

Ružica Petrović
Fakultet pedagoških nauka
Univerziteta u Kragujevcu
Jagodina
prof.ruzica@gmail.com

UDK 378.382
159.922.72-053.4
159.947.3-053.4

OSLOBAĐAJUĆA SNAGA IGRE

Apstrakt. U radu se promišlja igra kao antropološki fenomen koji omogućava egzistiranje između stvarnosti i mogućnosti. Cilj priloga jeste da se diferencira samorazumljiv, iskustveni način njenog tumačenja, od razumevanja njenog dubljeg ontološkog smisla. Analizira se gledište koje igru sagledava iz njenog suprotstavljenog odnosa prema radu, kao privremeno odvajanje od životne stvarnosti, i gledište koje igru tumači kao način bivstvovanja nezavisno od toga da li se u svim aktuelnim momentima života ispoljava. U radu je akcenat na igri kao nosiocu radosti i slobode egzistiranja. Autor traga za elementima prave igre koja je dovoljna sebi, koja ne ide preko igre, koja nije opterećena konačnim ciljem, koja je izvor sreće. Sa intencijom dubljeg misaonog zahvatanja ovog fenomena, igra se dovodi u vezu sa slobodom, maštom, radom, svakodnevnicom i imaginacijom.

Ključne reči: igra, egzistencija, smisao, sloboda.

UVOD

Predmet ovog rada jeste filozofsko ispitivanje fenomena igre kao elementarne funkcije ljudskog egzistiranja. Osnovna svrha priloga jeste otkrivanje ontološke strukture igre kao jedinstvene suštine, opštevažeće za sve oblike i načine njenog pojavljivanja. Autor polazi od stava da dečiju igru karakteriše najveći stepen autentičnosti, slobode i čiste neposrednosti, ali da ona kroz prisustvo univerzalnih svojstava jednako obeležava i kasnija životna doba.

Ovaj prilog neće se posebno baviti elementima, pravilima i sredstvima igre, niti njenim konkretnim formama ili sadržajima karakterističnim za određeno životno vreme, već će se diskusija o igri odvijati u pravcu njenog izdvajanja kao posebnog fenomena ljudskog života i određenja njenog antropološkog smisla sa posebnim akcentom na slobodi kao pretpostavci igre i slobodi kao energiji koja se u igri oslobađa.

KA FILOZOFSKOJ INTERPRETACIJI IGRE

Osnovu ljudskog postojanja čini podjeljeni karakter čovekovog bića koji se ispoljava kroz svest o „tu-bivstvovanju” i kroz stalnu težnju za „uvek-bivstvom” (Hajdeger, 2007). Fundamentalno polazište filozofske antropologije jeste bivstvovanje ljudskog bića u ovovremenom trajanju sa nepresušnom potrebom da prekorači njegovu temporalnu omeđenost. Paradoks te situacije koji je još Kant (Kant) (2003) uočio jeste obdarenost uma snagom da teži transcendiranju fenomenalnog sveta, ali ne i stvarnom moći da istupi iz njega. U toj podjeljenosti između životne pozicije „sada-biće” i anticipirane „uvek-biće” otvara se prostor za fenomen igre kao jednog od najdubljih poriva kojim čovek teži da potre trajanje u vremenu i zadovolji potrebu spajanja stvarnog i mogućeg.

Pitanje igre može se otvoriti u području nauke, u kojoj se ona sagledava kao antropološka pojavnost koju karakterišu brojni oblici manifestacije u raznim oblastima ljudskog delovanja. Istraživanje igre može se usmeriti i na filozofsku ravan iz koje se tumačenje usmerava na njeno bivstvo. Tu nailazimo, kao i kod svih drugih pojava čija se suština nastoji pojmom obuhvatiti, na dva ograničenja. Jedno se tiče same prirode igre, koja je po svom karakteru teško uhvatljiva i koja se kao takva opire svakom pojmovnom određenju i definisanju, a drugo je uslovljeno društvenom upotrebom datih pojmova. Napor filozofije da markira ova ograničenja može se prepoznati u Hegelovom (Hegel) stavu: *Sve što je poznato nije samim tim i saznato samo zato što je poznato* (2005, 34), koji upućuje na privid razumevanja neke stvari koji najčešće dolazi kao rezultat samorazumljivog odnosa prema njenom poimanju koje se odvija u horizontu neposredne, površne, iskustvene interpretacije.

