

**Luka Maršić,<sup>1</sup> Daniela Vojnović<sup>2</sup>**

Klinika za psihijatriju, KBC Sestre milosrdnice, Vinogradska cesta 29, HR–10000 Zagreb

<sup>1</sup> lukamarsic@net.hr, <sup>2</sup> danielavojnovic@yahoo.com

**Odnos svijesti (vremena-epohe)  
i predmetnosti u kockarskom umu**

**Sažetak**

*Cilj je rada prikazati fenomen ovisnosti o kocki kroz analizu promjene percepcije, privida, zamjedbe i fikcije u podlozi čega, pretpostavkom i posljedicom, stoje intramentalni i ekstramentalni procesi dostupni korekciji. Definirajući ovisnost kroz dvije dominantne varijable – teorijsku i praktičnu, koje se u širokom kontekstu mogu definirati kroz fiziološku i psihološku determiniranost osobe – suzili smo teoretski prostor za razumijevanje onog zdravog u čovjeku čiji se smisao usidrio u polju ovisnosti. Obradujući duboku općenitost (samoodržanje) svakog bića, što podrazumijeva zadovoljenje primarnih nagonskih potreba, a istodobno zatumljujući specifičnosti vlastite osobe, slobodne individue, u izboru vlastitih želja i žudnja, onemogućili smo postavljanje pitanja smisla tog čovjeka. U tom ovisničkom prstenu, zatvorenom krugu vraćanja istoga kroz krivo izabrano sredstvo ugone, ponekad se gube jednostavni koncepti i moduli prepoznavanja rješenja. Stoga se ovim radom propituje jedan od modela koji bi se trebao inkorporirati u sustav tretmana ovisnosti i stvoriti te pozicionirati i treću, jednako važnu, a do sada nezastupljenu varijablu – varijablu smisla u tretmanu i razumijevanja kompleksnog pojma ovisnosti (u prvom redu kocke, kladenja i drugih hazarderskih igara na sreću, ali i ostalih sredstava ovisnosti) u zapadnoj civilizaciji kroz različita sredstva ugone.*

**Ključne riječi**

svijest, ovisnost o kocki, vrijeme, ugoda, intencionalnost, igra, fikcija, zamjedba, ovisnost

**Uvod**

Radeći dvadeset i pet godina u psihijatrijskom sustavu, shvatili smo da psihijatrija, kao i filozofija, prolaze sličnim putovima u stalnom traženju smisla. Filozofski sustav služi pojedincu da iz općih načela korigira svoj svijet i otkriva sebe u zakonima tog svijeta. Uloga je psihijatrijskih sustava da dotičnog pojedinca, iz specifičnog i često subjektivnog stanja, nastoji podvesti pod opće norme funkcioniranja ne bi li mogućnosti svoje unutrašnje slobode usmjeravao prema slobodi svoga djelovanja. Na takav način psihijatrijski sustav, koji u pravilu pojedinca promatra u nekoj disfunkcionalnoj shemi i pomaku u odnosu na očekivano i normativno, iz deformacije sustava, može korigirati i dopuniti filozofske sustave koji su često općeniti i teško provjerljivi u praktičnom djelovanju, pritom ih ne tretirajući etičkim ili moralnim problemima. U tom prostoru između teoretskog i praktičkog sustava psihijatrija kao meta-znanost u modernom društvu ima svoje otvoreno mjesto u filozofskim sustavima, a jasno – i filozofija u njezinom. Ovaj rad teži tom cilju.

Pojam *ovisnost* usko je vezan uz pojam slobode pa stvaranje realnog i ži-vog pojma slobode putem antropoloških istraživanja daje odgovore na pitanja

o mogućnosti i porijeklu nužnosti kroz (svijest-predmet) idealni i formalni pojam samo-razumijevanja »danosti«, egzistencije bitstva slobode. Temeljna karakteristika čovjeka jest žudnja. Žudnja, koja se manifestira kroz različite ustrojbene fiziološke, duhovne, psihičke i kognitivne mehanizme. Ona proizlazi iz želje da se procijene vlastiti kapaciteti u procesu razumijevanja ostvarivanja subjektivnih i objektivnih realizacija ljudskih blaženstava što ga donosi, kako kaže Heidegger,<sup>1</sup> sama bačenost u život. Rad sagledava problem kockara i kockarske igre primjenom fenomenološke procedure, kao jedne od mogućnosti objašnjenja kockarske strukture uma i djelovanja kroz takav um. U strukturi kockarskog uma za vrijeme igre krajnja stvarnost događa se kroz protočni (vremensko-prostorni) slijed percepcije, zamjedbi, misli, fikcija i osjećaja. Na temelju vlastitih istraživanja došli smo do zaključka da su kockari svjesni stvarnosti kroz neposredno iskustvo što se ostvaruje kroz niz složenih odnosa žudnji i njihovom realizacijom kroz realnu-konstantnu igru, stvarajući materijalne gubitke, emotivne disbalanse i sigurne putove prema psihičkim bolestima.

### Otvorenost – fizikalnost igre

Širi okvir ovog razmatranja jest fenomen igre. Djeca lagano ulaze u igru te iz nje isto tako lagano izlaze, jednostavno zato što u perceptivnom konceptu nemaju horizont i dubinu konteksta same igre. Njima je igra intuitivna i neposredna, logična i kreativna, opuštajuća. Ona simbolizira nesputani koncept zamjećivanja stvarnosti i same istine, razvijajući se na taj način da stvara pozitivna iskustva i odnose u kojima nema nikakvih gubitaka i dobitaka osim onih nesvjesnih i poticajnih za auto-stimulativni odnos za neka buduća vremena kad će ta djeca biti odrasle osobe. U samom intersubjektivnom odnosu s igrom nema prikrivenih pravila i skrivenih namjera. Odnos s igrom je otvoren, transparentan i motivirajući po sebi.

