

Tea Klarić Jerčić

Graz

UDK 796.11“04/14“
394.3-053.2“04/14“
Primljeno: 18. 3. 2022.
Prihvaćeno: 12. 4. 2022.
Stručni članak

DJEČJE IGRE U SREDNJEM VIJEKU

Sažetak

Tema su ovoga rada dječje igre u srednjem vijeku. Cilj je rada definirati značaj i ulogu dječje igre u srednjovjekovnoj svakodnevici radi njezina razumijevanja kao kulturnoga fenomena. Tema je komparativno-analitički obrađena interdisciplinarnim pregledom znanstvenih radova i povijesnih izvora iz područja europske i hrvatske historiografije, arheologije, filozofije, pedagogije, psihologije i sociologije koji se odnose na dječju igru u srednjem vijeku. Pregled znanstvenih radova i povijesnih izvora ima cilj pokazati da su srednjovjekovne igre korisne kao objektiv za ispitivanje društvenih, etičkih i političkih pitanja te kako srednjovjekovni „ludički“ tekstovi i umjetnička djela posreduju kulturni identitet i međuljudsku interakciju u različitim kulturnim institucijama. U radu će biti preispitano kako su igre, svojom manifestacijom u tadašnjoj književnosti, umjetnosti i kulturi, razumjeli pisci, igrači, publika i zajednice u srednjem vijeku. Komparativnom analizom gradskih zakona i normi ponašanja rad će prikazati kako su igre prožele raznolik niz srednjovjekovnih društvenih institucija i društvenih slojeva tako što su, kao motivi, simboli i tekstovi, djelovale kao oznake identiteta, ugleda i statusa. Sve navedeno ima cilj pokazati isprepletanje srednjovjekovne svakodnevice i kulture igranja unutar dječjega odgoja i obrazovanja. Konačno, ovaj će rad usporediti sličnosti i razlike u načinu provođenja slobodnoga vremena u srednjem vijeku i u moderno doba.

Ključne riječi: *dječje igre, kultura igara, srednjovjekovna svakodnevica, povijesni izvori*

1. Uvod

Igre su bile jedan od najpopularnijih oblika zabave u srednjem vijeku. Među njima svakako prednjači igra šaha. Naime, preko 250 primjeraka knjige *Book of the Morals of Men and the Duties of Nobles – or, On the Book of Chess*¹ pojavljuje se u rukopisima diljem Europe. Ti su primjerci prevedeni s latinskoga na narodne jezike, što tekst čini srednjovjekovnom uspješnicom. Proizvodnja šahovskih igračih figura u srednjem vijeku odražava raspon igre među društvenim slojevima (Patterson, 2015, 2).

S jedne strane postojale su figure namijenjene višim staležima, pa je tako slavni šahist Karlo Veliki dao izrezbariti šahovske figure od slonovače. Pažljiva tehnika izrade govori da su te figure bile namijenjene plemstvu. Inventar Edwarda I. od 1299. do 1300. također sadržava šahovski set izrađen od kristala i slonovače. S druge su strane niže društvene klase mogle kupiti jeftinije setove od legure bakra ili drugih lako dostupnih materijala kao što su kosti, konjski zubi ili drvo. Od trgovaca i kraljeva do djece i odraslih, muškarci i žene svih dobnih skupina i klasa u srednjem vijeku igrali su razne vrste igara. Igre su bile smatrane društveno zadovoljavajućim oblikom zabave koji je mentalno poticajan, izazovan i opuštajući (Patterson, 2015, 2).

Međutim, igre potencijalno stvaraju ovisnost, zanose, ometaju i štetne su za pojedinca i društvo. Možda više od drugih rekreativnih oblika zabave, srednjovjekovne su igre imale moć stvaranja bogatstva te konflikata zbog varanja prilikom igre, ali imale su i moć rješavanja razlika u mišljenjima te su pružale prostor za briljantnost i intimnost (Patterson, 2015, 1-2).

Primjerice, kralj Alfons X. (Mudri) u svojoj knjizi o igrama *Libros de los juegos* donosi prvu enciklopedijsku raspravu o igrama, poistovjećujući društvene igre i igračje probleme sa životom na španjolskom dvoru (Patterson, 2015, 2-3). Mnogi zapisi iz srednjovjekovne književnosti ozbiljno shvaćaju posljedice igara, prikazujući kako one dovode do nasilja, ozljeda ili novootkrivenih neprijatelja. U karolinškoj romansi *Ogier Danac*, nastaloj početkom 13. stoljeća, Ogierov sin Bauduinet i Charlot, sin Karla Velikog, odlučuju igrati šah na Uskrs. Nakon gubitka igre Charlot postaje bijesan i ubija Bauduinetu šahovskom pločom. Te epizode odražavaju poneke stvarne događaje. Fulk FitzWaryn i kralj Ivan Bez Zemlje (1199. – 1216.) navodno su se posvađali oko partije šaha tijekom djetinjstva (Patterson, 2015, 3).

Upravo su spomenuta napetost i isprepletanje igara i stvarnoga svijeta u fokusu ovoga rada. Unatoč popularnosti igara u srednjem vijeku, znanstvenici su tek nedavno počeli pokazivati veći interes za srednjovjekovne igre (Patterson, 2015, 3). U skladu s rastućim interesom za igre, ovaj rad ima cilj dati pregled spoznaja o prošlosti igara da bi se one bolje razumjele u kontekstu vremena u kojem su nastale.

U stalnome nastojanju da definiraju kohezivnu kulturnu teoriju igara, znanstvenici studija igara često ističu srednjovjekovne igre kao aktivnosti koje su, prema riječima Jespera Juula, ostale nepromijenjene tisućljećima, potisnute u svojem obliku, funkciji i kulturnom značenju. Unutar većega raspona povijesti igre, srednjovjekovne igre često

1 Latinski naziv: *Jacobus de Cessolis: Liber de moribus hominum et officiis nobilium super ludo scacchorum*.

su minimizirane kao slabo replicirane verzije rimskih i islamskih igara (Patterson, 2015, 4).

Spoznaje prezentirane u ovom radu imaju cilj popuniti tu prazninu u istraživanju. Želi se pokazati ne samo da su srednjovjekovne igre korisne kao objektiv za ispitivanje društvenih, etičkih i političkih pitanja nego i kako „ludički” tekstovi posreduju kulturni identitet i međuljudsku interakciju u različitim kulturnim institucijama. To će se provesti preispitivanjem kako su igre, kroz manifestaciju u tadašnjoj književnosti i kulturi, razumjeli pisci, igrači, publika i zajednice u srednjem vijeku. Na taj će se način pokušati otkriti kako su igre prožele raznolik niz srednjovjekovnih društvenih institucija i slojeva te će se pokazati kako su igre, kao motivi, simboli i tekstovi, djelovale kao oznake identiteta, ugleda i statusa. Konačno, ovaj će rad usporediti sličnosti i razlike načina provođenja slobodnoga vremena u srednjem vijeku i danas.

Tema ovoga rada pripada području povijesti pedagogije i etnopedagogije², odnosno, preciznije rečeno, rad se bavi srednjovjekovnom pedagogijom i filozofijom. Cilj je proučavanja u ovom radu teorijsko istraživanje dječje igre u srednjem vijeku. Točnije, proučava se značaj i uloga dječje igre u srednjovjekovnoj svakodnevici u svrhu njezina razumijevanja kao kulturnoga fenomena.

Rad će teorijski, interdisciplinarnom, komparativnom kritičko-analitičkom metodom obraditi onodobna filozofska promišljanja o periodu djetinjstva u životnom ciklusu srednjovjekovnoga čovjeka. Problematizirajući ta promišljanja, pregledom historiografije o djetinjstvu, stavit će se naglasak na dječju igru kao jedno od glavnih obilježja djetinjstva. Zatim će biti izložen sistematičan pregled dječje igre u europskoj historiografiji, uz navedene primjere. Nakon toga uslijedit će pregled srednjovjekovnih dječjih igračaka, njihove izrade i značenja.

