

## Igre na sreću i kockanje u poljskoj logorskoj prozi

*Život zdravih stalna je hazardna igra između čovjeka i opasnosti.*

*Život bolesnih je – igra između čovjeka i smrti.*

S. Szmaglewska, *Dim nad logorom Birkenau*

Koncentracijski logori kao povijesni fenomen svoj su možda najpotpuniji odraz našli u književnosti, posebno poljskoj i ruskoj, gdje cijeli niz svjedočanstava bivših zatvorenika te nekolicina djela inspiriranih logorskom stvarnošću funkcioniraju kao zasebni žanr. Većina je poljskih teoretičara sklona raščlanjivanju pojma logorske književnosti<sup>1</sup> na dvije podvrste: književnost sovjetskih logora (*literatura łagrowa*) i onu nacističkih (*literatura łagrowa*), iako postoje pokušaji njihovog objedinjavanja u jedan jedinstven pojam (*literatura obozowa*) pa ću i ja ovdje koristiti općeniti pojam „logorska književnost“.

Ističući razlike između nacističkoga i sovjetskoga logorskog sustava, Małgorzata Całka tvrdi da njihovo objedinjavanje u jedan pojam logorske književnosti nije primjereno; smatra ih usporedivima, ali ne identičnima. Sličnog je stava i Dariusz Kulesza (2017), koji drži da su razlike tako velike da je teško očekivati pojavu njihove sinteze. S druge pak strane, Arkadiusz Morawiec (2017) njihovo odvajanje smatra negiranjem stvarnosti, ističući prije svega razmjenu iskustava među sustavima. Jedan od prvih pokušaja sintetskog pogleda na poljsku logorsku književnost predstavljaju materijali konferencije posvećene martirologiji Drugoga svjetskog rata u književnosti, održane 1990. godine u logoru Majdanek (Święch, 1990). Natuknica Lidije Burske u *Rječniku poljske književnosti XX. stoljeća* (Burska, 1996) također se nerijetko ističe kao najsmjeliji pokušaj spomenute sinteze, pa sam se i sam oslonio na nju.

Među osobinama logorske književnosti koje navodi Burska u kontekstu teme ovog rada posebnu težinu imaju: želja autora za redukcijom fiktivnih i poetskih fragmenata, revizija temeljnih moralnih i egzistencijalnih pojmova te predstavljanje logora kao odvojenog sustava vrijednosti. Prva osobina posljedica je glavnog imperativa logorske književnosti: prenošenja istine o logorima. Zbog toga je većina djela

<sup>1</sup> U hrvatskoj se književnoj tradiciji uglavnom susrećemo s pojmom logorska proza.

logorske književnosti smještena na pograničju dokumentarizma i artizma. Burska također vrši klasifikaciju logorske književnosti ističući četiri skupine djela.

U najplodnijoj fazi logorske književnosti nastaju svjedočanstva s izraženom moralnom pozicijom. To su djela s jasnom, crno-bijelom karakterizacijom žrtava i tlačitelja, prožeta tonom osude prema potonjima. Neka od njih čak crpe inspiraciju iz devetnaestostoljetne poljske martirološke književnosti. Budući da je navedena skupina djela više usredotočena na moralni aspekt logorske stvarnosti, nisam je uzeo u obzir prilikom analize.

Druga i treća skupina koje navodi Burska pokazale su se prikladnijima. To su djela koja dublje zalaze u logorsku svakodnevicu. Njihov jezik nije nakićen, nego je usredotočen na opisivanje konkretnih pojava, diskretan i bez patosa. Razlika koju Burska vidi među tim skupinama je u poziciji koju zauzima autor.

Drugu skupinu, u koju spadaju ovdje citirana svjedočanstva *Knjiga o Kolimi* (*Książka o Kołymie*, 1949) Anatola Krakowieckog, *Moje stoljeće* (*Mój wiek*, 1977) Aleksandra Wata, *Vrag u raj* (*Diabeł w raju*, 1951) Tadeusza Wittlina, *Drugi svijet* (*Inny świat*, 1951) Gustawa Herlinga-Grudzińskiego i *Dim nad logorom Birkenau* (*Dymy nad Birkenau*, 1945) Seweryne Szmaglewske, čine djela čiji autori naglašavaju konačnu pobjedu ljudskih vrijednosti nad nasiljem i patnjom.

Treću skupinu ovdje predstavljaju djela Tadeusza Borowskog *Rastanak s Marijom* (*Pożegnanie z Marią*, 1948), *Pet godina logora* (*Pięć lat kacetu*, 1958) Stanisława Grzesiuka i *Misli iz krematorijske čekaonice* (*Refleksje z poczekalni do gazu*, 1968) Adolfa Gawalewicza. Njihova svjedočanstva nisu prožeta trijumfom moralnih vrijednosti, već zatvorenika pokazuju kao biće kojim dominiraju fiziološke potrebe, glad i želja za preživljavanjem. Moralne vrijednosti se u takvoj stvarnosti gube, a u nekim djelima, osobito u Borowskog, gubi se granica između morala žrtve i tlačitelja. Jezik navedenih svjedočanstava u još je većoj mjeri lišen emocija – sve strahote logora doživljavaju se i prepričavaju kao nešto uobičajeno.

Četvrtu pak skupinu djela, koju također nisam uzeo u obzir, čine djela koja navedenoj tematici pristupaju kroz prizmu satire ili apsurdna.

## Novi pogled na logorsku književnost

Poljska logorska književnost obuhvaća uistinu širok spektar svjedočanstava. Predstavlja nam sudbine preživjelih zatvorenika i zatvorenica, uznika sovjetskih i nacističkih logora, intelektualaca, vojnika, umjetnika i fizičkih radnika, uvjerenih komunisti i onih koji su komunizam prezirali, kasnijih emigranata i onih koji su se nakon svojih patnji odlučili vratiti kući, u Poljsku. Upravo pojedinačna svjedočanstva važna su za popunjavanje kognitivnih praznina i nadvladavanje stereotipne slike o stvarnosti, ističe Przemysław Grzybowski. On se u knjizi *Smijeh života i smrti* (*The Laughter*

of *Life and Death*, 2002) posvetio proučavanju smijeha – fenomena koji se inače ne povezuje s logorskom stvarnošću. Kako sam ističe, naišao je pritom i na odobravanje bivših zatvorenika, koji su dugo u sebi držali takve uspomene, ali i na prijekor. Logorska se književnost još uvijek nastoji ograničiti na martirologiju poljskog naroda zbog čega se čak i danas sputava sagledavanje tog fenomena iz novih perspektiva. Grzybowski pretpostavlja da je razlog tome mogućnost da se stavljanjem fenomena kao što je humor u kontekst logora naruši ozbiljnost logorskog mučeništva i iskrivi tradicionalna slika logora kao tvornice smrti. Tome treba dodati i teško razumijevanje ljudskog ponašanja u ekstremnim situacijama te na prvi pogled marginalnu važnost fenomena kao što je smijeh u odnosu na one tradicionalno zastupljene u istraživanju logorske književnosti. O strahu od zamućenja slike logorske patnje tijekom rasprave o smijehu i drugim načinima nošenja s logorskom stvarnošću, pišu autori monografije *Nepoznati Oświęcim (Oświęcim nieznanany, 1981)*. Oni su se usredotočili na fenomene ovisnosti, humora, kulturnog života i snova u svjedočanstvima bivših zatvorenika logora Oświęcim-Brzezinka (Auschwitz-Birkenau), suočivši se prilikom provedbe svog istraživanja sa sličnim reakcijama kao i Grzybowski, na što su reagirali stavom da opisivanje tih fenomena može samo nadopuniti našu sliku o logoru, osobito danas kad logori nisu dio nedavne prošlosti.

Upravo su navedene primjedbe bile glavne niti vodilje ovog rada, čiji je cilj rasvijetliti i proanalizirati još jedan zapostavljeni fenomen logorske stvarnosti: igre na sreću i kockanje. Igra, a u širem smislu i razbibriga, zabava i njima svojstven smijeh bili su dio te stvarnosti i stoga ih ne treba zanemariti.