Dijete je istinski fokusirano na predmet koji obrađuje, ne zamara se kolateralnim i širim konceptom i pozicijom u nekom vremenu u kojem bi se mogla odvijati kroz moduse izvjesnog i neizvjesnog odnosa u samoj igri. Ono je potpuno čisto i neposredno (taktilno i mentalno) prisutno u igri i predmetu (kockica, lopta, olovka) kao da je sastavni dio i organski sjedinjen sa samom igrom. Prisutnost u igri, neovisno osvaja li je ili gubi, događa se u samom zoru, zrenju u točnoj crti horizonta, uz fokus u zauzetosti vremena i prostora koje je istinito i točno popunjava realni koncept podudarnosti svijeta i zamjedbe u samom aktu prisutnosti u predmetu i čistog predmeta u svijesti prema kojem ne postoji nikakav drugi interes osim biti tu s igrom. Nema odsutnosti, ovdje je na djelu čista prisutnost i vezanost. Zato je igra kod djece lijepa i poželjna, dobra i u logičkom, etičkom i estetskom smislu. Zauzima duh, u poravnanju sa smislom, koji se podudara i nadovezuje s fikcijom i realnom zamjedbom. Prijelaz iz jedne protežnosti, djetinjeg koncepta prisutnosti u predmetu, prema odraslom odnosu s predmetom i njegovom percepcijom, treba razumijevati u fenomenologijskoj matrici razumijevanja privrženosti i pridržavanja za odgovarajući predmet koji se pojavljuje u svijesti i u samoj datosti realnog predmeta. On je tu pred nama ili u našoj ruci, pogledu, sluhu, mišljenju i prijelazu iz realitetnih odnosa i njihovih zornih prikazivanja kroz pojam i svijest. Taj čin treba promatrati kroz horizont emotivnog i žuđenog objekta neovisno o realnoj kronološkoj ili biološkoj dobi ili epohi osobe koja je u intencionalnom odnosu s igrom, jer postoji mogućnost da se dijete igra po principima odrasloga, što ponekad može biti ozbiljna disfunkcija i patologija. Kada se odrasli igra kao dijete, u pravilu on to i jest.

Dan Zahavi iznosi važnost Husserlova koncepta fenomenološke transcendentnalne redukcije u razumijevanju ispravne prisutnosti ili odsutnosti u razumijevanju predmeta ili pojave, odnosno apstrakcije u našoj svijesti. Zahavi ističe:

»Važno je naglasiti središnju ulogu koju ovaj pojam horizonta igra u Husserlovoj teoriji intencionalnosti. Nisu samo aspekti naših tematskih doživljenih predmeta horizontalno su-dani. Sam predmet smješten je u daleko opsežniji horizont. Limun kojim sam zaokupljen leži na kuhinjskom stolu okružen različitim posuđem. U pozadini kaplje slavina, a kroz kuhinjski prozor čujem viku djecu koja se igraju. Kad je moja pozornost usmjerena na limun, više ili manje sam ujedno svjestan i njegove okoline, a ono aktualno zamiječeno kao i okolina toga, koje sam također svjestan, prožeti su upućivanjima na nejasni i neodređeni horizont. (Hua3/57) Ovdje smo suočeni s neiscrpivim horizontom svijeta, koji se nikada ne može potpuno tematizirati. Okrenemo li se samo-danosti subjekta, ponovo susrećemo tvrdnju o nemogućnosti čiste prisutnosti. Kako sam već napomenuo, prvobitni utisak uvijek je smješten u vremenski horizont. Živa sadašnjost ima trostruku strukturu – prvobitni utisak, retencija, protencija – i zato Husserl kaže da svaka svijest ima retencionalne i protencionalne horizonte (Hua 11/337). Iz tog razloga ne postoji izolirani prvobitni utisak, ne postoji čista samo-prisutnost.«<sup>2</sup>

Odrasli čovjek – kockar, kroz prvobitne je utiske i neposrednu samo-prisutnost kroz igru uvjeren da će usvojiti i osvojiti pravila igre i u širem horizontu odnijeti pobjedu, razbiti i donijeti pravila na svoju stranu, a time biti nagrađen, lansiran u nove perspektive. On sada kroz fikijske auto-stimulirajuće, iskustvene matrice u svojoj žudenoj svijesti biva nagrađen kroz serotoninске i dopaminske sheme. Samo mu još preostaje osvojiti intendirani predmet u fizičkom i realnom smislu u obliku novčane nagrade, i njegov zamjećujući i očekivani horizont je ispunjen. Jasno da se takvi scenariji u pravilu ne događaju, osim fikijske i biokemijske nagrade, neovisno je li ostvarena uгода ili neugoda, skrivene i očekivane (neočekivane) materijalne perspektive se ne ostvaruju. Krug požude se u kockarskoj glavi nastavlja dalje kroz akt svijesti ponovno, repetitivno, po istom shematskom (kompulzivnom) obrascu, iz akta same iskustvene i asocijativne matrice u ritualnom zamahu koja sama po sebi postaje nagrada, na način da stvara intramentalnu napetost, a zatim i samopotrebu da se ponovi radnja u cilju da se dohvati nedohvatljivo. Kockar kroz igru zastaje, prislanja se u djetinjstvo, igra mu priča iluziju njegova života, ne bi li smanjio odgovornost izlaska pri dodiru s realnošću, zrelošću, istinom. Jean-François Lyotard u svojoj knjizi *Augustinova ispovijest* promišlja:

»Djetinjstvo je dakle ono što se prvo prinosi na oltar, ono koje, budući da ne poznaje upotrebu jezičnih znakova, in-fantia, nije ostavilo tragove za koje mogu odgovarati pred tobom. Što ja još imam s tim vremenom kad se nikakvih tragova njegovih ne sjećam?«<sup>3</sup>

Odrasli ljudi jednako lagano ulaze u igru ali, za razliku od djece, teško i sporo iz nje izlaze. Njihova igra i sâm predmet igre protežan u vremenu i prostoru kroz svijest nije nužno vezan za samu prisutnost i organsku sjedinjenost s igrom kroz procese koji se realiziraju u tom odnosu kroz sam akt, zamjedbu, fikciju i samo odvijanje mišljenja samog predmeta koji se intendirira u samom aktu i predmetu, koji nije samo u zoru, zrenju već duboko zatvoren u iskustvo i svijest osobe u igri. Odrasli u igrama imaju i horizonte pojavnosti koji su izvan fokusiranosti perspektive same činjenice koja se kroz pravila i njihova

1  
Martin Heidegger, *Kraj filozofije i zadaća mišljenja: rasprave i članci*, preveo Josip Brkić, Naprijed, Zagreb 1996.

