005, 43), koji označava osnovnu ljudsku potrebu za jurnjavom i galamom, kao prvim izvorom igre, a zasnovan je na principu rasonode, improvizacije i fantazije. *Padia* je tako i prvobitna sloboda, potreba za odmorom, razbibriga i fantazija. Posebno je važno istaknuti sljedeću osobinu igara u klasifikacije Cailloisa: igra je fiktivna jer njezini sudionici i promatrači znaju da ona predstavlja nestvarnost ili drugorazrednu stvarnost u odnosu na svakodnevni život kao prvu i dominantnu stvarnost (usp. Krel 2005, 45). Iako u osnovi svojega pokušaja racionalno, tumačenje igre Suttona Smitha također nije moglo propustiti naglasiti značajke s druge strane racionalnoga, primjerice kroz sljedeće odrednice: igra je paradoksalna jer sjedinjuje suprotnosti, skriva motive i težnje sudionika koji se u svakodnevnim životima ne iskazuju, stvara sukcesiju bipolarnih neuravnoteženih struktura koje se tokom igre uravnotežuju jer se u njoj i dobija i gubi, daje ambivalentan odnos života i igre te ima osnovu u primitivnom obliku simbolizovanja motivacije zbog čega lakše od umetnosti dopire do recipijenata (usp. Krel 2005, 51-52). I opet vrijedi istaknuti da je za Sutton Smitha igra aluzija života i da ga zato ne podržava, štoviše, ona se sve više udaljava od originala i zato signali koji se odašilju tijekom odigravanja sve više postaju tajanstvenima, a njezina ekspresija se kreće od sfere javnog do sfere tajnog. Svi koji su je promatrali kao imitaciju života su za Suttona Smitha u zabludi (usp. Krel 2005, 51).

## Konceptualno (ne)jednačenje igre i života i transcendencija

Iako nam se i u pogledu igre kao i u pogledu tolikih drugih koncepata može činiti da je sve bitno već rečeno, određeno i konstruirano, a potom u zadnjim desetljećima i dekonstruirano, glavni prostor doprinosa znanosti autor ovoga rada posvećenog antropologu Aleksandru Krelu vidi u razvoju shvaćanja igre kao pokretača transcendentalnog iskustva tijekom igranja, uz koje igra postaje katalizator doživljaja ekstatičkog iskustva i drukčije stvarnosti pa posljedično i inspirator te motivator ljudskih života i njihova osmišljavanja. Naravno, ovomu se objašnjenju neće, a niti smije pristupati kao jedinom mogućem. Razloga za igru i tumačenja igre ima najmanje koliko i ljudi koji se igraju, a jedna je od najvažnijih značajki i ljudi i igara heterogenost. Najpotpunije se tumačenje igre vjerojatno može dobiti u, uz svaki pojedinačni slučaj vezanom, jedinstvenom spoju različitih razloga za igru, pa netko može voljeti bejzbol jer mu se tijekom njegova igranja luči najviše npr. dopamina, jer je to glavni sport socijalizacije u njegovoj lokalnoj zajednici, jer je baš to sport vezan uz osobni i obiteljski identitet, a uz to se još i sjajno igrana uloga bacača pokazuje dobrim nadomjestkom za nedovoljno razvijenu profesionalnu karijeru. Konačan i univerzalni odgovor na to što je igra i zašto se ljudi igraju teško je moguć i u ovom se radu neće pokušati dati već će se nastojati istaknuti koliko je transcendentalno iskustvo bitno za to što se igramo.