Među pojavama sa kojima se svakodnevno susrećemo, za koje vezujemo uobičajenu, „odomaćenu” poznatost, bez dublje misaone refleksije o njenoj prirodi, značajno mesto zauzima upravo – igra. Ona je jedina forma bivstvujućeg koja se zadržava u međuprostoru između stvarnog i mogućeg. Činjenica je da koliko je neposredno ispoljavanje i doživljaj čine životno prisutnom i bliskom, toliko je pokušaj misaonog poimanja čini neuhvatljivom (Fink, 1984). Otuda bi trebalo da se u jednoj valjano zasnovanoj filozofiji igre, ona, kao fenomenološki oblik ljudskog egzistiranja, situira u ontološku ravan, kao modus ispoljavanja suštine ljudskog bića i gnoseološku, kao način smislenog tumačenja tog ispoljavanja. Pritom, treba ozbiljno uzeti reči Hajdegera, koji je na jednom zajedničkom seminaru sa Finkom na Univerzitetu u Frajburgu rekao da *nema nijedne reči i nijednog pojma koji ne bi mogli upotrebom da budu izlizani te da mi stoga moramo pojmove svakog dana iznova da mislimo* (Heidegger, Fink, 1993: 126). Ova

opaska upućuje na mogućnost mnogih nesporazuma koji nastaju kao rezultat ili različitih tumačenja iste stvari zbog različitog logičko-jezičkog polazišta, ili pogrešnog tumačenja stvari zbog pojmova koji ne izražavaju njihovu suštinu i koje je potrebno revidirati.

SLOBODA KAO PRETPOSTAVKA IGRE

Svakom čoveku je igra poznata iz ličnog iskustva, iz neposrednog učešća u njoj. Ona nije tuđa nijednom čoveku čak i onda kada nije neposredno u njoj i kada za aktuelnu životnu fazu ne predstavlja dominantan vid ispoljavanja života. Međutim, poznatost i prepoznatljivost igre u kontekstu neposrednosti često potiskuje pitanje dubljeg razumevanja njene suštine i mesta u čovekovom životu. U tom smislu, u obrnutoj srazmeri stoje čovekova iskonska potreba za igrom i stvarni značaj koji joj se daje. Ona se u ograničenom shvatanju ili vezuje za period detinjstva i zanemaruje kao sastavna, gradivna komponenta sveukupnog čovekovog postojanja, ili se stavlja u suprotstavljen odnos prema radu, u kome se doživljava kao predah od obaveza i teže strane životne realnosti. Takav pristup udaljava je od njene prave prirode i čini je bližom trivijalizaciji (Fink, 1979).

Čovek je biće sposobno ne samo da se igra već i da se razumevajuće odnosi prema igri. Antropologija stalno postavlja granice razlikovanja čoveka od ostalih živih bića, koje ljudski duh nastoji da potvrdi. Iz perspektive ponašanja ne može se videti ono „specifično ljudsko u igri“. Ono je sadržano u mogućnosti izdvajanja sebe naspram sveta i samosagledavanja. Životinja nema ni vlastitu zoologiju ni antropologiju kojima uspostavlja sebe u svetu. Ona je naprosto u njemu. Međutim, gledište kojim čovek iz antropocentrične ravni pokušava da sagleda i diferencira sebe u odnosu na ostali živi svet postalo je poslednjih decenija, naročito sa razvojem „dubinske ekologije“ i „ekološke etike“, predmet vrlo utemeljenih kritika.

Naime, postavlja se pitanje koliko je opravdano i merodavno da čovek iz vizure vlastitog bića, makoliko ono bilo složeno i duhovno jako, vrednuje druge vrste. Da li je opravdano da merila kojima valorizuje sebe i svoje ponašanje u svetu, univerzalizuje i generalizuje? Umesto stalnog upoređivanja i isticanja koliko je čovek napredniji i superiorniji od životinja, sa stalnom tendencijom njihovog obezvređivanja, treba ih posmatrati kao bića čija je vrednost upravo u samosvojnosti i posebnosti njihove prirode, koja je ljudima, nažalost, osim slučajeva posvećenih istraživača, još uvek veoma daleka. U tom smislu, kada govorimo o igri ne bi trebalo upoređivati igru životinja sa ljudskom igrom, jer se radi o dva sveta

od kojih jedan samo učestvuje u „igri” svoje vrste, a drugi nastoji i da je sagleda.