2  
Dan Zahavi, *Husserlova fenomenologija*, preveo Nebojša Mudri, AGM, Zagreb 2011.

3  
Jean-François Lyotard, *Augustinova ispovijest*, preveo Marko Gregorić, Naklada Ljevak, Zagreb 2010., str. 44.

pridržavanja događaju u samome činu igre. Oni zamjećuju i intendiraju niz drugih perspektiva koji ne pripadaju samoj igri, stvaraju i otkrivaju njenu skrivenost i moć koja prelazi granice i dosege samoga organiteta igre. Odrasli zamjećuju širi kontekst igre, kroz iskustvo i imaginaciju stvaraju jasnu ideju što im gubitak ili dobitak igre može donijeti. Neovisno u ugodi ili neugodi ostaje se u igri i u širem horizontu, tražeći perspektive u predmetu koje mu i ne pripadaju, ni u pojmovnom logičkom kontekstu, ni u onom fiktivnom, emotivnom, žuđenom, očekujući (neočekivane) nerealne nagrade i pobjede koje nisu više nužno vezane za sami čin igre. Vrijeme kod odraslih u igri ne »teče« nespustano i slobodno, ono je konstantno u pretjecanju dane stvarnosti, koja postaje neizvjesna i nepodnošljiva, destruktivna. Sama igra koja se sada pojavljuje u svijesti neovisno o postojanju stvarne igre ili realnog događaja, postaje fantazija koja donosi ugodu ili neugodu te on prihvaća i živi za tu auto-stimulirajuću neizvjesnost koja je čista fikcija, što donosi destrukciju u realnom vremenu i prostoru – životu kao cjelini te osobe. S druge strane, iz te pozicije kockar gubi realitet, i on to razumije, no fikcija ga tjera da kroz akt intendira svijest imanentan transcendentalni koncept sreće, auto-stimuliran kroz očekivani i naučeni uvjetovani iskustveni refleks (intuitivni-nagonski) da pokrene serotoninску i dopaminsku pumpu koja donosi sreću, zadovoljstvo i mir, neovisno o tome što se stvarno događa u realnom (gubitak, dobitak) vanjskom vremensko-prostornom kontinuumu.

### Skrivenost – metafizičnost igre

Vremenovanje zrele osobe u kontekstu protežnosti tijela kroz prostor i urođenost duha u tu-bitak u perceptivnom osjetilnom modusu razumijevanja onog sada i ovdje, kasnije, za godinu dana, čini tu-bitak spoznatljiv u realnom svijetu gdje je pojavnost stvari determinirana u svojoj određenosti i granici dosežnosti koja se nalazi uvijek u prošlosti, svršetku, koji teži mogućnosti prema sutra u pretjecanju onog sada, onog tu. Dan Zahavi u svojoj knjizi *Husserlova fenomenologija* ističe:

»Husserlova temeljna tvrdnja glasi da naš doživljaj vremenskoga predmeta (a također i naš doživljaj promjena i slijeda) ne bi bio moguć ukoliko bi naša svijest bila svjesna samo onoga što je dano u punktualnom sada te ako bi se struja svijesti, stoga, sastojala od niza izdvojenih sada-točaka, poput niza bisera na ogrlici. Kad bi to bio slučaj, tj. kad bi bili u mogućnosti doživjeti ono što je dano upravo sada, mi zapravo ne bi bili sposobni doživjeti ništa s vremenskom protegnutošću, tj. ništa trajno. Ali to očigledno nije slučaj, pa smo natjerani da naša svijest na neki način može obuhvatiti više od onoga što je dano upravo sada. Međutim ključno pitanje i dalje ostaje: kako možemo biti svjesni onoga što više nije ili još nije prisutno u našoj svijesti?«<sup>4</sup>

Za razumijevanje tu-bitka, čovjek se treba odreći zahtjeva za neposrednom razumljivošću. Sama neposrednost determinirana je osjetom i prividom s jedne strane, dok je s druge strane determinirana neupitnom sigurnošću postignutom u matematičkim principima, nizanjem brojeva, konsolidirajući jasan prostor i mjerljivost onog sada. Tu-bitak je sjecište svršenosti sadašnjega koje vidi mogućnost neodređenosti budućeg, gdje svijest kao sve-okupljajuća, sabiruća prošlost, korektivna snaga razuma, hvata nedostižnu samorazumljivost (budućnost), gurajući nepovratnost dogođenoga u tu-bitku za sebe prema nekom nizu, u pretjecanju koje se pojavljuje u intramentalnim matricama kao moguće buduće, očekivano, ono *biti sutra* u sličnome.

Protežnost u vremenu i prostoru i njegova determiniranost u jezičnom iskazu kroz intramentalne procese određuje konceptualno pozicioniranje emotivnog sustava kao modusa kontroliranja i navođenja vremena na privid forme u ko-

joj se ostvaruje akt mišljenja i njegova izvedbena stvarnost u nekom činu ili događaju, kojeg kapilarno stavljamo u niz vrijednosti koje nazivamo (igre) događaji. Događaji (nagrade, kazne) su nizovi koji izazivaju sjećanja u kontekstu kategorije kompariranja prošlog, učinjenog, viđenog, doživljenoga. Otvoreno je pitanje bivaju li ti duševni akti, akti svijesti, ako ih stavimo u kontekst zamjećivanja ili fantazije, stavljeni u prirodni odnos s vremenom koje pratimo kroz iskustvene matrice razumijevanja tekuće stvarnosti kroz *sad* i *ovdje*, ili su ti činovi i njihovi doživljaji, prisjećanja kategorije tu-bitka. Tu-bitu predstavlja biće koje je svjesno ili nesvjesno, određeno s *biti u svijetu*, što znači odnositi se s tim svijetom u svim razinama zadanosti tog bića, kukca, mrava, čovjeka, masline, skrbiti se, zbrinjavati se, zbuniti se, voljeti, mrziti. Iz toga proizlazi da tu-bitak traži *biti skupa*, biti s drugim, s drugim imati isti svijet, naći se negdje u pojavnoj metričkoj crti vremena s nekim bez obzira na biološku i kronološku dob jer ona je samo matrica koju smo naučili ponavljanjem i dimenzijom slabosti kako bi se pridržavali za nekog drugačijeg od sebe. U tom »skupa« tu-bitak zahtjeva da se *bude jedno za drugo* i *jedno za drugim*, bez obzira što je on (duh) u tom segmentu prisutan i za druge. Npr. netko u tu-bitku može biti otac, sin, razbojnik, zdrav, bolestan, lijep, voljen, dobar, zao, kockar, alkoholičar, a istodobno za drugoga bez ikakvih ograničenja. Tu-bitak kockara je uvijek u transcendentalnoj fiktivnoj dimenziji osvajanja nekoga predmeta u budućnosti.

