

Kategorija igre u teološkom govoru Huga Rahnera i Ivana Goluba

Valerija Kovač

UDK: 231.51:123-22
Izvorni znanstveni rad
Primljeno: 10. srpnja 2007.
Prihvaćeno: 24. kolovoza 2007.

e-mail: valerija13@hotmail.com

Premda je u Crkvi igra kao fenomen bila prisutna na različite načine, gledano u cjelini, igra u sustavnoj teološkoj misli nije imala velik značaj. Osim otkrivanja korisnosti igre na pastoralnom i katehetskom planu, u novije se vrijeme pojačuju pokušaji interpretacije tradicionalnih teoloških sadržaja kategorijom igre. Na tom području značajno mjesto zauzimaju teolozi Hugo Rahner i Ivan Golub. Obojica za polazište vlastitih teoloških refleksija uzimaju definiciju igre jednog teologa — Tome Akvinskoga, a ne posuđuju je iz drugih područja. Kako im je polazište jednako, s jedne strane pokazuju zajedničke elemente, no s druge

dolazi do izražaja i njihova specifičnost u izricanju tradicionalnih vjerskih sadržaja kategorijom igre. Cilj ovoga članka jest predstaviti kako Rahnerovu tako i Golubovu interpretaciju teoloških sadržaja sub specie ludi, ističući istovremeno njihove posebnosti. Kod Rahnera je riječ o dijalektici igre kao dodatnoj, ali ne izravno i pojmovno ekspliciranoj karakteristici igre, a kod Goluba je to čovjek kao slika Boga koji se igra. Na njihovu ćemo primjeru pokazati da upotreba kategorije igre u teološkom govoru stvara nove teološke izričaje, komplementarne tradicionalnom govoru, ali ćemo uočiti i njezine granice.

Ključne riječi: igra, *Deus ludens*, *homo ludens*, *Ecclesia ludens*, Crkva, stvaranje, svijet, Stvoritelj, Logos, čovjek, život, slika Božja, nebeski ples, *theologia ludens*.

Uvod

Osim na religijskom području, gdje je igra gotovo uvijek imala važnu ulogu,¹ danas su u mnogim pozitivnim znanostima stvorene različite teorije igre koje tumače životinjsko ili ljudsko ponašanje,

¹ Usp. H. WEIßMANN, *Spiel III. Religionsgeschichtlich*, u: Gerhard MÜLLER (ur.), *Theologische Realenzyklopädie*, Berlin - New York, Walter de Gruyter, 2000, sv. 21, str. 683-686.

kulturu, društvo, gospodarstvo, jezik.² Ipak, te teorije ne uspijevaju odgovoriti na temeljna metafizička pitanja o »bitku igre« i »igri bitka«.³ Upravo u tom smjeru ide već klasično referentno djelo o igri *Homo ludens* filozofa kulture Johana Huizinge. Smatrajući različite definicije igre nedostatnima, jer izražavaju samo ono čemu i zašto igra služi (njezinu svrhovitost), Huizinga traži njezinu »bit« te je shvaća kao mjesto iz kojeg su se razvila različita područja kulture, osobito religije i umjetnosti⁴. Prema nekima je upravo Huizingina kulturnohistorijska teorija igre utjecala na uključivanje igre i u sustavno teološko razmišljanje.⁵

Gledano u cjelini, igra u kršćanskoj teologiji nije naišla na značajniju recepciju, premda je kao fenomen u Crkvi bila prisutna već od ranih stoljeća. Nerijetko se u kontekstu ozbiljno shvaćenog kršćanstva pojavljivalo obezvređivanje igre, koja se primjerice tumačila u perspektivi poganskih zabava (Tertulijan) ili pak kao bijeg od dosade (Pascal).⁶ Diferenciraniji stav o igri nalazimo kod Tome Akvinskoga koji razlikuje neumjereno strastvenu igru i koristi veseloga opuštanja.⁷ Toma je i sasvim usput, uspoređujući mudrost s igrom, davno prije Huizinge donio definiciju igre koja izražava njezine bitne značajke.

Tominu definiciju igre u naše je vrijeme otkrio Hugo Rahner, a prihvaća je i Ivan Golub. Značajno je što oba autora za polazište svojih teoloških refleksija uzimaju definiciju igre jednog teologa — Tome Akvinskoga, a ne posuđuju je iz drugih područja. Kako im je polazište jednako, s jedne strane pokazuju zajedničke elemente, no s druge strane u njihovim djelima dolazi do izražaja i njihova specifičnost u izricanju tradicionalnih vjerskih sadržaja kategorijom igre. Cilj ovoga članka je predstaviti kako Rahnerovu tako i Golubovu interpretaciju teoloških sadržaja *sub specie ludi*, ističući istovremeno njihove posebnosti. Kod Rahnera je riječ o dijalektici igre kao dodatnoj, ali ne izravno i pojmovno

² Usp. Sažet prikaz teorija igre pojedinačnih znanosti: W. JANKE, *Spiel I. Philosophisch*, u: Gerhard MÜLLER (ur.), *Theologische Realenzyklopädie*, sv. 21, str. 671-672; S. WOLF-WITHÖFT, *Spiel II. Praktisch-theologisch*, u: Gerhard MÜLLER (ur.), *Theologische Realenzyklopädie*, sv. 21, str. 678.

³ W. JANKE, *Nav. dj.*, str. 672.

⁴ Usp. J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Zagreb, Naprijed, 1992, str. 9-30.

⁵ Usp. S. WOLF-WITHÖFT, *Nav. dj.*, str. 677.

⁶ Usp. W. JANKE, *Nav. dj.*, str. 672-673; S. WOLF-WITHÖFT, *Nav. dj.*, str. 677.

⁷ Usp. Sancti Thomae AQUINATIS, *Summa Theologiae*, Biblioteca de autores cristianos, Matriti MCMCXIII, II-II, q. 168, a. 2-4. Opširnije o igri u djelima Tome Akvinskoga vidjeti L. J. LAUAND, *Spielen als Grund in der Weltanschauung des Thomas von Aquin*, <http://www.hottopos.com.br/rih1/spielen.htm>, viđeno 4.6.2007.

ekspliciranoj karakteristici igre, a kod Goluba je to čovjek kao slika Boga koji se igra. Na njihovu ćemo primjeru pokazati da upotreba kategorije igre u teološkom govoru stvara nove teološke izričaje komplementarne tradicionalnom govoru, ali ćemo uočiti i njezine granice.

Dijalektika igre kod Huga Rahnera

U djelu *Der spielende Mensch*⁸ Hugo Rahner igru kao teološku kategoriju razrađuje prema karakteristikama koje je Toma Akvinski istaknuo u *Expositio super Boethium De hebdomadibus*: prvo — igra raduje, i drugo — djelovanje na način igre ima svrhu u sebi, a ne cilja na nešto drugo. Toma je zbog tih odrednica i samu mudrost izjednačio s igrom.⁹ Ovoj temeljnoj misli H. Rahner odmah na početku svoga djela pridružuje Tominu životnu nauku o igri, koju Toma temelji na Aristotelovoj *Nikomahovoj etici*. »Eutrapelia«¹⁰ — tako obojica nazivaju umijeće igre, a što je ujedno i lijep ideal ljudskosti. Takav čovjek je »eutrapelos« — čovjek uravnotežene sredine između »bomolochos«, onoga koji je pod svaku cijenu veseo (»Possenreißer« — lakrdijaš ili komedijaš) i »agroikos«, krutoga, namrgođenog i ozbiljnog čovjeka.¹¹ Oslanjajući se na Tomu Akvinskoga, H. Rahner umijeće igranja smatra idealom ljudskosti i životne mudrosti. Prema Rahneru, čovjek koji je svladao umijeće igre je onaj koji je uspostavio ravnotežu između dviju krajnosti: veselja pod svaku cijenu i krute ozbiljnosti.

Već na prvim stranicama Rahnerova djela nazire se misao da se umijeće igre sastoji od lakoće i umijeća držanja dviju suprotnih strana u uravnoteženoj napetosti. Upravo u ovoj misli otkrivamo dodatnu determinantu Rahnerova shvaćanja igre, a to je dijalektika. Rahner s jedne strane polazi od dviju Tominih karakteristika igre, no s druge strane dijalektička dimenzija igre se proteže kroz čitavo njegovo djelo, a da je kao takvu ne tematizira niti spominje kao dodatnu karakteristiku. U Rahnerovu teološkom promišljanju igra kao dijalektička stvarnost, kojom se uspostavlja uravnotežen spoj dviju krajnosti, prisutna je u različitim aspektima, koje ćemo formulirati u sljedećim podnaslovima.

⁹ *Expositio super Boethium De hebdomadibus* (ed. P. Mandonnet), Paris, 1927, str. 165sl., prema Hugo RAHNER, *Der spielende Mensch*, str. 7.

¹⁰ »Eutropelia« znači poštena, dobronamjerna šala. Usp. J. MAREVIĆ, *Latinsko-hrvatski enciklopedijski rječnik*, Zagreb, Marka, Velika Gorica - Matica hrvatska, 2000.