Osvrćući se na trenutno stanje istraživanja logorske književnosti u Poljskoj, Całka (2001) ističe kako još uvijek postoji cijeli niz područja kojima se nitko nije sustavno bavio: od uloge logorske književnosti u formiranju društvene svijesti Poljaka i drugih naroda, preko apologetske struje unutar logorske književnosti, do njezinog značaja za nove generacije čitatelja. Całka također postavlja pitanje može li se ta tema obraniti pred padajućim interesom bez karakterističnog tona borbe protiv totalitarizma. Naime, kontekst situacije u kojoj su logori nastali polako se gubi: „Logori više nisu u modi“, piše Całka (150). Ipak, ona u takvoj situaciji vidi novi potencijal za logorsku književnost. Prvi put se, naime, pruža mogućnost sagledati taj fenomen bez utega političkih konotacija. Vremenski odmak pruža nam mogućnost obraditi i neke „nekanonske“ aspekte logorske književnosti. Jedan od njih svakako je i aspekt igre.

Dokaz da se tema logora mijenja i da je stisak martiroloških i ideoloških konotacija popustio su i brojna umjetnička djela u kojima je logor prikazan na neuobičajen, ponekad i šokantan način. Najpoznatiji primjer filma s inovativnim prikazom logorske stvarnosti svakako je *Život je lijep (La vita è bella, 1997)* redatelja Roberta Benignija, u kojem je upravo motiv igre u središtu pozornosti. Igra se pojavljuje i u filmu redatelja Marka Hermana *Dječak u prugastoj pidžami (The Boy in the Striped*

*Pyjamas*, 2008), snimljenom po istoimenom romanu Johna Boynea. Velike rasprave vodile su se pak oko nedovršenog filma *Dan kada je klaun zaplakao* (*The Day the Clown Cried*, 1972) redatelja Jerryja Lewisa, američkog komičara. Možda je film o klaunu koji je uveseljavao židovsku djecu koja su odlazila u smrt ipak bio preradikalan za svoje vrijeme.<sup>2</sup> Još jedan primjer nekonvencionalnog umjetničkog djela s logorskom tematikom koje je izazvalo buru reakcija instalacija je poljskog umjetnika Zbigniewa Libere *Lego. Koncentracijski logor* (*Lego. Obóz koncentracyjny*, 1996). Koristeći se originalnim Lego kockama, Libera je sastavio tri seta za slaganje od kojih svaki predstavlja neki dio logora. Katarzyna Bojarska (2004) piše kako je u središtu Liberine instalacije masovna kultura koja zloupotrebljava zločin koncentracijskih logora. Liberu su, bez obzira na to, optuživali za ismijavanje Holokausta i nedostatak poštovanja prema žrtvama. Navedenom nizu mogli bismo dodati primjere suvremenih muzeja posvećenih koncentracijskim logorima. Bojarska u njima također pronalazi element igre. U Židovskom muzeju u Berlinu posjetitelja se tako potiče da stupi u interakciju s eksponatima. Nudi mu se, između ostalog, da prođe kroz stočni vagon kojim su zatvorenici dovoženi u logor. Na sličnom je principu formiran i Muzej Drugoga svjetskog rata u Gdańsku.

Jasno je, dakle, da vrijedi rasvijetliti fenomen igara na sreću i kockanja u logorima. Logorska književnost više nego ikad treba nove, svježije poglede na materiju koji će u konačnici baciti novo svjetlo na svakodnevni život i patnju zatvorenika. Današnje je vrijeme, ističe Grzybowski (2002), tranzicijski period u kojem umiru posljednji svjedoci logora, a mlada generacija sve je manje zainteresirana za taj fenomen. Zbog toga postoji opasnost od iskrivljavanja, trivijalizacije i podcjenjivanja koncentracijskih i drugih logora. Danas se često odavanje počasti žrtvama logora svodi na upijanje statističkih podataka i posjećivanje komemorativnih muzeja. Takav odnos prema tragediji, ističe Adolf Gawalewicz (2000), ne izaziva pravu emociju kod novih generacija: potrebno je ispričati individualne priče iz kojih izvire prava drama te stvarnosti.

## Igra kao predmet proučavanja

Iako je fenomen igre do danas potaknuo nemali broj istraživanja u kojima su objedinjene perspektive različitih znanosti, još uvijek ne postoji jedan skup osobina i jedna definicija koja bi zadovoljila sve znanstvenike i uklopila se u sve kontekste. Katie Salen i Eric Zimmerman ističu kako „ne postoji integrirani set konceptualnih alata za promišljanje igara“ (2004: 17).

Prvi znanstvenik koji je pokušao sveobuhvatno i sustavno sagledati igru bio je nizozemski povjesničar kulture Johan Huizinga. On je istaknuo kako je prvotna osobina igre usidrena u estetičkome. Iz te rečenice odmah se može zaključiti u kojem smje-

<sup>2</sup> Za više primjera sličnih filmova i serija vidi: Grzybowski 2002: 234.

ru je proveo istraživanje. Njemu je igra, kako ističe u uvodu, temelj i činilac kulture, a njezine tragove vidi u gotovo svim ljudskim djelatnostima koje su na ovaj ili onaj način povezane s kulturom. Takva se koncepcija ponekad naziva i panludizmom, iako je i sam autor naglasio kako ne smatra da je „sve igra“. Ukratko, Huizinga tragove igre vidi u mitu, kultu, obredu, natjecanju, ratu, poeziji, glazbi, drami, te opisujući njezine osobine, dolazi do definicije koja glasi:

Igra je dobrovoljna radnja ili djelatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim ali i 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“. (Huizinga 1992: 31)

Jedan od glavnih problema Huizingine definicije je preoštra crta koju povlači između svijeta igre i zbilje: „Zakoni i običaji svakodnevnog života nemaju za područje igre nikakve vrijednosti“ (Isto: 18). O važnom elementu igre, natjecanju, piše kako se ono „odvija u sebi samome, a njegov ishod nema nikakva udjela u nužnim životnim procesima neke skupine“ (Isto: 50). Koliko god bi se neke od navedenih tvrdnji mogle primijeniti na igru u kontekstu uobičajene svakodnevice, logorska stvarnost predstavlja potpuno drugačiji svijet, onaj čije osobite zakonitosti ističu svi oni koji se njome sustavno bave:

Čitatelja logorske književnosti šokira svijet u kojem krađa ne znači isto što i na slobodi, u kojem se pojavljuje pojam organizacije,<sup>3</sup> u kojem kruh vrijedi jednako kao zlato ili drago kamenje, a papirnati novac koliko i toaletni papir, itd. itd. Čovjek ubačen u takav svijet mora preobraziti svoj sustav vrijednosti, ne može sačuvati sustav u kojem je odgojen na slobodi, mora se prilagoditi logoru... (Jagoda et al. 1981: 23)

U kontekstu logora pojam i funkcije igre također dobivaju nove dimenzije. Mnogi zatvorenici upravo su se kroz razbibrigu nastojali približiti nekadašnjoj stvarnosti na slobodi ili barem zatomiti svoju tešku svakodnevicu.

Kritičari Huizingina pristupa igri nikad nisu doveli u pitanje značaj njegove teorije u općenitom istraživanju igre, već su je nastojali raširiti ili suziti u određenim aspektima. Najpoznatiji među njima vjerojatno je Jacques Ehrmann, koji prije svega kritizira spomenuto odvajanje igre i zbilje. Prilikom proučavanja bilo koje pojave unutar društvenih znanosti ne možemo krenuti s pozicije u kojoj je zbilja neka unaprijed definirana „norma“ koja podrazumijeva „normalnost“, ističe Jacques Ehrmann

<sup>3</sup> Pod pojmom „organizacija“ misli se na postupke kojima su zatvorenici dolazili do prijeko potrebnih sredstava za preživljavanje, prije svega hrane i odjeće.