Ovo zaključno razmatranje možemo započeti već istaknutim različitostima u pojavnostima igre i svakodnevice, pri kojima je obični, svakodnevni svijet realni svijet, a svijet igre je drukčiji, poseban, izdvojen, stvarnosti nadilazeći svijet (Fink). Onaj prvi zbog uobičajenosti ne izaziva posebne emocije i inspiraciju, ali ovaj drugi, s potpunim i intenzivnim angažmanom izvor je ugone i snažnih emocija. On igrom opčinjava i omamljuje čovjeka, povećava tajnovitost i napetost te osjećaj da je ovaj svijet nešto drugo (Huizinga). I dok u svakod-

nevnom svijetu često nešto radimo jer moramo (Blanchard), u svijetu igre radimo ono što želimo, ne poradi nekoga vanjskog interesa ili cilja već poradi aktivnosti same (Kant). Igra ima razlog postojanja u sebi samoj i to toliko da ako u se u njoj pojavi izvanjska svrha ona prestaje biti igrom (Caillois). Sve ove karakteristike uzrokuju da želimo da igra nikad ne prestane i da traje vječno (Kant). Osim što nam igranje mijenja percepciju vremena mijenja nam i percepciju prostora pa se igra izvodi u vlastitom prostoru i vremenu. Igranje, naposljetku, čini nejasnima granice stvarnog i nestvarnog, realnog i nadrealnog svijeta, jer je igrač svjestan da se igra, ali i da ovaj zaigrani svijet stvara unutar realnog svijeta, pa je istodobno i napolju i unutra, s ipak glavnom značajkom da je svijet igre imaginaran, u mislima, predstavama i fantazijama igrača (Caillois). Neosporno je važan razlog za ljudsko igranje uгода koju ono daje, osjećaj užitka, plime i zaigranosti, uz povezane zabavnost, šaljivost, potpunu uživiljenost i obuzetost pa ne čudi da se stalno traži ponavljanje igre, da je kao izvor radosti i pozitivnosti ona važno sredstvo ljudske motivacije (Hamari). Igra je također usmjerena na sebe, autocentrična, jer stvara drugu stvarnost, no još je možda za nas i važnije da stvara druge nas. Kako su neki već istaknuli tek kroz nju je čovjek – čovjek i u pravom smislu to i postaje (Fink).

U ovom stvaranju i realizaciji sebe kroz igru je možda i najvažniji razlog njezine privlačnosti za nas. Dok svjestan rad na sebi uključuje napor, i nekad je nenadomjestiv, u igri radimo na sebi nesvjesni, obuzeti angažmanom do te mjere da zaboravljamo ne samo prostor i vrijeme već i da se igramo. Lako u njoj ulazimo u stanje svijesti gdje smo jedno s igrom i igramo ju savršeno a bez napora i refleksije, kao da je samo još jedan od naših udova koji kroz igranje sam zna što treba raditi. No u toj samokontroli bez kontrole, samosvijesti o vlastitim potencijalima i moći uslijed sinkretizma tijela i uma te u konačnosti spoznaji i realizaciji samoga sebe središte je mjesto samostvaranja putem igre. Ako egzistencija jest „stvaranje sebe u situaciji“ (Fackenheim 1961, 37) igranje je instant situacija u kojoj se to odvija, koja zbog gustoće društvenoga i kulturnog sadržaja te intenziteta biološkog angažmana cijeli proces znatno ubrzava. Igra uz to, zbog nemogućnosti ičije potpune kontrole svih mogućih igračkih situacija, jest otvorena, neizvjesna te napeta. U njoj se čovjek kao igrač i igrač kao čovjek moraju neprestano stvarati, upoznavati u slabostima, prednostima, euforičnosti i njezinoj kontroli, ali i u devastaciji gubitaka te ponovnim usponima i uspjesima nakon njih. Čovjek u igri kao i u životu nije fiksirano biće i uvijek se iznova mora sam stvoriti. I to čini upravo igranjem. Društvo ili kultura pa i realnost ga mogu pokušati determinirati, ali u životu a posebno igri u tome ne moraju uspjeti. Čovjek se u

