

Univerzitet Crne Gore, Fakultet političkih nauka, Podgorica,
Crna Gora

DOI 10.5937/kultura1340079B

UDK 316.7:79

391.8:316.72

originalan naučni rad

IGRA ILI NIŠTA

IGRA – TEMELJ KULTURE

„Vreme je dete koje se igra premeštajući kamačke:kraljevstvo deteta”

Heraklit (fragment 52)

Sažetak: Polazeći od pretpostavke da je igra u savremenoj kulturi ozbiljno ugrožena, nameće se neophodnost prevrednovanja ideje o igri kao nezaobilaznoj vrednosti kulture. Edgar Moren pokazuje da se savremena tehnika – ekonomska civilizacija temelji na „reduktivnom shvatanju” čoveka. Homo sapiens i homo faber apsolutno dominiraju, međusobno se „određuju i nadodređuju”. Iz pojma „homo” isključeno je sve što je demens – san, strast, mit – i što je ludens – igra, uživanje, zabava i što je što je „homo amatro”, čovek sposoban da voli. Činjenica je da se u igri može reprodukovati cela duhovna sadržina sveta uverljivo govori da je igra temeljna vrednost kulture.

Cljučne reči: igra, kultura, umetnost, vrednosti i „homo ludens”

Na tragu Kantove, Kjerkegorove, Ničeove i Hajdegerove filozofije, a posebno njihovog shvatanja igre, Eugen Fink je stvorio originalnu misao o igri. U nastojanju da se prema njoj odredi (*Osnovni elementi ljudskog postojanja*), on smatra da igra nije naklonjena ni pojmu ni mišljenju i da ostaje u upitnosti i neodumicama oko smisla i celishodnosti refleksije o njoj. Uostalom, kao i drugi fenomeni koji se tiču neposrednosti života, Fink polazi od uverenja da postoji suprotnost između neposrednosti života i refleksije, između bivstva po sebi i pojma, između egzistencije i svesti, između mišljenja i bivstva, i to upravo kod onog bića koje razumeva bivstvo. Zato je i očekivano njegovo mišljenje da igra kao osnovna odrednica postojanja ne samo da zastaje pred ovim pojmom već ga i odbija. Otuda je i njegovo pitanje o promišljanju igre ne slučajno ostalo u poređenju sa uzimanjem golom rukom krila leptira. Možda se bolje upozorenje

nije moglo naći ni u jednom pokušaju da se stigne do sigurne definicije igre.

Unapred utvrđene vremenske i prostorne granice, sa *obaveznim* pravilima, upućuju Johana Huizigu (*Homo ludens*) da se usredredi na unutrašnju zakonitost igre i da je bliže odredi. On smatra da se kultura začinje u igri i da je igra starija od kulture. Ako je cilj igre u njoj samoj, a jeste, onda su spoljna svrha i vrednost utilitarno – pragmatsko izvan njenog autonomnog ostvarivanja. Postajući realnost subjektivnog i unutrašnjeg doživljaja, realnost koju prati osećanje napetosti i radosti, igra pokazuje da u njoj ima drugačijih osećanja od onih koji se javljaju u svakodnevnom životu. Činjenica da je igra *drugo* od *običnog života* daje joj smisao, naročito ako proširuje i prevazilazi granice realnosti, ako je to put do ljudske celovitosti. Igra, ma koliko se razlikovala od običnog života, ne može se smisleno uobličiti bez *impulsa* iz realnog sveta, a ne može se ni realizovati na velikoj udaljenosti od sveta realnosti. To ne znači da ne ostvaruje relativnu autonomiju.

Polazeći od Huizinginog uverenja da se ljudska kultura razvila iz igre i kao igra, Rože Kajoa (*Igre i ljudi*) pokazuje da je sloboda u njenim temeljima i da je njen *osnovni pokretač*. U njegovom nastojanju da igru definiše kao *slobodnu, izdvojenu, neizvesnu, neproduktivnu, propisanu i fiktivnu aktivnost* trebalo bi prepoznati stvarna i simbolična uporišta kulture. Od potpune slobode, spontano izražene u igri, do pravila, koja otkrivaju njen institucionalni karakter, igra se, kao što je utvrđeno, javlja kao aktivnost u kojoj imaginacija i improvizacija, kao poseban vid rasonode, omogućavaju da dođu do izražaja unutrašnje strane čovekovog kreativnog bića. I kad je Rože Kajoa klasifikovao igre kao – *igre takmičenja* (agon), *igre na sreću* (alea), *igre pretršavanja* (mimicry), *igre zanosa* (ilynx), on je, ustvari, pokazao da u različitim vrstama igara nisu prisutne aktivnosti koje je moguće precizno razgraničiti. Pored toga, Kajoa je sugerisao da prisustvo jedne vrste igara, a ne druge, može da bude jedan od bitnih indikatora osnovne usmerenosti kolektivnog života i kulture.

U viđenju igre kao temelja kulture, kao vrednosti koja se vezuje za ljudski aktivizam, nezaobilazan je dinamizam rivalstva. U supstancijalnom smislu, igre takmičenja ne dodiruju samo parcijalna zbivanja svakodnevne već se tiču čovekovog sizifovskog napora da prekorači sopstvene granice i da stigne do sebe nepoznatog. U stvari, takmičenje (agon) otkriva suštinu igre. Sa jednakim izgledima, u jednakim uslovima, ono ostvaruje ravnopravnost učesnika u igri. U drami aktivizma i antagonizma, igretakmičenja pretvaraju događaje u proživljenu svakodnevicu. U ovim igrama sadržano je čovekovo nastojanje da umakne dekoru

sive svakodnevice i prokletstvu navika. I u mentalnom *prekoračenju* kao pročišćenju, igrač je u prilici da se stvarno i simbolično obračuna sa sobom i da nagovesti prestilizaciju svoga života.

U ritualnosti takmičenja i u duhu rivalstva dolazi do izražaja čovekova delatna i aktivistička priroda. Prekoračenje dostignute granice označava željenu promenu i potvrdu slobodne volje. Igrač poriče samopotvrdu ako se u igri ne susretne sa ravnopravnim partnerima. Kada su partneri izrazito nejednakih igračkih potencijala, tada je jedan od rivala unapred izgubljen, jer je nedorastao svome *protivniku*, te mu ništa ne pomažu objektivizirana pravila i formalno jednake mogućnosti. Tada, igra nema smisla jer je završena pre početka. *Rivali* ne unapređuju ni igru ni sebe same. Nadmoćan rival neće se menjati. On će iz igre izaći sa /po/bedom, koja je unapred obezvređena. U takvim okolnostima, igrač postaje sopstveni protivnik, koji, nažalost, nema nikakvog izgleda da dođe u situaciju istinskog samonadmašivanja.

Rože Kajoa u pomenutoj knjizi naglašava da je specijalizovano i propisano rivalstvo, koje je uspostavljalo lojalnost i plemenitost, bilo lišeno i mržnje i zavisti. Na hrišćanskom Zapadu, na turnirima, kao na svečanim igrama u svim velikim civilizacijama, učilo se da nije najvažnija pobeda, već poštovanje pravila i protivnika. Nije ideal bila pobeda već odvažnost i dostojanstvo. Pošto je, kasnije, pobeda postala imperativni *cilj igre* – komplikovala se njena svekolika izvedba. Žudnja za trijumfom pokazuje koliko igru istovremeno prate porok i vrlina. Zbog mnoštva vidljivih i nevidljivih razloga, apsolutizuje se ishodišna tačka - rezultat igre. To se može opravdati, ali i dovoditi u pitanje. Moglo bi se dokazati da je pogrešno izdvojiti bilo koju fazu igre kao vrednost koja se suprotstavlja njenoj celini. Zbog toga, gotovo da nema smisla fanatizovati njen krajnji ishod. Zašto? Kao izraz volje, zanosa, razboritosti, rizika, opasnosti, pustolovine, nedoumica, tajanstva, uvežbavanja – igra je izvan ravnodušnog samopotvrđivanja. Međutim, ako famozni rezultat, pored dramatične tenzije, proizvodi parališuću napetost, uznemirenost, strah, prenapetu budnost i grozničavu žeđ za pobedom, onda se rezultat može pojaviti kao deo spektakla prinude. Strah od poraza može lako da podredi igru činu odluke, može da potisne njena ushićenja, radosti i čuđenja. Rezultat je, tako, često više prepreka nego podsticaj za slobodno i uzbudljivo njeno ostvarivanje. Nastojanje da se po svaku cenu stigne do poželjnog rezultata praćeno je mnoštvom uslovljavanja, čak i veoma mučnih pritisaka. A kad se u sportsku igru uplete državni i nacionalni ponos ili takozvani državni razlog - tu nema kraja najrazličitijim opterećenjima.