¹¹ Usp. H. RAHNER, *Nav. dj.*, str. 8.

Čovjekova životna igra ozbiljnosti i veselja

Prvi aspekt dijalektike igre pokazuje se već u Rahnerovu shvaćanju čovjekova života kao igre. Prema H. Rahneru, čovjekova životna igra je dinamična napetost između krajnje veseloga i krajnje ozbiljnoga. »Tako oblikovan čovjek bio bi čovjek razočaranja koje je postalo veselo s poletnim korakom onoga koji svijet ima pod sobom i ne krivotvori više ništa zemaljskoga time što ga uzima preozbiljno. Jedan homo vere ludens«. ¹² Dijete koje se igra H. Rahner uzima kao metaforu čovjekove blažene egzistencije koju je izgubio i koju želi ponovno zadobiti, a život čovjekov shvaća kao »dječju igru« (»Kinderspiel«), u svôj dvoznačnosti te riječi.

Ljudsku težnju za savršenom egzistencijom H. Rahner temelji na viziji Boga koji se igra pri stvaranju, a čovjek participira u božanskome, imitirajući ga. Čovjek »teži ujednačavanju sa Stvoriteljem svijeta, koji svoje djelo izvršava božanskom ozbiljnošću unutarnje smislenosti, ali istovremeno i opuštenom gestom božanski umjesne, ali nikada nužne, umjetničke djelatnosti.« ¹³ Dijalektika čovjekove igre očito proizlazi iz dijalektičkog obilježja (u analognom smislu) Stvoriteljeve igre: ozbiljnosti i opuštenosti.

Stoga Rahner, za razliku od I. Goluba, u Platonovoj misli da je čovjek »igračka Božja« vidi najviše savršenstvo stvorenja, jer ono na taj način participira u božanskome. Čovjek kao »igračka Božja« imitira Boga Stvoritelja, čije je stvorenje ozbiljno i smisljeno, ali ne proizlazi iz nužnosti. Ovakva spoznaja Božjega stvaranja, prema Rahneru, omogućuje čovjeku pravo shvaćanje svih zemaljskih stvari koje nužno gleda u odnosu prema Bogu. Primijenjeno na čovjeka kao »igračku Božju«, to znači da pravi čovjek samo Boga shvaća ozbiljno. ¹⁴ »I tko jednom shvati tu transcendentiju koja se nalazi u biti participirajućeg bitka stvorenja, taj se može 'igrati' jer poznaje sredinu između ozbiljnosti i šale, između tragedije tu-bitka i veselog i povjerljivog predanja igri života kojom tajanstveno upravlja dobrota mudrosti koja se igra.« ¹⁵ Čovjek nije igračka kojom upravlja neka nepoznata sila. On s jedne strane s lakoćom, ali ne i lakomisleno, nego smisljeno imitira božansku stvarateljsku snagu, dok je s druge strane istovremeno svjestan nenužnosti svoga stvorenoga postojanja. Čovjekovo postojanje je zato radosno (jer je u Bogu zaštićeno) i tragično (jer je u slobodi ugroženo). Upravo je dijalektička napetost između radosti i tragičnosti bitna oznaka egzistencije čovjeka kao igrača: čovjek koji se igra je »ozbiljno veseo« (»Ernstheitere«), čovjek vesele

¹² *Isto*, str. 10.

¹³ *Isto*, str. 29-30.

¹⁴ Usp. *isto*, str. 15-17.

¹⁵ *Isto*, str. 17.

duhovne slobode i tragike, smijeha i plača.¹⁶ Samo onaj tko te krajnosti uspije ujediniti, za H. Rahnera, je uistinu čovjek koji se igra.

Ako je čovjek u svom postojanju tako određen, onda to ima utjecaja i na njegov odnos prema svijetu oko njega i prema transcendentnoj stvarnosti. Rahner »ozbiljno veselog« čovjeka u tom kontekstu naziva »zemaljsko-nebeskim« čovjekom jer se nalazi u sredini između neba i zemlje.¹⁷ On voli svijet, ali istovremeno zna za svoje porijeklo u Bogu i za svoje granice. Ne prezire svijet, ali je oslobođen od zemaljskih stvari jer ih ne uzima preozbiljno. Pravi čovjek igrač je svjestan da su i najveća čovjekova djela samo »dječja igra« u odnosu na ono što nas očekuje u Bogu.¹⁸ Ne čudi što je onda ta »ozbiljna veselost« i kršćanski ideal života. Vjera čovjeku daje sigurnost po kojoj će spojiti radost i svijest da je život često igra, koji se s nama poigrava, i da ulogu zemaljskoga života treba do kraja odigrati, pronicući ga u svôj njegovoj prolaznosti. H. Rahner ističe da bi čovjek bez božanskoga završio u »igrajućem očaju«.¹⁹ »Čovjek u točnoj sredini između neba i zemlje, pravi gnostik, kršćanin, može tako čitav svoj život shvatiti kao jedno veliko kazalište (jer poznaje tajne koje upravljaju iza pozornice), a da ne upadne u bol ili pohlepu za svijetom. Ozbiljnost i igra su mu braća u Bogu.«²⁰ Istu misao Rahner na sličan način razvija posežući za drevnom alegorijom crkvenih otaca o igri Izaka i Rebeke. Pravi *homo ludens* je onaj koji spaja smiješak (to je značenje imena »Izak«) i strpljivost (što znači ime »Rebeka«), i to je onda prava životna mudrost utemeljena na rađanju od Boga.²¹ Nastavljajući i zaokružujući Rahnerovu misao, mogli bismo Izakov »smiješak« povezati sa životnim veseljem, a Rebečinu »strpljivost« sa životnom ozbiljnošću.

Božja stvaralačka igra djetinje svemogućnosti

Rahnerovo poimanje čovjekove životne igre u sebi kao konstitutivni element sadrži religioznu dimenziju, točnije, odnos prema Bogu, koji jedini čovjeku omogućuje ostvarenje životne igre. Uzročno-posljedična veza kod Rahnera je veoma jasna: »Budući da je Bog Deus vere ludens, i čovjek mora biti homo ludens.«²² Ponovno netematizirano, kod Rahnera dolazi do izražaja dijalektika božanske igre, koja se osobito očituje u djelu

¹⁶ Usp. *isto*, str. 28-29.

¹⁷ *Isto*, str. 35.

¹⁸ *Isto*, str. 30-33.

¹⁹ Usp. *isto*, str. 36-37.

²⁰ *Isto*, str. 38.

²¹ Usp. *isto*, str. 41-43.

²² *Isto*, str. 26.

stvaranja. Možemo reći da dijalektiku ljudske igre H. Rahner temelji na dijalektici božanske stvaralačke igre, u kojoj se pokazuje Božja djetinja svemogućnost. H. Rahner se najprije poziva na Heraklita: »Eon je dijete koje se igra: pomičući kamenje na dasci. Kraljevska vlast djeteta.«²³ Eon je istovremeno i dijete i kralj, i svemoguć i bezbrižan. Prema Rahneru, mit o bogodjetetu, kojeg su filozofi primijenili na Logos, koji igrajući se stvara, govori, dakle, i o samome Bogu, koji »na djetinji način sve može i sve zna«, u kojemu je djetinja lakoća i bezbrižnost spojena sa svemogućnošću i sveznanjem. Nadalje u ovoj dijalektičkoj aporiji (kralj i dijete) H. Rahner nalazi metafizičku bit stvorenja: stvorenje je smisljeno (dakle, kraljevsko), ali nije nužno (dakle, djetinje).²⁴

Paralelne misli Rahner pronalazi i u biblijskoj objavi koja također govori o Bogu, koji igrajući se stvara. Poziva se na i u tom smislu tumači već klasični citat o božanskoj mudrosti (Izr 8,27-31) koja je igrajući (se) prisutna pri stvaranju. Mudrost je pri stvaranju svijeta gledana kao hipostaza na koju Bog zadivljeno usmjeruje svoje oko te kao takva Bogu služi kao idealna forma umjetniku u njegovom djelovanju. H. Rahner ovdje mudrost tumači kao Božju »hranjenicu« (»Pflegeling«) ili »mezi-micu« (»Schoßkind«). Mudrost se pred Bogom igrala ili plesala kao bezbrižno dijete, a u pokretu njezine igre Stvoritelj prepoznaje ljepotu kozmosa koju treba oblikovati. U Mudrosti je tako pred-oblikovano (praefiguratio) stvorenje.²⁵ Kao znalac starine, Rahner se dalje poziva na Grgura Nazijanskoga koji je mudrost protumačio kao Logos te istaknuo da Logos stvara na način igre, odnosno, igrajući se. Spominje i Grgurova tumača Maksima Ispovjedaoca koji je razvio mistiku božanske igre i teologiju »Boga igrača« u smislu da je stvorenje, kao i utjelovljenje, djelo smisljene, ali slobodne Božje ljubavi. No, s obzirom na preobilje božanske »fronesis«, o njoj možemo zajedno s Pavlom govoriti samo u terminima negativne teologije (eto nove dijalektike!) u smislu božanske »ludosti« ili »slabosti«.²⁶

Stvaranje je, dakle, prema Rahneru »Božja igra«, u kojoj se Bog očituje stvorenju. Od svijeta stvara »dječju igračku« (»Kinderspielzeug«), kako bi čovjeka odgojio za »ozbiljnost« vječnoga i nevidljivoga. A kozmička igra Logosa samo je naznaka onoga što je od pravremena prisutno u božanskim arhetipovima Vječne mudrosti, a što će se otkriti u budućem svijetu, kada se završi ples zemlje.²⁷ Ovime smo dospjeli do sljedeće razine igre kao dijalektičke stvarnosti.