(1968). Fenomen igre je istovremeno i fenomen kulture, dakle fenomen zbilje. Za kontekst rada važnija je međutim Ehrmannova primjedba o neekonomskom karakteru igre koju je isticao Huizinga – on je, naime, često kritizirao svoje suvremenike zbog pridavanja prevelike važnosti ekonomskim i socijalnim aspektima povijesnog razvoja; njemu su pak zamjerali idealizaciju prošlosti i neumjerenost u naglašavanju duhovnih i estetičkih aspekata istog (Hořda, 2015). Ehrmann ističe kako ne možemo reći da igra ništa ne troši i ništa ne proizvodi, da sve ostaje u njezinom „magičnom krugu“. Unutarnji svijet igre ipak je definiran vanjskim, zbiljskim svijetom. Igra, dakle, nije ekonomski izolirana od zbilje. Igrajući se, trošimo energiju, vrijeme, a ponekad gubimo (ili dobivamo) i materijalne stvari. Ova je primjedba posebno važna u kontekstu igara na sreću i kockanja. Huizinga, naime, takve vrste igara uopće ne uključuje u svoju definiciju, smatrajući da su previše „zbiljske“, tj. da je u njima pre-naglašen ekonomski aspekt.<sup>4</sup>

Zanimljivo je kako je i sam Huizinga bio zatvorenik nacističkog logora St. Michielsgestel, u kojem je proveo tri mjeseca zbog govora u kojem je kritizirao nacizam, a nedugo nakon puštanja iz logora zbog pogoršanog zdravstvenog stanja je i preminuo. Huizinga je imao izrazito negativan stav prema suvremenom društvu obilježenom industrijalizacijom i omasovljenjem, pri čemu je važnim smatrao upravo element igre:

... mogli bismo reći da u devetnaestom stoljeću gotovo u svim manifestacijama kulture faktor igre biva snažno potisnut u pozadinu. Nekom zamjetnijem djelovanju tog faktora stoji na putu i duhovna i materijalna organizacija društva. Društvo je postalo previše svjesno svojih interesa i svojih težnji. Smatralo je da je preraslo dječje cipele. Po znanstvenom planu ono je radilo na svom zemaljskom blagostanju. Ideali rada, odgoja i demokracije jedva da su još ostavljali mjesta vječnom principu igre. (Huizinga 1992: 175)

Huizingino djelo *Homo ludens*, navodi Renata Hořda (2015), nije samo prvi sustavni pokušaj definiranja igre, već i autorov zabrinuti komentar o sudbini svijeta koji srlja u propast. Svoje posljednje djelo – esej *Okaljani svijet* (*Geschonden Wereld*, 1945) – u kojem je pisao o degeneraciji u političkom životu zapadnog svijeta, napisao je upravo u logoru.

Kao što sam već spomenuo, neke karakteristike igara na sreću i kockanja mogu posebno doći do izražaja u kontekstu logorske stvarnosti. Igrač koji sudjeluje u igri na sreću odriče se mogućnosti svjesnog utjecaja na ishod igre. Na sličnom je tragu i Jurij Lotman koji o igrama na sreću piše: „Igre na sreću stvorene su tako da je igrač prisiljen donositi odluke ne posjedujući praktički nikakve (ili skoro nikakve) infor-

<sup>4</sup> Osim često citirane Huizingine teorije i teorija njegovih glavnih kritičara, postoji još cijeli niz definicija igre, od kojih većina dijeli zajedničke osobine. Odličan pregled glavnih teorija, uključujući već spomenute, nude Salen i Zimmerman (2004: 83-91).

macije. On se dakle ne igra s drugim čovjekom, već sa Slučajem [ ... ] igra na sreću je model borbe čovjeka s Nepoznatim Čimbenicima“ (1994: 141).

Lotman se dakle usredotočuje na važnost nepoznatog, na prepuštanje čovjeka nepredvidljivim silama slučaja. Richard Epstein naglasak pak stavlja na odlučivanje:

Sušтина fenomena kockanja je odlučivanje. Čin donošenja odluke sastoji se od odabira jednog postupka ili strategije unutar skupa dozvoljenih strategija. Određena odluka može označavati koju kartu odigrati, na kojeg se kocka kladiti, udio imutka kojim će se igrač kockati u nekom intervalu igre... (Epstein 1995: 43)

Logorski zatvorenik, kojem je oduzeta svaka mogućnost odlučivanja o vlastitoj daljnjoj sudbini, može, dakle, stvoriti iluziju donošenja odluka unutar „magičnog kruga“ igre na sreću. Tamo će njegove odluke imati određeni smisao, iako je igra određena slučaju. O tome će biti više riječi u nastavku rada.

## Logorska aristokracija

Za početak treba istaknuti jednu očitu činjenicu: igra nije bila sveprisutna pojava u logoru. Prosječan zatvorenik, ako nije bio na neki način povlašten, morao se prije svega usredotočiti na zadovoljavanje osnovnih životnih potreba i izbjegavanje situacija u kojima bi mogao izgubiti život. Vrijedi se u tom kontekstu osvrnuti na jednu Huizinginu misao:

U svakom slučaju, igra je odraslu i razboritu čovjeku funkcija koje se on može lako odreći. Igra je suvišna. Samo koliko izvire iz zadovoljstva, postat će ona i potrebom. Igra se svakog časa može prekinuti, pa čak i potpuno potisnuti. Ona se ne nameće kao fizička nužda, a još daleko manje kao uobičajena obaveza. Ona nije nikakva dužnost. Igra se u „slobodno vrijeme“. (Huizinga 1992: 15)

Igra je u logorima bila fenomen ograničen gotovo isključivo na zdrave i hranjene zatvorenike, dakle one povlaštene. Ipak, među običnim zatvorenicima, gladnima i izmučenima svakodnevnim radom, također nailazimo na svjedočanstva o igri, mahom šaha i dame. Budući da sam se ograničio na igre na sreću i kockanje, na njih se ovdje neću posebno osvrutati. Igra se često pojavljuje i u kontekstu logorske bolnice, gdje su zatvorenici pronalazili prijeko potreban odmor, ali i u zatvorima, u kojima nije bilo izlaska na rad, pa je glavni zatvorenikov neprijatelj često bila dosada.

Tko je dakle sačinjavao taj povlaštenu sloj logorskih zatvorenika? Riječ je o tzv. logorskoj aristokraciji, fenomenu karakterističnom i za sovjetski i za nacistički logorski sustav. Primo Levi u eseju *Siva zona* (2017) ovako se osvrće na tu pojavu:

Tamo gdje postoji vlast manjine, ili samo jednog čovjeka, nad većinom, povlastica se rađa i širi, čak i protiv volje same vlasti; prirodno je međutim da vlast tolerira ili potiče povlasticu. Ograničimo se na Lager jer on (čak i u svojoj sovjetskoj inačici) može sasvim dobro poslužiti kao „laboratorij“: njegovu okosnicu, a ujedno i osobitost koja najviše zabrinjava, čini hibridna klasa logoraša-dužnosnika. To je svojevrsna siva zona nejasnih rubova koja u isto vrijeme razdvaja i povezuje dva tabora, gospodara i slugu. (Levi 2017: 34)

Levi ističe kako postoji niz razloga zbog kojih su zatvorenici bili spremni na suradnju s onima koji su ih ugnjetavali: strah, ideološka zavodljivost, slijepa želja za bilo kakvom moći, kukavičluk, ali i želja da se izbjegavanjem izvršavanja naredbi potkopa nametnuti poredak. Jednom kad bi se dokopali povlaštene pozicije, cilj im je bio tamo i ostati. Ta se želja nažalost često prelamala preko leđa običnih zatvorenika. Slična je situacija bila i u sovjetskim logorima, gdje su zatvorenike uglavnom terorizirali oni koji su s njima dijelili barake i ćelije. U tom slučaju riječ je bila o zatvorenicima-kriminalcima. Iako su kriminalci bili prisutni i u nacističkim logorima, gdje su također činili važan dio povlaštenog sloja, njihova sveprisutnost i specifičnost u odnosu na druge zatvorenike nije bila naglašena kao u sovjetskom sustavu.