Sve će navedene dječje igre i igračke biti popraćene primjerima na temelju historiografskih istraživanja srednjovjekovne književnosti, arheoloških istraživanja srednjovjekovnih nalazišta te analiza srednjovjekovnih likovnih djela povjesničara umjetnosti. Za razumijevanje i interpretaciju dječjih igara i igračaka korištene su pedagoške, filozofske, sociološke i psihološke spoznaje o djetinjstvu u srednjem vijeku.

Na kraju, na temelju spoznaja interdisciplinarnih istraživanja o dječjoj igri u europskom kontekstu bit će donesen pregled dječjih igara prepoznatih u hrvatskoj srednjovjekovnoj historiografiji korištenjem metode komparacije izvora. Pregled dječjih igara hrvatske provenijencije bit će popraćen prilogom osobnoga istraživanja i prijedloga njihove identifikacije uz problematiziranje prednosti i nedostataka, tj. mogućnosti hrvatskih i stranih znanstvenih istraživanja te teme.

Ovim se radom želi otvoriti perspektiva za buduća istraživanja. Pritom ne mora biti riječ isključivo o srednjovjekovnom razdoblju, nego se može istraživati i novovjekovno, koje pruža više mogućnosti zbog većega broja primjera. Neki su od tih

2 U ovom će radu poseban naglasak biti na aspektima svakodnevnoga života, pedagoškoj biti narodnih običaja i normi, sferi materijalne i duhovne kulture koja je izravno vezana s fenomenom odgoja i njegovom funkcijom kao pripremi za rad. To su problemi kojima se inače bavi etnopedagogija. Više o etnopedagogiji u: Adnan Tufekčić, (2009), *Etnopedagogija kao znanstvena disciplina*, *Školski vjesnik*, 58 (3), str. 265-279.

primjera uistinu i pronađeni, ali samo u pedagoškim okvirima ili onim povijesnim, bez interdisciplinarnoga pristupa proučavanju. Zbog toga je ovaj rad popraćen interdisciplinarnim primjerima koji se, na različite načine, metodičkim oblikovanjem prilagođenim dobi učenika, mogu koristiti u praksi ranoga i predškolskoga odgoja i obrazovanja te u nastavi povijesti, filozofije, psihologije, etike, sociologije i hrvatskoga jezika i književnosti.

Naposljetku, s obzirom na popularizaciju srednjovjekovnoga života u računalnim igrama te filmskim i serijskim ekranizacijama, ovaj rad donosi teorijski prikaz srednjovjekovne igre uz usporedbu koliko se ta igra, tj. njezino značenje promijenilo u kontekstu vremena njezinim oživljavanjem u verzijama istih igara današnjice.

Srednjovjekovne igre žive i dandanas, različite se vrste igara i dalje igraju, naprimjer šah ili mlin. Žive i u računalnim igrama te na privatnim viteškim turnirima u organizaciji zaljubljenika u srednjovjekovlje, koji se igraju u replikama kostima i simulaciji ondašnjih prilika. Također bivaju oživljene uprizorenjima srednjovjekovnoga života u okviru očuvanja kulturno-povijesne baštine, u turističke svrhe, na proslave dana grada ili njihovih svetaca zaštitnika, te u muzejima u kojima su izloženi eksponati dječjih igračaka, sve u svrhu prenošenja znanja.

2. Terminološka definicija dječje igre

Nizozemski povjesničar srednjovjekovlja Johan Huizinga primjećuje da, unatoč tomu što su naizgled zamjenjive, riječi *game* i *play* („igra” i „igranje”) posjeduju jedinstvenu specifičnost u engleskom u usporedbi s drugim europskim jezicima. Naime, većina romanskih jezika ima jednu riječ za izražavanje tih pojmova (izvedenih iz lat. *jocus*), a engleski ima dvije riječi (izvedene iz *ludus* i *plega*). Na francuskom jeziku, naprimjer, izraz „igranje igre” prevodi se kao *jouer un jeu*. U klasičnom latinskom *jocus* je izvorno označavao šalu ili šale, a značenje te riječi na kraju se proširilo na sve vrste igara. U ranim engleskim tekstovima Kendrick (2009, 24) primjećuje da su književnici koristili staru englesku riječ *plega* za prevođenje riječi *ludus*, a *gamen* za prevođenje riječi *jocus*. Podrijetlom od starosaskoga *plegan*, što znači „izložiti se opasnosti”, anglosaska riječ *plega* i glagol *plegan* bili su povezani s kretanjem, vježbanjem i radnjama kao što su pljeskanje, ples, borba, hvatanje i drugi oblici tjelesne aktivnosti (Patterson, 2015, 5).

S gledišta različitih disciplina, matematike, ekonomije, antropologije, psihologije, sociologije, računalnih znanosti, književnosti i drugih, igre se lako identificiraju, ali ih je teško konkretno definirati. Ekonomska teorija igara, naprimjer, proučava matematičke modele za određivanje odluka između racionalnih ljudskih entiteta i onih neljudskih, s malo interesa za kulturne utjecaje igara (Patterson, 2015, 6-7).

Iako se pojam igra može odnositi na zadovoljstvo i zabavu općenito, u radu se ovaj oblik zabave proučava u užem smislu. Igre su dizajnirane iskustva; one modeliraju ponašanje i podrazumijevaju namjeru igrača. Za razliku od nestrukturirane, slobodne igre, u kojoj uživaju i ljudi i životinje, igre imaju prepoznatljiva pravila unutar sadržanoga

sustava. One zahtijevaju različite stupnjeve apstraktne misli, kognitivne reprezentacije, vještine, mašte i razumijevanja pravila – osobina koje se, uzmemo li sve u obzir, nalaze u različitim ljudskim kulturama širom svijeta od najmanje 5000. g. pr. Kr. Definiranje igre u srednjem vijeku stoga ostaje otvoreno i složeno (Patterson, 2015, 6-7).

Huizinga je bio prvi znanstvenik kojemu je igra bila predmetom znanstvenoga istraživanja u njegovu revolucionarnom djelu *Homo Ludens: The Play-Element in Culture*, koje ostaje kamenom temeljcem i u istraživanju igara i u istraživanju kulture igara (Patterson, 2015, 7). Huizingina (2016, 28) definicija igre glasi:

„Igra je dobrovoljna aktivnost ili zanimanje izvršeno u određenim fiksnim granicama vremena i prostora, prema slobodno prihvaćenim pravilima, ali apsolutno obvezujućim, s ciljem u sebi i popraćena osjećajem napetosti, radosti i svijesti da je drugačija od običnog života.”

Podvojenost igre i njezine ozbiljnosti također se može proširiti na općenitiju podjelu rada i igre. Peter Burke smatra da pojam slobodnoga vremena jednostavno nije postojao u srednjem vijeku i da je, alternativno, izumljen početkom 16. stoljeća. Prema Burkeu, slobodno se vrijeme razvilo kao institucionalizirani vremenski prostor jer je radno vrijeme postalo dobro definirano, tako da su se ljudi opušitali u neutilitarnim, slobodnim aktivnostima u vrijeme kad nisu radili. Iako definicija rada nije bila ista za plemstvo, pa se i definicija njihova slobodnoga vremena razlikovala, igre su se često smatrale metodama za ispunjavanje slobodnoga vremena i uključivale su aktivno sudjelovanje (Patterson prema Burke, 2015, 8).

Burke kaže da izraz „slobodno vrijeme” označava priliku i prigodu, a opis svakodnevnoga života srednjovjekovlja plemstvo smješta unutar miljea moderne definicije – bez vremena obveza i odgovornosti – što pruža mogućnost igranja igara. Doista, rane definicije uključuju ideju mogućnosti koju pruža jednokratno vrijeme, a ideja o slobodnom ili nezauzetom vremenu počinje se pojavljivati u srednjovjekovnoj engleskoj književnosti već sredinom 14. stoljeća (Patterson prema Burke, 2015, 8).

Te aktivnosti nisu bile samo mehanizam za popunjavanje vremena ili borbu protiv dosade, nego poticaji za druženje. Većina igara zahtijeva dva ili više sudionika, a često su uključivale i gledatelje. Osim toga, rekreativne aktivnosti odvijaju se u vrijeme koje je jasno označeno kao slobodno: nakon crkve i rada (Patterson, 2015, 8-9).