²³ Fragment 52, Die Fragmente der Vorsokratiker I, Berlin, 1934, str. 162. Prevedeno prema: H. RAHNER, *Nav. dj.*, str. 17.

²⁴ H. RAHNER, *Nav. dj.*, str. 19. Za misaoni kontekst, usp. str. 17-20.

²⁵ Usp. *isto*, str. 21-25.

²⁶ Usp. *isto*, str. 44.

²⁷ Usp. *isto*, str. 25-26.

Igra Crkve kao igra božanskog i ljudskog

U božanskoj igri s jedne strane participira čovjek igrač, a s druge strane ona se nastavlja u igri Crkve. Konkretno H. Rahner pokazuje da se »Božja igra« nastavlja u povijesti spasenja: u Božjem utjelovljenju, Crkvi, milosti i blaženom gledanju. Ako se Božje stvaranje može zvati igrom, jer je smisleno i nenužno, onda je ta kategorija prema H. Rahneru još primjerenija za utjelovljenje, u kojem se Bog ljudima darovao na način koji bitno nadilazi samo stvaranje, ali i za Crkvu, koja proizlazi iz njegova djela ljubavi. Nadalje, kako se radi o Božjem slobodnom i nenužnom darivanju čovjeku, i ako, s druge strane, čovjek u svojoj slobodi taj dar prihvaća, onda H. Rahner zajedno s misticima govori i o »igri milosti«, čak i iz dubljeg razloga nego što to činimo sa stvaranjem, jer je u igri milosti sam Bog u Kristu postao čovjeku partner u igri. Konačno, kada ta igra milosti završi, započinje »božanska dječja igra vječnoga gledanja«. ²⁸ Igra Crkve, dakle, mjesto je u kojem se očituje bogatstvo Božje igre s čovjekom. Čitajući Rahnerovo djelo pod specifičnim vidom, uočavamo da i u igri Crkve, koja se odvija na nekoliko razina, opet dolazi do izražaja dijalektičnost igre koja se u eklezijalnom kontekstu pokazuje kao spoj božanskoga i ljudskoga. U Crkvi se odvija igra božanskoga s ljudskim koja je započela Božjim utjelovljenjem, a nastavlja se kao igra milosti s čovjekom sve do blaženoga gledanja.

Ni ovdje ne nedostaju Rahnerovi obilni navodi iz crkvene starine. Sjedinjenje Logosa s ljudskom naravi u krilu Djevice svadbeni je misterij, naglašavali su crkveni oci, a ono se nastavlja i u Crkvi. »Krist je muškarac, ljudska narav žena: i sad počinje među njima čudesna igra ljubavi, kojom žena biva oblikovana, njegovana i spašena, da bi iz nje nastala zaručnica, koja se zove: ecclesia sancta.« ²⁹ Iz te temeljne simbolike crkveni su oci, primjerice Klement Aleksandrijski, alegoriju Izaka i Rebeke s razine osobnoga čovjekova života dalje razvili u teologiju Crkve, koja se igra. Crkva je Rebeka, koja znači strpljivost, a Logos je Izak, koji se smije, i kada se oni spoje »tada počinje mistična dječja igra spasenja«. ³⁰ Jedno drugo tumačenje ne vidi u Izaku Logosa, nego čovjeka koji je radostan zbog spasenja. Slično će crkveni oci tumačiti i Zah 8,5: »I ulice će Jeruzalema biti ispunjene dječacima i djevojčicama koji se igraju na njegovim ulicama«. U tom prizoru vide dječju igru i spasenjsku radost onih koji su tek prihvatili vjeru i koji su krštenjem od Boga nanovo rođeni. Igra božanskoga i ljudskoga, vidljivoga i duhovnoga igra je Crkve, u

²⁸ Usp. *isto*, str. 44.

²⁹ *Isto*, str. 45.

³⁰ *Isto*, str. 46.

kojoj »Crkva postaje lijepa od plesnih koraka, čiji ritam određuje Duh Sveti.«³¹ H. Rahner ističe da je »ta Crkva, crpeći iz vjere u pojavu božanskoga u tijelu, očuvala nerazdvojnim jedinstvo duha i tijela, ideje i simbola, nevidljivoga i vidljivoga«³² i da se u tome sastoji »dječja igra« Crkve. Sakramenti kao vidljivi znakovi nevidljive milosti, i liturgijske geste³³ još jednom potvrđuju božansko-ljudsku igru Crkve.

U takvom povijesnospasenjskom kontinuitetu, logično je što H. Rahner igru Crkve usmjeruje eshatološki: ona je zemaljska predigra blaženome gledanju. Sve je zemaljsko, koliko god se činilo ozbiljnim, poput »dječje igre« u usporedbi s pravom igrom što počinje onkraj zemlje. Kraj će biti jednak početku jer će tada spašeni čovjek ponovno postati dijete koje je bilo na početku svoga zemaljskog rođenja i rođenja iz prasakramenta Crkve.³⁴ Igra Crkve je tako anticipacija one vječne igre nakon smrti koja se često opisuje kao ples.

Nebeski ples kao igra nevidljivoga i vidljivoga

H. Rahner polazi od misli da je igra sakralno otajstvo u kojoj je »gestom postala nada u jedan drugi život«.³⁵ Ta religiozna dimenzija dolazi još više do izražaja u plesu koji je posebna vrsta igre i koji je vrlo raširena slika za nebesku igru. Kao što je temelj igre religiozan, tako je i temelj plesa. Pozivajući se na Lukijana, za Rahnera je »ples umijeće utjelovljenja duhovnog, nevidljivo učiniti vidljivim«.³⁶ Ples je kao igra sakralan jer je u gesti i ritmu imitacija onoga poleta kojega je Bog utkao kao stvaralački princip u kozmos.³⁷ Tumačenje ljudskog plesa nadovezuje se na shvaćanje plesa kozmosa koje potječe iz kasnoantičke astralne mistike. Njezina je osnovna ideja da su ljudske duše satkane od ekstrakta zvijezda i nebeskih tijela i da se one k njima opet vraćaju. No, kako bi se duša već sada sjedinila s božanskim, ona se mora uključiti u kolo nebeskih tijela, kako bi na taj način već sada postala ono što je bila i što će ponovno biti.³⁸ I u Rahnerovu shvaćanju plesa kao igre prisutan je još jedan aspekt njezine dijalekte. Igra u obliku plesa se pokazuje kao spoj nevidljivoga s vidljivim, odnosno, budućega sa sadašnjim.

³¹ *Isto*, str. 47.

³² *Isto*, str. 48-49.

³³ Usp. *isto*, str. 49-50.

³⁴ Usp. *isto*, str. 53-56.

³⁵ *Isto*, str. 59.

³⁶ *Isto*, str. 62.

³⁷ Usp. *isto*, str. 60-64.

³⁸ Usp. *isto*, str. 64-66.

H. Rahner smatra da su sakralni temelji plesa u grčkim misterijima ili misterijskim kultovima potaknuli i kršćane da plesu pridaju sakralno značenje. H. Rahner, unatoč istraživanju J. Quastena, prema kojemu, gledano u cjelini, ples u ranoj Crkvi nikada nije imao kultnu ulogu jer su u njemu kršćani previše gledali izraz poganske pobožnosti, smatra da su i u kršćanskoj svijesti ostali poglavito alegorijski temelji sakralnog poimanja plesa: ponajprije biblijski uzori sakralnog plesa, potom slutnja o kozmičkoj tajni imitiranja nebeskog zvjezdanog kola te iskonska želja za sudjelovanjem u plesu anđeoskog kora. Zajedno s Hipolitom Rahner ističe još jedan snažan motiv u prilog kršćanskoj valorizaciji plesa: utjelovljenog Logosa gleda kao »predvoditelja plesa u mističnom kolu« te njegovo »čudesno skakanje (springen) zaručnika koji svojoj zaručnici, čovječanstvu, hrli u susret.«³⁹ Hipolit je redak Pjesme nad pjesmama: »Glas dragoga moga! Evo ga, dolazi, prelijeće brda, preskakuje brežuljke...« (2,8) alegorijski protumačio u vidu spasenjskog plesa Logosa: »Što znači to skakanje? Logos je s neba skočio u tijelo Djevice, iz majčina tijela skočio je na drvo križa, s križa u had, iz hada u ljudskom tijelu opet na zemlju. — O, novog li uskrsnuća! Zatim je sa zemlje skočio na nebo gdje sjedi zdesna Ocu. I opet će skočiti na zemlju u slavi, da bi dao zadovoljštinu.«⁴⁰

Kršćansko alegoriziranje plesa H. Rahner tumači kao pokušaj opravdanja činjenice da je ples uvijek iznova prodirao u liturgiju Crkve. Premda je ples kao takav uvijek ostao izvan službene liturgije Crkve, istovremeno je u skoro svim stoljećima u mnogim crkvama narod i kler izvodio sakralne plesove oko srži same liturgije. Ta činjenica Rahnera navodi na konačni zaključak da je sve ono što pobožan čovjek izražava plesom anticipacija onoga za čime čezne: za kolom vječnoga života.⁴¹ Iz Rahnerovih izvoda zaključujemo ne samo značenjsku, nego i činjeničnu dijalektiku sakralnoga plesa. Značenjski, ples je spoj nevidljivoga s vidljivim, budućega koje se anticipira u sadašnjemu. Činjenično, sakralni ples nikada nije bio dio službene liturgije, ali je gotovo uvijek bio prisutan negdje u njezinom okruženju.