Sam pojam logorske aristokracije skovan je u kontekstu nacističkih logora. U monografiji *Nepoznati Oświęcim* (1981) ukratko je predstavljena i logorska hijerarhija. Glavnu vlast u logoru činili su esesovci. Drugu su granu logorske hijerarhije činili povlašteni zatvorenici, oni koje se pogrdno nazivalo *logorskom prominencijom*, *aristokracijom*, *buržoazijom*, *magnatima*, *plutokracijom* i sl. Oni su u logoru vršili niz tzv. *funkcija* koje su im donosile određene povlastice: više hrane, potrepština, ugodniji život, čak i mogućnost spavanja u tzv. *bloku za prominente*. U djelima poljske logorske književnosti također nailazimo na svjedočanstva povezana s logorskom aristokracijom. Toj temi se posebno posvetio Stanisław Grzesiuk, zatvorenik logora Mauthausen-Gusen. Grzesiuk detaljno opisuje cijeli sustav privilegija te uvjete života koje su imali povlašteni zatvorenici:

Stanovnici blokova za prominente bili su zatvorenici koji su radili među esesovcima: u bolnici, u kuhinji, u skladištima, kantini, frizeri i krojači, te zatvorenici zaposleni u logorskom zapovjedništvu, kancelariji, uredu za građevinske projekte [...] ili u drugoj maloj privilegiranoj radnoj grupi. Ti su ljudi uvijek bili lijepo i toplo obučeni, nisu hodali gladni i nisu im prijetile batine pri radu i na bloku [...] Mnogi od njih dobili su funkciju glavom – zahvaljujući kvalifikacijama koje su posjedovali. Mnogi baš na suprotan način. Kod nekih je odlučivao slučaj i splet okolnosti. (Grzesiuk 2018: 594-595)

U sovjetskim logorima, s druge strane, kriminalna sredina činila je okosnicu povlaštenog sloja zatvorenika te je predstavljala jedno od glavnih obilježja sovjetskog logorskog sustava uopće. Na primjeru sovjetskih zatvora i logora odlično se može potvrditi Foucaultova misao da „zatvor omogućuje, čak potiče, organizaciju delinkvenata, odanih jedan drugome, hijerarhijski ustrojenih, spremnih da pomognu i potaknu svaki budući zločin“ (1977: 267). Wilson Bell (2013), koji se intenzivno bavio proučavanjem sovjetskih gulaga, ističe kako su u Sovjetskom Savezu upravo logori funkcionirali kao glavna okosnica zatvorskog sustava, zbog čega su kriminalci svih vrsta najčešće završavali upravo tamo.

Gustaw Herling-Grudziński, čije se svjedočanstvo smatra najvažnijim djelom poljske *literature lagrowe*, tj. logorske književnosti posvećene sovjetskim logorima, puno puta spominje kriminalce, u ruskom zatvoreničkom žargonu poznate kao *urke*. Iz njegovih svjedočanstava jasno je da su zatvorenici-kriminalci bili sveprisutna pojava u logorima i da je njihova „karijera“ često bila neodvojiva od logorskog iskustva:

Obični kriminalac postaje „urka“ tek nakon višekratnog recidivizma. U toj novoj situaciji on više uopće ne napušta logor, izlazeći na slobodu tek na par tjedana kako bi obavio najhitnije poslove i izvršio sljedeći zločin [...] „Urka“ je u logoru institucija, najviši službenik poslije načelnika straže; on odlučuje o vrijednosti i ispravnosti radnika u brigadi, njemu se često povjeravaju najodgovornije pozicije. (Herling-Grudziński 2019: 66)

Kriminalce je u svom svjedočanstvu spominjao i Anatol Krakowiecki, zatvorenik logora na Kolimi:

... u baraci [...] se pojavio neki viši upravitelj u pratnji mnogobrojne svite. U toj sviti nalazio se također tzv. vospitatel', tj. odgojitelj. Taj čovjek je imao jednake kvalifikacije za odgojitelja kao ja za dalaj-lamu. Bio je to obični razbojnik, bitanga, kriminalac, a k tome i polupismen čovjek. Ali budući da mu je podaren doživotni paragraf, bytovaja statja, mogao je vršiti tu dostojnu funkciju.

„Doživotne“ paragrafe dobivaju „lakši“ prijestupnici. Dakle onaj koji je ubio, koji je opljačkao, onaj koji je spiskao državni novac ili onaj koji je ukrao, te napokon, onaj koji je silovao. Jer život ima svoje zakonitosti i ti ljudi su žrtve životnih konflikata. S druge strane, pravi zločinci su politički prijestupnici. (Krakowiecki 2014: 101)

Razgranatost kriminalnog svijeta u sovjetskim logorima tema je koja zaslužuje vlastito istraživanje, što potvrđuje i sam Krakowiecki koji navodi kako nigdje nije naišao na sličnu pojavu: „Nepostojanje definicija, pojmova, ekvivalenata – nijedna riječ, ni u jednom jeziku, ne može prenijeti bit toga“ (Isto: 279).

Jasno je dakle da je povlašćena klasa zatvorenika, koja je mogla predahnuti od svakodnevnih borbi za život, posjedovala i slobodno vrijeme, i višak fizičke i mentalne energije potrebne za razbibrigu. Također, njezin važan segment činio je i kriminalni svijet koji je često povezan s kockanjem, a kod sovjetskih zatvorenika-kriminalaca ono je činilo važan dio njihova identiteta.

## Kartanje kao dio identiteta sovjetskih zatvorenika-kriminalaca

Kartaške igre najrasprostranjeniji su oblik igara na sreću, a njihova mnogobrojnost i raznolikost rezultirala je razvojem cijele kulture oko njih. O raširenosti karata u logorima govori činjenica da se pojavljuju u većini obrađenih svjedočanstava. Spominju ih Borowski, Szmaglewska, Grzesiuk, Herling-Grudziński, Wat, Krakowiecki i Wittlin. U usporedbi s drugim igrama koje sam spomenuo (šah i dama), karte ipak prevladavaju. U logorima se igrao pasijans, ajnc, poker... Wittlin spominje niz kartaških igara u opisu života u zatvorskoj ćeliji: „Intelektualci su elegantno igrali bridž, seljaci su se u tišini zadubljivali u šezdeset šest, a Židovi su bili zamišljeni nad partijom tisuće. Najveselije se igralo u kutu kriminalaca, gdje je *baccarat* i *chemin de fer* trajao od jutra do kasne noći“ (1990: 88).

Igre na sreću, točnije kartanje, bile su važan dio logorske i zatvorske svakodnevice u sovjetskom, a ranije i ruskom carskom kažnjeničkom sustavu. Rasprostranjenost te pojave prije svega je posljedica već spomenute razvijenosti i razgranatosti njegova kriminalnog svijeta.

O važnosti kartanja za zatvorenike-kriminalce piše Valerij Anisimkov koji se prišjeća kako se fraza „osuđen na doživotni teški rad“ često u šali mijenjala u „osuđen na trajnu kartašku igru“ (1993: 18). Mark Vincent (2015) ističe kako je u ruskom zatvorskom sustavu upravo kockanje bio posebno izražen element identiteta kriminalaca, uz inače zastupljeni vlastiti žargon, tetoviranje i karakteristične pjesme. Slične zaključke donosi i Dmitrij Lihačev, i sam svojevremeno zatvorenik logora na Solovčkim otocima. Lihačev je u logoru proučavao upravo kartaške navike zatvorenika-kriminalaca objavivši na tu temu u logorskom časopisu članak koji otvara sljedećim riječima:

Kartanje u kriminalnoj sredini nosi veliko značenje pri dostizanju viših stupnjeva banditske kvalifikacije. [...] Nevještost u neprestanom riskiranju svim svojim novcem, „dronjcima“, ili čak životom, kao i nepoštivanje svoje lopovske etike donosi obilježje „jeftinog čovjeka“. „Istinski svoj“ bandit uvijek sa sobom nosi špil karata i spreman je igrati bilo gdje i pod bilo kakvim uvjetima. Čak i kad se sprema „na posao“, bandit sa sobom nosi karte. Hazard upravlja svim njegovim postupcima jer karte mu pomažu da prikrati vrijeme u zatvoru. (Lihačev 1930: 32)

Iako je kartanje kao aktivnost povezivana s kockanjem bilo striktno zabranjeno, a kazne rigorozne, naglašava Bell (2011) navodeći odluke sovjetskih vlasti o navedenom, u gulazima je to bila svakodnevna pojava:

Gulag je odražavao svakodnevno funkcioniranje sovjetskog društva. [...] Kao i sovjetsko društvo u cjelini, praksa na terenu često je bila nalik tek na labavo pridržavanje propisa. Neefikasna opskrba, neformalne veze, kriminalni svijet, crno tržište i korupcija potkopavali su sposobnost Moskve da u potpunosti kontrolira sustav. Kao i u sovjetskom društvu u cjelini, ove neformalne veze stvarale su određenu razinu fleksibilnosti koja je omogućavala da sustav funkcionira, čak i na nevjerovatno neefikasan način. (Bell 2013: 139)

Slično mišljenje iznosi i Vincent, koji naglašava kako je „Gulag kao institucija više bio definiran kroz neformalne prakse, nego kroz svoju stvarnu namjenu“ (2015: 188).