Za Huizingu čarobni krug predstavlja iluziju privremenoga idealnog svijeta postavljenog protiv kaosa i nesigurnosti stvarnoga života. „Unutar kruga igre”, piše Huizinga (2016), „zakoni i običaji običnog života više se ne računaju. Različiti smo i radimo stvari drugačije.” Kao što je spomenuto, većina istraživanja igre i igara u srednjovjekovnoj književnosti započinje Huizinginim *Homo Ludensom*, pri čemu se svi oblici kulturnoga izražavanja, uključujući poeziju i umjetnost, stvaraju kroz igru (Patterson, 2015, 9). Huizinga nas je podsjetio na ono što se izražava u mnogim žargonskim srednjovjekovnim književnim tekstovima: da su to ostaci srednjovjekovne igre (Kendrick, 2009, 57).

Patterson navodi kako Edward Castronova u svojoj knjizi *Synthetic Worlds* tvrdi da se igre ne mogu potpuno odvojiti od stvarnoga života jer ljudi u igre unose svoje

pretpostavke, ponašanja i stavove (Patterson, 2015, 10). Podvojenost igre i života i dalje je tema tekuće rasprave u području studija kulture igara, posebno u svjetlu nedavnih trendova u industriji igara kao što su upotreba tehnologije proširene stvarnosti, sveprisutne igre i gamifikacija – tj. primjena elemenata igre (bodovi, rezultati, preokreti, natjecanja, značke) radi vanjske motivacije u aktivnostima koje nisu igre. U novije vrijeme znanstvenici koji se bave videoigrama predložili su da se u proučavanju igara sasvim nađe rasprava o konceptu čarobnoga kruga (Patterson, 2015, 10).

Ipak, Huizingin čarobni krug ostaje trajni koncept koji je trenutačno nedovoljno istražen u kontekstu srednjovjekovnih studija. Ovaj rad želi prikazati da distinkcija igra – život nije bila tako jasna u srednjovjekovnoj kulturi i mašti. Naime, uglednici, crkveni znalci i drugi dužnosnici pokušali su ograničiti igre na određeno vrijeme i mjesto (krčme, saloni nakon večere, gradski trg), ali igre su se ipak preklapale sa stvarnim životom, pružajući socijalnu funkciju druženja igračima te prostor za istraživanje pitanja identiteta, pripadnosti i politike (Patterson, 2015, 10). Dodala bih da je isto vrijedilo i za djecu i za odrasle.

Što se tiče vremenskoga okvira koji se smatra djetinjstvom u srednjem vijeku, dječja igra bit će proučavana u kontekstu dvaju uzrasta koje je srednjovjekovno društvo prepoznavalo kao dijelove djetinjstva: *infantia* i *pueritia*. U svrhu povezivanja uloge igre s učenjem u rad će biti uključeni i primjeri adolescentske igre. Naime, prema kanonskom pravu, dječaci su postajali punoljetni sa 14, a djevojčice sa 12 godina, i tada bi završavalo razdoblje nazvano *pueritia* i počinjala treća faza u životu djece, *adolescentia* (Shahar, 1990, 21-31). Punoljetnost nije označavala i zrelost, koja je posebice u mediteranskim obiteljima ovisila o očevu autoritetu i naposljetku o duljini očeva života (Karbić, 2019, 83).

Društvena klasa, financijska sredstva i spol odigrali su temeljnu ulogu u određivanju iskustva djece tijekom srednjega vijeka. Sedma je godina bila u mnogočemu prekretnica u stavovima o djetinjstvu, osobito s početkom vjerskih reformacija u 16. stoljeću. U većini kućanstava sedma je godina bila dob kad su očevi preuzeli veću odgovornost za odgoj djece i izgradnju moralnoga karaktera. U katoličkim je zajednicama to bila dob kad su djeca bila dovoljno stara da odgovaraju za počinjenje smrtnoga grijeha (Ferraro, 2012, 69). Naime, u toj su dobi djeca mogla razlikovati dobro od zla (Shahar, 1990, 24).

Koncept djetinjstva kao vremena igranja najjasnije je vidljiv u srednjovjekovnim prikazima sedmogodišnjaka ili desetogodišnjaka. Obje faze djetinjstva, *infantia* i *pueritia*, personificirane su i prikazane najčešće kao dijete u igri ili dijete s igračkom. Igre i igračke koriste se kao karakterizacija, činjenica da je na slici dijete naglašava se simbolima prikladnim za djetinjstvo (Willemsen, 2008, 169-181).

Igra se u modernoj pedagoškoj literaturi, kao i u onoj psihološkoj, povezuje s humanom ontogenezom, tj. s evolucijom čovjeka koja prati učenje u djetinjstvu upravo kroz igru, da bi se izgradila ponašanja neophodna za osobni i razvitak općega dobra društva. Igra se pritom definira kao dio kulture jer, za razliku od igre životinja (životinje nisu čekale da ih se nauči igrati), ljudska se igra od rođenja razvija i raste na slojevima

kulture, pritom ističući ludičko nasljeđe koje igra nosi. Dijete je okruženo predmetima i stvarima koji su određeni kulturom (Duran, 2003, 23-25).

Jean Piaget smatrao je da je dječje učenje zasnovano na spontanim aktivnostima u kojima se kroz igru razvijaju dječje odgojne i obrazovne sposobnosti. Iskustva se kroz igru stječu simboličkim, motoričkim i osjetilnim percepcijama. Vuglek navodi da je pedagog Friedrich Fröbel smatrao da će se dijete brže i bolje razvijati ako ga se potiče odgovarajućim didaktičkim materijalima. Također je smatrao da je dijete po prirodi aktivno biće, stoga je potrebno zadovoljiti dječju urođenu sklonost igri. Zbog toga Fröbel daje veliku važnost igri i smatra ju glavnim oblikom aktivnosti (Vuglek prema Fröbel, 2018, 5).

Igre se u literaturi najčešće razvrstavaju u tri kategorije: simboličke, funkcionalne i igre s pravilima (Duran, 2003, 16). Takva podjela nije postojala u srednjovjekovnom odgojnom pristupu, no ipak se može razaznati u primjerima igara koje će biti spomenute u radu. Govoreći o igri u srednjem vijeku, neophodno je navesti stajalište Philippea Arièsa, koji je u svojoj knjizi *Centuries of Childhood* tvrdio da djetinjstvo kao koncept ne postoji u srednjem vijeku. Upravo nakon objave njegove knjige započela su prva istraživanja srednjovjekovnoga djetinjstva, koja su opovrgnula njegovu tezu. Među ostalim, Ariès kaže da jedino u narodnoj, karnevalskoj kulturi egzistira igrovna slika svijeta, a ta je kultura bila jedna od karakteristika srednjega vijeka. Ono što ju karakterizira jest privremeno prelaženje granica, normi i pravila koja vrijede u svakodnevnom životu (Ariès, 1989). Međutim, primjerima u ovom radu prikazat će isprepletanje igre i stvarnoga svijeta, u kojima se upravo kroz igru potvrđuju pravila i norme kulturno uvjetovanog ponašanja te je vidljiva istovjetnost igre i stvarnoga svijeta, a ne privremeno prelaženje njihovih granica.

3. Dječje igre u europskim srednjovjekovnim povijesnim izvorima

Pregled igara započinjem onom spomenutom u uvodu, šahom, kao jednom od najpopularnijih srednjovjekovnih igara, koja se najbolje uklapa u Huizingin model. Šah se igra na kvadratnoj ploči, radnja slijedi fiksna pravila, ima početak i kraj i može se ponoviti. Brojni postojeći pravilnici i setovi problema podupiru činjenicu da šah slijedi formalni sustav s jasnom razlikom između igrača i igračih figura te između akcije na ploči i izvan nje (Adams, 2015, 128; Patterson, 2015).