Pokušaji da se izvedu poređenja između arene nekadašnjeg Rima i modernog stadiona u velikoj meri su neizvesni. Ipak, može se uspostaviti izvesna korelacija između rimske degenerativne

igre i savremenih igara. Igra je u oba slučaja bez autentičnosti. Gladijatorske igre bile su sastavni deo ne samo rimskog načina života, nego i pogleda na svet. U ogromnim amfiteatrima i krvavim spektaklima zbivala se tradicija nasilja. Robovi koji su imali šansu da u areni izbore slobodu, po pravilu su nastavljali svoje apsurdno takmičenje. Malo ih je doživelo starost i prirodnu smrt. Tako se i oblikovao veoma sporan svet takmičenja. Ni savremeno društvo nije izbeglo *takmičarski* masakr. U studiji *Istorija torture kroz vjekove*, Džordž Rajli Skot bavi se estetikom torture i torturom kao sadizmom „humane životinje”. Nije zaobišao ni noviju istoriju, pa otuda navodi stravične primere iz nacističkih logora smrti: pobednički tim ostaje u životu, poraženi idu u gasnu komoru. U trkama staraca u Buhenvald u – prvi ostaje živ, ostale streljaju. Danas je igrač najčešće roba na tržištu. Najgore je što se sport našao u okrilju politike. Nijedna ambicioznija vlada, u novijoj istoriji, ne odriče se sporta kao dela državne politike. Hitler i Gebels su, pod olimpijskom bakljom, *prodavali* svoje mračne ideje i *dokazivali* dominaciju arijevske rase. Španski diktator Franko, u vreme velike privredne krize, poslednju kartu baca na fudbal. Španija kupuje najbolje fudbalere na svetu, Johana Krojha i Franca Bekenbauera. Pogodak je bio pun – nedeljama su Španci s velikom pažnjom i navijačkim strastima gledali majstore fudbala. Sport je dignut na nivo politike supersila: američki predsednik Karter je iz političkih razloga bojkotovao moskovsku Olimpijadu, a Sovjeti su uzvratili istom merom – ne došavši u Los Angeles. Salvador i Honduras su zaratili zbog fudbala – povodom kvalifikacija za odlazak na prvenstvo sveta. Politika je uvek nanosila štetu sportu kad ga je pretvarala u političko sredstvo ili instrumentalizovala.

Ako su nepogrešivost i rekord sijamski blizanci, onda se nameće pitanje o pravu na grešku. Nepriznavanje tog prava vodi ka obezvređivanju igre sa stanovišta njenih mnogostrukih mogućnosti. Nepogrešivi u igri blokiraju spontanost, nepredvidivost, kultivisanost, prirodnost, izvornost i lepotu. Nastojanje da se ostvari nepogrešivost - kamen su spoticanja i u sportu i u svakoj delatnosti u kojima čovek pokušava da se menja. Ljudska greška je, ustvari, nepristajanje na prevagu mehaničke reakcije i sterilne definitivnosti igre. I pregnantna tendencija da se ostvari *super star*, igrač gotovo natčovečanskih mogućnosti, postaje opasnost sa stanovišta individualne samopotvrde. Šta ima besmislenije nego nastojanje da se mašiniziraju sami igrači, da postanu *igračići mašine*? Tada u igri nema istinske neočekivanosti, izazovnog rizika i emocionalne napetosti. Igra gubi svoju dramatičnost i tajanstvenost. I svoju estetiku i svoju metafiziku. Koliko je u savremenoj civilizaciji ugrožena vrednost igre – takmičenja, vidljivo je po tome što se sve manje govori o nesputanoj kreativnosti i čaroliji fantazije njenih protagonista.

Osnivač moderne Olimpijade, baron Pjer de Kuberten podsticao je sve vidove savremenog takmičenja, ali ga nije mogao usmeriti na do kraja prihvatljiv način. Opsednutost pobedom, zaokupljenost uspehom i komercijalizmom osporili su antičku olimpijsku ideju: *Nije važno pobediti – važno je učestvovati*. Svakako, važno je i pobediti, jer bez toga nema celovitosti i dramatike igraćeg sveta. Kao *antitragedija* i kao plemenito nadmetanje, sport bi trebalo da čuvaju njegova pravila i fer – plej. Fer – plej, međutim, sve češće postaje izuzetak, umesto da bude pretpostavka da se poštuju pravila. Sportski spektakl sve više liči na vid nepodnošljivog i destruktivnog zbivanja.

Igre na sreću pripadaju posebnoj realnosti, stvarnosti koju zapljuskuju nagon i iracionalno. Ove igre pripadaju svetu nerazjašnjivih i nerazjašnjenih aktivnosti. Mogu se prepoznati kao predanost usudu naročito kad su izgubljena očekivanja u stvarnosti. Više od toga, one proističu iz metafizičkog u čoveku, iz njegovog nepristajanja da se pokori razlozima racionalnog sveta. Uvučen u izazove hazarda, gde vlada moćno *možda* i, često, uzaludna ambicioznost, igrač na sreću prihvata iskušenja privida koja su nadmoćnija od neproživljene svakodnevice. I pored toga, igre na sreću gotovo podučavaju kako je moguće živeti u svetu nadanja. O dražima očekivanja mogli bi pouzdano govoriti jedino oni koji bi mogli racionalno slediti svoj afektivni doživljaj. Očekivanje ima vitalnu dramsku vrednost. Pojam igara na sreću seže u daljine prošlosti. Na istočnoj strani sveta, tragovi kocke datiraju iz 4 000 godina pre nove ere. Jerzy Gizycki i Alfred Gorny (*Čovjek i hazard*) ističu da je rasprava španskog kralja Alfonsa X Mudroga, napisana 1283. godine, bila posvećena šahu, kockanju i igrama na ploči. Bila je to knjiga koja se bavila igrama koje su služile za duhovnu rasonodu. Namenjena je onima koji se dosađuju. U ovoj raspravi, Alfons Mudri razlikovao je *igre razuma, igre na sreću i kombinovane igre* koje imaju svojstva prethodnih dveju. Po njegovom mišljenju, šah je igra razuma jer je za njegovo igranje odlučujući um i inteligencija. Kocka je zavisna od slučaja i sreće. U igrama na ploči odlučuju sreća i razum, a nepovoljna bacanja kocke mogu se *popraviti strategijom i domišljatošću*. J. Grzycki i A. Gorny napominju da se igre na sreću u većini jezika nazivaju hazardom. Reč hazard arapskog je porekla, a izvedena je od reči *az – zahr*, koja na arapskom označava igru kockom.