Što se tiče primjera iz logorskih svjedočanstava, Herling-Grudziński spominje kartanje u tzv. zatvorskom vagonu, a Wittlin se također osvrće na zatvorski kontekst, ali i na kontekst samoga gulaga:

Sa Šklovskim sam se našao u jednom odjeljku „stolipinskog“<sup>5</sup> vagona. Rasprostro si je na klupici kaput i smjestivši se u kutu odjeljka, sjedio je tako cijelo vrijeme – uspravljen, šutljiv i strog, u odori zakopčanoj do vrata, s rukama isprepletenima na koljenima. Osim nas, na gornjim preklopnim ležajevima sjedila su trojica „urka“, uhvativši se kartanja. (Herling-Grudziński 2019: 78)

Najveselije se igralo u kutu kriminalaca, gdje je *baccarat* i *chemin de fer* trajao od jutra do kasne noći. Tu igru, koja se teoretski igrala u novac, oni su igrali u sve što je partner posjedovao i što je mogao donijeti: duhan, kruh, odjeću. (Wittlin 1990: 88)

Dvojica starijih dječaka u ćeliji lakše su se prilagodili novim okolnostima nego odrasli intelektualci. Već nakon nekoliko dana boravka u zatvoru prepredali su jakne svojih školskih uniformi za kruh, naučili se pušiti cigarete, i kartati s banditima. (Isto: 129)

Wittlinov prvi citat ukazuje nam na iznimno zanimljivu temu u navedenom kontekstu, a to su ulozi u kartaškim igrama među kriminalcima. Lihačev (1930) navodi kako su kartaške igre kriminalaca morale zadovoljiti dva uvjeta: moralo se igrati u ne-

<sup>5</sup> Vagon za prijevoz zatvorenika nazvan po ruskom carskom ministru P. Stolipinu.

što i igra nije smjela u potpunosti biti prepuštena slučaju. Igralo se najčešće u novac i „dronjke“, ali bilo je i slučajeva kad je igra bila manje ozbiljna. Tada se znalo igrati u priču, u pjesmu, ili bi poraženi jednostavno morao izvršiti nešto sramotno. Iako Lihačev naglašava kako stari kriminalci nikad nisu igrali u osnovne stvari potrebne za život kao što su kruh, odjeća i sl., iz svjedočanstava saznajemo kako se igralo upravo u porcije hrane, duhan i sve ostalo što su zatvorenici posjedovali. Kada bi kriminalac u igri ostao bez svega, nije bilo neuobičajeno da se obrati nekom običnom zatvoreniku i zatraži od njega neku stvar kao ulog, naravno uz prijetnju. Na takve slučajeve nailazimo u svjedočanstvima Herlinga-Grudzińskog i Wittlina:

Bilo je valjda već kasno [...] kad je bandit naglo bacio karte, skočio s gornje klupe i stao pred Šklovskog. – Daj kaput – viknuo je – izgubio sam ga na kartama. Pukovnik je zbudjeno otvorio oči i ne promijenivši poziciju slegnuo ramenima. – Daj – zagrmio je po drugi put bijesni urlik – daj, „a to glaza vykol’u“! – Šklovski se polako uspravio i dao mu svoj kaput. Tek kasnije, u logoru, shvatio sam smisao te čudnovate scene. Igra u tuđe stvari spada u najpopularnije oblike zabave među „urkama“, a glavna njezina atrakcija sastoji se u tome da gubitnik mora iznuditi u promatrača unaprijed dogovoreni predmet. (Herling-Grudziński 2019: 78)

Ponekad su ljudi čak igrali u ono što im nije pripadalo. Nakon završene partije jedan od hazardera prišao je jednom ravnatelju gimnazije i pristojno mu se obratio: – Dragi gospodine. Proigrao sam tristo rubalja. – Žao mi je – odgovorio je ne znajući da je u tom porazu igrao dosta važnu ulogu. – Da, ali stvar je u tome što vaše cipele baš toliko vrijede. – Kako to? – začudio se starac. – Lijepo. Stavio sam kao ulog vaše gamaše, koje su kolege procijenile na tristo rubalja. I tako sam počeo igrati. Da sam pobijedio, tada, uvaženi gospodine, ne biste ni doznali da ste na nogama nosili takvu garanciju. Ali ispalo je drugačije. Izgubio sam, znači – šteta. – Ali što bi ja sad tu trebao reći? – upitao je profesor. – Toliko da morate, direktore, predati par, dakle izujte se iz cipela. Nije pomogla intervencija pedagoških prijatelja. Jadni profesor je uzalud objašnjavao kako ne može ostati bez obuće [...] Na kraju je starac cijelu noć pleo papuče nitima izvučenima iz pokrivača, a ujutro je osobno odnio svoju obuću u klub *baccarrat*. (Wittlin 1990: 88-89)

Lihačev spominje kako je postojala i praksa igranja „u krv“, tj. u život. Herling-Grudziński u svom se svjedočanstvu prisjeća i priča o takvim situacijama:

<sup>6</sup> Od rus. глаза выколою – iskopat ću ti oči.

Nekada, trideset sedme godine, u počecima logora u Rusiji, igralo se u tuđi život jer nije bilo vrijednijih predmeta; politički zatvorenik koji je sjedio negdje na drugom kraju barake nije se ni domišljao da će izluzane karte koje s visine, uz oštar zvuk, padaju na malu daščicu na koljenima igrača, zapečatiti njegovu sudbinu. (Herling-Grudziński 2019: 78-79)

Smrti povezane s kartanjem u logoru u Vladivostoku prisjeća se i Krakowiecki: „Te iste noći u baraci 18 jedan zatvorenik je ubio drugoga zbog 8 rubalja izgubljenih u igri kartama izrađenima na licu mjesta“ (2014: 14).

Možemo zaključiti da je sovjetskim zatvorenici-kriminalcima boravak u zatočeništvu bio nezamisliv bez kartanja i kockanja, poglavito zbog stalnog osjećaja rizika koji ih je podsjećao na život na slobodi. Njihova je igra, međutim, uvlačila u sebe i druge, obične zatvorenike koji su, često i ne znajući, sudjelovali u njoj. Na taj se način „magični krug“ kartaške igre širio na okolinu, a natjecanje sa slučajnošću postajalo je svačije natjecanje. Obični zatvorenik nikad nije znao jesu li njegove stvari ili život ulog u nečijoj igri.

## Igra za materijalni dobitak

Pripadnici povlaštenog sloja u logoru, konkretno zatvorenici-kriminalci u sovjetskim logorima, koristili su svoju poziciju u logorskoj hijerarhiji kako bi mogli nesmetano kartati i kockati se, bez obzira na važeće zabrane. Međutim, kockanjem i igrama na sreću i obični su si zatvorenici u logoru mogli osigurati pokoju cigaretu više, zdjelicu juhe ili možda lakši posao. Naravno, oni kojima je igra bila dostupnija, dakle povlašteni sloj, mogli su si dopustiti i veći rizik a da im to ne ugrozi život. Prosječnom zatvoreniku, ako si je uopće mogao dopustiti da zaigra, stavljanje bilo kojeg uloga u igru moglo je doslovno značiti da igra u svoj život.