Osvrt

Rahnerovo veoma zgusnuto pisano djelo *Der spielende Mensch* prava je riznica misli o igri, kako antičke tako i kršćanske starine. Rahner

³⁹ Isto, str. 67.

⁴⁰ HIPOLIT, *Komentar Pjesme nad pjesmama*, 11, citirano prema: H. RAHNER, *Nav. dj.*, str. 68.

⁴¹ Usp. H. RAHNER, *Nav. dj.*, str. 70-78.

pokazuje koliko se o toj u teologiji naizgled rubnoj temi ipak u prošlosti razmišljalo. Osnovna Rahnerova značajka je da igru metafizički i teološki utemeljuje u samome Božjem djelovanju. Ta osnovna misao ima za posljedicu da igra za čovjeka poprima egzistencijalno značenje, a ne ostaje samo periferna i trenutna pojava. Potkrepljujući bogato navodima iz starine, Hugo Rahner igru shvaćenu u duhu Tome Akvinskoga ugrađuje u teološki, kristološki, antropološki, ekleziološki i eshatološki kontekst. Polazi od praslike Boga (i Logosa) koji se igra, promišlja o čovjeku igraču, Crkvi koja se igra te eshatološki zaključuje nebeskim plesom kao vječnom igrom. No, važno je primijetiti da Hugo Rahner određene etape tog povijesnospasenjskog tijeka ne interpretira kategorijom igre. Ponajprije izostavlja izraelsku spasenjsku povijest i Božju komunikaciju s izraelskim narodom, premda bi se u skladu s dijalektičkom dimenzijom igre mogla interpretirati kao naizmjenično približavanje i udaljavanje Izraela od svoga Boga. K tome, Rahner ne pridaje ludičke elemente ni događaju Kristove muke, smrti i uskrsnuća, osim što navodi spomenutu Hipolitovu alegoriju u kojoj Hipolit cjelokupno Kristovo spasenjsko djelo smatra igrom. Očito je da kategorije igre nisu prikladne za interpretaciju Kristove muke i smrti. Rahner pod vidom igre ne interpretira ni Kristovo uskrsnuće, premda spominje uskrsne igre koje su se u crkvama izvodile nakon službene liturgije.⁴² Činjenično stanje uskrsnih igara Rahnera ipak ne dovodi do značenjskog i sadržajnog tumačenja Kristova uskrsnuća kao igre, iako taj događaj omogućuje daljnju spasenjsku igru božanskog i ljudskog u milosti i Crkvi, kao i konačnu nebesku igru.

Iz Rahnerova djela o igri je očito da Rahner, premda to ne spominje izričito, uz Tomine karakteristike igre, igru shvaća kao dijalektičku stvarnost. Predstavlja je kao spoj čovjekove ozbiljnosti i veselja, božanske djetinje nemoći i svemogućnosti, božanskog i ljudskog, vidljivog i nevidljivog, budućeg i sadašnjeg. Prava igra je umijeće, lakoća spajanja dviju krajnosti — i u tome je prema Rahneru životna mudrost, ne samo ljudska, nego i božanska, ne samo zemaljska nego i eshatološka. Držimo da upravo ta dijalektička dimenzija pruža dodatni argument u prilog prihvatljivosti igre u Rahnerovu teološkom govoru. Polazimo li od osnovnoga značenja »dijalektike« (*dijalektikè téhne, ars dialectica*) kao »umijeća razgovaranja«,⁴³ čini nam se da Rahner takvim shvaćanjem igre

⁴² Usp. *isto*, str. 70-78.

⁴³ Ovdje ne ulazimo u višeslojno značenje dijalektike kao metode mišljenja u strogo filozofskom smislu, koja bi bila u suprotnosti s onim što je logično i po kojoj se ne mogu dobiti precizni, nego samo nekritički, vjerojatni rezultati. O tome više vidjeti primjerice u A. FRANZ, *Dialektik*, u: A. FRANZ — Wolfgang BAUM — Karsten KREUTZER (ur.), *Lexikon philosophischer Grundbegriffe der Theologie*, Freiburg, Herder, 2003, str. 80-84.

cjelovitije obuhvaća teološke i vjerske stvarnosti koje u sebi nisu jednoznačne ili jednostrane, nego odnosne i dijalogalne: čovjekova radost i patnja, Božja djetinja nemoć i svemogućnost, milosni dijalog božanskog i ljudskog, anticipacija budućeg u sadašnjem. Dijalektičnost čovjekova života, primjerice, može se potvrditi već na empirijskoj razini. Čovjekov je život satkan kako od radosti i zadovoljstva, tako i od patnje i grijeha. Tražeći u njemu samo adekvatan izričaj igre kao zadovoljstva i radosti, očito se jedan veliki dio čovjekova života neće moći smatrati igrom. No, zar čovjekovo zadovoljstvo nije dublje onda kada uspije držati u ravnoteži kako sretnu, tako i onu tešku stranu života koju ne može izbjeći? Iskustvo pokazuje da je lakoća, umijeće držanja zajedno naizgled nespojivoga prava životna igra.

U Rahnerovu djelu *Der spielende Mensch* prisutne su usporedbe »dijete« i »dječja igra« kojima izražava igru odraslih. Bog stvara poput djeteta i ljudski je život »dječja igra«. Dok prva izražava božansku djetinju bezbrižnost, lakoću i neusiljenost u stvaranju, dotle druga ima konotaciju prolaznosti i relativnosti u odnosu na nešto trajno i neprolazno. Za razliku od Platona i Heraklita, kod Rahnera prevladava pozitivno značenje djeteta. Usporedbe radi, Platon govori o prividnosti igre (*paidiá*), koju shvaća kao »dječju igru i neozbiljnu šalu«, nasuprot obrazovanju (*paideía*),⁴⁴ a Heraklit prema interpretaciji Nietzschea gleda na dijete kao na onoga koji u nedužnom raspoloženju bez moralne uračunljivosti gradi i razara«⁴⁵. Dijete u njihovom kontekstu predstavlja biće neuračunljivo i moralno neodgovorno, koje se ponaša prema vlastitom nahodjenju. Sličan se opis može proširiti i na djetinjstvo. Ono je prolazno životno razdoblje, koje je usmjereno prema rastu i punini života. Dječja igra bi tako bila nešto što je prolazno i relativno u odnosu na pravu stvarnost. Premda se kod Rahnera »dječja igra« ponekad može shvatiti i u tom smislu, osobito kada govori o čovjekovom životu u odnosu na Boga, ipak u cijelosti prevladava njezino pozitivno značenje. Za Rahnera su dijete i dječja igra ponajprije bezazlena, neproračunata i slobodna stvarnost. Upravo takvo shvaćanje više odgovara kršćanskoj slici djeteta kao modela čovjekova odnosa i stava pred Bogom. U tom smislu se može reći da je čovjekova životna igra »dječja igra«, što ne znači da je djetinjasta i besmislena, nego otvorena prema Bogu i njegovu spasenju. Ako se čovjekov život promatra pod vidom dječje igre, onda se time ne želi naglasiti njegova relativnost, nego relacijalnost, koja znači da je upućen na odnos prema Bogu. Također, Rahnerova usporedba Boga s djetetom koje stvara, izražava pozitivnu sliku o Bogu. Usporedba Boga s djetetom ne kazuje ponajprije da je Bog djetinjast i hirovit ili pak samovoljan. Njome jasnije dolazi do izražaja

⁴⁴ W. JANKE, *Nav. dj.*, str. 672.

⁴⁵ *Isto*, str. 674.

Božja sloboda, neuvjetovanost i svemoć u stvaranju. Slika Boga kao djeteta, osim u govoru o stvaranju, mogla bi se proširiti i na utjelovljenje, po kojem se Bog doista rodio kao Dijete.