Od prvobitne bezazlene zabave igre na sreću sve više su poprimale karakter hazarda; sve više su se pretvarale u *razdražljivo uzbuđenje*. Smatra se, veoma nepouzdan, da je kocka nastala u Grka i da ju je izmislio grčki vojskovođa Palamed, prilikom opsade Troje. Trebalo je, za vreme dugotrajne opsade, pribaviti vojnicima zabavu. To je navodno učinio njihov vojskovođa,

koji je ovekovečen s peharom za kockanje. U starijim zapisima, međutim, pominju se egipatske igre kockom. Tacit piše da su se Germani tako oduševljavali kockanjem da su bili spremni da posle gubitka svoje imovine založe i svoju slobodu. Kockanje u rimskom carstvu dobilo je upadljivo mesto u društvenom životu. Smatra se da je istorija kockanja nerazdvojno vezana za rimskog cara Klaudija, koji je bio ne samo strastven i *fanatičan igrač* već je napisao i čuvenu raspravu o kockanju. Za njega se zna da je u kockanju bio gubitnik. Da bi isplatio dugove i da bi se ponovo mogao vratiti kockanju, zaplenio je imovinu plemića, pošto ih je prethodno osudio na smrt. Postojale su i rimske kaznene mere protiv neumerenog upražnjavanja hazardnih igara. Kad se strast za igrama na sreću proširila i, usled čestog varanja, postala opasna, Rimljani su činili sve što je bilo u njihovoj moći da se ograniči uticaj takvih igara, da im se odrede granice. Od vremena republike bio je na snazi zakon kojim su igre na sreću bile zabranjene. Taj se zakon posebno odnosio na kockanje. Ako bi neko prekršio taj zakon, bio bi osuđen na novčanu kaznu koja je bila četiri puta veća od dobitka zarađenog kockanjem. U pisaca antike taj zakon možemo naći pod imenom *Lex talaria* (zakon o kockanju); njime su se bavili i Ciceron i Horacije. Za vreme saturnalija toga se zakona nije trebalo pridržavati. Osim tog zakona i jedan pretorov edikt predviđao je stroge mere protiv vlasnika kockarnica. Svako ko bi druge navodio na igru, bio bi osuđen na novčanu kaznu i poslan na prinudni rad u kamenolomima (*lautumiae*) ili bačen u zatvor (*vuncula publica*). Rimsko je pravo ovlástilo oca porodice (*pater familias*) da ospori kockarski gubitak svoga sina ili roba. Zahvaćena kockarskom strašću, zabeležene su i prevare naročito u Evropi, u 14. i 15. veku. Ljudi su igrali do poslednjeg novčića, a tučnjave i dvoboji između kockara bili su česta pojava. Službene zabrane kockanja ostale su bez uspeha; varanje u igri je cvetalo, a prevare u kockanju bile su česta pojava. Šta je sve činila s igračima kockarska strast najsugestivnije svedoči književnost. U *Odiseji* se prosci bukvalno kockaju za lepu Penelopu. Indijski ep *Mahabharata* pripoveda o tragičnom kockarskom dvoboju između dve porodice: Pandu i Kuru. O sudbinu junaka obuzetog igrom najuvjerljivije piše Fjodor Mihailovič Dostojevski u romanu *Kockar*. Tamo nalazimo njegovo zapažanje o onima koji igraju *prljavo* pa se zato i ne libi da ih smatra i nazove ološom. Na kakve je sve podlosti spreman čovek obuzet kockarskom strašću, nalazimo i u Bokačovom *Dekameronu* i u drugim značajnim delima književnosti. Alfred de Mise, u pesmi *Une bonne fortune*, nastaloj oko 1830. godine, meditira o sceni oko kockarskih stolova: „Vi, koji pristupite, išćupajte nadu iz srca! Tu od jutra do noći vlada moćno *Možda!* I slučaj, ta crna zvezda, kome služi ovo vreme”. Gubit-

ništvo i usud u igrama na sreću inspirativne su i nepresušne teme celokupne umetnosti.

Izgleda da pravi igrač na sreću upravo igra zbog dramske suštine očekivanja a ne samo zbog materijalne koristi. Međutim, kako je društvena kriza mnoštvo društveno defavorizovanih pojedinaца dovela na rub propasti, nije mogla da ne degradira sve čovekove izbore i samo – izbore. Tako se strast igranja pretvorila u suprotnost – u koristoljublje. I, dok se bubanj okreće, vlada nestrljivo priželjkivanje. Loptica je postala gotovo simbol izbavljenja iz jada svakodnevnog života. Otuda nije ni čudno što igrač, vremenom, uplovi u opsesiju i zavisnost bez kojih teško lagodno opstaje. U obličju takve opsesije mogao bi se otkriti sukob stvarnog i poželjnog.

U promišljanju ideja o igrama na sreću veoma često izostaje teorijsko – saznanji nivo interpretacije, najvećim delom zato što se problematizovanje ove neodređene i fluidne oblasti ne dovođi samo u vezu sa teorijskim pitanjima, već mnogo više sa egzistencijalnim problemima. Teškoće objektivizacije igara na sreću nisu posledica napetosti i afekta trenutka u kome se one realizuju, niti mnoštva nevidljivih peripetija koje prate njihovo ispoljavanje, koliko neuhvatljivosti pojedinačnog bivstvovanja, koje izmiče svakom suštinskiem raščlanjavanju. Tu su i svi oni koji dele uputstva za sreću, oni koji će, u ime tržišne *svesti*, posredovati između čovekove mutne želje i društvenih institucija. Da bi bliže odredio igre na sreću (*alea*), Rože Kajoa ih je opisao kao suštinsku suprotnost igrama takmičenja (*agon*). Igre na sreću vezuju se za naklonost sudbine. Nastale su kao protivljenje i ruganje čovekovoј aktivnosti, radu, strpljenju, treningu, znoju, naporu i sposobnosti. Svi koji su prihvatili igre na sreću, bez prirodnih i stečenih prednosti, potpuno izjednačeni i ravnopravni, čekaju presudu usuda. Odluka sudbine ima kao svoju dramatsku prethodnicu neizvesno predviđanje i zagonetno prorokovanje. U traganju za srećom, većina igrača, umesto da dobije *sve* dobija *ništa*. Kocka kao formacija suprotna radu, strpljenju i pregnuću, u vlasti fanatizma i sujeverja, može se pojaviti ne samo kao *konkurentski podsticaj* nego i kao uverljiva i opčinjavajuća realizacija koja uspostavlja životni stil društva koje nije konstituisalo svoj vrednosni sistem.

U igrama na sreću ne bi trebalo videti samo predanost usudu, a još manje čaroliju spasa, krhko klonuće i pokolebanost ljudske volje. U nastojanju da se odbrani smisao ovih igara trebalo bi prepoznati čovekov pokušaj da ne pristane na robovanje društvenom obrascu koji ga poništava. U težnji da se izazove sudbina, sa devizom *sve ili ništa*, verovatno ima samokažnjavanja i samozadovoljstva, ali najviše pokušaja da se sivilo svakodnevice nadiđe makar i uzaludnom *nadom* ili uzaludnim *možda*.

Igre na sreću mogu kruniti i jaku volju, a slabu slomiti, naročito tamo gde ljudska moć ne želi da se suoči sa svetom - aktivno i stvaralački. Očigledno, psihološko dejstvo igre dovodi do groznice koja pomera kulturu do spektakularnosti, a spektakularnost do iracionalnih prekoračenja, ne bez patoloških posledica. Poremećeni racionalni poredak može dovesti do duševnih slomova, depresija, stresova i drugih poremećaja. Ali iza svega toga ostaje osećaj da igrač nije bio ravnodušan, što svakako nije dovoljno za njegovu ljudsku samopotvrdu. On se ne odriče nade čak i onda kad zna da je ona varka. I, kad zna da je ona odbrana od njegove nemoći. To je već filozofija života.

Ako je prihvatljivo uveliko opšte mesto da čovek ne želi da bude to što jeste, onda je čovek maska istine. A u maski je sadržan stav bića i stil postojanja. Maska se javlja kao prekoračenje svakodnevice ili san iz jave. Ona se pojavljuje kao odbrana iracionalne sfere i čovekovog subjektiviteta. Od pamtiveka, njeno slobodno ispoljavanje kao stvarno – nestvarna mogućnost podrazumeva čovekovo samotumačenje i samoospoljavanje. Ona obznanjuje stvarnost unutrašnjeg bića – šapat tišine, misteriju tajne i pustolovinu volje. Znači li to da maska pomaže da čovek bude to što jeste ili mu pruža priliku da bude van svoga realnog Ja? Odgovor može biti nesiguran. Ako bi maska nastajala izvan ultraobjektivnosti, nasuprot racionalno organizovanom svetu, koji je u velikoj meri doveo u pitanje čovekovu slobodu, onda se gotovo dramatično nameće pitanje – da li maska skriva ili otkriva to što je već skriveno? Pouzdanih odgovora nema, a dosetljivost nije dovoljna da zadovolji našu radoznalost. Maska je nezamisliva van imaginarnog kao igraćeg sveta, ali i paralelnih tokova života. Kao u svakoj igri, nema je bez svrhe u njoj samoj. Nema je bez slobode i čovekovog slobodnog izbora. Maska, kao simboličko sredstvo, pripada temeljnim vrednostima kulture.