Međutim, postojala je velika dihotomija mišljenja u vezi s igrom šaha u srednjem vijeku. S jedne je strane ta igra bila jako popularna, no s druge strane bila je predmetom žestokih kritika predstavnika Katoličke crkve. Jedna od najčešćih kritika bila je ta da je igranje šaha, kao i nekih drugih stolnih igara, grešna aktivnost, posebice zbog gubitka novca i imovine. U idućim primjerima navest ću zabrane igara koje su bile aktualne. Uz njih ću navesti i pozitivne stavove prema igranju radi prikazivanja dvojnosti stavova prema igri, da bih objasnila iz čega je ta dvojnost proizašla, sve u svrhu njezina razumijevanja. S obzirom na to da većina primjera dolazi iz klerikalne sfere, potpoglavlje nosi naziv *Crkveni zapisi*.

3.1. Crkveni zapisi

Brojni su primjeri zabrana igara koje su donosili klerici. Tako je engleski svećenik Robert Mannyng, često nazivan Mannyng od Brunnea, izražavao žestoko protivljenje šahu i drugim stolnim igrama. Naprimjer, navodi da kockar koji posjećuje krčmu ili bilo koje slično mjesto i koji igra šah ili što drugo za stolovima, posebno prije podneva, u vrijeme službe Božje, čini djelo protiv zapovijedi i odobrenja Crkve. Tim činom on krši svetinju (Bubczyk, 2015, 25; Patterson, 2015).

Mannyng ne osuđuje igre u potpunosti, ali tvrdi da se ne bi trebalo baviti takvom zabavom prije podneva jer bi uključivanje u aktivnosti te vrste moglo dovesti do gubitka vremena i za posljedicu imati zanemarivanje jutarnje službe u crkvi. Njegova kritika govori o učinku igranja igre, o snazi igara da sasvim apsorbiraju igrače nauštrb svakodnevnih odgovornosti (Bubczyk, 2015, 25; Patterson, 2015).

Iste je opasnosti koje bi mogle proizaći iz prepuštanja u smislu uranjanja u igru istaknuo i škotski autor u svojoj knjizi iz 15. stoljeća *Ratis Raving*,³ pišući da provođenje vremena za stolovima ili u šahu rezultira čestim nepohađanjem mise. Šah i stolne igre apsorbirali su um igrača u tolikoj mjeri, kao u navedenom Mannyngovu upozorenju, da je to vodilo do udubljenosti u vlastitu igru i, kao rezultat, do propuštanja mise (Bubczyk, 2015, 26; Patterson, 2015).

Pavel Židek, jedan od kraljevih dvorjanika na češkom dvoru, napisao je raspravu za husitskoga kralja Jurja Kunštátskog i Podjebradskog (1420. – 1471.), u kojoj također osuđuje igranje šaha. Židek tvrdi da kralj nikad ne bi trebao igrati igre na kladenje s podanicima zbog svojega povlaštenoga društvenog statusa. Ako pobijedi, pokazat će svoju pohlepu siromašnijim igračima. S druge strane, kad bi bio poražen, pretrpio bi gubitak u njihovim očima. Židekov stav prema partiji šaha, čak i ako se igra nije igrala s kladenjem, bio je eksplicitno negativan. Češki je pisac percipirao tu zabavu kao dosadnu i dugotrajnu aktivnost i stoga neprikladnu za bilo koga, osobito kralja (Bubczyk, 2015, 26; Patterson, 2015).

Još jedan važan primjer pojavljuje se u srednjovjekovnom engleskom lažnom pismu iz sredine 15. stoljeća, u kojem pisac, shvaćajući da kolega redovnik možda napušta vjerski život, bilježi viziju kojom poziva redovnika da ostane u svojem redu. Vizija, vjerojatno nastala u engleskom samostanu u Sheenu u okrugu Surrey, opisuje šah, stolne igre i druge aristokratske aktivnosti kao iskušenja protiv vrijednosti Crkve (Bubczyk, 2015, 26; Patterson, 2015):

„I nakon toga sam vidio da su mnogi neprijatelji došli da vas izvedu iz našeg reda. Neki od njih su vam isporučili teniske loptice, lukove i strijele, stolove, šah i druge takve zablude. Nakon toga, vidio sam da je prljavi vrag, najružniji od svih, stajao u propovjedaonici; imao je ženu u naručju, koja je bila gola od grudi do crijeva i rekla da trebaš ići s njim. Vidio sam da vaš novicijat dolazi s mnogo malih uzica. Pričvrstili su ih oko vas i savjetovali vas lijepim, slatkim riječima da ostanete s njima. I tako su Vas odgovorili...” (Bubczyk, 2015, 27; Patterson, 2015).

3 Također poznatij kao *Savjet oca svom sinu*.

Osim šaha, vizija navodi i druge igre kao što su tenis i streličarstvo, o kojima će biti više riječi u idućim poglavljima.

Crkvene zabrane nisu se odnosile samo na puk nego i na svećenstvo. Ipak, postoje i primjeri nedosljednosti Crkve i svjetovnih vlasti prema igranju šaha. Primjerice, u pismu papi Aleksandru II., sastavljenom između 1061. i 1062., kardinal iz Ostije Petar Damian (1007. – 1072.) optužuje firentinskoga biskupa zbog igranja šaha s putnicima u vlak, a ovaj se brani tvrdeći da šah nema nikakve veze s kockicama (kockanjem) (Bubczyk, 2015, 29; Patterson, 2015).

Svi primjeri razumljiviji su kad se uzme u obzir da je klerikalno vijeće na Četvrtom lateranskom koncilu 1215. donijelo važne odluke o nekim igrama. Naime, svećenstvu je bilo zabranjeno ne samo sudjelovati u igrama na sreću nego i promatrati ih (Bubczyk, 2015, 31; Patterson, 2015). U svojem pionirskom djelu *A History of Chess* Murray primjećuje da zabrane imaju smisla samo ako se partija šaha igra kockicama jer se igre na sreću igraju upravo kockicama, a kockice su bile smatrane nasljednicama poganskoga proricanja, koje se apsolutno kosi s teologijom Crkve. Osim toga, smatralo se da su igre kockicama uključivale djela bogohuljenja, neodgovoran gubitak novca, fizičko nasilje, varanje, psovanje itd. (Purdie, 2000, 167-184).

Nepovjerenje u šah možda je djelomično proizišlo i iz njegova podrijetla kao islamske igre, budući da izvorni igrači nisu bili kršćani. S druge je strane šah bio sofisticirana intelektualna aktivnost, koja je vjerojatno uključivala ovu igru u temeljne srednjovjekovne sporove o prednosti vjere nad umom. Nema sumnje da je sklonost igre intelektualnoj strategiji, u kombinaciji s rastućom popularnošću među aristokracijom, činila šah sve privlačnijim i dovodila nove pristaše, uključujući i one među svećenstvom. Popularnost šaha među svećenstvom nije iznenađujuća s obzirom na to da su predstavnici klera, kao i njegovi viši članovi, uključujući prelate i biskupe, često regrutirani iz redova aristokratskih obitelji. Nosili su u svojem nasljeđu svjetovan način aristokratskoga života i sve njegove atribute, uključujući vještinu igranja šaha (Bubczyk, 2015, 28; Patterson, 2015).

Dakle, unatoč zabrani, brojni primjeri govore o igranju šaha među svećenstvom. Zapisi Waltera od Reynyja, blagajnika jednoga svećenika, otkrivaju da je jedne nedjelje 1285. godine svećenik uložio 3 šilinga u igru na kocke. Bogo de Clare, engleski svećenik iz 13. stoljeća, također je igrao šah. Poznato je da mu je poslan jeftin šahovski set vrijedan 2 penija u Thatcham u okrugu Essex, gdje je boravio u to vrijeme. Bogo de Clare samo je jedan od primjera svećenika koji su imali stav tipičnoga sekularnog aristokrata prema različitim vrstama zabave i nisu pridavali veliku važnost crkvenim zabranama tih igara premda ih je nametnula institucija koju su oni sami zastupali (Bubczyk, 2015, 33; Patterson, 2015).

Zanimljiv je primjer Wibolda, biskupa Cambraija u sjevernoj Francuskoj iz 11. stoljeća, koji je izumio igru pod nazivom *Ludus Regularis Seu Clericalis* („igra pogodna za redovnike i svećenike”), iskoristivši kockice u moralne svrhe. Igrači bi bacili tri kockice (ili jednu kockicu tri puta) i usporedili svoje kockice s jednom od 56 odgovarajućih vrlina (Bubczyk, 2015, 33; Patterson, 2015).