Jasno, najjača ograničenja, ujedno i najveća slabost i snaga su emocije, koje ga ograničavaju ili tjeraju prema svijetu davanja i bezgraničnosti vlastite individue zakačene na mit običajnosti i emotivnih zadanosti, određujući i stavljajući ga u kalup očekivanog, možda i ispravnog u realno razumijevajućem svijetu. U zamjećujućem svijetu, u predmetnom taktilnom modusu i aktu svijesti duh transcendirira prema višim sferama estetskoga nemira u sebi i, gradeći intramentalne koncepte u kojima se primitivni i simbolički jezik izražavanja svjetova i bića u sebi, transformira u samo-izlagajući tu-bitak, gazeći u sebi zadanost svoje slabosti ili snage. Na takav način, stvarajući neizvjesnost onoga *sutra* kao moment koji ga tjera prema igri, prema novom, slobodnijem, jačem, drugačijem. Razumijevajući sebe jasnije nego jučer, u kontekstu svijesti stavljajući se u poziciju drugačijeg proizvoda u odnosu na *ono sada* ili *ono sutra* koje teče u njegovom unutrašnjem vremenu koje je u raskoraku s matematičkim vremenom sata, dana, godine, prateći nas na putovanju života ili umiranja. Dan Zahavi, objašnjavajući Husserlovu poziciju zamjećivanja koja u vremenskoj protegnutosti kroz neki predmet mora preći u zamišljeno ili mišljeno, naglašava da čovjek može zamijetiti vremenske predmete zato što svijest nije zarobljena u *sada* te da čovjek ne zamjećuje samo sada – fazu trijade, nego također njene prošle i buduće faze.<sup>5</sup>

U tom odnosu (zamjećivanja) su-govorenja događa se sadašnjost i održava se izvan vanjskoga i protežnog svijeta kojega ovisnik mjeri u metričkim i zapisanim iskustvenim činima koje mu se pričinjavaju kao stvarnost. Ta stvarnost kojoj teži daleko je od onog vidljivog i činjenoga u svijetu pojavnosti i naučenih pojmova iskazanih kroz ekstra-mentalne koncepte normirane stvarnosti. Prema tome ravna svoju osobnost i ponašanje koje mora biti usklađeno s onim zadanim izvana ili iz onog unutra, koje je zaskočilo njegovu slobodnu unutrašnju kreaciju, možda nekim krivim impulsom ili neodgovarajućom unutrašnjom potrebom za pridržavanjem s nekim ili s nečim (stvar). Kockar

4

D. Zahavi, *Husserlova fenomenologija*, str. 128–129.

5

Ibid.



se stalno pridržava za razigranu, iluzionističku dimenziju unutrašnje fiktivne mogućnosti svijesti da će se u nekom vremenu prebaciti u drugu dimenziju stvarnosti koja će se, na razini kockarskih fiksnih percepcija, jednom dogoditi u obliku idealne, bezbrižnije, opuštajuće, blažene, pravednije slobode.

Ravnanjem (pridržavanjem) stvarnosti s našim unutrašnjim odnošajem kroz stvari koje markiramo u svakidašnjim interakcijama ostvaruje se tu-bitak našeg svakidašnjeg da ja »jesam« građevni element svih parcijalnih nizova u jednom pojmu, u nizu činjenica, koja određuje stvarnost. Igra je za kockara svagda tu i u svijetu, ali skrivena za druge koji ga (kockara) dešifriraju iz svog unutrašnjeg vremena i ekstra-mentalnih mapa (realnog) te ga kroz izričaje jezika svode u okvire razumijevanja konteksta odnosa (dio-cjelina) koji su određeni statusom da biti skupa (biti u zajednici), podrazumijeva da kockar bude u zbiljnosti ili tu-bitku, što on nije jer je u irealnom konceptu dohvaćanja zbiljnosti. On postaje netko drugi, viseći, koji nije onaj prvi i pravi sebi, već sebi skriven, a drugom otkriven kroz perceptivne matrice što u prostoru realnoga svijeta traže poveznice smisla i opstanka onoga ništa i skrivenog u osobi, koje u interakciji s drugim teži k zajedničkom biti u dijeljenju, uzimanju kroz kontekst emotivnog i osjetilnog generaliziranog koda, imati u posjedu nekoga ili nešto. Nastajući tijek ili križanje donosi brigu, napetost, ulazi se u semantičko-mentalni odnos, koji implementira u sebe, mijenjajući ono nitko i ništa u svakidašnji život. Taj svakidašnji život transformiram u mišljenje koji je bitak, koji nije stvar i nije vremenit, ne propada kao što sve vremenito propada, povijest (pri-sjećanje) je propala, ostalo je mišljenje (fragmenti razasutog sebe) povijesti. Vremenovanje (kockarskih) činjenica koje predstavljamo kao neki svršeni prošli niz koji se ostvaruje sad samo u nekom drugom tu-bitku u identičnosti s onim što jest, što je i što se pojavljuje kroz jezik (manipulacija) i intramentalne procese, predstave, slike, portrete same stvari ili stvarnosti koja razotkriva ili skriva sebe od mišljenja koje je već bilo dostupno, prisutno u vremenovanju nekoga bitka. Tako da vrijeme postaje stvar, stvar mišljenja, a skrivenost bitka nije ništa drugo nego ljudski usud, koji se u tu-bitku razotkriva kao povijesnost, kao ideja, u Kanta kao pozicija, u Hegela kao apsolutni duh, kod Nietzschea kao volja za moć, kod Messija volja za gol, kod kockara traganje za srećom. Tako mišljenje trenutka biva transcendirano i vezano za epohu s kojom je kockar u prisustvu, darujući sebe sad tom vremenu koje postaje vremenitost kroz tijek ovoga sad i tu. Tu »fazu sad« Husserl naziva prvobitnim utiskom, on sam po sebi ne može doseći zamjedbu vremenskoga predmeta te je on zapravo apstrakcija samoga akta.<sup>6</sup> Prvobitni utisak treba se smjestiti u vremenski horizont i biti praćen retencijom, što znači da tada intencijom omogućujemo svjesnost u fazi predmeta koja se upravo bila dogodila, i protencijom, neodređenom intencijom faze predmeta, koja se tek treba pojaviti. U kockarskom umu, predmet se u takvom obliku ne pojavljuje (javljanje predmeta u jednoj perspektivi) te on žuđenjem konstantno ponavlja identičnu unutrašnju radnju kroz intramentalne mape. Zbog toga kockar krivo anticipira slijed mogućih događaja. Zahavi navodi:

»Husserl stoga obrazlaže da mi na implicitan i ne tematski način uvijek anticipiramo ono što će se dogoditi. To da je ta anticipacija zbiljski dio našeg iskustva može se ilustrirati činjenicom da bi bili iznenađeni kad bi se voštane figure odjednom pomakle, ili kad bi iza vrata koje smo otvorili stajao zid. O iznenađenju ima smisla govoriti samo u svjetlu određene anticipacije, a budući da uvijek možemo biti iznenađeni, uvijek imamo horizont anticipacije.«<sup>7</sup> (Hua 11/7)

To vrijeme (iznenađenje) pojavljuje se kao niz uzastopnih onih sad kojem uvijek nešto nedostaje, tim nedostajućim bitkom, gradeći ono što iščekava i

za njim odmah slijedi, kao igra u kockara koji stvar drži taktilno u posjedu, a mišljenjem transformira kroz gubitak ili dobitak još-ne sad, razbijajući vrijeme koje nalazimo na bročanicu nekog sata, kronometra, koji ne prati ono vrijeme iznutra. Eugen Fink ističe da prostor svijeta igre i vrijeme svijeta igre nemaju ni mjesta ni trenutka u zbiljskom prostoru i zbiljskom vremenu te da se oni uopće ne pojavljuju u koordinatnom sustavu zbiljskih mjesta i vremena.<sup>8</sup>

Prisutnost u kronometru nije u skladu s onim boravišnim u sebi (u kockaru) koje markira pa zatim hvata sat koji se dogodio davno u vremenu, a u realnosti pokušava dotaknuti ono neodređeno (irealno) *sutra* kroz svršeno *sada*, što pokazuje da je kockaru budućnost već počela, a da sadašnjost još nije završila. Odsutnost onog mjerljivog razmaka između dviju točaka i njegovih prostornih uređenja, briše naučeno obilježje trodimenzionalnog prostora gdje je sad vlastito vrijeme mjerilo protezanja u stvarnosti, koja kronološki (realno) ne postoji. Zato se javlja kockarska potreba za ponavljanjem vremena u protezanju kroz nagradu koja se mjeri iznutra biokemijskim parametrima ugone ili neugode.

Eugen Fink u knjizi *Igra kao simbol svijeta* ističe:

»Između stabla na obali i njegove zrcalne slike na vodi postoji prostorna i vremenska blizina. Ali zrcalni svijet 'u' u toj zrcalnoj slici ipak ima vlastiti, irealni prostor, koji doduše vidimo, ali koji ostaje 'nedostupan'. I u tome nedostupnom, irealnom prostoru zbivaju se događaji, oblaci plove nebom; svijet zrcalne slike očevito ima i vlastito irealno vrijeme. Ali, kao što se prostor zrcalnoga svijeta otvara poput prozora prema zbiljskom prostoru, tako se i vrijeme događaja zrcalnoga svijeta otvara u vrijeme zbiljskih zbivanja.«<sup>9</sup>

U toj poziciji instrumentaliziranoga uma, kockar zadovoljava uvjete da kroz subjektivne akte spoznavanja pokriva objektivitet istine razuma, gdje razlikovanje između realnoga i irealnoga biva svedeno na psihologizam, pa i samo stanje nelagode i nesigurnosti, u činu žudnje za bilo kakvom ugodom otvara prostor da i sama nesigurnost može biti izvor zadovoljstva. Paul Martin u svojoj knjizi *Seks, droga i čokolada o znanosti užitka* ističe:

»Kockanje sadrži još jednu značajku zbog koje se možemo 'navući' na tu aktivnost, a to je nesigurnost, koja karakterizira sve oblike kockanja. Jedan od razloga privlačnosti kockanja jest što on aktivira sustave ugone u našem mozgu, zbog kojih i sama nesigurnost postaje ugodna. Neurobiolozi su otkrili da u mozgu postoje živčane stanice koje reagiraju upravo na stupanj nesigurnosti povezan s nagradama kao što su seks ili hrana.«<sup>10</sup>

Da se zaključiti da neurološko-biokemijski sustav, koji možemo empirijski pratiti, ne daje jasan odgovor o tome kakva je istina, a posljedično i odgovor subjekta na takve istine, odnosno podražaje (neuro-biokemijske reakcije) koji identično reagiraju na podražaje izvana, bilo da predmet postaje realan kao dobitak na lotu ili neka stolica, ili očekivanost dobitka na lotu i zamišljena stolica na kojoj bi sjedio. Zato Husserl, misli Dan Zahavi, želi otkriti nepromjenjivu i bitnu prirodu svijesti, naglašavajući njenu spoznajnu dimenziju, a ne njezinu biološku dinamiku. Zahavi navodi:

6  
Usp. D. Zahavi, *Husserlova fenomenologija*.

7  
Ibid.

8  
Usp. Eugen Fink, *Igra kao simbol svijeta*, prevela Darija Domić, Demetra, Zagreb 2000.

9  
Ibid., str. 117.

10  
Paul Martin, *Seks, droga i čokolada: znanost užitka*, prevela Petra Štrok, Naklada Ljevak, Zagreb 2010., str. 234.

»Husserla ne zanima senzorna fiziologija ili neurobiologija, nego epistemologija, te on tvrdi da se odgovori na pitanje poput 'što znači zamisliti jednoroga', 'anticipirati predstojeću žetvu', 'misliti o korijenu broja četiri', mogu odvijati u apstrakciji od fizikalnih i uzročnih elemenata koji empirijski i činjenično biti uključeni.«<sup>11</sup>

## Specifični dio

Problem fenomena kockanja u kontekstu modernog društva možemo sagledavati iz različitih pozicija stanja same ovisnosti po sebi u takvom društvu, što ona jest u svojoj biti. Nadalje, možemo promišljati kako ovisnost nastaje i koji su čimbenici koji određuju da netko postojе kockarom, a netko ne. U tom kontekstu možemo razglabati što se događa u mehanizmu same osobnosti, neovisno o medicinsko-fiziološkoj doktrini, kako se stvaraju odgovori, mehanizmi i principi da netko pređe granicu i ima problem kontrole svoje volje, a netko ima jasan odgovor o izboru svoga sredstva koji donosi ugodu. Potreba da se bude u ugodi danas postaje ne samo fiziološka zadanost općenitosti biokemijskih procesa kako bi se zadovoljila sama funkcija sustava tijela i održao njegov balans u biokemijskoj dinamici, već je ona danas osnovna ljudska potreba njegova opstanka i razvoja u smislu svojih unutrašnjih organizacija kao osobe i onih vanjskih, pojava, društvenih odnosa koji potenciraju i mistificiraju dosege ugone kao jedine parametre ljudskoga smisla i opstanka. U neukorijenjenom i nedefiniranom i prije svega simplificiranom modernom društvu, zajednici, potreba za ugodom postaje oblik fantazijskoga odnošenja sa stvarnošću u kojeg se besprijekorno vjeruje.