Masku poznaju svi narodi od praiskona. Ona je mnogo starija od dionizijskih svečanosti u antičkom grčkom pozorištu kada je počela da se primenjuje u umetničke svrhe. Utvrđeno je da je maska izrađivana od kože ili drveta. Bila je obojena. Postojale su različite maske za tragediju i komediju. Za *Pigmeje Bamburi* s visoravni Ituri, pozorišna igra s maskama bila je gotovo svakodnevna zabava, nešto kao naše poselo. Kod *Nahuata*, izumrlog naroda srednje Amerike, dolazak leta slavio se kao kod nas odlazak zime. Ritualne igre sa maskama upražnjavali su i *Eskimi* slaveći prestanak polarne noći. Drevnu masku imaju i japanski glumci u no, kabuki i bunraku teatru. Vizantinci su je svetkovali kroz prerusavanje u doba do Dekameronu (između Božića i Bogojavljenja), što se u svetu čini i danas u vreme karnevala i maskenbala na otvorenom. Kod nas su osim vučara, koledara, lazarica i dodola, ljudi garavili lica i činili sve da kroz svetko-

vine i prerušavanje naprave *prve insignije samosvesti*, ističu etnolozi. Maskiranje misli vezujemo za dvorsku ludu. Maska je primenjivana i u najpozorišnjem pozorištu - u komediji *del'arte*. A danas se u savremenom pozorištu pod maskom označava sve što se sa licem učini primenom različitih kozmetičkih, vlasuljarskih i plastičnih sredstava. U Pekinškoj operi ustalile su se dve vrste maski: one koje su slikane na licu glumca i one koje su pripremljene da se stave na lice. Verovatno i zbog toga muškarci uverljivo igraju ženske uloge.

Šta se pouzdanije i istinitije može reći o čoveku, koji je, preko maske, ušao u imaginarnu *ulogu* i imaginarni svet igre? Šta će tamo, šta hoće da *postigne* maskom? On pokušava da nađe svet igre koji bi se razlikovao od teskobnog sveta determinisane realnosti. To je, u stvari, putovanje od *realne ličnosti* do nadstvarne persone. Igrač hoće da bude ono što nije bio, a može biti. Maska, u izvesnom smislu, postaje objekt preko koga se posreduje između egzistentne stvarnosti i one koja se nije iskazala kao mogućnost, koja se nije ispoljila, u svojoj autonomiji, kao sloboda i slobodan svet mašte. Tu su prisutni i sadržaji potisnute energije – ono što se skrivalo u represivnom i ne – igrajućem životu. To znači da se preko maske priziva stvarnost koja nije bila prisutna, a koja je nedostajala. Kolumbijski čovek ima dva imena: jedno za svakodnevicu i drugo za ritualno predstavljanje, za ritualni život. Zato se može reći da je maska izraz nadstvarne čovekove ličnosti. Teško se može ostvariti autonomija drugog Ja nezavisno od Ja iz stvarnosti. Oto Bihalji Merin (*Maske sveta*) analizom starih i primitivnih civilizacija pokazuje da su u maskama bile sadržane transcendentne sile, snage prekoračenja, koje nisu bile prisutne u stvarnosti. Bez tih sila prekoračenja, u odnosu na realni svet, maska ne bi imala veći značaj ni za duhovni život ni za mitsko – religijske igre. Čoveku koji stavi masku na lice dopušta se da utiče na nadzemaljske sile kojima se obraća a i sam se preobraća pod njihovim uticajem. On prima *supstanciju*, pa je, zatim, zrači na svoje saplemenike, na svoje okruženje. U stvari, magijska ceremonija spajala je sve učesnike u zajednicu, u zajedništvo. Sve se to događalo u svetu maske. Maska je, kad miruje, po mišljenju Merina, u svojoj suštini isto tako i toliko neshvatljiva kao i *nepokretni točak*.

Maska nije kopija postojeće stvarnosti jer je ona transcendirala. Ona je prekoračenje svakodnevnice, koje tavori u obrascima vladajuće kulture. Čovek pod maskom, koji ne pristaje na realnost koja ga je zarobila i potčinila, osvaja do tada nestvarni svet, anticipira njegove nove forme i nove egzistencijalne mogućnosti. Po prirodi transcendencije, u čijim je mrežama maska, neizbežno je suočavanje sa čovekovom prirodom, sa njegovom suštinom, njegovom sudbinom kao antisudbinom. Prekoračenje

racionalnog sveta, koji je, inače, pritisnut rutinskim obrascima istrošene kulture i samouništavajuće savremene civilizacije, iskazuje se u maski kao obličje otvorenih struktura postojanja. Konačnost i dovršenje ne idu uz *homo ludensa*, jer on opstaje ne samo u realnom nego i u irealnom svetu igre, u delotvornosti imaginarne sfere egzistencije. Pošto je čovek sačinjen od snova i fantazije, od imaginarnog sveta, maska ne predstavlja samo oblike i sadržaje realnog sveta nego i sveta koji mu izmiče u prividima i iluzijama. Svet realnosti, lišen neposrednosti slobodne ljudske samopotvrde, uveliko podstiče alternativne i imaginarne mogućnosti maske. Posezanje za imaginarnim prerusavanjima kao individualnim i grupnim *ludostima*, u maski poprima najčešće ironijske i narcističke igrokaze. Tako izranjaju nepredvidljive kristalizacije potiskivanog pozorišta, imaginarnih privida i iracionalnih neočekivanosti. Maska ne pristaje na inertnost postojećeg sveta. To još uvek ne znači da je uhvatila *korak* s dolazećim vremenom i nespornim vrednostima. A vreme, trošno i zemno, obnavlja se maskiranjem. S maskom, polako se redukuje, obezvređuje i poništava opustelost i zapuštenost realnosti. Maska svojim pojavljivanjem označava i svoj kraj. Tu prestaje i njena moć da *pomiri* realni i imaginarni svet. Ipak, da li maska može da pomiri ta dva sveta – realni i imaginarni? Gotovo da je sigurno da ne može. A da li maska pomaže čoveku da bude to što jeste, da bude blizak sebi i svojim mogućnostima? Odgovor uvek može biti nepouzdan i zavodljiv. Čarolija maske najviše je u tome što je ona udvojila ljudske mogućnosti, kao mogućnosti dvojništva, kao obličje novog i proživljenog prepoznavanja novuma. Tu je moguće uspostavljanje dihotomije između nosilaca maske i uloga stečenih maskom.

Ko je iza maske? Odgovor bi morali tražiti i u svetu maski, tajanstveno dvosmislenom i nepredvidljivom, ali i u čovekovoju neostvarenosti. A možda ponajviše u čovekovoju podeljenosti između realnog Ja, koje je u temeljima stvarnosti i neotkrivenog i nepoznatog Ja, koje se u čudljivoj spontanosti javlja kao nova mogućnost postojanja. Zapažene su, u stvari, dve teorijske orijentacije u *čitanju* maske, dva bitno različita koncepta. Tradicionalističko tumačenje maske polazi od uverenja da se ispod pojavnosti maske skriva njena suština. U ovom dualističkom konceptu maska je zaklon ili otvorenost prema svetu, a maskiranje je igra prikrivanja i otkrivanja. Ono je otuda igra između suštine i pojave. U novim teorijama, a posebno u onim koje dolaze iz imidžologije, teorije o imidžu, dokazuju da nema suštine bez pojave. Što znači da je suština uvek u pojavi i da nema suštine izvan pojavljivanja. Ona smatra da način na koji se ljudi maskiraju – menjaju repertoar maski – jeste način igranja uloga, oblik čovekovog postojanja. Način na koji ljudi igraju uloge obznanjuje to što su oni sami, što je njihova suština. U društvenom

životu nema ih bez maski i bez razmene društvenih uloga koje se odigravaju u različito oblikovanom maskenbalu, u repertoaru razmene između različitih maski odnosno različitih društvenih uloga koje su u kulturnom prostoru sužene zbog opsednutosti politikom sa negativnom konotacijom. Repertoar koji se ovde odigrava u svetu maskiranja bez suštine, u svetu pojava toliko je oskudan da se može imenovati kao *mrtvačko pozorište* Pitera Bruka, u kome dominiraju tanatičke maske i maske zombija. Otuda je i razumljivo što joj najviše i smeta nedostatak autentične komunikacije, razigranosti, kreativnosti, kritičnosti i otklona prema tom zarobljenom i umrtvljenom svetu. Zaista se maskiranje u politici pojavljuje kao paradigmatično za opskurno političko pozorište u kome ima previše destrukcije i blefiranja. Na političkoj sceni teško se može opstati bez maske i maskiranja. Ipak, čoveka u politici maska skriva ali i odaje.