U istom značenjskom smjeru možemo shvatiti i Rahnerovo nadovezivanje na Platonovu usporedbu čovjeka s »igračkom Božjom«. Dok Platon ljudska bića većim dijelom smatra samo lutkama koje imaju tek malo udjela u pravoj istini,⁴⁶ dotle Rahner njegovu usporedbu tumači suprotno. Upravo zato jer je čovjek Božja igračka, njegovo je postojanje utemeljeno u Bogu i tek tada participira u pravoj božanskoj stvarnosti, imitirajući je. Dakle, čovjek nije obična lutka bez osobne slobode u rukama Božjim, koji bi se proizvoljno (s) njome igrao ili njome upravljao, nego njegov status »Božje igračke« izražava njegovu egzistencijalnu ovisnost o božanskoj stvarnosti.

Igra u kontekstu čovjeka kao slike Božje kod Ivana Goluba

Ivan Golub također za svoja teološka promišljanja o igri kao polazište uzima definiciju igre Tome Akvinskoga, koju je donio u djelu *In Librorum Boetii de hebdomadibus expositio*. Dvije su značajke igre: igra pruža zadovoljstvo — »Ludus delectabilis est«, i radnje igre se ne usmjeruju na nešto drugo nego se traže radi sebe samih — »operationes ludi non ordinantur ad aliud, sed propter se quaeruntur.«⁴⁷ Golub Tominu definiciju igre primjenjuje na tradicionalne teološke sadržaje te ih interpretira u svjetlu dotičnih karakteristika igre,⁴⁸ a sve to opet utemeljuje na promišljanju o čovjeku kao slici Božjoj, kojim povezuje različite teološke stvarnosti.

Bog — Deus ludens u postojanju i djelovanju

Polazeći od čovjeka, kojemu je igra u naravi i koji je slika Božja, I. Golub u analognom smislu najprije pita može li se govoriti i o Bogu kao igraču (*Deus ludens*) kako u njegovom nutarnjem postojanju tako i u vanjskom djelovanju. Po čovjeku koji je *homo ludens* i ujedno slika Božja, Golub otkriva temeljne značajke igre u Božjem životu i djelovanju te

⁴⁶ Usp. PLATON, *Zakoni*, Beograd, Beogradski izdavačko-grafički zavod, 1990, str. 804b, 644d-645a.

⁴⁷ Sancti Thomae ACQUINATIS, *Opera omnia*, Parma, 1864, sv. 17, str. 539, citirano prema I. GOLUB, *Dar dana šestoga*, Zagreb, Tevizija, 1999, str. 70.

⁴⁸ Analiza obuhvaća djela I. Goluba, u kojima sustavno govori o igri: *Prijatelj Božji*, Zagreb, Naprijed, 1990, str. 159-177; *Dar dana šestoga*, str. 65-92; I. GOLUB — V. PAAR, *Skriveni Bog*, Zagreb, Tevizija, 2006.

zaključuje da je Bog igrač u najčistijem smislu riječi.⁴⁹ Nalazi za to potvrdu kako u Bibliji tako i kod crkvenih otaca.

Prema Golubu već se iz samog Božjeg postojanja mogu razaznati elementi igre. Božje postojanje nije podređeno nekoj svrsi, ono je neslužno. »Bog jednostavno jest«, što i u semitskom jeziku kazuje ime Božje: »On jest — Jahve«. Osim toga, Božje je postojanje radosno. Božji nutarnji život, život Presvetoga Trojstva, u međusobnim relacijama očinstva, sinovstva i duhovstva odigrava se kao prijateljstvo.⁵⁰

Poput H. Rahnera, Golub također zastupa da se Bog kao igrač na osobit način pokazuje u djelu stvaranja. Jednako se poziva na tekst iz Knjige mudrih izreka (Izr 8,29-31) koji govori o stvaranju kao igri. Božanska Mudrost, u ovom tekstu uosobljena, prisutna je igrajući (se) pri stvaranju: »Kad je (Jahve) polagao temelje zemlji bila sam kraj njega kao graditeljica. Bila u radosti iz dana u dan, igrajući (se) pred njim sve vrijeme: igrala sam (se) po krugu zemaljskom njegovu i moja je radost biti sa sinovima ljudskim.«⁵¹ Širi kontekst ovih redaka govori da je Mudrost od vječnosti i da je bila prisutna kad je Bog stvarao svijet te da je u stvaranju bila na djelu kao »graditeljica«. »Buduci da se riječi o igri smjesta nadovezuje na riječ o sudjelovanju Mudrosti u gradnji svijeta, očito je, da je sudjelovanje Mudrosti u stvaranju bilo na način igre«⁵², zaključuje I. Golub i odmah misao dalje razvija: »A iz djelovanja se može zaključiti na bivovanje, u smislu one klasične 'Agere sequitur esse'. Ako Bog stvara svijet Mudročću na način igre, onda je on u nekom smislu Bog igrač«⁵³. Golub se poziva i na crkvene oce koji su prepoznavajući u uosobljenoj Mudrosti Riječ Božju — Logos, u kontekstu Izr 8,29-31 igru povezivali s Logosom. Citira Grgura Nazijanskoga: »Igra se naime Riječ uzvišena raznolikim oblicima uresujući svijet, kako ushtjedne, tu i tamo.«⁵⁴ Iz ovih stihova Golub zaključuje da Riječ Božja stvara svijet na način igre, povijesno (»urešuje svijet kroz igru«) ali i načelno, po svome sviđanju (»kako ushtjedne«), što opet ukazuje na bitnu sastavnicu igre, a to je ljepota i uгода.⁵⁵ Navodi i Maksima Ispovjedaoca koji je na temelju Grgurova dvostiha razvio mistiku božanske igre, smatrajući je zajed-

⁴⁹ I. GOLUB, *Dar dana šestoga*, str. 68-69; *Isto, Prijatelj Božji*, str. 160.

⁵⁰ Usp. *Isto, Prijatelj Božji*, str. 161-163.

⁵¹ *Isto, Dar dana šestoga*, str. 72.

⁵² *Isto*, str. 164.

⁵³ *Isto, Prijatelj Božji*, str. 165.

⁵⁴ GREGORII THEOLOGI, *Opera omnia*, MIGNE, Patrologia graeca, sv. 37, stupci 624 i 626, citirano prema I. GOLUB, *Dar dana šestoga*, str. 75. Raniji Golubov prijevod na hrvatski glasi: »Igra se naime Riječ uzvišena, raznolikim ljepotama zaodijevajući, kako ushtjedne, cio svijet, ovdje i ondje.« *Isto, Prijatelj Božji*, str. 166.

⁵⁵ *Isto, Prijatelj Božji*, str. 166; *Isto, Dar dana šestoga*, str. 75.

ničkim elementom sadašnjega i budućega svijeta.⁵⁶ No, činjenica Božjega stvaranja na način igre vodi novim zaključcima, koji se odnose na ono što je igrom stvoreno — svijet.

Činjenica da Bog svijet stvara na način igre inspirira Goluba da Tominu definiciju igre (igra je neslužna i pruža zadovoljstvo) primijeni i na stvoreni svijet. Svijet kao Božje djelo je neslužno jer ga Bog ne stvara zato što bi morao ili što bi stvaranjem morao nekome poslužiti. K tome, Knjiga Postanka objavljuje da Bog nad stvorenim izražava i svoje zadovoljstvo (usp. Post 1,31).⁵⁷ Golub potom dodaje da je Bog na način igre ne samo stvorio svijet, nego ga na način igre i uzdržava. Stoga protivno Platonu, a za razliku od H. Rahnera, smatra da nije čovjek, nego svijet igračka Božja.⁵⁸ Golub konačno i sam svijet kao kozmos vidi kao igru. »Svemir se u stvari igra i Zemlja s njime. Sve se ritmički kreće i 'slobodno' vrti. Mikrokozmos i makrokozmos, zvjezdano nebo i svijet atoma. Možemo govoriti o posebnoj, ponajljepšoj igri, plesu. Svemir pleše i Zemlja također. Stvoren na način igre, svijet se i igra, pleše. Svijet se igra ne samo *in fieri* (u nastanku) nego i *in facto esse* (opstanku).«⁵⁹ U dijalogu s fizičarem Vladimirom Paarom, Golub ovakvom interpretacijom stvaranja i uzdržavanja svijeta nalazi dodirne točke s današnjom prevladavajućom znanstvenom paradigmom o svijetu i kozmosu, koji sve više doseže granice svoje potpune preciznosti i determinizma⁶⁰. Premda to izričito ne kaže, igra kod Goluba poprima funkciju poveznice između teologije i prirodnih znanosti, jer se upravo kategorijom igre izražava karakter približnosti teološkoga govora koji sve više dolazi do izražaja i u prirodnoznanstvenom govoru.⁶¹

⁵⁶ MAXIMI CONFESSORIS, *Opera omnia*, MIGNE, *Patrologia Graeca*, sv. 91, stupac 1416, citirano prema Ivan GOLUB, *Prijatelj Božji*, str. 166-167; *Isto, Dar dana šestoga*, str. 76.

⁵⁷ Usp. *Isto, Prijatelj Božji*, str. 169.

⁵⁸ Usp. I. GOLUB — V. PAAR, *Skriveni Bog. Nove dodirne točke znanosti i religije*. Zagreb, Teovizija, 2006, str. 54-55.

⁵⁹ *Isto*, str. 56.