Stajališta Boga de Clare i Wibolda u vezi s igrama dva su primjera, među mnogima, koja ilustriraju postojanje određenoga neslaganja između promoviranoga modela idealnoga svećenika i realnosti stvorene stvarnim okolnostima kulturnoga i društvenoga okvira u kojem su živjeli ljudi Crkve, radili i igrali se na dnevnoj bazi. Nema sumnje da je u Crkvi postojao navodni problem igranja igara i da je bio jasno uočljiv te da ga je ona pokušavala riješiti primjenom više metoda odvratanja. Tako su se do kasnoga srednjeg vijeka igre, tj. nagovori na odricanje od njih, počele pojavljivati u propovijedima diljem Europe (Bubczyk, 2015, 33; Patterson, 2015).

U pismu iz 1414. Jan Hus otkrio je da je u mladosti igrao šah i čak se posvađao zbog njega sa svojim partnerom za igre. Međutim, nakon što je postao svećenik, Husov se pogled na igre drastično promijenio. U svojem komentaru na *Dekalog* iz 15. stoljeća Hus je sastavio popis osuđujućih aktivnosti, koje su uključivale proždrljivost, pijanstvo, međusobno nadmašivanje, opscenost, udvaranje, ples, sudjelovanje na turnirima, pohlepno trgovanje i posljednje, ali ne i najmanje važno, igranje kockicama, igranje šaha i igre kladenja. Sve te aktivnosti, kad se obavljaju nedjeljom, mogle bi, prema Husovu mišljenju, učinkovito odvratiti pojedince od čitanja ili slušanja Biblije, što je bilo neprihvatljivo. Nadalje, Hus je otvoreno kritizirao primjere nepodnošljivoga sudjelovanja svećenika u sekularnoj zabavi (Bubczyk, 2015, 33; Patterson, 2015). Svi navedeni primjeri govore o dvojnosti stvarnoga života i života propisanog crkvenim zakonima i normama ponašanja, iz čega je vidljivo da se granica prelazi upravo kroz igru.

Isprepletanje zabrana i igranja šaha nadilazi granice Huizingina zatvorenoga kruga igre jer dolazi do isprepletanja stvarnoga svijeta i igranja igre. Adams (2015) navodi da sâm šahovski set remeti huizingijske granice i prelazi još jedan skup zamišljenih granica, i to onih koje dijele zapadnu Europu od Bliskoga istoka. Naime, srednjovjekovna šahovska igra sadržavala je figure koje su utjelovile idealizirane zapadne kulturne identitete: kralja, kraljicu, biskupa, viteza, top, pješaka. U isto vrijeme ti identiteti nisu potpuno zamijenili svoje istočnjačke prethodnike, a čin igranja bio je stalni podsjetnik na istočnu strukturu igre.

Šahovske figure simboliziraju četiri roda vojske: pješake, konjicu, slonove i bojna kola. U Indiji ta podjela vuče tradiciju iz podjele društva na četiri kaste. Dok je na zapadu šah postao kralj, ime se i dalje zadržalo u završnom potezu šah-mat (*shāh māt*). Muški *firz* (savjetnik) postao je kraljica, ali pravilo promocije pješaka – svaki pješak koji je napredovao cijelom dužinom ploče bio bi unaprijeđen u *firza*, tj. u kraljicu prema nazivlju zapadne Europe – proizvelo je transrodnu figuru koja je naglašavala neugodnu prirodu novih identiteta. Slon iz indijske verzije u hrvatskom jeziku postao je lovac, a u engleskom *bishop* (možda jer izgledom podsjeća na biskupsku kapu), ali ime *alfil* (slon) zadržalo se u obliku *aufin* na staroengleskom jeziku tijekom nekoliko stoljeća i nastavilo se koristiti danas kao *alfil* na katalonskom (Adams, 2015, 128-129; Patterson, 2015). U ruskom je jeziku ta figura zadržala svoj izvorni naziv – slon.

Svi navedeni podaci bitni su za razumijevanje srednjovjekovnoga društva u kojemu su odrastala djeca koja su, ne razumijevajući modele koje im prenose roditelji, te modele prihvaćala i nastavljala kulturnu tradiciju igranja šaha.

O tome svjedoči popularna zbirka priča Petra Alfonsa iz 12. stoljeća, koji je šah smatrao jednom od sedam viteških vještina i, kao takav, bio je poželjna igra koju bi trebali igrati dječaci, budući vitezovi. Isto navodi i većina srednjovjekovnih odgojnih priručnika (Bubczyk, 2015, 26; Patterson, 2015).

Osim šaha, djeca su igrala i druge stolne igre, poput mlina (slika 1).

Tenis je još jedna igra čiji počeci sežu u 15. stoljeće, a navode o njoj također pronalazimo u crkvenim zapisima. Dapače, prva ilustracija igre tenisa nalazi se upravo u klerikalnim manuskriptima. Čini se da je tenis do kraja 15. stoljeća postao još jedan način da se mladi plemići ne samo zabave nego i dokažu svoju snagu, agilnost i lukavost. Od svojih početaka u francuskim samostanima (slika 2) činilo se da je tenis, kao sigurna i skrovita igra za redovnike, još jedan oblik turnirske igre koji je i sam stilizirana verzija bojnoga polja. Naime, nakon što su poslani u samostane da se obrazuju, sinovi aristokratskoga društvenog sloja donijeli su svoju ljubav prema igri sa sobom. Slika 3 prikazuje igru tenisa u klaustaru, tj. unutarjem dvorištu između samostanskih zidina. Odjeća koju mladići nose govori o aristokratskom podrijetlu budućih redovnika koji, dovodeći svjetovnu igru u samostan, izazivaju razne pritužbe iz klerikalnih i svjetovnih izvora u brojnim zajednicama (Sandidge, 2019, 478).

Možemo spomenuti još jedan primjer koji je dugo slovio kao prikaz tenisa. On doduše ne pripada tekstualnim zapisima, nego zapisima u kamenu, ali ga se zbog navođenja igre tenisa ipak spominje na ovome mjestu. Radi se o minijaturnom liku zvanom *Stanley boy*, uklesanom na grobnom sarkofagu u Efordu u okrugu



Slika 1. Djevojka i mladić igraju mlin.
Preuzeto od: Alexandre-Bidon i Lett, 1999,
76, prema MS Bodl. 264, fol. 112.



Slika 2. Prikaz igre tenisa unutar klaustra samostana, 15. stoljeće. Preuzeto od: Classen, 2019, 481 prema The British Library Board. *Les Fais et les Dis des Romains et de autres gens*. Harley MS 4375, fol. 151v.



Slika 3. Prikaz tenisa, donji lijevi kut. Preuzeto od: Classen, 2019, 479 prema MS M.456. *Avis aus roys*, fol. 68v. France, 1347. – 1350. The Morgan Library & Museum. MS M.456. Kupio J. P. Morgan (1837. – 1913.) 1911. godine.



Slika 4. „Stanley boy”.
Preuzeto od: Oosterwijk, 2010, 52.

Staffordshire u Engleskoj, za koji se smatralo da predstavlja mladića, posljednjega muškog potomka loze Stanleyja, koji je umro od udarca teniske loptice oko 1460. godine (slika 4).

Nema povijesnoga dokaza koji bi potvrdio ovu pretpostavku, koja se može pratiti tek od 16. stoljeća, iz navoda arhivista iz Staffordshira oko 1603. koji je zabilježio da lik drži tenisku loptu pored uha. Drugi pak zapis, onaj Thomasa Pennanta iz 1781., ističe da loptu ipak drži u lijevoj ruci, dok je druga ruka naslonjena na uho (Oosterwijk, 2010, 51-52). Već iz navoda ovih zapisa vidljiva je različitost informacija o liku na grobnom sarkofagu.