Kao ishodišna tačka maske danas iskrsava haotični svet i svet zaleđenog racionaliteta. On vodi do novih maski. A maska može postati novi *odgovor* represivnim oblicima egzistencije i anonimnom svetu tehnike. Doista, savremenom čoveku i nije neophodno da na svoje lice stavi masku, jer je, njegovo lice, sa grčevitim i obezličanim izrazom, postalo maska. To ne bi morali ni pominjati da se tom sumornom i problematičnom činjenicom, koja izokreće uspostavljeni red stvari, ne dovode u pitanje temelji igre kao suštinske odrednice postojanja. Stereotip maske temelji se na pseudoindividualitetu i daleko je od sveta slobodne i stvaralačke ličnosti. Svet maski, tajanstveno dvosmislen i kao govor o svetu i kao nepristajanje na realnost, stvara od nepredvidljivosti i uobrazilje *konkretno* jedinstvo do tada neostvarenog ljudskog bivstvovanja. Čovek će maskom, možda, na prvi pogled, falsifikovati svoju ljudsku situaciju, ali je mnogo važnije od toga što će pokušati da porekne neprihvatljivu egzistencijalnu inhibiciju. Štaviše, on će nastojati da usred obezličene stvarnosti senzibilizuje svoje prisustvo i da ga ne podvrgne autisičkom afektu što bi moglo voditi do graničnog i patološkog ponašanja.

Maska kao mogućnost nije došla da bi zatvorila sve druge i drugačije mogućnosti. Ona je tu da bi nagovestila novu mogućnost koja jeste drugačija od onih koje su bile pre nego što je čovek navukao masku. Izlazeći iz carstva zbilje, on se našao u carstvu *ne-zbilje* i time proširio svoje mogućnosti. Doista, čovek se maskom teško može usprotiviti svetu koji se nametnuo kao represivni poredak i tiranija svakodnevice, ali može, za trenutak, naći mesto u carstvu ludosti, izvan sive prosečnosti i poslušnosti. Maska se možda ne bi javljala kao čarobnica koja bi pomerila definisani red stvari, nego kao mogućnost raznovrsnosti, kao *govor* koji brani celovitost i integritet čoveka. Ona dolazi kao otrežnjenje. Naspram preovlađujuće zbilje, maska bi nagovestila

dvojstvo koje bi osporavalo tiraniju svakodnevnice i siromaštvo različne normativnosti.

U igrama zanosa (*ilinx*) osvaja se staza na kojoj je sve nepredvidljivo, uzbudljivo i prekomerno. Sve je u blizini sna, iluzija, privida i virtuelnog. Najčešće to je ostvarivanje opsesivnog košmara, vrtoglavice, koja je, u tom trenutku, izvan moralnog poretka, izvan griže savesti. U izboru želje i slobodno odabranog doživljaja izgleda da je najvažniji jedan vid samoprepoznavanja i samoidentifikacije. Strogi kritičari, međutim, u neodređenosti i stihijnosti ovih igara, a posebno u njihovom opsesivnom košmaru, mogu videti dezorganizaciju sposobnosti i integriteta pojedinca. Protivudarom prirodnog, instinktivnog i potisnutog, čovek, svakako, može dospeti do opterećujućeg straha i do sado-mazohističkih zastranjivanja. Preobražavanje kao irealno – realno zbivanje pristiže iz dubina bića kao realnost virtuelnog i kao irealna sadašnjost.

Za igre zanosa vezuje se stanje vrtoglavice, a Sreten Marić, u predgovoru za knjigu *Igre i ljudi* Rože Kajoa, bliže određuje *vertigo*, kao vrtoglavicu, ali dodaje i reči opojnost, razdraganost, zanos i ekstazu. Po mišljenju Rože Kajoa (*Igre i ljudi*), čovek je kod ove vrste igara spreman da se zbog svojih želja prikloni i trenutnom poremećaju telesne stabilnosti i ravnoteže. To čini da bi doveo u pitanje pritisak naviknute percepcije i dominantne svesti. Pored razbijanja čulnog autizma i inhibirajućeg nesvesnog, zadovoljstva se ovde pojavljuju sa novim opažanjima i novim afektima. Rože Kajoa smatra da se igre zanosa u protivstavu prema stvarnosti koja se poništava realizuju u vrsti vrtoglavice, uzbudljivoj grčevitosti i sladostrasnoj pometnji. U pitanju je opčinjavajući trans i pomamne strasti. Neobične emocije postaju provokacija unutrašnjeg haosa. Zanos pomera granice racionalne percepcije i dovodi do transmutacije čula. Budi se potisnuto. Stvaraju se uslovi da se bude drugačiji. I promenjen. Traži se *terra incognita*. I kad se ona dodirne - ostaje se u neshvatljivosti. Dolazi do diskontinuiteta i u vremenu i u prostoru. Tu nema ni prošlosti ni budućnosti. Da bi bliže odredio raznorodne i raznovrsne zanose, koje je prepoznao kao organski ili fizički nered, Rože Kajoa je za ovu vrstu igara i predložio naziv *ilinx* što će na grčkom označiti *vodeni vrtlog*. Upečatljiv pojam i sugestivna slika. Da je dobro označena ova vrsta igara pokazuju mnoga istraživanja neobičnih saznanja. Tako doznajemo da Indijanci iz Severne Amerike svoje dugotrajno i uporno tupkanje završavaju transom i padanjem na zemlju. Opisan je i hipnotički zanos u igrama tam – tama. U dionizijskim igrama u staroj Grčkoj dolazilo je i do besvesnih stanja i do sado-mazohističkog besa. Kajoa je u okviru ilinksa identifikovao alpinizam i hodanje po konopcju kao forme čovekovog ispoljavanja koje ne zavise od socijalnih

mehanizama. Institucionalne forme koje su uključene u društveni život odnose se isključivo na zanimanja u kojima je neophodno savlađivanje vrtoglavice. Degeneracija ilinks - igara odnosi se na alkoholizam i drogu. Kajoa je analizirao stanja u kojima su se našli privrženici igara zanosa. Pokazao je kako derviši, frenetičnim vrćenjem i okretanjem u krug, padaju u ekstazu i *hipnozu svesti*. Tu su i meksički vladari, koji se, kao *deifikovane ptice*, upuštaju u krajnje opasnu igru *prerušavanja u orlove*. Oni se sa vrha jarbola – sa visine od 20-30 metara, s raširenim nogama i glavom okrenutom nadolje – munjevito spuštaju. S razlogom su meksičke vlasti zabranile ovu vrstu igara. Kajoa skreće pažnju i na onu vrtoglavicu *moralne vrste* koja proizvodi *odgovor* na potisnute želje za neredom i rušenjem. Izgubljena prisebnost vodi u žestoke konflikte, pa i tuču.