⁶⁰ O tome govori čitavo djelo I. GOLUBA i V. PAARA *Skriveni Bog*.

⁶¹ »Naš govor o Bogu je samo po sličnosti, analogiji, približan i zato ispomoć sviju znanosti, ne samo teologije jest dragocjena, jer se onda ta približnost sve više svladava i dolazi sve bliže ... I prirodne znanosti, ljudsko pronicanje u prirodne zakone, imaju nužno obilježje približnosti. Priroda je suviše složena da bi je čovjek svojim ograničenim spoznajnim mogućnostima mogao u potpunosti dokučiti. Zato čovjek znanstvenik istražuje i pokušava razumjeti i upotrijebiti samo pojedine aspekte složenih prirodnih procesa. Pri tom ih opisuje pojednostavljeno, aproksimativno, pomoću pojednostavljenih znanstvenih modela. Te pojednostavljene modele tretira matematički i kompjutorski, ali uvijek pri tom dobiva samo približni opis stvarnosti. I tek se tako znanost približava slici pune stvarnosti prirode, ali je nikad ne može potpuno dostići. Bitak prirodnih procesa je cilj kojemu se čovjek-znanstvenik može samo približavati, ali njime nikad ne će moći u potpunosti ovladati.« *Isto*, str. 15-16.

Čovjek kao slika Božja — homo ludens

Za Goluba karakteristično poimanje čovjeka kao slike Božje u temelju je njegova shvaćanja čovjeka kao *homo ludens*. Kako s jedne strane od čovjeka koji se igra zaključuje na Boga koji se igra, Golub tako i od Boga igrača zaključuje na čovjeka igrača. Ako je čovjek stvorenje Božje (poput svijeta) i kao takav slika Boga, koji je *Deus ludens*, tada bi i čovjek po svome stvorenjskom ontološkom određenju trebao biti igrač. Golub to izražava aksiomom: »Čovjek je *homo ludens* time što je *imago Dei*, odnosno on je *imago Dei* (i) time što je *homo ludens*.«⁶² Slika Božja znači da je Bog u čovjeku prisutan, što u našem kontekstu znači da je »čovjek *homo ludens* jer je *Deus ludens* u njemu.«⁶³

S obzirom da je ne samo slika Božja, nego i Bogu sličan, prema Golubu, čovjek svoju igrivost pokazuje i u crtama po kojima je sličan Bogu. Kako je pluralnost u Bogu, što je naznačeno personifikacijom Mudrosti, temelj Božje igrivosti, tako je i u čovjeku pluralnost kao prva crta sličnosti s Bogom, temelj njegove igrivosti. Već se život Adama i Eve odvijao kao u igri (Adam kad se probudio, govori Evi u pjesmi), a napastovanje i pad prvog čovjeka kao dramska igra. Za Goluba su pjesma i ljudska drama u raju praoblici igre kao umjetnosti. Također se u iskonskom stanju čovjekovo vladanje prirodom odvijalo poput igre koja se očitovala u imenovanju životinja. Kao što Bog riječju stvara svijet, tako je i čovjek riječju, imenovanjem životinja, dakle, ne mukom, vladao prirodom. Za Goluba je »imenovanje umjetnost (*poiesis*) ukoliko je imenovanje neimenivosti, izražavanje neizrazivoga, izricanje neizrecivoga. A ukoliko je imenovanje imenivoga i izricanje izrecivoga jest znanost (*tehne*).«⁶⁴ Današnje pak stanje znanosti, na primjeru atoma, upućuje da se ipak i *tehne* sve češće negdje susreće s *poiesis*, tj. da i egzaktne znanosti dolaze do granice svoje izrecivosti. Napokon se iskonski čovjek i u radu, kao trećoj crti sličnosti s Bogom, pokazuje kao igrač. Bog je čovjeku povjerio da obrađuje Edenski vrt, što mu u raju zapravo nije bilo potrebno za preživljavanje i nije imalo neku drugu svrhu. Stoga je čovjekovo obrađivanje rajskoga vrta nalik igri, jednako kao i Božje stvaranje raja. Zato se može reći da je čovjekov rad u raju nastavak Božje stvaralačke igre.⁶⁵ Primjenom igre na čovjeka kao sliku i sličnost Božju Golub igru u čovjekovu životu utemeljuje teološki i ontološki.

Igra koja se očituje u čovjeku kao slici Božjoj i sličnosti s Bogom pokazuje prema Golubu jednu dublju istinu, a ta je da čovjek postoji na

⁶² I. GOLUB, *Prijatelj Božji*, str. 159.

⁶³ *Isto*, str. 168.

⁶⁴ *Isto*, str. 169.

⁶⁵ Usp. *isto*, str. 168-169.

način igre. Igra se ne može shvatiti samo kao prigodna igra, nego igra koja je u samom temelju čovjekove egzistencije. Zato predlaže da bi se čovjeka, koga zovemo »slikom Božjom«, paralelno moglo nazvati i »igračem Božjim«. Osvrćući se ponovno na Platona, Golub ističe da čovjek nije igračka Božja u smislu da se Bog s njime poigrava, nego je igrač Božji, što znači da se Bog u i po čovjeku igra u svijetu i sa svijetom, koji je igračka Božja.⁶⁶ Ostaje pitanje može li se doista cjelokupan čovjekov život nazvati igrom, osobito ako uzmemo u obzir činjenicu da je često prožet teškim i tragičnim momentima?

Zanimljivo je da Golub i onu manje pozitivnu i radosnu stranu ljudskog postojanja smatra u nekom smislu igrom, uvodeći novi pojam - »igra skrivača«. Iskonskim je grijehom narušena slika Božja, što znači prisutnost Božja u čovjeku, i potamnjele su crte sličnosti čovjeka sa svojim Stvoriteljem. Čovjek je »proigrao« raj narušivši svoj odnos s Bogom. Time je zatamnio svoje stvorenijsko, protološko stanje igrivosti. Zbog grijeha čovjek se skriva pred Bogom te je tako započela »igra skrivača« koja će završiti u Isusu, po kojemu će Bog čovjeka ponovno »naći«. Golub osim toga i biblijske saveze između Jahve i izraelskoga naroda smatra »ludičkim fenomenom«, što će se nastaviti u odnosu Krista i Crkve.⁶⁷ U kontekstu čovjekova grijeha čini se da igra, koja je neslužna i pruža zadovoljstvo, kod Goluba dobiva novu dimenziju jer uključuje i onu stranu života koju ne možemo smatrati zadovoljstvom — a to je grijeh i tragedija. Čovjekova životna igra nakon grijeha više se ne odvija u iskonskom čistom smislu, nego je zatamnjena posljedicama grijeha.

Crkva, liturgija i teologija sub specie ljudi

Ako je Bog *Deus ludens*, a čovjek kao slika Božja *homo ludens*, gotovo je samorazumljivo da Golub i Crkvu kao božansko-ljudsku stvarnost, promatra pod vidom igre. Budući da je odraz Trojstva i da je čovjek na poseban način sličan Bogu igraču, i sama je Crkva *ecclesia ludens*. Golub se također poziva na tradiciju iz čijega je bogatstva crpio i Hugo Rahner. Crkveni su oci igrivu dimenziju Crkve vidjeli osobito u odnosu Krista i Crkve. Alegorijom su isticali »igru ljubavi« Krista i Crkve. Tako će Klement Aleksandrijski igru Izaka i Rebeke pred Abimelekom, koji ih promatra, primijeniti na odnos Krista i Crkve. »Izak, što znači smijeh, pralik je Logosov, Isusov; Rebeka, što znači strpljivost, pralik je Crkve. Njihova povezanost je otajstvena igra spasenja. Abimelek je pralik Boga

⁶⁶ Usp. isto, str. 170-171; Isto, *Dar dana šestoga*, str. 77-78.

⁶⁷ Usp. Isto, *Prijatelj Božji*, str. 171-172; Isto, *Dar dana šestoga*, str. 85-86.

koji motri igru Krista i Crkve. Prema tome život Crkve je igra Krista i Crkve pred Očevim očima.«⁶⁸ Golub i u stvarnom smislu otkriva odlike radosti, smijeha i strpljivosti u Krista i Crkve. Krist je donio Radosnu vijest, a Crkva je pronosi svijetom u strpljivosti. Krist je govorio o strpljivosti Crkve i u prispodobama o kvascu i gorušičinu zrnu kao slikama strpljivoga rasta Kraljevstva Božjega,⁶⁹ kojega je ona klica i početak. Golub stoga zaključuje: »Crkva je uistinu *Ecclesia ludens*. A njena igra je igra Riječi koja je kao Smijeh i igra Crkve same koja je kao Strpljivost — kao Izak, kao Rebeka. Kada god se u povijesti zagubio smijeh ili ponestala strpljivost, stradala je Božja igra.«⁷⁰ Crkva je, dakle, *ecclesia ludens*, ne samo alegorijski nego i povijesno.