Bitno za razumijevanje toga što je prikazano likom iz Elforda jest znanje o načinu ukapanja u srednjem vijeku. Naime, bila je praksa da se srce pokojnika pohrani u zasebnu posudu te bi pogrešno

interpretirana teniska loptica zapravo predstavljala zaseban ukop srca u skladu sa srednjovjekovnom praksom. S vremenom je znanje o ritualu pokapanja zaboravljeno, a minijturni likovi poput ovoga pogrešno su interpretirani kao djeca. Daljnjom interdisciplinarnom analizom povjesničara umjetnosti i znanstvenika srednjovjekovlja zaključeno je da se vjerojatno radi o replici napravljenoj da zamijeni ukradeni izvorni sarkofag iz 13. stoljeća (Oosterwijk, 2010, 52-53). Ovaj primjer najbolje ilustrira važnost razumijevanja konteksta prilikom tumačenja.

Iz svega navedenog vidljiva je velika oprečnost u mišljenju o poželjnom i nepoželjnom igranju, koja proizlazi iz temeljnoga tehničkog nepoznavanja igre, a koje je za posljedicu imalo različita mišljenja. Ona nisu polazila od činjenice utemeljene na pravilu, već od pitanja igra li se šah kockicom ili ne, zato što u slučaju korištenja kockice pripada nepoželjnim igrama na sreću. Istovremeno, šah se nije igrao kockicom i bio je jedna od poželjnih igara za razvijanje intelekta, isto kao i tenis, u vidu obrazovanja aristokratske mladeži. S druge strane, intelekt suprotan od naučavanja Crkve bio je nepoželjan jer je vodio do mišljenja i ponašanja suprotnih crkvenim propisima.

Dihotomija o poželjnom i nepoželjnom igranju pretakala se u odgoj djece, ovisno o stajalištu za koje se zalagao odgojitelj. Treba imati na umu da je odgojitelj ujedno mogao biti pripadnik klera, s obzirom na to da su u srednjem vijeku samostanske i župne škole bile jedna od opcija koja je postojala za djecu, ili točnije za njihove roditelje. Taj isti odgojitelj mogao se prema vlastitome nahodjenju, kao što o tome svjedoče navedeni primjeri, služiti igrama u poučavanju u svrhu razvijanja intelekta neovisno o negativnom stajalištu Crkve, kojoj je pripadao, prema igrama.

Ostajući u okviru crkvenih zapisa o igrama, nastavit ću niz referirajući se na igre zapisane u životopisima svetaca, tj. hagiografijama. One nam, kao poseban književni žanr, daju jedinstven pogled na dječje igre iz klerikalnoga pera, u kojem se ogleda odnos religije i igre i isprepletanje svakodnevnoga života i religije u dječjoj igri.

U kasnoj antici, kao i u srednjem vijeku, dječja se igra rijetko smatrala vrijednom zapisivanja. U klerikalnoj retorici djeca su korištena za definiranje nevinosti, osvjetljavanje izvanredne prirode svetaca već u djetinjstvu ili radi davanja konkretnih primjera svakodnevnoga života u didaktičkoj građi. Opisi ponašanja djece svetaca često su suprotni od uobičajenoga dječjeg ponašanja, pri čemu se ogledaju očekivanja srednjovjekovnoga društva o tome kako se djeca zapravo ponašaju (Tinsley, 2011, 132). Igra je bila karakteristika dječjega ponašanja (za razliku od Arièsove percepcije srednjovjekovnoga djetinjstva) te upravo u opisu djetinjstva sveca zaštitnika djece, sv. Nikole, stoji da on nije želio sudjelovati u aktivnostima u kojima su ostali mladi pronalazili zadovoljstvo, već je obožavao čitati Sveto pismo i srčano pamtili njegove retke, najradije provodeći svoje vrijeme u Božjoj kući (Tinsley, 2011, 233). U sljedećim ću primjerima navesti dječje igre koje su ipak zabilježene u životopisima nekih svetaca.

Anegdota iz sredine 5. stoljeća iz životopisa sv. Atanazija Aleksandrijskog, o njegovu djetinjstvu, govori o ulozi vršnjačke skupine i važnosti sudjelovanja, imitacije te učenja kroz igru. Aleksandrijski biskup hodao je morskom obalom kad je vidio skupinu dječaka kako se „igraju crkve”. Biskup je bio zaprepašten točnošću riječi i gesta dječjega biskupa koji je govorio misu (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, 91).

Dječaci su nadalje objasnili da ih je dječak biskup Atanazije krstio ispravnim znakovima i formulama. Aleksandrijski biskup bio je toliko uvjeren u izvedbu mladoga župljanina da je zabranio ponovno krštenje svoje kršćanske braće (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, 92). Priča je zapisana stoljeće kasnije, pa je prilično neizvjesno jesu li se ta djela doista dogodila na morskoj obali. Ipak, pruža dokaze o ulogama i aktivnostima djece u zajednici. Djeca su sudjelovala u vjerskim obredima; imala su naviku sudjelovanja koja je rezultirala preciznom izvedbom u igri. Prema suvremenicima, zapanjujući element u ovom slučaju nije bilo to što su se djeca igrala mise, nego točni obredi koje je izvodio dječak Atanazije (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, 92). Hanawalt (1995, 78) također navodi da su djeca koristila sve moguće prilike za igru i oponašala ceremonije odraslih kao što su kraljevski unosi, mise i brakovi.

Ekvivalentna povezanost vjerskih uvjerenja i dječjih igara nastavlja se i u srednjem vijeku, kao što je opisano u čudu koje je zabilježeno u 14. stoljeću, po zazivu Simona de Montforda. Grupa djece igrala se mrtvom kokoši kad je jedno od njih započelo drugu vrstu igre: zazvalo je Simona de Montforda riječima: „Preporučujem te Simonu de Montfordu.” Kokoš je oživjela, cijela je zajednica bila zaprepaštena, a vlasti su se uvjerile u čudo do te mjere da su ga zapisale (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, 103–104). I u ovom slučaju geste i formule bile su točne, a nesumnjivo su naučene u sličnim prilikama kad su odrasli zazivali pomoć nebeskoga zagovora u trenutku nevolje. Sposobnost prilagodbe tih rituala u svakodnevnoj igri upućuje na uspješan proces enkulturacije. Naime, primjena određenoga načina razmišljanja na dnevne potrebe zahtijeva internalizaciju standarda misli i uvjerenja, stoga nije pravedno da se zaziv Simona de Montforda označi samo kao puka igra (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, 91).

Iz navedenih primjera vidljivo je da su neki bitni elementi u socijalizaciji bili slični u kasnoj antici i srednjem vijeku. Sudjelovanje u raznim ritualima bio je način integracije djeteta u zajednicu. Tijekom procesa socijalizacije djeca su prilagodila

rodne i statusne zahtjeve i preuzela odgovornosti koje su bile važne za njihove buduće aktivnosti. Srednjovjekovna komunalna kohezija i hijerarhije nastale su vjerskim obredima, definiranim i konstruiranim djetinjstvom, kao i očekivanjima u pogledu djece. Prakse poput hodočašća utjecale su na osjećaj sebe, položaj djece unutar zajednice i metode interakcije. Ispovijed, odlasci na misu i posjećivanje svetišta postali su navikom jer je praksa započela u djetinjstvu. Slično tomu, uporaba relikvija i amajlija pri traženju oporavka od bolesti ili ozljede povećala je vjeru u iscjeliteljske moći zagovora (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, 93). Dapače, Tinsley (2011, 245) kaže da je bitan element razumijevanja srednjovjekovnoga društva taj da moramo imati na umu potencijal božanske intervencije u svakom aspektu srednjovjekovne svakodnevice.

Primjeri pokazuju da je religija bila bitan element u procesu socijalizacije djece, a povijest djetinjstva ne može se napisati ako se izostavljaju rituali i vjerske prakse. To je ono što povijest može ponuditi proučavanju suvremenih društava, često zanemarujući funkciju održavanja vjerskih praksi. Iako su mediji važan čimbenik druženja u suvremenom društvu, u ranijim društvima vjerska sfera života, igre i rada bila je način na koji su djeca bila vezana za zajedničke društvene i kulturne mreže. Na taj se način ogleda međusobna povezanost socijalizacije, agencije⁴ i religije (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, 93).