njoj, ulazeći u jedno stanje slično transu, transcendirira i može slobodno samokreirati. Kako je to Sartre lijepo rekao o ljudskoj realnosti „za sebe“. Ona „nije iscrpljena ikojom od svojih determinacija. Ona je ono što nije i jest ono što nije“ (Sartre 1992, 112). Igra je, možemo reći, prostor gotovo potpune slobode, mjesto miješanja prostora i vremena, racionalnog i emocionalnog, strukturiranog i kreativnog, istovremeno i transcendentalna i zbiljskija od stvarnosti. Nije zato neobično da se propituje njezin odnos spram života, ultimativne kategorije za čovjeka. Isprva negativno, kao nekakva sublimacija, aluzija ili ogledalo života, a potom sve više kao njegov inspirativni i središnji dio. U ovom se radu zalažemo za njezino veće promatranje kao izvora smisla života kroz transcendenciju u različitim njezinim značenjima: 1. kao stanje transa u kojemu nadilazimo stvarnost no istovremeno smo je potpuno svjesni i njezinim razotkrivanjem stječemo mogućnost da u njoj bolje djelujemo te 2. kao refleksivno stanje propitivanja sebe samoga o činjeničnosti vlastite egzistencije i svemu što ona donosi. Osobni potencijal da se ima stav o sebi samome, „činjenicama“ o sebi i vlastitom životu, da se one propituju, izazovu te teorijski i praktično promijene je ono što egzistencijalistički filozofi zovu transcendencijom (usp. Sartre 1992). Kroz oba značenja transcendencije čovjek otkriva svijet i sebe na nov način, ali iznad svega i stječe novi potencijal da sebi i svijetu da novo značenje, da iznova stvara i sebe i svijet, i to upravo kroz sam proces ovoga stvaranja, s nikad potpuno predvidivim rezultatom i otvorenim mnogim mogućnostima. No upravo kroz ovu stvaralačku aktivnost čovjek je to što je i otkriva se sam sebi. Naravno, sloboda za stvaranje i pri stvaranju je ovdje jedna od središnjih kategorija, pa treba istaknuti da ju Kant (2011) u razmatranjima o izvoru vrijednosti vidi kao izbor i transcendenciju. Sartre (1992) pak kao transcendenciju vidi mogućnost da uvijek propitujem činjeničnost u koju me život determinira te sam sebe definiram postajući tako bićem za sebe. Upravo u ovoj mogućnosti i potencijalu je mjesto očitovanja naše slobode, uz transcendenciju vrlo povezane kategorije. Tek uz slobodu i transcendenciju mi možemo biti ljudi u pravom smislu ili kako Taylor ističe biti autentični: „izvorna i neiskrivljena ideja autentičnosti sadrži važne elemente vlastite transcendencije“ (Taylor 1991, 15). Zaključno, ovaj rad želi afirmirati ideju o transcendenciji kao bitnom fenomenu igre i stanju u koje čovjek ulazi igranjem. Ovo je transcendentno iskustvo pak važno mjesto stvaranja vlastitoga ja i u širem smislu čovjeka čovjekom. Da je transcendencija sebe važno mjesto stvaranja značenja i davanja smisla vlastitim životima, važna točka u vlastitom psihološkom i duhovnom razvoju te postizanju zrelosti vlastite ličnosti već nam je dulje i na različite načine poznato (usp. Frankl (1966), Maslow (1969), Wade (1996), Wilber



(2000)). Kako transcendenciju možemo shvatiti kao svaku instancu u kojoj se osjetimo povezani s nečim većim od nas ili onime što je izvan svakodnevnog iskustva sebe možemo prihvatiti da igra jest bitno mjesto njezina očitovanja, ali i da je ovo iskustvo jedan od važnih razloga za to što se igramo i što igru uspoređujemo sa životom. Pa i da u svakodnevnim životnim situacijama i interakcijama razlikujemo „igrače“, koji od života traže nešto više, propituju granice i kategorije, neumorno izmišljaju i stvaraju, nekad paradoksalnosti i apsurdnosti napora usprkos, od „ne-igrača“, koji su zbog različitih razloga prihvatili stanja i situacije koje im je život biološkim, društvenim ili kulturnim determinantama dao. Aleksandar Krel bio je vrlo angažirani predstavnik prve kategorije koji je igričnost kao rijetko tko znao emanirati i sve nas koji smo ga dobro poznavali potaknuti da nastavimo dalje s igrom, bilo onom na terenu, bilo u vlastitim životima. Velika je čast bila poznavati ga, sudjelovati s njime u radu na stvaranju kolegija, projekata i radova, ali još i više biti njegovim suigračem u timu koji je pomno selektirao.