Za igre zanosa pojedinac se, u neku ruku, priprema još od najranijeg detinjstva. Vriska iz čista mira, uzbuđenja leta na ljuljašci i brzog okretanja na vrtešci, ubrzanja na sankama, skijama i rolšuuama. Takozvane okretne igre, brze vožnje na motociklu i otvorenom automobilu, proizvode zadovoljstva, ushićenja i ustreptalost. Štaviše, odavno su napravljene mašine za vrtoglavicu. One su smišljene da bi se ostvario snažan atak na organizam, da bi se postiglo što žešće ošamućivanje i snažan zanos obuzet golemim strahom. Ovakav zanos autor nije nazvao rasonodom iz prostog razloga što ovde nije bilo opuštanja, koje se, po prirodi stvari, vezuje za sve vidove rasonode kao vrta uživanja, kao zabave koju ne prati napetost, šok i grč. Kajoa koji je nastojao da odgonetne prirodu instinkta i vrtoglavice, da im proceni potencijale ali ne zaboravlja da označi nadmoć volje i inteligencije na putu do čovekove slobode i stvaralaštva. Čovekovi nagli, nezadrživi talas animalnog, omogućava ovu vrstu igara. U meri u kojoj se priroda ne može razumeti ne mogu se razumeti ni igre zanosa.

U igri zanosa dominiraju irealnost, nesvesno, neposrednost, spontanost i strast. Zato se želje ne odgađaju. Ako u transu objekt nije progutao subjekt, onda su oni, subjekt i objekt, postali jedno. Što je najgore, ponekad su upregnuti u *ostvarivanje* ničega! U otklonu prema stvarnosti, nagon ne vodi računa o nepredvidljivim posledicama. Realnost je nepoželjna i proračunata. Ona opstaje u bezličnosti normativnog obrasca. Njena enigma je načelno dešifrovana. Njena pojavnost je dosadna. Od nje ima smisla samo pobeći. Nema raspleta, ali postoji mogućnost bekstva do prekomernosti zanosa, do otelovljene iluzije, do privida alternative. Stihijska snaga proširenih granica hedonizma *otvara* zamke koje vrebaju čovekovu slobodu. U trenutku nepojmljivog magnovenja, kad dolazi do *rušenja* naviknutih principa vremena i prostora, protagonista igara zanosa suočen je sa malim slobodama, sa slobodnim impulsima, ali se nije oslobo-

dio grčevitog trajanja i psihologije trenutka kao psihologije priremenosti. Za njega je najvažnije da proizvede napregnuto trajanje i sladostrasnu pometnju, uzbuđenje i vrtlog. To što će se pritom poljuljati stabilnost percepcije i izgubiti ravnoteža deo je paradoksalne strategije, po kojoj bi se uspostavila ravnoteža između nesvesnog, onoga što je potisnuto i svesnog dela ličnosti. Tako bi se uspostavljala subjektivna ravnoteža i homeostaza svesnog i nesvesnog. Čovekovo bekstvo iz realnosti trebalo bi prepoznati kao putovanje do osobene nadrealnosti, do uzbuđljive subjektivnosti koja nije previdela nesvodljive instinkte i višak nagona. Igram zanosu se hoće prevladati samoregulacija tehničkog uma, koji je u svom ospoljavanju ugrozio neposrednost i spontanost pojedinca, a ubrzanja modernih vremena – naročito želja da se stigne u stanje transa, zanosu i ekstaze – nije moguće ostvariti bez posredovanja tehnike. Od svega toga je najvažnije da se čovekovi potencijali iskažu slobodno, bez kontrole i bez cenzure. Zarobljen sopstvenim strahovima, orgijom kao samozaboravom, tuđim izborom i neslobodom, čovek nema ni kreativnosti ni spontanosti kojima bi proširio osvojene granice realnog sveta i granice ljudskog života. A igra zanosu koja se ne ispolji kao kreativno zbivanje i vitalna akcija ugrožava ljudsku autonomiju i stvaralačku individualnost. Zato se ona i može naći na iracionalnom bespuću, ali bez izgleda da označi čovekovu samopotvrdu.

U savremenoj civilizaciji um i individuum podvrgnuti su spoljnoj kontroli. Tehnicitet i *ultraobjektivnost* ukotvili su se u *modernu* svakodnevicu kao kamen spoticanja čovekovog subjektiviteta. Logično, svesno i racionalno, u opreci prema nesvesnom i *ultrasubjektivnom*, obznanjuju nepomirljivu podeljenost čovekovih ukupnih mogućnosti i raspolućenost njegove tajanstvene kreativnosti. Opasni *savršeni razum* zaobišao je vrednosti osećajnog života i suzio polje subjektivnog i stvaralačkog. Zato, ako se i pokušava odgonetnuti nešto od podvojenosti između onoga što je čovek primoran da radi i onoga što želi – to je gotovo nemoguće učiniti nezavisno od zagonetnog nesvesnog. On hoće da bude prisutan na taj način da oseti neposrednu, prirodnu, čulnu, organsku i instinktivnu sferu kao mogućnost prezentata. Kostas Akselos (*Vers la pensee planetaire*) dokazuje da je *igru sveta* izazvala planetarna tehnika, tako da je ona totalitet tehničkog učinila tehničkim igrama. Tako je došlo do trijumfa tehničke igre. Ona je postala nezaobilazna i sveprisutna. Akselos smatra da tehnika čini ono što su nekada činili protagonisti mita. I više od toga, ona je moćnija od Prometeja i Ikara naročito kad promišlja prirodu i kad nastoji da je ukroti. To suštinski znači dokrajčivanje stare mitologije i uspostavljanje tehnicističke mitologije i planetarnih *mitova*. Tako ona usred grčkog trojstva (*fysisa, tehne i energije*) postaje sila dominacije, snaga od

presudnog značaja sa stanovišta stvaralaštva i razotkrivanja. To je i razlog što je ovaj filozof judeohrišćanski svet, koji se našao između Geneze i Apokalipse, prepoznao kao novu, tehničku genezu ali nije zaboravio ni mogućnosti *tehničke apokalipse*. Zna se da su tehničke igre prisutne u svim oblicima postojanja – od materijalne proizvodnje do misli koja se kibernetizovala; gotovo da nije ostalo nijednog oblika ljudske realizacije i samorealizacije u kojima se tehničko dostignuće nije javilo kao suigrač. I pored toga što tehnika nastoji da preuzme brigu za sve što postoji, čovek je još daleko od toga da se uklopi u *igru sveta*, jer nije postao *građanin sveta*. Tehnička igra, kao planetarna dominanta modernog doba, u osvajanju sveta, nosi pečat prinude. Zato se relacija čovek – svet teško može i privesti dijalogu, pa se zato umesto dijaloga priziva dijalog - dvoboj. Da li će se «građanin sveta», u toj svetskoj igri, u tom planetarnom zbivanju, naći kao igrač koji će biti izigran ili kao biće koje će se *uigrati* u svetsku igru – ostaju pitanja na koja nije moguće dati zadovoljavajuće odgovore. Već je zapaženo da se sve to komplikuje i zbog toga što misliti igru ne može dosadašnje mišljenje jer je ono u sebi sadržavalo ne samo apstraktna i nerastumačena saznanja već je prizivan i *deus ex machina*. To mišljenje nije stizalo ni do slobodnog čovjeka ni do planetarne tehnike, čiji je svet, u stvari, identičan sa svetom tehničke igre ili svetske igre. Kad pokušava da odredi mesto igre u *celini stihijnih* snaga, u kojima se spajaju igre čoveka i igre sveta, Kostas Akselos obznanjuje igru *celine celina*, u kojoj je igrač samo *deo* – *čestica* celine sveta i sveta kao igre.