Na primjer u kojem se igri prepuštaju i nepovlašteni zatvorenici, nailazimo u Herlinga-Grudzińskog. Ovdje je, međutim, riječ o stanovnicima tzv. „mrtvačnice“ – mjesta gdje su posljednje dane provodili krajnje iscrpljeni i bolesni zatvorenici:

Mrtvačnica se svojom vanjštinom značajno razlikovala od drugih baraka. Na prvi pogled odavala je dojam prenoćišta za skitnice i prosjake i na neki je način to stvarno i bila. Tijekom dana dio je zatvorenika izlazio u zonu u potrazi za hranom ili na lake pomoćne poslove, a ostatak je ležao razgovarajući poluglasom, krpajući odjeću, kartajući, pišući pisma. (Herling-Grudziński 2019: 463)

Valjalo bi ipak naglasiti kako se u navedenom primjeru radi o zatvoreniciima koji su praktički ostavljeni da polako umiru, oslobođeni teškoga svakodnevnog rada, ali zato i lišeni dnevnih porcija hrane. Iz života takvih zatvorenika nestaje dobar dio opa-

snih situacija koje su ih mogle približiti smrti. Nestaje dinamika svakodnevne borbe za život, a pojavljuje se neka vrsta „slobodnog vremena“. Dio mentalne i fizičke snage ti su zatvorenici stoga mogli usmjeriti na igru.

Kod Grzesiuka nailazimo međutim na slučaj u kojem se kartanju prepušta njegov najbolji prijatelj Stefan, običan ali još uvijek za rad sposoban zatvorenik:

Njegova mana bilo je kartanje. [...] O cigaretama izgubljenima na pokeru nije mi ništa rekao. Primijetio sam ipak da nešto previše štedljivo puši, a na kraju sam ga uhvatio kako prodaje svoju jutarnju juhu. Nije htio primiti cigarete od mene. Tvrdio je da je kartanje njegova stvar – da je uostalom mogao pobijediti i dobivene cigarete bile bi njegove. Igra mu je donosila zadovoljstvo, a meni nije. Uvjerio sam ga da ako bi za dobivene cigarete kupio kruh ili juhu, sigurno ih ne bi pojeo sam, već bi dao i meni. Priznao je da sam u pravu – prihvatio je dio cigareta, ali je naglasio da je to samo zajam koji će vratiti pri sljedećoj kantini. (Grzesiuk 2018: 106-107)

Iako je jasno da si je Stefan nekad mogao priuštiti kartanje, cigarete koje je pritom izgubio mnogo su značile u logoru, što naglašava i sam Grzesiuk pišući kako je „cigareta u zatočeništvu velika lova“ (Isto: 21).

Možemo dakle zaključiti kako je Ehrmann definitivno bio u pravu kad je kritizirao Huizingu zbog crte koju je povukao između svijeta igre i zbilje. Iako se igra odvija u svom ogradenom svijetu, „magičnom krugu“, taj je svijet uokviren stvarnošću u kojoj se igra odvija. Zbog toga je materijalni aspekt igre, koji je Huizinga odlučno odbacio, vrlo važan, a posebno u slučajevima u kojima se materijalna vrijednost svakodnevnih stvari povećava. Upravo je u logoru, gdje je vladala velika oskudica, materijalni dobitak u igri puno više zaokupljao igrača nego što bi to bio slučaj na slobodi.

## Igra za psihološki dobitak

Glad, bolest, nedostatak osnovnih sredstava za život, hladnoća i ostali nepovoljni životni uvjeti činili su fizički opstanak u logorima iznimno teškim. To je rezultiralo time da se velik broj zatvorenika brzo pretvarao u ono što se u nacističkim logorima nazivalo *musliman*, a u sovjetskim *dohodjaga*. Takvi zatvorenici bili su u krajnjem stupnju fizičke iscrpljenosti i nisu mogli obavljati nikakav ozbiljan posao. Važna komponenta fizičkog opstanka bilo je i mentalno stanje zatvorenika – njegova sposobnost prilagođavanja radikalno drugačijem načinu života i moralu te sposobnost pronalaska smisla u takvom životu.

Ranije spomenuti materijalni aspekt igre, koji se zapravo svodi na povećanje ili gubitak uloga, može imati velik psihološki učinak na igrača. Zaokupljeni borbom za dodatnu cigaretu, komadić kruha ili neku drugu sitnicu, zatvorenici su bez sumnje

igri mogli potpuno oduzeti element rasonode. Njih je igra zarobljavala zato što se svodila isključivo na svoj cilj. U slučaju prosječnog zatvorenika, dakle nepovlaštenog, teško je naravno govoriti o razvoju prave ovisnosti o igri. Njegova potpuna zaokupljenost ciljem igre i konačnim ishodom bila je plod borbe za vlastiti život. Mogli bismo možda tvrditi da je njegova želja za pobjedom bila čak i veća od one ovisnika o kockanju, budući da je njegov ulog posredno bio još jedan teži dan u logoru, a to je vjerojatno značilo jedan dan bliže smrti.

S druge strane, igra je mogla zatvoreniku stvoriti iluziju slobode, tj. privremeno ga prenijeti u svoj „magični krug“ gdje se dijelom smanjuje njegova opterećenost svakodnevnim nedaćama, a sve se usredotočuje na novi sustav pravila i ograničenja. Osobitosti pravila koje postavlja igra ističe Lev Vigotski: „Igra stalno zahtijeva [...] da djelujemo po liniji najvećeg otpora [...] Poštivanje pravila u strukturi igre donosi puno veće zadovoljstvo igranja nego neposredno zadovoljenje impulsa“ (1976: 548).

U logorskoj stvarnosti, koja je vrvjela od normi, pravila i zabrana, često provizornih i hirovitih, zatvorenik je nailazio na bezbroj prepreka koje su mu otežavale čak i najosnovnije dnevne zadaće. Poštivanje tih pravila, osim što je zatvoreniku donosilo ogromnu frustraciju i trošilo njegovu ionako skromnu fizičku i mentalnu energiju, nije uvijek rezultiralo izbjegavanjem kazne i opasnosti. Svakodnevni život zatvorenika umnogome je, naime, ovisio o slučajnostima: „Ta anarhična moć slučaja, neočekivanog, terora, ne samo da je vladala životom i smrću zatvorenika u fizičkom smislu, već je možda bila i najjača sila u mentalnoj dinamici života u koncentracijskom logoru“, naglašava Hilde Bluhm (1999: 98). Naime, koliko god da su se zatvorenici trudili sačuvati svoj život svakodnevno se boreći za dodatnu porciju juhe ili komadić kruha, za bolji ležaj ili lakši rad, njihov je život uvijek mogao biti okončan jednim hirom logorskog stražara ili pripadnika logorske aristokracije. Svaki dan je mogao poginuti za vrijeme teškog i često opasnog rada. Mogao je postati žrtva logorske epidemije ili silne hladnoće. Prema tome, koliko god se trudio, o njegovom je životu svejedno umnogome odlučivao slučaj. Teško bismo mogli reći da je zatvorenik u takvoj svakodnevnoj borbi imao jednake šanse za smrt i život. Budući da su logori ipak bili mjesta fizičkog istrjebljenja i psihičkog uništavanja čovjeka, prosječni je zatvorenik vjerojatno imao dojam da mu je slučaj, tj. jednaka mogućnost povoljnog i nepovoljnog ishoda, ipak u velikoj mjeri nenaklonjen. Ipak, kada govorimo o igri na sreću, mogli bismo reći da se slučaj vraća u svoje uobičajene okvire. Povlačeći se u ograđeni svijet igre, zatvorenici na trenutak ostavljaju iza sebe zakonitosti zbilje. Tu misao lijepe uobličuje Huizinga:

Arena, igrači stol, začarani krug, hram, filmsko platno, sudište, sve su to po obliku i namjeni igrališta, tj., oni su posvećeno tlo, odijeljeno, ograđeno, područje svetkovanja za koje vrijede posebna pravila. To su privremeni

svjetovi unutar običnog svijeta, a služe izvođenju neke zaokružene radnje.  
(Huizinga 1992: 16)

Smisao igre proizlazi, između ostalog, i iz igračevih odluka. Upravo je mogućnost donošenja odluka vrlo važna u kontekstu zatočeništva. Igrajući igru po određenim pravilima, donoseći smislene odluke u skladu s njima, igrač ima osjećaj da upravlja vlastitom sudbinom. Čak i kad je riječ o igrama u kojima važnu ulogu igra slučaj, iluzija kontrole se ne gubi jer igra dopušta igraču da svojom vještinom donese sebi povoljniji ishod. Igra tako postaje omeđeni, privremeni svijet u kojem zatvorenik samostalno donosi odluke koje mu u konačnici mogu donijeti neku korist. Pravila po kojima se igra vrijede jednako za sve jer inače igra ne bi stvarala dojam istinskoga „magičnog kruga“. Vincent ističe: „U okolini koja je u osnovi činila ljude bespomoćnima, kartanje je, barem privremeno, donoseći primjere pobjednikā i gubitnikā i dajući mogućnost djelovanja i socijalne mobilnosti, ublažavalo viktimizaciju koju su zatvorenici često osjećali“ (2015: 188).