## Doživljaj igre

Čovjek je sebi igru učinio problematičnom dimenzijom u izgradnji osobnosti. Igra je sama po sebi usko vezana za rasterećenje i brisanje svih napetosti egzistencijske i biološki determinante i općenitosti postojanja, kako u pojedinca, tako i na razini identiteta grupe i društva.

U svojoj knjizi *Conditio humana* Helmuth Plessner pokazuje da čovjek zahvaljujući svom daru mogućnosti zahvaćanja svega što susreće, to isto može ne samo dohvatiti već i manipulirati time, tako da mu sve postaje sredstvo. Prema njemu, manipulirati znači moći se ophoditi s »objektima« ili tvorevinama ograničene kompaktnosti, koje s jedne strane jamče stanovite mogućnosti, a druge strane uskraćuju. Između te dvije krajnosti stvara se zatvoreno, ali pomično okružje. Prema Plessneru, na tom modelu ordinira svaka igra, od jednostavnoga loptanja do teatarske scene, gdje čovjek sebe potvrđuje kao biće koje egzistira uz svoju vezanost i otvorenost spram svijeta igrajući se sa stvarima i sa sobom, u i sa svim aspektima svoga opstanka.<sup>12</sup>

Racionalno pristupajući i usvajajući tehničku strukturu igre, igrači ulaze u neizvjesni slijed radnji kako bi u samoj biti iste pomaknuli ravnotežu igranja i pravila u vlastitu korist, zadovoljavajući svoja mentalna, emotivna, materijalna stanja u svrhu postizanja trenutačnih blaženstava. U tome nema nikakvih nedoumica, sam problem javlja se kad igrači kroz tijek igre shvate da ona u sebi nosi niz skrivenih motiva koja nisu vezana samo za pravila igre. Red koji vlada u samoj igri, odnosno izvjesnost same igre, gubi se spoznajom da sama igra u sebi ipak nosi strukturu realnoga života i svijeta, iz kojeg igrač želi otići, te se preko fikcije, mašte želi otvoriti ideja slobode i ushita. U svrhu isključivanja iz svijeta straha, neizvjesnosti, ploveći ugodom, maštom, iluzijom prema osjećaju da je osvojio igru i razumio ona realna i skrivena pravila u vlastitu korist.



Jasno, da bi se to uspjelo, jedna igra nije dovoljna. Potrebna je nova šansa, samoj igri koja je tako ustrojena i aranžirana da traži svoju novu mogućnost, ali i samom igraču kako bi potvrdio svoju pobjedu, ili upriličio revanš ili bio u ugodi zbog dokolice, razbibrige ili iz puke dosade zavrtio novi čin kreativnosti i maštanja.

Odrasla osoba u kontekstu ego-stanja djeteta svoju poziciju fikcije i mašte može »lažno« percipirati kao put prema istini, brzo lansiranje u svijet neovisnosti i sigurne egzistencijalne izvjesnosti.<sup>13</sup> Jednom, kad se realni parametri koji određuju pozicije neke osobnosti u vanjskom svijetu (društvo) otvore u punini njene destrukcije (najčešće ogromni materijalni gubici i emotivno propadanje), buđenje i izlazak u predvorje moguće slobode i lišavanje kompulzivnih mentalnih impulsa postaje neizvjesna zona postojanja. Obmana i manipulacija postaju dominantni dio karaktera u procesu pridržavanja sa svijetom oko sebe kako bi se prikrilo unutrašnje nekontrolirano stanje egocentrizma i žudnje.

Kockar je »oslobođen« misli, njegove kretnje usmjerene su polu-nagonskim instinktivnim impulsom prema predmetu požude. Svu svoju koncentraciju i širinu svijesti fokusira kao lovac na ciljano žrtvu otklanjajući sve inhibitorske, moralne, zakonske norme kao možebitne prepreke u postizanju neprirodnoga balansa između žuđenoga predmeta i njegove dehidrirane ne-slobodne osobnosti. Kockar je ubačen u svijet ropske konceptualizacije stvarnosti, na već definirane odnose koje bi po nužnosti (jer je po sebi to nepravičan odnos) trebalo mijenjati koliko je to moguće u duh dobra i funkcionalnih misaonih algoritama u svrhu stvaranja smišljenih i pravičnijih odnosa u mreži neke određene civilizacijske epohe. Kockar kroz disfunkcionalnost i patološke odnose izazvane kockanjem ne postiže tu pravičnost, već gubi unutrašnju i vanjsku slobodu.

### Kockarski dobitak i gubitak

Kockar, poučen svojim iskustvom da stalno gubi i smanjuje svoj realni (matematički) manevar skrivenosti u igri na štetu sve manje materijalne i manipulativne sposobnosti, nanovo uplaćuje novac, realnu vrijednost u svoj fiktivni svijet istine, zamjećujući prikrivanje i brisanje svoje emotivne prošlosti u budućnosti kroz neizvjesnost iluzije koja nema logičko uporište u rasudbenoj logičkoj strukturi uma, ali ima u emotivnoj, osjetilnoj, perceptivnoj, koju realnim materijalnim kapacitetima nivelira (materijalni dugovi). Zato kockar ulazi u paradoksalni odnos u svom vremenovanju, sve je manje otvoren i istinit u realnom životu, a skriven i manipulativan u svijetu igre, u realnosti ne podnosi neizvjesnost vremena, a s druge strane u igri živi za tu neizvjesnost. Njegova svijest kroz intencionalnost u igri otvara fiksijske i djetinje obrasce vremena i stvarnosti, gdje akt intendira predmet,<sup>14</sup> a u realno danom svijetu zamjedba predmeta biva u imanentnom stvarnom aktu doživljaja, potisnuta i

11  
D. Zahavi, *Husserlova fenomenologija*, str. 26.

12  
Helmut Plessner, *Conditio humana: filozofjske rasprave o antropologiji*, preveo Branko Despot, Nakladni zavod Globus, Filozofski fakultet, Zagreb 1994.