U najplića tumačenja igre, s mnogo razloga, smatra Fink, ubrajaju se ona koja igru vide kao bekstvo od rada, kao njegovu suprotnost i nepomirljivi kontrast. Tamo gde je igra doista bekstvo od rada, kao kompenzacija za njegovu neostvarenost, ona ostaje u području privida, pseudoegzistencije i pseudovrednosti. U takvoj igri, ako je to ona još, toliko je neprirodne svetlosti, grča i nespontanosti da ona mora ostati daleko od čovekove slobode, životne raznovrsnosti i razvijene ljudske težnje. Prerušena, degradirana, bez svog okrilja i svoje životnosti, ovakva igra nespojiva je s onim što bi slobodni ljudi mogli da vole i prihvate. Svet, ophrvan rutinskim obrascem egzistencije i duhom pasivnosti, nije naročito sklon neočekivanoj spontanosti i raznolikim mogućnostima igre. Tamo gde su prisutna nastojanja da se igra podredi životnim fazama koje slede posle detinjstva, tamo gde je ona samo priprema za takozvani *ozbiljan život*, ona se neumoljivo pretvara, kao što je zapaženo, u manje vrednu, sekundarnu i nebitnu egzistenciju, u njen *surogat*. Igra kao priprema za ozbiljan, pravi život, u stvari, nestaje kao igra – jer se degradira na svrhe van njenog slobodnog bića. Zato je veoma pogrešno igru videti kao pripremu za budući život odraslih, tvrdi Eugen Fink

u već pomenutom delu. To, svakako, ne znači da Fink iz ljudske igre isključuje čovekovu egzistenciju, ali to mu ne smeta da igru sveta vidi kao *simbol*. Zato se realna i irealna igra uspostavlja različito za čoveka i svet. Otuda je svet kao igra moguć bez igrača, a čoveku ostaje da bude igrač, ali i igračka.

Luter Galik (*A Philosophy of Play*) je u igrovnoj aktivnosti prepoznao obrazac slobode i samoodlučivanja. On dokazuje da se ličnost otkriva u igri celovitije nego na ma koji drugi način. Ona ima veliku moć uticaja na formiranje čovekovog karaktera. Okolnost da je čovek u igri slobodan pruža mu neočekivane mogućnosti da otkrije potisnuto, da manifestuje želje i da se projektuje. Pored toga, jedan narod se istinski otkriva preko prirode svojih igara i svojih zadovoljstava. Pridajući poseban značaj igri dece, Galik ističe da ova igra nudi izuzetnu priliku za kultivisanje onih vrednosti koje se razvijaju u susretu sa drugima, u uslovima aktivnog prisustva slobode. Tu se razvija i osećanje slobode i smisao za uravnoteženu egzistenciju. To je i razlog što se takva igra javlja kao *etička laboratorija*. I više od toga, ona se svojom slobodno usvojenom navikom da se neizostavno poštuju pravila pojavljuje i kao važna pretpostavka za usvajanje demokratskih načela. Sve to, smatra ovaj autor, vodi razvijanju sposobnosti da se vlada sobom i da se dobro procene vlastite želje i individualna nastojanja. A Kostas Akselos (*Vers la pensee planetaire*) zapaža da su u pojedinim ludističkim aktivnostima, koje se ostvaruju u zabavi i dokolici odraslih, prethodile dečje igre. On, inače, smatra da su dečje igre prvobitni oblik igara koje igraju *velika deca*. To je u duhu njegovog uverenja da je svaki čovek igrač i igračka, šta god da čini.

Arnold Gelen (*Die Seele im technischen Zeitalter*) zapaža da stvarnost savremenih društava ostaje u senci *objektivne neodređenosti*, u kojoj je teško razabrati ni *ko igra* ali ni *to ko je izigran*, Gelen je otuda u pravu kada kaže da i sama politika u našem vremenu gubi ozbiljnost i patetiku prošlosti i da dobija svojstva zabavnog, tako da će mase uskoro od izbora napraviti neku vrstu nacionalne *završne runde*. To je, svakako, samo deo simboličkog ispoljavanja takmičenja u javnom polju, u nadmetanju političkih timova i stranačkih lidera. Politika u kojoj se osvaja vlast i obezbeđuje sveopšta vladavina, opstaje u skrivenom i surovom pozorištu, koje prate žestoke strasti, bezobzirnost, kalkulacije i svakojake manipulacije. Tu se igraju igre u kojima se osvaja moć, ali bez savesti, tolerancije, razboritosti i odgovornosti. Kad se kao istraživač našao u području organizovanog kriminala, F. Dž. Bejli (*Strategems and Spoils*) je otkrio pravila igre koje su obavezivale gangstere u neprestanim borbama za prevlast, za pozicije moći. Ta pravila nisu daleko od političkih kodeksa i političkih manipulacija. U političkom životu,

smatra Bejli, dominiraju dve vrste pravila političkih igara. Prve se oslanjaju na krhku normativnost, čija se pravila vezuju za uzore poštene igre, za moralno delovanje i postupanje. Druga vrsta pravila, pragmatična, osmišljena su tako da se preko njih obezbedi u političkom takmičenju pobjeda. Ta se pobjeda, unutar političkog polja, ne osvaja javno odobrenim i moralnim delanjem jer polazi isključivo od pragmatične delotvornosti i političke celishodnosti. Otuda je i očekivano da su normativna i pragmatična pravila igre u nesaglasnosti. Prljave igre, najčešće izvan javnosti, sačinjene od prikrivanja, skandala, prevara, zavera, zločina i manipulacija, u neposrednoj su vezi sa pragmatičnim *pravilima* po kojima politički cilj opravdava upotrebu najspornijih sredstava sa moralnog stanovišta. Takve igre preovlađuju u novovekovnoj istoriji, u kojoj je došlo do drastičnog razdvajanja morala i politike. Kao primer sukobljenosti normativnih i pragmatičnih pravila uzima se afera *Votegejt*. Tu su normativne vrednosti i normativna pravila nadigrala pragmatičnu politiku. A igra koja računa na sredstva nasilja osudila se na to da pomrači svoju suštinu i svoje velike mogućnosti. Destruktivna moć igre razara i samu igru. Igra koja ne zna za svoje granice, a realizuje se van razuma i pravila, uvek rizikuje da se pretvori u nasilje. A *homo politicus*, koji je izgubio sposobnost da *funkcioniše* po pravilima igre, ne sledi platonovski duh *kraljevske nauke* već čudi nasilničke istorije i svoje iracionalne energije. Demokracija koja se ne temelji na čistoj igri, na pouzdanim pravilima, poništava u sebi slobodnu, etičku i umnu stvarnost.

Igru bi valjalo razumeti kao vrednost koja preobražava i sebe i igrače u svim fazama života. Ona jednostavno nije obeležje i atribut dečijeg doba, već osnova bio-antropo-sociokulturne čovekove celovitosti. Džon Džui (*Encyclopedia of Education*), u središte igre stavlja aktivnost jer smatra da je aktivnost *esencija života*. Džui tvrdi da organizam, koji je neaktivan, nije u normalnom stanju. Da bi se opravdala igra, nije, po njegovom mišljenju, neophodan nikakav cilj izvan želje da se probudi uspavana i inertna snaga. Iluzorno je poverovati da akcija – koja u sebe uključuje nekontrolisanu snagu i iracionalne procese – može zaobići animalne i instinktivne podsticaje. Ona, čak i kad je okrenuta iskušenjima za koje je relevantna tajanstvenost unutrašnjeg života i višesmislena slojevitost, nije u mogućnosti da ovlada imperativima nesvesnih snaga. Akcija postaje neizbežan pratilac igre, pokretač inertne snage, ali i izazov svetu realnosti, koji, svojim grubim uslovima, razara ili blokira spontanost. Bez neposrednosti i spontanosti igra se ne bi mogla ni zamisliti. Tako igra, u stvari, ne oslobađa samo potisnutu čovekovu *energetiku*, već i, više od toga, nameće dinamiku celoj oblasti realnog sveta. Karl Gros (*The Play of Man*) pronalazi u igri mogućnosti za *relaksaciju* i *rekreaciju* ugrožene i iscrpljene energije. I kao što

strune gitare, piše Gros, ne bi trebalo da budu stalno zategnute da bi gitara mogla biti upotrebljena, isto tako i čovek mora da se opusti u igri. Čoveku je igra neophodna zbog „zadataka života”, ali zbog ublažavanja tegoba prozaičnog življenja. Bez kreacije, maštovitosti i neposrednosti – nema ništa od igre. A igra koja računa na sredstva nasilja osudila se na to da pomrači svoju suštinu i svoje blistave mogućnosti. Tamo gde nema protivljenja obezličenom i rutinskom svetu, tamo nema ni igre ni njene budućnosti. Pravila u igri postaju deo slobode reda u kome neće biti samovolje i stihije. Samovolja bi, smatra se, negirala osnovu igre, njena pravila i njenu suštinu; ona bi ukinula fer plej, koji predstavlja imperativ svake igre.