Golub potom i liturgiju povezuje s igrom. Liturgija kao središnja aktivnost Crkve, koja je *Ecclesia ludens*, i sama je igra, točnije, sveta igra — *ludus sacer*. Ona to nije samo u svome izvanjskome obredu nego i u svojoj biti i značenju. Golub prihvaća tezu Romana Guardinija da je igra »unutarnja bit liturgije«⁷¹ jer liturgija nema svrhe van sebe. »Obavljati bogoslužje znači, nošen milošću, vođen Crkvom postajati živim umjetničkim djelom pred Bogom, a nikakvim drugim ciljem, nego baš biti pred Bogom i živjeti; znači izvršiti riječ Gospodinovu i postati kao djeca: znači odreći se jednom odraslosti koja želi posvuda ciljano djelovati, i odlučiti se za igranje kao što je to učinio David kad je plesao pred kovčegom zavjetnim.«⁷² Osim toga, i eshatološka perspektiva potvrđuje da se liturgija može shvatiti kao igra. Drugi vatikanski sabor zemaljsku liturgiju smatra predokusom nebeske liturgije (usp. SC 7), iz čega Golub zaključuje: »Ako je zemaljska liturgija predokus nebeske, a nebeska liturgija je pretpostavljena kao sveta igra (slavlje, slavljenje, pjesma), onda je zemaljska liturgija *ludus sacer*.«⁷³ I u ludičnosti liturgije opet naziremo argument slike Božje. Prema Golubu, u kultu se više nego igdje ostvaruje slika Božja kao prisutnost Boga u čovjeku kao službeniku i kao zajednici. Stoga, ako je u liturgiji prisutan *Deus ludens*, a službenik je *homo ludens*, onda je i liturgija *ludus sacer*. Golub kult specificira kao igru poetsku i povijesnu, jer je znakovna i jer uprisutnjuje povijesno događanje i jer anticipira nebesku konačnu svadbenu igru Jaganjčevu.⁷⁴ Liturgija je,

⁶⁸ Isto, *Prijatelj Božji*, str. 173; Isto, *Dar dana šestoga*, str. 85-86; Usp. H. RAHNER, *Der spielende Mensch*, str. 45-46.

⁶⁹ Usp. I. GOLUB, *Prijatelj Božji*, str. 173-174; Isto, *Dar dana šestoga*, str. 86-87.

⁷⁰ Isto, *Prijatelj Božji*, str. 174.

⁷¹ R. GUARDINI, *Vom Geist der Liturgie*, Freiburg i. B., 1983, str. 102, citirano prema I. GOLUB, *Prijatelj Božji*, str. 175.

⁷² R. GUARDINI, *Nav. dj.*, str. 104, citirano prema I. GOLUB, *Prijatelj Božji*, str. 175.

⁷³ I. GOLUB, *Prijatelj Božji*, str. 176.

⁷⁴ Usp. isto, str. 176; Isto, *Dar dana šestoga*, 87-91.

dakle, po svojoj komunikaciji između Boga i čovjeka — u kojoj se na poseban način ostvaruje slika Božja kao prisutnost Božja u službeniku kulta i zajednice, ali i zbog anticipacije nebeske liturgije — sama *ludus sacer*.

Za razliku od Huga Rahnera, Golub kategorijom igre dotiče i samu teologiju kao znanost. Odmah razjašnjava da sintagma *theologia ludens* ne upućuje na još jednu tzv. genitivnu teologiju, nego da ukazuje na »igru teologije«. Gledano sa strane teologije kao metodički sustavne i znanstvene refleksije o Bogu, izgleda da unatoč svome predmetu, koji je ludičan, ne može biti igriva. No, ističe Golub, kako je Bogomdana Riječ i Bogudana riječ povijesna i poetska ne samo na način na koji je upućena, nego i bivstveno, stoga i teologija koja je »razmišljana riječ o Bogomdanoj Riječi i o Bogudanoj riječi« treba biti *theologia ludens*. Takva je teologija onda umjetnost, odnosno, umjetnička teologija, što je u povijesti teologije potvrdila kako patristika tako i mistika.⁷⁵

Osvrt

Tradicionalne teološke sadržaje Ivan Golub dosljedno interpretira Tominom definicijom igre, koja pruža zadovoljstvo i koja nema svrhu van sebe. Kategorijom igre izražava kako Božji nutarnji život tako i njegovo djelovanje prema van. Dok je Golubova interpretacija unutarbožanskog trojstvenog života kao igre izvorna, dotle se u promišljanju stvaranja kao igre djelomično oslanja na Rahnera, ali i sam dodaje nove aspekte. Ne samo stvaranje nego i uzdržavanje svijeta tumači božanskom radosnom i neslužnom igrom. Govor o Bogu koji svijet na način igre stvara i uzdržava povezuje s teorijom determinističkog kaosa, a time pokazuje da su ta dva modela govora kompatibilna. Kao što kategorija igre u Božjem stvaranju i uzdržavanju svijeta implicira čovjekovu nemogućnost da potpuno pronikne Božje stvaralačko djelo, tako i teorija determinističkog kaosa pokazuje granice znanstvene preciznosti i predvidivosti prirodnih procesa, koje otvaraju prostor za uključivanje mogućnosti Božje intervencije u neobjašnjivim promjenama procesa.⁷⁶ Kategorija igre se tako pokazuje prihvatljivom u funkciji poveznice teologije i prirodnih znanosti. No, poput H. Rahnera, ni Golub ne spominje Božje djelo otkupljenja u liku Logosa u kontekstu igre. I kod Goluba se granice primjenjivosti igre u teološkom govoru pokazuju upravo na Kristovoj smrti i uskrsnuću.

⁷⁵ Usp. Isto, *Prijatelj Božji*, str. 177; Isto, *Dar dana šestoga*, str. 91-92.

⁷⁶ Usp. V. KOŠIĆ, *Novo staro lice Boga*, Zagreb, Kršćanska sadašnjost, 2005, str. 65-68.

Golub igru utemeljuje teološki, u Bogu, zbog čega ona onda i za čovjeka poprima ontološko značenje. Antropološki vid igre zaključuje iz njezinog teološkog principa na temelju poimanja čovjeka kao slike Božje, što će reći da je čovjek *homo ludens* jer je slika Boga koji je *Deus ludens*. Za Goluba je tako igra sastavni dio čovjekova postojanja i djelovanja; ona je egzistencijalna, a ne samo prigodna stvarnost. Čini nam se, stoga, da se Golubova i Rahnerova shvaćanja igre kao čovjekove egzistencijalne stvarnosti razlikuju od teze J. Huizinge da je igra »nešto drugo« nego »običan život«⁷⁷, odnosno, da je igra »poseban svijet«, »izvan običnog života«.⁷⁸ Huizinga očito misli na igranje neke igre ili igru kao ograničen moment izdvojen iz redovitoga života. Na temelju Rahnerovih i Golubovih teza o igri misao J. Huizinge bi se mogla dopuniti na sljedeći način. Ako čovjek postoji na način igre, onda nema čovjekova života koji ne bi bio igra. Tada je sav obični i svakodnevni život igra. A tada i sam život, upravo zato što je igra, nije »obična« stvarnost.

Za razliku od H. Rahnera, Golub se protivi Platonovu shvaćanju čovjeka kao igračke Božje. Premda prvi prihvaća Platonovu alegoriju čovjeka kao božanske lutke, a drugi je odbija, ipak se može reći da su prihvatljive obje interpretacije, jer svaka ističe različite aspekte čovjekove povezanosti s Bogom. Rahner afirmacijom Platonove alegorije naglašava više metafizičku i ontološku ovisnost čovjekove egzistencije o Bogu, dok Golub nijećući Platonovu alegoriju, više ističe čovjekovu slobodu i subjektivnost u odnosu na Boga, koji mu je tu egzistenciju darovao.

Imajući u vidu Rahnerovu dijalektičku strukturu igre i čovjekovo iskustvo vlastite egzistencije, i kod Goluba se nameće dodatno pitanje o tome može li se doista cjelokupno ljudsko postojanje i djelovanje, koje uključuje patnju, grijeh i smrt, gledati kao igra — radosna i neslužna? Golub je to na neki način potvrdio rabeći sintagmu »igra skrivača«, koja je nastala čovjekovim grijehom. No, čini se da je upravo u toj točki modificirao Tominu definiciju igre, kao što je to i Rahner učinio dodajući joj dijalektičku dimenziju. Izgleda da »igra skrivača« uključuje i elemente koji se ne mogu u potpunosti uskladiti sa zadovoljstvom kao bitnom sastavnicom igre. Analogno se pitanje može postaviti i za Crkvu koja je *ecclesia ludens*, upravo zato što se sastoji i od ljudskog grešnog i patničkog elementa. Kada je, dakle, riječ o povijesno-antropološkom vidu čovjekove igre, nameće se zaključak da se čovjekov stvarni život djelomično može promatrati kao igra koja pruža zadovoljstvo i koja nema svrhu izvan sebe same. Premda je u protološkom stanju u potpunosti nalikovala takvoj igri, povijesna realnost nakon pada potvrđuje da je čovjekova egzistencija označena i patnjom i grijehom.

⁷⁷ J. HUIZINGA, *Nav. dj.*, str. 31.

⁷⁸ *Isto*, str. 19.