13  
Eric Berne, *Koju igru igraš: psihologija ljudskih odnosa*, preveo Tomislav Šostar, Mozaik knjiga, Zagreb 2010.

14  
Intencionalni akt doživljaja, dobitak ili gubitak provučen kroz biokemijske procese, neovisno o realnosti vanjskoga objektivnog svijeta, predstavlja se kao istina.

prebačena u afektivni proces, stavljena pod psihološki aparat (psihologizmi) agresije ili depresije.

Dani Zahavi iznosi i sljedeću tezu:

»U svojoj analizi strukture iskustva Husserl posebno obraća pažnju na skupinu doživljaja koji su svi obilježeni time da su svijest o nečem, tj. da svi posjeduju predmetnu umjerenost. To se svojstvo naziva i intencionalnost. Netko ne samo da voli, plaši se, vidi ili sudi, nego voli volje-no, plaši se zastrašujućeg, vidi predmet i sudi o stanjima stvari. Bez obzira govorimo li o zamje-čivanju, mišljenju, prosuđivanju fantaziji, dvojbi, iščekivanju ili sjećanju, svi ti različiti oblici svijesti obilježeni su intendiranim predmetima i ne mogu biti prikladno analizirani bez pogleda na njihov objektivni korelat, to jest na zamijećeni, dvojbni, iščekivani predmet.«<sup>15</sup>

U igri kod odrasle osobe konfuzija ponašanja i donošenja odluka nastaje kad se izgubi realni kontakt s uporišnim svijetom u kojem egzistira i s onim svijetom koji je skriven drugima, a duboko emotivno rastvoren u njegovoj svijesti. Kockar ne može odrediti što je stvarnost, odnosno ne vidi razliku kod jedno-stavno intendiranog i stvarno postojećeg predmeta. On ne može odrediti kad je predmet stvaran, onda kad ga želi osvojiti – dobiti ili onda kad je predmet osvojen. U tom konceptu razumijevanja odgovara na pitanje koje se javlja kod kockara u intencionalnosti pomaže nam razumijevanje Husserlova tu-maćenja intencionalnih doživljaja iz tri diferentne mogućnosti. Dan Zahavi objašnjava ih na ovakav način:

»Kao prvo, možemo se usredotočiti na fizikalne procese i analizirati imanentni (stvarni) sadržaj akta. Zatim, možemo analizirati značenja doživljaja, dakle istraživati njegov intencionalni sadržaj. Konačno, možemo se usredotočiti na ono što je intendirano, tj. na intencionalni predmet kojeg je akt svjestan (usp. Hua 19/129). Malo prije sam napomenuo da je intencionalni predmet jednostavno identičan s intendiranim predmetom, dakle nije neki tajnoviti kvazi-realni entitet. Ali kako stoji s intencionalnim sadržajem? Kako je rečeno, intencionalnost svijesti nije uzrokovana izvanjskim utjecajem, nego je slijed unutarnjih momenata samog iskustva. Ukratko, intencionalni je sadržaj ono što svijest čini intencionalnom, tj. što joj daje usmjerenost na njen predmet.«<sup>16</sup>

Funkcioniranje kockarskog razuma u logičkoj određenosti leži u osjetilnoj perceptivnoj matrici, odnosno u metafizičkom subjektivizmu koja izlazi iz subjektivne funkcije shvaćanja osjetilnog sadržaja formiranoga u mentalnim predstavama žudnje za predmetom što se mora usvojiti i osvojiti u zamišljenoj igri, a sama osoba nema veze s tim predmetom žudnje osim što ga kroz akt svijesti intendirira na osnovu iskustva koje donose moguće nagrade. To podrazumijeva da subjektivizam sadrži određene trenutke istine, no objektivitet nagrade nije u stalnom i linearnom ponavljanju. U većini slučajeva nagrade nema, već ostaje samo čisti pojam u razumu kao akt svijesti koji se događa u fiktivnoj i maštovitoj formi uma (kvazi-realni entitet), kao čisti pojam koji nema nikakve veze s moguće osvojenim predmetom. Taj mali trenutak subjektivne istine tjera kockara na ponavljanje kockarske igre jer mu je sad intencionalni predmet, imanentan aktu (ostvarljiv, na dohvat ruke, samo što nije) tako da sam doživljaj predmeta i predmet postaje isto, odnosno um u žudnji odbacuje kategorijalne razlike između akta i predmeta. Zato Husserl stalno naglašava razliku između načina danosti naših akata i načina danosti naših predmeta. Ako uzmemo da je dani predmet kod kockara fizički predmet, novac, njegova glavna značajka je označena s perspektivnom pojavom. U tom zamjećivanju predmeta moramo razlučivati između onoga što se pojavljuje i same pojave jer se sam predmet nikad ne pojavljuje u svojoj cjelokupnosti, već u svojoj skrivenosti gdje uvijek postoji određena ograničena perspektiva. Zato u svojoj knjizi *Husserlova fenomenologija* Dan Zahavi kaže:

»Stoga nijedna pojava sama ne može zahvatiti čitav predmet. Predmet nikada nije iscrpljen u pojedinoj danosti, nego je uvijek transcendirajuća. Ne u tom smislu da se predmet skriva iza pojava – kao nepoznatljiva kantovska stvar po sebi – niti u smislu da je jednostavni zbroj svojih pojava, nego u smislu da je predmet identitet koji povezuje sve različite pojave.«<sup>17</sup>