3.2. *Sudski zapisi*

Informacije o dječjoj igri mogu doći iz sasvim neočekivanih zapisa kao što su sudski spisi koje je istražila povjesničarka engleskoga srednjovjekovlja Barbara Hanawalt (1995). Pregledavajući sudske izvještaje, došla je do podataka o velikom postotku slučajnih stradanja djece upravo pri igranju. Mitchell (2007, 157) također navodi da izvještaji mrtvozornika, koji su opisivali načine na koje su djeca umrla, govore kako su ona živjela. Čini se da su djeca imala razne mogućnosti za igru, a njihovi interesi nisu bili toliko različiti od interesa djece danas. Ipak je posebno uočljiva jedna razlika, a to je učestalost provođenja vremena u igri vani, za razliku od povećanoga provođenja vremena u igri u zatvorenom prostoru u moderno doba. No, danas je svakako manja koincidencija smrtnih slučajeva i igre.

Osim što iz takvih zapisa o slučajnoj smrti možemo doznati vrste igara, vidljiv je i razvoj rodnoga identiteta. Naime, do druge i treće godine vidljiv je razvoj identiteta djece s radom njihovih roditelja u obrascu slučajnih smrti. Djevojčice se uključuju u nesreće koje su podudarne s majčinom rutinom rada s loncima, skupljanja hrane i crpljenja vode (17,2 % nesreća sa smrtnim ishodom), iako su te nesreće uključivale samo igranje na tim zadacima. Naprimjer, dvogodišnja djevojčica pokušala je promiješati toplu vodu u loncu, ali je lonac prevrнула na sebe. Dječaci su bili aktivnije uključeni u igru i promatranje muškaraca koji rade. Jedan trogodišnjak pratio je oca do mlina i

4 U svom najjednostavnijem smislu, agencija se odnosi na sposobnost pojedinca da izvrši utjecaj na svijet. U složenijim terminima, riječ je o svakodnevnoj otpornosti pravilima društva, socio-ekonomskim strategijama, snalaženju u društvenoj moći i strukturama značenja te oblikovanju vlastitog identiteta. Društvena promjena rezultat je kolektivne agencije. Preuzeto sa: <https://boydellandbrewer.com/blog/medieval-history-and-literature/human-agency-in-medieval-society-1100-1450/>.

utopio se. Drugi je dječak poginuo gledajući oca kako cijepa drva kad je oštrica sjekire spala s ručke i udarila ga (Hanawalt, 1989, 191).

Podjela rada po spolu tako je započela vrlo rano u životu djece i bila je dio njihove rane identifikacije s ulogama njihovih roditelja. Ovakvi obrasci slučajnih smrti kod djece javljaju se do pete godine. Osim toga, djeca su često bila zadužena za čuvanje mlađe braće i sestara (Ferraro, 2012, 65). Primjerice, jednogodišnji dječak ostao je na skrbi petogodišnjem bratu, ali budući da je stariji dječak loše skrbio o mlađem (djeca su obično bježala i igrala se s vršnjacima u selu umjesto da budno paze na bebū u kolijevci), istraga kaže da se kolijevka zapalila (Hanawalt, 1989, 192; Mitchell, 2007, 154).

Ribolov je bio uobičajena zabava za dječake od pete do dvanaeste godine. Dječaci koji su živjeli obalu tražili su školjke, a oni koji su živjeli u blizini ribnjaka, rijeka i potoka lovili su jegulje i slatkovodne ribe. William, sin Nicholasa Balyja iz Spaldinga, u dobi od dvanaest godina skupljao je školjke na obali u Multonu u ožujku 1357. kad ga je val povukao u more. Jedan petogodišnjak tražio je jegulje u Humberu i utopio se. U srpnju 1348. dva su dječaka, jedan od dvanaest, a drugi od osam godina, otišla pecati do brane na rijeci u Cambridgeshireu, pala u rijeku i utopila se (Hanawalt, 1989, 192). Henry Chirston iz Sawstona, u dobi od petnaest godina, i Richard Almar iz istoga mjesta, u dobi od trinaest godina, otišli su na rijeku u nedjelju poslijepodne krajem lipnja 1337. i skočili u nju da bi se ohladili. Struja ih je povukla nizvodno. Richard, sin Johna de Wrothama, u listopadu je otišao na pristanište na Temzi, pao u rijeku i utopio se. Šestogodišnji Philip, sin Johna de Turneyja, prolazio je pored jarka nakon zalaska sunca, poskliznuo se i upao (Hanawalt, 1995, 78).

Osim uz rijeku, djeca su se znala jednostavno igrati u dvorištima, pa je tako 1439. zabilježena ispovijed o smrti djeteta koje je palo s ljuljačke (Classen, 2019, 11). John Atte Noke pao je u smrt kad se popeo kroz prozor po loptu koja je sletjela u blato dok se igrao. Sedmogodišnji Robert, sin Johna de St. Botulpha, igrao se s dvojicom dječaka na drvima kad je jedan komad pao na njega i slomio mu desnu nogu (Hanawalt, 1995, 78).

Zabilježeno je i da je desetogodišnjak koji je gađao mravinjak lukom i strijelom promašio metu i, umjesto mravinjaka, pogodio petogodišnju djevojčicu. Porotnici su rekli da je riječ o nesreći, no dječak je pobjegao jer se bojao očeva bijesa (Hanawalt, 1989, 223). Dječak od trinaest godina igrao se na polju s drugim seoskim dječacima, a cilj igre bio je odbiti strijele od tla. Jedna se strijela odbila gore i pogodila ga u trbuh. Drugi dječaci, oni iz bogatijih kuća, igrali su se s osobljem u lažnim borbama ili nasumičnom gađanju mete. Tinejdžeri su se također igrali na utakmicama. William FitzStephen, pišući 1183., izvijestio je da su mladi u Londonu izašli na ulice da bi igrali igre loptom, a stariji su muškarci izjahali na konjima gledati ih te su, promatranjem bezbrižne radosti mladih, ponovno oživjeli svoju mladost (Hanawalt, 1989, 228).

Hrvanje je bilo još jedna igra koju su mladi igrali oponašajući odrasle muškarce, kojima je to bio natjecateljski sport. Mladi nisu imali ni fizičku snagu ni tjelesnu težinu da bi postigli išta više od eksperimentiranja u tom popularnom sportu. Dvojica sluga, koji su ostavljeni da čuvaju gospodarevu kuću, sudjelovala su u prijateljskoj igri međusobnoga hrvanja. Jedan mladić pao je preko drugoga, a nož na njegovu pojasu ušao je u trbuh drugoga. Nastavili su prijateljski živjeti zajedno u kući, ali mladić je umro u roku od tri tjedna (Hanawalt, 1995, 117).



Slika 5. Djeca su dobivala lagane zadatke da bi se učila odgovornosti u radu. Primjerice, na ilustraciji dječak čuva guske. Preuzeto od: Orme, 2001, 307 prema Edward Coke, *Institutes of the laws in England*, ur. F. Hargrawe i C. Butler (London, 1788.), fol. 78b.

Čuvanje gusaka također je bio zadatak koji su djeca mogla lako obavljati (slika 5). Sedmogodišnji dječak čuvao je susjedove guske u svibnju 1335. godine. Guske su bile na livadi u blizini ribnjaka, a dječak se, igrajući se dok je radio, utopio (Hanawalt, 1989, 192). Umjesto da gledaju svoja jata i stada, dva su se dječaka, u dobi od devet i deset godina, igrala štapom te se u igri jedan od njih ozlijedio. Dvanaestogodišnji John, sin Williama le Wytea iz Wildena, promatrao je očevu janjad krajem travnja i odlučio se okupati u potoku, pa se utopio (Hanawalt, 1989, 193).