I liturgijsko područje pod vidom igre uključuje jasnije razlikovanje. Neki autori stavljaju u pitanje adekvatnost shvaćanja liturgije kao igre. Dok prihvaćaju da je ceremonijalni aspekt liturgije nalik igri, dotle se ne slažu s Guardinijevom tezom da je igra »nutarnja bit liturgije«. Prema njima se u nutarnjoj biti liturgije ne bi mogla održati karakteristika neslužnosti igre, jer smatraju da je nutarnja bit liturgije »svjesna i namjerna anamneza«.⁷⁹ Srž razilaženja u mišljenima oko adekvatnosti govora o liturgiji kao igri je, dakle, pitanje oko biti liturgije. U tom je smislu potrebno s jedne strane razjasniti može li se ceremonijalni aspekt liturgije odvojiti od njezine biti (imajući u vidu njegovu simboličku funkciju), a s druge strane valja uzeti u obzir da iz navedenog Guardinijeva teksta proizlazi da u »nutarnju bit liturgije« spada i čovjekovo udioništvo koje smatra igrom pred Bogom. Ova različita mišljenja dovode do zaključka da se o liturgiji kao igri ne može govoriti u generalnim opisima, nego pod točno određenim vidovima.

Konačno, Golub i teologiju naziva *theologia ludens*. To ne znači da bi teologija u prvom redu trebala djelovati kao neodređena znanost koja ne bi imala svoju točno utvrđenu znanstvenu metodu i predmet. Uz Golubove argumente za teologiju koja se igra, dodali bismo još jednu afirmativnu misao, da *theologia ludens* doziva u svijest onu dimenziju, koja se u teologiji ponekad zanemaruje, a to je otvorenost teologije misteriju. Shvaćanje teologije kao igre pokazuje da je njezin predmet do kraja nedokučiv.

Sagledavajući zajedno Rahnerova i Golubova promišljanja o igri, ostaje nekoliko otvorenih područja s obzirom na igru u teološkom govoru. Zanimljivo je da ni jedan od navedenih teologa ne tematizira Duha Svetoga u kategorijama igre, osim što ga H. Rahner jednom spominje u ekleziološkom kontekstu. Kako je Duh Božji stvaralački princip ne samo u stvaranju, nego i u uzdržavanju svijeta te djelotvoran u Crkvi i pojedincu, valjalo bi proučiti mogu li se kategorije igre upotrijebiti i u govoru o Duhu Svetomu.

Oba teologa govore o svijetu kao kozmosu u kategorijama igre, i to o njegovom stvaranju i uzdržavanju. Ostaje pak pitanje može li se govoriti i o svijetu kao ljudskoj povijesti u kategorijama igre. Promišljaju o igri Crkve, koja je povijesna stvarnost i koja je zajednica ljudi, te o čovjeku kao subjektu koji je *homo ludens*. Pitanje je može li se s teološke strane govoriti i o stvaranju i tijeku ljudske povijesti kao igri te je dovesti u vezu s teologijom povijesti.

Konačno bi trebalo jasnije razraditi eshatološku usmjerenost igre, polazeći od njezine karakteristike da nema svrhu van sebe. Ako je

⁷⁹ Usp. H. VORGRIMLER, Spiel, u: Josef HÖFER — Karl RAHNER (ur.), *Lexikon für Theologie und Kirche*, Freiburg i. Br., Herder, 1964, sv. 9, stupac 967.

zemaljska igra anticipacija one nebeske i eshatološke, onda ona bitno sebe nadilazi da bi konačno dosegla svoju puninu u vječnosti. Pitanje je može li se još uvijek govoriti o igri koja nema svrhu van sebe i onda kada ona samu sebe nadilazi.

Zaključak

Hugo Rahner i Ivan Golub u svojim djelima igru utemeljuju metafizički te nalaze njezin smisao i porijeklo u transcendentnoj odnosno božanskoj stvarnosti. Pokazuju da igra nije samo sporedni fenomen u Božjem i čovjekovu životu, nego kategorijom igre pokušavaju izraziti Božji i čovjekov život i djelovanje. Tako svojim teološkim promišljanjima potvrđuju mogućnost primjene kategorije igre na teološke sadržaje. Potvrđuju da je moguće govoriti o igri i u sustavnoj teologiji, a ne samo pod vidom moralne prosudbe igre ili njezine pastoralne i katehetske korisnosti i primjene.

No, potrebno je naglasiti da i ovaj pokušaj ima svoje granice i točno određene zadanosti jer upotreba igre u teološkom govoru ovisi o njezinom polazištu, odnosno o tome kako se sama igra shvaća, ali i aspektu teološkog sadržaja kojega tumači. Tek uz te danosti se može govoriti o uspješnosti teološkog izričaja. Kod Huga Rahnera i Ivana Goluba bile su to radost, zadovoljstvo i neslužnost, koje su se prilično adekvatno mogle primijeniti na tradicionalne sadržaje vjere. Igra kao mogućnost novog teološkog govora, odnosno, model za novi izričaj teoloških sadržaja djelomično je primjerena, što znači da se ne može primijeniti na sve teološke sadržaje ni pod svim njihovim vidovima.

Unatoč svojim granicama, na temelju Rahnerova i Golubova djela zaključujemo da se upotreba igre u teološkom govoru pokazuje komplementarnom drugim teološkim izričajima. Upotreba igre u teologiji može se shvatiti kao teološki model koji nadopunjuje onaj tradicionalni, u kojem prevladava govor o strogom i ozbiljnom Bogu, kršćanstvu i čovjeku. Govor o Bogu koji se igra i čovjeku koji se igra djeluje kao protuteža koja ističe radost i darovanost čovjekove egzistencije nasuprot samo moralističkom i juridičkom odnosu svijeta i čovjeka prema Bogu i obrnuto. Igra kao kategorija u čovjekovu životu jasnije naglašava radost i milosnost kršćanske egzistencije utemeljene na Božjoj darovanosti. Govor o Bogu koji se igra ne ističe samovolju Božju, koji bi se poigravao s čovjekom i svijetom pa bi zbog toga bila nepredvidiva i neizvjesna sudbina čovjeka i svijeta. Govor o stvaranju i uzdržavanju svijeta u kategorijama igre s jedne strane naglašava Božju suverenost nad svime što postoji i istovremeno njegovu slobodu i ljubav kojom stvara i uzdržava svijet. To kazuje da njegovo stvaralačko djelo ne proizlazi iz nužde nego iz suverene

ljubavi i slobode. U tom kontekstu Božje djelo stvaranja i uzdržavanja svijeta interpretirano kategorijom igre jasno izražava nenužnost odnosno kontingentnost svijeta i stvorenja u odnosu na Stvoritelja. S druge strane ističe neshvatljivost Božju od strane čovjeka. Za čovjeka Bog ostaje nepredvidiv i do kraja neuhvatljiv u svome postojanju i djelovanju. Zato i igra primijenjena na kršćanski život govori o, s jedne strane Božjem planu kojega čovjek ne može predvidjeti niti proniknuti, a s druge strane o sigurnosti utemeljenoj na Božjoj dobroti i ljubavi, te, premda ne može predvidjeti vlastiti životni tijek, čovjekov život ima smisla kojega mu daje Bog. U tom smislu i govor o teologiji koja se igra ima svoje mjesto. Teologija koja se igra ostavlja prostor za misterij, koji u bitnom obilježava čitavu teologiju.

Zusammenfassung

Die Kategorie des Spiels in der theologischen Sprache von Hugo Rahner und Ivan Golub

Obwohl das Spiel als Phänomen in der Kirche in verschiedener Weise anwesend war, hat man ihm in der systematischen theologischen Reflexion keine größere Bedeutung zugemessen. Neben der Entdeckung der Bedeutung des Spiels auf pastoralem und katechetischem Gebiet, tauchen in neuerer Zeit Versuche auf, die die traditionellen theologischen Inhalte mit der Kategorie des Spiels ausdrücken wollen. Auf diesem Gebiet leisteten die Theologen Hugo Rahner und Ivan Golub bedeutenden Beitrag. Beide haben für ihre theologischen Reflexionen den gleichen Ansatzpunkt gewählt, nämlich die Definition des Spiels eines Theologen, Thomas von Aquin, entnehen diese also nicht anderen wissenschaftlichen Gebieten. Da sie vom gleichen Ansatzpunkt ausgehen, zeigen sie in ihren Werken über theologische Anwendung des Spiels einerseits Gemeinsamkeiten auf, andererseits kommen auch ihre Eigentümlichkeiten zum Ausdruck. In dieser Arbeit werden ihre Interpretationen der theologischen Inhalte *sub specie ludi* dargestellt einschließlich ihrer spezifischen Beiträge. Bei Hugo Rahner handelt es sich um der Dialektik des Spiels als zusätzlicher, aber nicht direkt explizierter Charakteristik, und bei Ivan Golub geht es um den Menschen als Abbild Gottes, der spielt. Schließlich wird an ihrem Beispiel die Komplementarität dieses theologischen Modells mit den traditionellen theologischen Modellen gezeigt, aber auch auf seine Grenzen aufgewiesen.