Dolazimo do zaključka da u samom aktu, bilo u zamjedbenom ili fikcijskom obliku, ne smije dolaziti do miješanja i zamjenjivanja samoga stvarnoga predmeta (akta koji obrađuje taj predmet) s idealnim značenjem koji nam omogućuje da shvaćamo taj isti predmet. U običajnim slučajevima nismo usmjereni na značenje, već na predmet, što znači da kockar nikad ne može shvatiti značenje, jer stalno transcendentira predmet koji ne postoji, odnosno akt sadrži referenciju, ali referenta nema. Kroz naglašenost afektivnog čina, ulazi u kompulzivno-opsesivsku proceduru osvajanja predmeta, koji na razini realne svijesti ima višeslojno značenje. U kockarskoj konfuznoj distribuciji istine u njegovoj intramentalnoj mapi, predstavljajući sam čin, akt (žudnje) i nedostižnost predmeta kao konačne istine koja će ga lansirati u novi mentalni i materijalno prostorni svijet predstavlja se simplificirano kao spasenje, iskupljenje. Da nema tog mehanizma kockar bi bio običan čovjek koji čeka svoju egzistencijalnu nagradu u okvirima zdravorazumskih odnosa. U realnom svijetu s odgovarajućom objektivno-subjektivnom istinom, kockarska dobit (ekstra-mentalni predmet) dolazi izvana kroz nagonsko-asocijativne impulsne i afektivne komponente života koje su vezane za dječji koncept sagledavanje realnosti i istine u prostorno-vremenskom kontinuumu. Osim razigrane kreativne intramentalne mape, sve drugo u tom ostvarivanju sebe, u esencijalnom i egzistencijalnom konceptu takve osobe, pripada u destrukciju, problem, disfunkciju, patologiju koja se mora tretirati nekim objektivnim sustavom izvana, korigirajući taj pomaknuti emotivno-svjesni koncept privida i krivih uvjerenja. Dan Zahavi navodi:

»Iz slučajeva gdje različiti akti imaju različite materije akta, ali isti predmet, postaje možda posebno jasno da značenje i predmet ne smiju biti poistovječeni.«<sup>18</sup>

Drugim riječima rečeno, ondje gdje kockar vidi dobiti i nagradu, mnogi vide gubitak i nebulozu, posebice oni koji su emotivno vezani za osobu koja je u igri, a onaj koji je priređuje vidi samo dobit i svoja pravila.

Kod kockara je u igri permanentno odsutan dobitak, a prisutan gubitak. U realnom, stvarnom i objektivnom svijetu u kojem se predmeti i događaji pojavljuju u perspektivi u obliku jasnih zorova ili sjećanja na te zorove ili u obliku imaginacije tih predmeta koje smo iskusili, osjetili, apstrahirali, zamislili, zamijetili, uvijek postoji intencija da se preokrene koncept perspektivnosti odsutnosti i prisutnosti kroz pojam dobitka ili gubitka. Dan Zahavi također ističe:

»Što se predmet subjektu neposrednije pokazuje, to je on više prisutan. A što je više prisutan, to je više stvaran. Ta ideja je konačno kulminirala Husserlovim trajnim naglašavanjem činjenica da postojanje predmeta (njegov bitak) korelira s njegovom zornom danošću subjektu. Ono po čemu se fiktivni predmet razlikuje od postojećega upravo je činjenica da se potonji može pojaviti zorno *in propria persona*.«<sup>19</sup>

15  
D. Zahavi, *Husserlova fenomenologija*, str. 26.

16  
Ibid., str. 39.

17  
Ibid., str. 29.

18  
Ibid., str. 42.

19  
Ibid., str. 148.

Čekanje i traženje, odnosno provociranje tog zornog, postojećeg predmeta (novac, nagrada) kod kockara u realitetu jest niz činjenica koje on ne sagledava objektivno i razumski.

## Zaključak

U kockarskom umu ostaje samo imaginarni predmet u obliku fantazije, čija se prisutnost (dobitka – gubitka) korigira iz skrivenih, a time i nevidljivih, jednostranih pravila koja su usmjerena samozadovoljenju u fizičkom, materijalnom konceptu igre onih koji su ih stvorili za sebe i svoju korist. Njihova pravila, a ne slučajnost i iznenađenje ili sustav koji gradi ili očekuje kockar, donose gubitak ili ponekad dobitak, a priređivaču, organizatoru uvijek dugoročno čisti dobitak. Priređivačeva perspektiva uvijek je skrivena kockaru, tako da ostavlja kockaru korektivni mamac i mogućnost nekoga dobitka, koji je u konačnosti igre materijalno beznačajan, a u emotivnom konceptu poželjan i motivirajući te kroz emociju duboko adaptirajući prema razumu i zamjedbi, koja bi kroz ispravni i jasni predmet i njegovu perspektivu trebala donijeti odluku da se izlazi iz igre. No kako je sam predmet u perspektivi priređivača jednostran i samo njemu jasan, a time iz kockarske perspektive i mogućnosti igraču skriven, kockar kroz emotivni skok konstantno ponavlja istu radnju, rušeći životni realitet, a gradeći koncept društveno poželjnoga *homo ludensa* u sebi. Gubitak (novca) koji se pojavljuje kao imanentan moment kod kockara u igri namijenjen je u svojoj konstrukciji tako da ga prerađivač stalno potencira i usavršava kao vlastiti fizički dobitak, a kockar kroz neočekivanost zasnivanu na emotivnom konceptu stalno hvata i priželjkuje, no nikada se ne susretne. Zato kod odraslog (kockar) igra ne prestaje sama od sebe.

Luka Maršić, Danijela Vojnović

### **Relation Between the Consciousness (Time-Epoch) and Objectness in the Gambler's Mind**

#### **Abstract**

*This paper aims to present the gambling addiction phenomenon through the analysis of the change of perception, illusions, observation and fiction on which basis, with the assumption and the consequence, are standing intramental and extramental processes available for correction. By defining addiction through two dominant variables – theoretical and practical, which can be defined in a broad context through the physiological and psychological determinants of a person – we narrowed the theoretical space for understanding the healthy in a human being whose meaning was anchored in the field of the addiction. By elaborating the deep generality (self-preservation) of every being, which implies the fulfillment of the primary urgent needs, and at the same time suppressing of the specifics of our own person, free individual, in choosing our own desires and cravings, we have made it impossible to ask the question of this human being's sense. In this addictive ring, a closed circle of returning of the same through the wrong choice of comfort means, sometimes simple concepts and solution recognition modules are lost. Therefore, this paper discusses one of the models that should be incorporated into the addiction treatment system and create and position the third, equally important, and by now unrecognized variable – a variable of meaning in the treatment and understanding of the complex concept of addiction (primarily gambling, bets and other daredevil games of chance, but also other addictive resources) in Western civilization through various means of comfort.*

#### **Key words**

consciousness, gambling addiction, time, pleasure, intentionality, game, fiction, observation, addiction