Ta ograničavajuća dimenzija čoveka u odnosu na refleksiju igre životinja, ne ograničava ga u samorefleksiji. Ali, postavlja se pitanje koliko je on u stanju da sebe prati u igri i otkriva njen smisao. Filozofija igre nastoji da igru uzdigne na rang teoretskog promišljanja, da prekorači područje njene empirijske pojavnosti i da u centar svog sazajnog polja stavi imanentno razumevanje njenog bitka (Uzelac, 1987). Međutim, imanentnost igre je u slobodi, spontanosti i impulsivnosti, koje su pojmu teško uhvatljivi elementi, jer igra odbija od sebe jednoznačnost, uokvirenost i definisanost. Kao „čista neposrednost života”, ona se suprotstavlja misaonom zahvatanju i dovođenju do pojma (Niče, 2012). U napetosti koja se javlja između igre i mišljenja igre, izražava se različitost bivstva po sebi i pojma o njegovoj egzistenciji. Oni koji se igraju, u igri su, doživljavaju njenu atmosferu iznutra. A svako istupanje iz nje zahteva misaono distanciranje, koje je i udaljava od nje. Ipak, ono što igru čini privlačnom i neodoljivom jeste njena moć da pod svoje okrilje primi ne samo aktere već i posmatrača i da time jednako uživanje pruži ne samo onima koji su njeni nosioci već i onima koji su spolja uvučeni u nju.

Najbolji primer predstavljaju prikazivačke igre. Gledaoci znaju da je medijum igre pozornica, da su glumci na sceni uzeli na sebe uloge koje nisu njihove životne i da je njihova igra nešto nestvarno, ali kao igranje ona je egzistentna. Kao takva ona je u stanju da i kroz pojedinačan izraz koji ne podrazumeva nijednog stvarnog pojedinca, učestvuje u opštosti kao paradigmatična figura. Ona ima moć da nestvarnom svetu da značenje nadstvarnog i to tako što u onom koji prati igru stvara doživljaj koji je identičan sa onim koji učesnici igre doživljavaju. Time ona postaje ogledalo ljudske sudbine, pomoću kojeg svaki pojedinac saučestvuje u igri tako što kroz drugog vidi sebe. U tom kontekstu, iako igra navlači na sebe masku obmane i ostvaruje se na fiktivnoj sceni, ona nije obmana, jer se tim elementima ne koristi da bi privid predstavila kao stvarnost, već kao medijum izraza. Zato se izvedeno delo zove „pozorišna igra”, jer su likovi samo prikazani, „igrani”, bez ambicije da ponište smisao dramskog efekta igre i da stvore iluziju realnog zbivanja. Upravo ta primesa svesti da je radnja ozbiljna, a da je stvarnost igrana, daje uzvišen smisao scen-skoj igri, odvajajući je od dečije igre koja se kreće u iluziji, bez distance prema onom što se igra i sa utapanjem u to (Hartman, 2005).

Odsustvo konkretnih oblika i manifestacija igre u „sada vremenu” ne znači istupanje čoveka iz pozicije homo ludensa. Kao što radom čovek uspostavlja sebe kao homo fabera i zadržava tu antropološku odrednicu svog bivstva, bez obzira da li u svim životnim dobima podjednako uče-

stvuje u tom „carstvu nužnosti“, isto tako ni stepen učešća u igri i zaokupljenost njom kroz različite faze postojanja ne menjaju njen konstitutivni značaj za čoveka (Huiznga, 1992). Kada kažemo da je igra osnovna funkcija čovekovog postojanja, to ne znači da ona to obeležje mora da ispoljava uvek u svim pojavnim oblicima života u „sada momentu“. Ona, kao i ostale ontološke komponente čovekovog života, nije fiksirana za određeno životno vreme, već se „svagda tiče čoveka“ i ostaje trajno obeležje njegovog bivstva, menjajući samo sredstva i način igre.

Ovde se otvaraju pitanja – da li suština igre ostaje ista i kod deteta i kod odraslog čoveka i da li je njihov potencijal za igru isti. Šta je to što može biti strani elemenat u igri koji je može kvariti ili ugroziti? Svakako da igra predstavlja jedan poseban svet koji se ne može graditi ukoliko se u njega ulazi sa teretom briga, životnih problema, kalkulacija i računa. Ona traži celog čoveka, isključenog, u momentu igranja, iz sveta realnih društvenih i političkih dešavanja, spremnog da bez drugog interesa i cilja osim čiste igre uđe u nju. Samo ona igra koja je obojena maštom, fantazijom, intuicijom i imaginacijom, može pružiti ono što je u najčistijem smislu čini privlačnom, a to je zadovoljstvo koje proizlazi iz samog igranja (Kajoa, 1979).