Zatvorenici-kriminalci u sovjetskom sustavu svojim su svakodnevnim kartanjem mogli pokazati kako za njih ne vrijede općenita pravila u zatvorima i logorima. Njihov način života prodire i u tu sredinu i nastoji se očuvati u što većoj mjeri te na taj način predstavlja neku vrstu otpora. S druge strane, obični nepovlašteni zatvorenik također može igrom pokazati svoj prkos sustavu. Jednako kao što su pjevali zabranjene pjesme, organizirali kulturne večeri, izrugivali se stražarima, crtali karikature i sl., zatvorenici su igrajući se također pokazivali da njihov duh još nije slomljen i da je uspomena na život na slobodi u njima još uvijek živa. Zadaća logora bila je, između ostalog, i da psihički slomi zatvorenika – da ga moralno izopači i približi tlačitelju. Čin igre, ne nužno kockanja u ovom slučaju, bio je stoga čin otpora i, kako piše Ratko Božović, izraz osobne slobode: „Pitanje igre je istovremeno ne samo pitanje čovjekove slobode već i njegovog postojanja. Granice igre su i granice čovjekove slobode“ (2013: 97).

## Zaključak

Na samom početku monografije *Nepoznati Oświęcim* autori iznose razlog zbog kojeg su se odlučili baviti fenomenima logorske stvarnosti koji su do tada bili svjesno zanemareni. Htjeli su dati odgovor na pitanja:

...zašto besprijevodni esesovski sustav nije ugušio ljudske osjećaje u samom centru koncentriranog, krajnje totalitarnog sustava eksterminacije? Koliko se snage krije u čovjeku gurnutom u beznadnu situaciju, čim se usuđuje možda na očajnički, ali ipak promišljen i učinkovit otpor? Do čega dovodi razbjesnjelo nasilje i kakav procjep čini u etičko-moralnom

naslijeđu društva, a istovremeno kako, u značenju tragičnog eksperimenta i upozorenja, štiti čovječanstvo od pada na dno? (Jagoda et al. 1981: 5)

Logorska književnost u većini se slučajeva izjednačava s dokumentom – teškim svjedočanstvom čija je namjera pokazati svijetu sve patnje kroz koje su prošli zatvorenici. Na taj način želi se istaknuti njezin imperativ opomene budućim generacijama. Međutim, često se pritom svjesno i namjerno guši svaki proplamsaj uobičajenog u životu logorskih zatvorenika: ignoriraju se trenuci koji podsjećaju na život na slobodi, na bezbrižnost i veselje. Nastoji se pod svaku cijenu istaknuti patnja i krajnje poniženje kojem su bili izvrgnuti. Svaki je autor logorskih svjedočanstava ipak jedan od preživjelih. On se, bez obzira na beznađe koje ga je okruživalo, uspio izvući iz tog pakla. Pitanje svakodnevnoga, upornog, neprimjetnog otpora pitanje je svakog od preživjelih logoraša. Logorska književnost nije samo spomenik mučeništvu, nego i odavanje počasti tom otporu.

Igra kao aktivnost koja se uglavnom veže uz razbibrigu i pozitivne emocije jedna je od pojava koja u kontekstu logorske književnosti dosad nije dobila mnogo pažnje. Primat martirologije u tom žanru sveo je takve fenomene gotovo na uvredu preživjelima. Ipak, oni su činjenica: u logoru se igralo. U zatvorima i logorima smišljale su se zabavne smicalice, kartalo se kartama vlastite izrade, bdjelo se nad provizornom šahovskom pločom. Svako svjedočanstvo igre, svaka pojedinačna sudbina, potvrda su svakodnevnog otpora koji su zatvorenici pokazivali nastojeći sačuvati svoju ljudskost. Igra je, kao što za glazbu u logorima tvrdi Guido Fackler, „dokument suvremene povijesti koji odražava mikro i makropovijest [ ... ] sustava koncentracijskih logora“ (2010: 627). Nisu dakle samo patnja i muka dokument. Dokument je sve što se u logoru dogodilo, makar to bilo u potpunoj suprotnosti s njegovom općom atmosferom.

Nastojao sam se pobliže osvrnuti na fenomen igara na sreću i kockanja. Nasumičnost, neizvjesnost i slučajnost posebno su izražene karakteristike takvih igara, slično kao što se općenita neizvjesnost i očigledna prepuštenost slučaju izdvajaju kao važne osobitosti sudbine logorskih zatvorenika. Zatvorenik se mogao priviknuti na logorska pravila i norme, ali njegova sudbina uvijek je bila ulog u igri slučaja. Igra je stoga nudila svoj ograđeni svijet. Ona se, kako naglašava Huizinga, odvija izvan zbilje. Zatvorenici su se mogli povući u taj „magični krug“ gdje poštujući pravila ne osjećaju prevaru ili nepravdu. Osim osjećaja pravde koji nudi igra, mogli bismo govoriti i o većoj slobodi koju je zatvorenik osjećao igrajući se: njegova je sudbina bila u njegovim rukama. Bacajući karte zatvorenik je znao da ga slučaj može pobijediti, ali će taj poraz biti pravedan. Mogli bismo stoga zaključiti kako je igra na sreću imala neke pozitivne psihološke učinke na zatvorenike.

S druge strane, igra ipak nije sasvim odijeljena od zbilje kako je to isticao Huizinga. Ona je, iako ograđena od zbilje, uokvirena u njoj. Igra se odvija u kontekstu

objektivne stvarnosti i ta se stvarnost prelijeva u svijet igre. Igrači igraju u stvarne uloge, troše vrijeme i energiju, izlažu se opasnosti. Stoga u kontekstu logora svakako treba govoriti i o materijalnom aspektu igre. Igre na sreću i kockanje bili su u logoru jedan od načina pribavljanja sredstava za život: odjeće, hrane, cigareta i sl. U nedostatku vrjednijih uloga igralo se u ono što je zatvorenicima bilo dostupno. Primjerice, zatvorenik je u igri sa slučajnošću sebi mogao priskrbiti dodatnu porciju kruha koja bi mu pomogla da preživi još jedan dan.

S druge strane, strastveniji igrači nisu toliko marili za preživljavanje. Većina primjera igre u logorima, posebno igara na sreću i kockanja, odnosi se na neku vrstu privilegiranih zatvorenika. Mogli bismo dakako i proširiti definiciju povlaštenih zatvorenika i reći da je svaki zatvorenik koji nije morao svu svoju fizičku i mentalnu energiju usmjeriti na puko preživljavanje – bio povlašten. U situaciji u kojoj je zatvorenik bio oslobođen rada, dobio pošiljku, neočekivanu porciju hrane ili mogućnost boravka u bolnici, svoju je energiju mogao usmjeriti na druge potrebe. To je mogao biti i jednostavan popravak odjeće, pomaganje drugim zatvorenicima, zadovoljavanje kulturnih potreba ili pak – igra. U primjerima iz svjedočanstava naišao sam tek na jedan u kojem se igraju ili za igru uopće zanimaju tzv. *muslimani* i *dohodjagi* – krajnje fizički i psihički iscrpljeni zatvorenici. Dakle, gotovo uvijek je bila riječ o situaciji u kojoj su zatvorenici mogli sebi priuštiti razbibrigu, makar i u najmanjoj mjeri. Znakovito je i kako je dosta slučajeva igre povezano s periodom prije dolaska u logor, kada su zatvorenici privremeno boravili u zatvorima. Gawalewicz s razlogom o zatvoru piše: „Kasnije, u logoru, često me proganjalo sjećanje na zatvor kao gotovo idiličnu etapu u životu nakon lišavanja slobode“ (2000: 39).

Igra je dakle bila prisutna u logoru i njezinu važnost ne smijemo umanjivati ni potiskivati. Iako Huizinga prilično pesimistično zaključuje kako je društvo već u devetnaestom stoljeću „preraslo dječje cipele“ (1992: 175), činjenica da se u jednoj od najcrnijih stvarnosti mnogo mračnijeg dvadesetog stoljeća uspjela zadržati, pokazuje kako nije bio u pravu kad je tvrdio da igrački element u društvu ubrzano nestaje.