Suočen s ontologijom umetničkog dela i njegovim hermeneutičkim značenjem, Hans Georg Gadamer pokazuje da je tvorevina – kao zatvoren svet – igra, ali i da je igra tvorevina. Sa svojom unutrašnjom svrhovitošću, doživljajnom autonomijom i nespontanom samosvojnošću, igračka aktivnost oblikuje se kao umetnička igra, kao umetnička tvorevina. Ako je umetnost najslabodniji vid bivstvovanja, u kojem se ostvaruje stvaralačka igra, onda je u pitanju onaj isti svet u kome se ostvaruje igra u svojoj punoći. Umetnost, ustvari, i potiče iz igre. Nije toliko važno da li je igra *vrsta* umetnosti ili *uvertira* za umetnost, ali je, svakako, od velikog značaja da je ona slobodna i spontana *sublimacija*. Uopšte, ako je igra u temeljima umetnosti, onda i umetnost može postati radost imaginarnog života. Jurij Mihajlovič Lotman u svojim predavanjima iz strukturalne poetike pokazuje da se umetnost igre sastoji u vještini *dvoplanskog ponašanja*. Da bi obrazložio ovo svoje zapažanje, ovaj teoretičar skreće pažnju na Roselinijev film *General Dela Rovere*: propalica, mali prevarant, ali dobroćudan čovek i veliki virtuoz, padne u ruke gestapovaca. Zapretivši mu mučenjem, nude mu da u zatvoru odigra ulogu aristokrata i heroja pokreta otpora generala Dela Rovere kako bi uhapšene ilegalce zaveo i time naveo da se demaskiraju. Ali šta se dogodilo – *maska generala* postaje njegovo *pravo lice*. Nekada prevarant više neće da vara, neće da bude to što nije, zato bira pogubljenje kako bi podigao moral onima koji ga smatraju herojem pokreta otpora. To je već uverljiva priča o tome kako se igra pretvara u realnost, a maska u istinu bića. Za Šilera (*Pisma o estetskom vaspitanju čoveka*) čovek je *samo onda čovek kad se igra*. Suštinu igre pregnantno je odredio Fridrih Niče (*Volja za moć*) kad je prepoznao vrednosti njene nekorisnosti i nešto *detinje*, ali kao ideal čovekove snage. Otuda je razumljivo što je igru video i kao pretpostavku za sve drugo i kao *obeležje veličine* i univerzuma. Zato je nezaobilazna ljudska igra, igra deteta i umetnika. Kad Hajdegerer (*Identitat und Differenz*) kazuje da je *bit Bitka sama igra*, da je igra temelj bitka, on igru stavlja na pijedestal temeljnih vrednosti postojanja. A kad nema igre, šta

onda ostaje? Pita Lav Nikolajevič Tolstoj. Ostaje – ništa! Pitanje igre je istovremeno ne samo pitanje čovekove slobode već i njegovog postojanja. Granice igre su i granice čovekove slobode.

Podemo li od pretpostavke da je igra u savremenoj kulturi ozbiljno ugrožena, onda se nameće neophodnost prevrednovanja ideje o igri kao nezaobilaznoj vrednosti kulture. Edgar Moren (*Kako izaći iz XX stoljeća*) pokazuje da se savremena tehnološka – ekonomska civilizacija temelji na *reduktivnom shvatanju* čoveka. *Homo sapiens* i *homo faber* apsolutno dominiraju, međusobno se *određuju i nadodređuju*. Iz pojma *homo* isključeno je, po njegovom mišljenju, sve što je *demens* – san, strast, mit – i što je *ludens* – igra, uživanje, zabava. Ako ovome dodamo nezaobilaznog, beskonačnog i čudesnog *homo amatro*, koji bi snažno podupirao život izvan uspavljujuće ravnodušnosti i trivijalne svakodnevice, a time uspostavljao puteve samoostvarivanja i magnetizam čulnosti, tajanstva ljubavi u intimi postojanja, onda postaje jasno da je stizanje do čovekove celovitosti i celokupnosti teško ostvariva utopija. I u toj nedostignutosti skriva se velika metafizička igra, igra između bića i postojanja, igra između onoga što čovek jeste i onoga što može postati. U tome se zavodnica igra pojavljuje kao pretpostavka i osnova postojanja. A to što se u igri može reprodukovati cela duhovna sadržina sveta, u kojoj se sjedinjuju nauka, lepo i meditacija, kako tvrdi Herman Hese (*Igre staklenih perli*), uverljivo govori da je igra temeljna vrednost kulture. Ona je nezamenjiva vrednost čovekovog života.

LITERATURA:

- Groos, K. (1901) *The Play of Man*, New York: Apleton and Co.
- Luter H.G. (1920) *A Philosophy of Play*, Ch. New York: Scribner and Sons
- Dewey, J. (1925) *Encyclopedia of Education*, New York: The Macmillan Co.
- Lee, J. (1929) *Play in Education*, New York: The Macmillan Co.
- Brownell, B. (1939) *Art is Action*, New York: Harper and Row
- Mitchell, E. D. and Mason, B. S. (1948) *The Theory of Play*, New York: Barbes and Co.
- Gelen, A. (1957) *Die Seele im technischen Zeitalter*, Hamburg: Rohnwolt
- Heidegger, M. (1957) *Identität und Differenz*, Pfullingen: Neske
- Axelos, K. (1964) *Vers la pensee planetaire*, Paris: Edition de Minuit
- Kajoa, R. (1965) *Igre i ljudi*, Beograd: Nolit

RATKO BOŽOVIĆ

- Bailey, F. G. (1969) *Strategems and Spoils*, New York: Schocken Books
- Huizinga, J. (1970) *Homo ludens*, Zagreb: Matica hrvatska
- Gizycki J. i Gorny, A. (1974) *Čovjek i hazard*, Zagreb: Prosvjeta
- Šiler, F. (1968) *Pisma o estetskom vaspitanju čoveka*, Beograd: Kultura
- Lotman, J. M. (1976) *Semiotika filma i problemi filmske estetike*, Beograd: Institut za film
- Niče, F. (1977) *Ecce Homo*, Beograd: Grafos
- Dostojevski, F. M. (1972) *Kockar*, Beograd: BIGZ
- Hese, H. (1979) *Igre staklenih perili*, Beograd: Narodna knjiga, *Slovo ljubve*
- Gadamer, H. G. (1978) *Istina i metode*, Sarajevo: Veselin Masleša
- Fink, E. (1966) *Le jeu comme symbole du monde*, Paris: Edition de Minuit
- Fink, E. (1984) *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Beograd: Nolit
- Morin, E. (1983) *Kako izaći iz XX stoljeća*, Zagreb: Globus
- Merin, O. B. (1971) *Maske sveta*, Beograd, Ljubljana: Vuk Karadžić, Mladinska knjiga
- Božović, R. (1972) *Metamorfoze igre*, Beograd: Kulturno-prosvetna zajednica Srbije
- Bozovich, R. (2008) *Play-Foundation of Culture*, New York: i-Universe

RATKO BOŽOVIĆ

Ratko Božović
University of Podgorica, Faculty of Political Sciences, Podgorica

PLAY OR NOTHING

PLAY – THE FOUNDATION OF CULTURE

Abstract

Assuming that play is seriously endangered in modern culture, the necessity imposes itself for revalorization of the idea of play as an unavoidable value of culture. Edgar Morin shows that modern technoeconomic civilization is based on "reductive understanding" of man. *Homo sapiens* and *Homo faber* have an absolute domination and they "determine and over determine" each other. According to him, the idea of *homo* excludes all that is *demens* – dream, passion, myth, all that is *ludens* – play, pleasure and amusement, and all that is *amatro* too – a man capable of loving. The fact is that the whole spiritual content of the world can be reproduced in play, proves that play is a foundation and an unavoidable value of culture.

Key words: *play, culture, art, value, homo ludens*



Миле В. Пајић, *Јужна страна,*
Манастир Хиландар, српска царска лавра,
Света гора *Атос*