Iako su sva životna doba otvorena za igru, ipak je doba detinjstva najprijemčivije. Kao aktivnost u kojoj se slobodno, dobrovoljno, nenametljivo i neuslovljeno angažuju fizičke, intelektualne, psihičke i voljne snage, igra se najautentičnije ostvaruje kod dece, s obzirom da su ona još uvek s one strane iskušenja, egzistencijalnih nužnosti, rada, obaveza, briga. Zato je igra dobar medijum ispoljavanja njihovog bića u slobodi izražavanja i delovanja. U igri mogu sa radoznalošću i čuđenjem tragati, kombinovati, ispitivati, bez opterećenja zbog mogućih posledica neuspelih pokušaja. Igra koja nosi takmičarski karakter može razvijati upornost, borbenost, ali i kontrolu vladanja sobom u pobedi i porazu. Nažalost, u sportu je za učesnike takmičenja sve manja mogućnost istinskog uživanja zbog njegove komercijalizacije, koja je do te mere ovladala da preti poništavanjem prvobitnog karaktera sportskih igara kao plemenitog nadmetanja. Danas, sportisti ne igraju za lovorov venac, već za velike sume novca, a sportska arena je mesto koje igračima podiže ili spušta cenu u kupoprodajnom interesu njihovih klubova. U takvim uslovima akteri „igre“ daleko su više izloženi pritisku, nego zadovoljstvu koji bi im njihovo igranje moglo pružiti. Ipak, igra, ustrojena na pravilima, koja uključuje učesnike izuzetnih igračkih veština, ostavlja prostor za uživanje posmatrača, ljubitelja sporta i igre.

ZAKLJUČAK

Igra je jedan od oblika akcidencije bivstva kojim se čovekova suština otkriva na fenomenološki način. Njena prisutnost u svetu daje joj karakter običnosti i čini je samorazumljivim momentom ljudskog postojanja u ravni empirijskog iskustva. Međutim, za pitajuće mišljenje kakvo je filozofsko, ona je izvor čuđenja koje iziskuje preispitivanje njenog tumačenja iz pozicije neposredne jasnosti. Tako filozofija istovremeno sa postavljanjem pitanja šta je igra, postavlja i pitanje vlastitih dometa u suočavanju jedne kritičke svesti podložne racionalizaciji, sa fenomenom koji je po sebi udaljen od tog sveta. Međutim, prema principu „isto se istim saznaje” mogli bismo opovrći mogućnost filozofije da prodre u smisao igre, samim tim što je težište igre na spontanosti, a ne na racionalnoj ustrojenosti. Ipak, treba imati u vidu da se filozofija, osim diskursivnih moći uma kojima je u stanju da zahvati logosno u pojavnom, oslanja i na snage duha koje nose intuitivno-imaginativni karakter, kojima nastoji da otkrije one strukture bitka koje su njemu bliske.

Igra nije omeđena uzrastom niti čovek gubi svojstvo homo ludensa u životnim dobima u kojima dominira njegova okrenutost radu i brizi za ostvarenje egzistencijalnih pitanja. Za igru je važna sloboda jer samo u njoj nastaje i kroz nju traje. Kao specifična aktivnost duha i tela, ona je izraz pokreta isto koliko i energije duha, sposobna da se na kreativan način odnosi prema svetu i da u sebi nalazi izvor radosti.

LITERATURA

- Kajoa, R. (1979). *Igre i ljudi. Maska i zanos*. Beograd: Nolit.
- Kant, I. (2003). *Kritika čistog uma*. Beograd: Dereta.
- Niče, F. (2012). *Rođenje tragedije iz duha muzike*. Beograd: Dereta.
- Uzelac, M. (1987). *Filozofija igre*. Novi Sad: Književna zajednica Novog Sada.
- Fink, E. (1979). *Filozofija kao prevladavanje naivnosti*. U *Rani Hajdeger*. Beograd: „Vuk Karadžić”.
- Fink, E. (1984). *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*. Beograd: Nolit.
- Hajdeger, M. (2007). *Bitak i vreme*. Beograd: Službeni glasnik.
- Heidegger, M. & Fink, E. (1993). *Heraclitus seminar 1966/67*. Evanston IL: Northwestern University Press.
- Hartman, N. (2005). *Estetika*. Beograd: Dereta.
- Hegel, G.W.F. (2005). *Fenomenologija duha*. Beograd: Dereta.
- Huiznga, J. (1992). *Homo ludens*. Zagreb: Naprijed.

Ružica Petrović

THE RELEASED POWER OF GAME

Abstract. In the paper we take into consideration the game as the anthropological phenomena which enables the existence between the reality and possibility. The purpose of this paper is to differentiate self-understandable and experiential way of interpreting the game from the understanding of its deeper ontological meaning. The paper analyse the point of view from which the game is opposed to work as a temporary separation from the reality of life and the way to be independent no matter whether the game is present in the active life moments. The highlight here is on the game who carry the spirit of joy and freedom of existence. The author is searching for the elements of the true game that is self-sufficient, a game that does not go beyond the game, which is not burdened with the final aim and the one which is the source of happiness. The intention here is to bring the game in the connection with freedom, imagination, work, everyday life and imagination.

Key words: Game, existence, meaning, freedom.