## Literatura

- Anisimov, Valerij. 1993. Tjuremnaja obščina: „vehi“ istorii. Vlastita naklada. Moskva.
- Bell, Wilson. 2011. *The Gulag and Soviet Society in Western Siberia, 1929-1953*. Doktorska disertacija. University of Toronto: Department of History.
- Bell, Wilson. 2013. *Was the Gulag an Archipelago? De-Convoyed Prisoners and Porous Borders in the Camps of Western Siberia*. *The Russian Review* 72. str. 116-141.
- Bluhm, Hilde. 1999. *How did they survive? Mechanisms of defense in Nazi concentration camps*. *American Journal of Psychotherapy* Vol. 53 №1. str. 96-122.
- Bojarska, Katarzyna. 2004. *Obóz koncentracyjny jako zabawka*. Zbigniew Libera „Urządzenie korekcyjne: LEGO – Obóz koncentracyjny”. *Teksty Drugie* 5 (2004). str. 200-206.
- Borowski, Tadeusz. 2007. *Pożegnanie z Marią i inne opowiadania*. Siedmioróg. Wrocław.
- Božović, Ratko. 2013. *Igra ili ništa. Igra – temelj kulture*. *Kultura* 140. str. 79-99.
- Burska, Lidia. 1996. *Obozowa Literatura*. Słownik literatury polskiej XX wieku. Zakład Narodowy im. Ossolińskich. Wydawnictwo. PAN. Wrocław. str. 740-746.
- Całka, Małgorzata. 2001. *Z badań nad literaturą łagrową w Polsce*. *Acta Universitatis Lodzianensis. Folia Librorum* 10. str. 137-153.
- Ehrmann, Jacques. 1968. *Homo ludens revisited*. *Yale French Studies* №41. str. 31-57.
- Epstein, Richard. 1995. *The Theory of Gambling and Statistical Logic*. Academic Press. San Diego.
- Fackler, Guido. 2010. *Cultural Behaviour and the Invention of Traditions: Music and Musical Practices in the Early Concentration Camps, 1933-6/7*. *Journal of Contemporary History* Vol. 45 №3. str. 601-627.
- Foucault, Michel. 1977. *Discipline and Punish*. Allen Lane. London.
- Gawalewicz, Adolf. 2000. *Refleksje z poczekalni do gazu. Ze wspomnień muzułmana*. Państwowe Muzeum Auschwitz-Birkenau. Oświęcim.
- Grzebiuk, Stanisław. 2018. *Pięć lat kacetu*. Prószyński i S-ka. Warszawa.
- Grzybowski, Przemysław. 2002. *The Laughter of Life and Death. Personal Stories of the Occupation, Ghettos and Concentration Camps to Educate and Remember*. Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego. Bydgoszcz.
- Herling-Grudziński, Gustaw. 2019. *Inny świat. Zapiski sowieckie*. Wydawnictwo Literackie. Kraków.
- Hołda, Renata. 2015. *Sub specie ludi. Johan Huizinga i jego koncepcja zabawy*. Zabawy i zabawki. *Studia antropologiczne*. Rok XII. Ur. Mielicka-Pawłowska, Halina. Muzeum Zabawek i Zabawy. Kielce. str. 12-32.
- Huizinga, Johan. 1945. *Geschonden Wereld*. H.D. Tjeenk Willink & Zoon V.N. Haarlem.
- Huizinga, Johan. 1992. *Homo ludens. O podrijetlu kulture u igri*. Naprijed. Zagreb.

- Krakowiecki, Anatol. 2014. *Książka o Kołymie*. Wydawnictwo LTW. Łomianki.
- Kulesza, Dariusz. 2017. *Polska literatura obozowa. Kilka pytań o syntezę, której nie ma*. Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica 42(4). str. 23-41.
- Levi, Primo. 2017. „Siva zona“. *Utopljenici i spašeni*. Fraktura. Zaporešić. str. 29-58.
- Lihačev, Dmitrij. 1930. *Kartežnyje igry ugovnikov (Iz rabot Kriminologičeskogo zavoda)*. Soloveskie ostrova №1. str. 32-37.
- Lotman, Juri. 1994. *Kartočnaja igra*. Besedy od russkoj kul'ture: Byt i tradicii russkogo dvorjanstva (XVIII – načalo XIX veka). Iskusstvo. Sankt-Peterburg. str. 136-164.
- Morawiec, Arkadiusz. 2017. *Literatura obozowa. Wstęp*. Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica 42(4). str. 5-22.
- Oświęcim nieznanym*. 1981. Ur. Jagoda, Z.; Klodziński, S.; Masłowski, J. Wydawnictwo Literackie. Kraków.
- Salen, Katie; Zimmerman, Eric. 2004. *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. The MIT Press. Cambridge.
- Świadectwa i powroty nieludzkiego czasu. Materiały konferencji naukowej poświęconej martyrologii lat II wojny światowej w literaturze*. 1990. Ur. Święch, J. Państwowe Muzeum na Majdanku. Lublin.
- Szmaglewska, Seweryna. 1947. *Dim nad logorom Birkenau*. Kultura. Zagreb.
- Vigotski, Lev. 1976. *Play and its Role in the Mental Development of the Child*. Play: It's Role in Development and Evolution. Ur. Bruner, J. S. et. al. Penguin. New York.
- Vincent, Mark. 2015. *Cult of „Urka“: Criminal Subculture in the Gulag, 1924-1953*. Doktor-ska disertacija. University of East Anglia: School of History.
- Wat, Aleksander. 1998. *Mój wiek. Pamiętnik mówiony. Część II*. Czytelnik. Warszawa.
- Wittlin, Tadeusz. 1990. *Diabeł w raju*. Wydawnictwo Polonia. Warszawa.

### GRY HAZARDOWE W POLSKIEJ LITERATURZE OBOZOWEJ

Literatura obozowa, szczególnie w polskim kontekście, stanowi poruszające świadectwo burzliwego XX wieku. Pomimo częstego skupienia na aspekcie męczeństwa, czasem zbyt mocno podkreśla się ten wymiar, przysyłając przypadki w relacjach, które wskazują na wysiłki więźniów w zachowaniu wspomnień o życiu przed uwięzieniem. Wśród tych przykładów znajduje się aktywność w postaci gry, w tym hazard. Celem niniejszej pracy jest zilustrowanie, poprzez odniesienie się do wybranych dzieł polskiej literatury obozowej, że gra była zjawiskiem codziennego życia więźniów. W trudnych warunkach skrajnego niedostatku i psychicznego napięcia, gra, jako działalność odbywająca się w zamkniętej przestrzeni, z własnymi regułami, oraz będąca „oderwana od rzeczywistości” według opisu Johana Huizingi, stanowiła dla więźniów szansę na zaangażowanie się nie tylko w zakłady materialne, lecz również psychiczne. W kontekście obozowym, hazard nabral nowych znaczeń – stał się formą oporu, narzędziem przetrwania, pozornym wyzwoleniem oraz sposobem podejmowania autonomicznych decyzji.

**Słowa kluczowe:** polska literatura obozowa, hazard, gra, opór, pozory wolności

### GAMBLING IN POLISH CONCENTRATION CAMP LITERATURE

Concentration camp literature, particularly Polish, is one of the most poignant testimonies of the turbulent twentieth century. However, sometimes its martyrological aspect is overly emphasized, overshadowing the instances within the testimonies that suggest prisoners made efforts to preserve memories of life before confinement. Among these instances is the act of play, including gambling. The aim of the paper is to illustrate, drawing from key works of Polish camp literature, that play was a part of prisoners' daily life. In conditions of deprivation and mental strain, play, as an activity that unfolds within a confined space, governed by its own rules, and “detached from reality” as described by Johan Huizinga, becomes an opportunity to engage not only in material stakes but also in psychological ones. Within the context of the camp, gambling takes on new meanings – serving as a form of resistance, a tool for survival, a semblance of freedom, a means for autonomous decision-making.

**Keywords:** polish camp literature, gambling, play, resistance, semblance of freedom