Zabilježeno je i kako bi dječaci jahali konje do vode te ih puštali da piju. Često bi konj želio krenuti prema dubljoj vodi, a dječaci bi bili pometeni u rijeku. U drugim su pak slučajevima odvodili konje na pašu u večernjim satima, konji bi se uplašili ili su ih dječaci poticali da bježe, pa bi bili zbačeni s konja. Nesmotrenost s konjima činila je 8 % fatalnih nesreća među dječacima (Hanawalt, 1989, 193). Iako su dječaci mogli biti nekvalificirani, pa čak i lakomisleni, bili su važan dio gospodarstva za svoje kućanstvo sudeći prema navedenim primjerima. Dječje su odgovornosti eksponencijalno rasle u dobi od sedam do dvanaest godina. Do četrnaeste godine pripadnici obaju spolova radili su posao odraslih muškaraca i žena (Ferraro, 2012, 65).

Iako djeci i adolescentima nije bio uskraćen alkohol – u srednjem vijeku voda nije bila čista za piće, pa su se radili vino i pivo – svi zapisi o nesrećama koje uključuju pijanstvo i u kojima se spominje dob žrtve pokazuju da su žrtve bili odrasli (Hanawalt, 1989, 228).

I studija o dječjoj igri i njezinim opasnostima u Veneciji 14. stoljeća upućuje na to da igre mogu prouzročiti nesreće. Djeci se pripisuje nesavjesnost, naivnost i slaba mogućnost racionalne kontrole vlastitih djela, pa su fizičke nezgode sastavni dio njihovih igara. U kasnom srednjem vijeku u Veneciji se također povećao broj slučajeva ubojstava kod adolescenata između deset i četrnaest godina, no zbog činjenice da krivci nisu još dostigli doba zrelosti (*età legittima*), *Tribunale Collegio* zadužen za smrtno slučajevne nije ih smatrao odgovornima za njihova djela. Nasilje se u igri, nadalje, posebno ističe u grupama mladih koji se igraju na ulici, u kojima se odvijaju mladenački i urbani rituali integracije mladića u društvo (Orlando, 2002, 38-44).

3.3. Umjetnička djela

Najčešći prikazi djece nalaze se u srednjovjekovnim molitvenicima, tzv. *Book of hours*, u kojima je kalendar prema kojemu se izvode molitve i posvete. Kalendarari su bogato ilustrirani prikazima koji prate životni ciklus i četiri godišnja doba, za koja su karakteristične specifične aktivnosti. Dječje igre, karakteristične za pojedine mjesece, često krase margine tih rukopisa. Mjeseci u godini često su popraćeni planetima i zodijskim znakovima koji su označavali životne faze. Tako je Mjesec karakterizirao prvu fazu života, *infantia*, Merkur dominira u dobi učenja, tj. karakterizira drugu životnu fazu zvanu *pueritia*, a Venera označava treću fazu života koju ovaj rad dotiče, fazu *adolescencia* (Willemsen, 2005, 424).

Primjerice, u tiskanim almanasima iz 16. stoljeća kalendar se sastoji od drvoreza ili gravura na temelju ranijih rukopisnih ilustracija, kao u kalendaru njemačkoga pastira iz 1523. godine (slika 6). Prva je čovjekova dob predstavljena scenom dječje igre. Radnja je postavljena na otvorenom, između ciglenih zgrada. Prikazuje skupinu od desetero djece kako igraju golf, puštaju pticu na žici i jašu drvenoga konja, dok dječak s beretkom s desne strane drži vjetrenjaču od oraha. Skupina se sastoji i od dječaka i od djevojčica, a u prvom je planu jedan dječak pao na pod, izlažući čarape do koljena ispod tunike (Willemsen, 2008, 174).

Nabrojene su tipične igre kojih su se igrala djeca u srednjem vijeku i koje su zbog svoje popularnosti čest motiv na slikama. Posebice se kao motivi ističu drveni konj na štapu za jahanje i vjetrenjača, koji na srednjovjekovnim umjetninama predstavljaju djecu. Pritom treba imati na umu da su u srednjem vijeku djeca često bila prikazivana kao mali odrasli, dok u samostalnim kompozicijama upravo navedene igračke upućuju na to da se na slici nalazi dijete. Čarapa koja se vidi na slici simbolizira dječju nesmotrenost s obzirom na to da je po pravilima srednjovjekovnoga bontona bilo zabranjeno izlaganje donjega rublja.

Na slici 7 je freska iz Padove koja također pokazuje prvu životnu dob, kojom vlada Mjesec.



Slika 6. Siječanj u *Book of Hours*.
Preuzeto od: Willemsen, 2008,
174 prema Thielman Kerver,
ur., *Book of Hours*, 1523. (Paris,
Bibliothèque nationale de France,
Printed books, B. 2963, alliv).



Slika 7. Guarientova freska iz
1361. u crkvi Eremitani u Padovi u
sklopu stropnoga prikaza životnoga
vijeka i planeta koji označavaju
pojedine životne faze. Preuzeto
od: Willemsen, 2008, 178.

Scena prikazuje Mjesec kao božicu pored koje sa svake strane stoji dijete s igračkom. Dječak s lijeve strane jaše drvenoga konja, pozivajući ga bičem na pomak, a djevojka s desne strane vuče mali vagon s lutkom odjevenom u crveno i u naborima odjeće drži još jednu lutku.

Obje slike prikazuju boga planeta Merkura kao učitelja i znanstvenika, koji za opću temu ima obrazovanje, dok su djeca koja ga okružuju podijeljena između čitanja i pređenja na prvome mjestu te govorenja i ručnoga rada na drugome mjestu. Kad se ilustracije rasporede po redosljedu planeta, može se vidjeti odrastanje prikazanih muškaraca i žena u dvanaest faza te mijenjanje njihovih atributa, odjeće i frizura tijekom vremena (Willemsen, 2008, 178). Valja naglasiti da se po odjeći (posebice po djevočinu šeširu i raskošnoj haljini u boji) može zaključiti da su djeca na slikama pripadnici visokoga društvenog sloja s obzirom na to da je odjeća igrala ulogu u socijalnom statusu.



Slika 8. Hieronymus Bosch, *The Conjurer*.
Preuzeto sa: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Conjurer_\(painting\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Conjurer_(painting)).



Slika 9. Pieter Bruegel, *Children's Games*, 1560., ulje na platnu, 118 × 161 cm.
Kunsthistorisches Museum, Vienna, inv. no. GG 1017. Preuzeto od: Orrock, 2012.

Slika pripisana Hieronymusu Boschu, u panelu pod nazivom *The Conjurer* (slika 8), koja je izložena u muzeju u Saint Germain-en-Layeu, također je usredotočena na temu igre.

Prikazuje čovjeka kako igra igru „pogodi gdje je kamen” na ulici sa šarolikom skupinom gledatelja. Na stol između mađioničara i njegovih gledatelja naslonjen je obruč, koji je, poput majmuna koji nosi kostim budale, atribut klauna. Jedan čovjek u gomili toliko je fasciniran izvedbom da nije primijetio lopova kako mu krađe torbicu. Dječak u crvenoj tunici svjedoči krađi i gleda čovjeka kako se smije. Dječak drži vjetrenjaču s dvije lopatice usmjerene prema dolje. Vjetrenjača je podsjetnik na to da je lik pred nama dijete. Uloga koju ono ovdje igra često je dodijeljena djeci, ludama, seljacima i drugim jednostavnim dušama, koje u svojoj naivnosti često mogu bolje prosuditi društvene situacije (Willemsen, 2001, 4-5).

Čudan svijet koji je Bosch prikazao nije izvučen ni iz čega. Bosch ga je složio iz detalja koje je poznao i stavio ih je u kontekst teme koju je savladao. Njegov vjerni prikaz artefakata toga doba uključuje, prvi put u tako velikom opsegu, standardni repertoar igračaka i igara.

Prikazivanje dječjih igračaka za označavanje djeteta ili lika nalik na dijete bilo je konvencionalna metoda prikaza, jednako kao primjerice korištenje igara na sreću (karte, kockice i *backgammon* ploče) za karakterizaciju rasipnika (Willemsen, 2001, 8).

Svakako je najpoznatiji primjer slika Pietera Bruegela iz 1560. nazvana *Dječje igre*, danas izložena u Muzeju povijesti umjetnosti u Beču (slika 9). Na slici je prikazano više od 200 djece koja igraju 80 igara. Preteče su svih prikaza dječjih aktivnosti male slike djece koja se igraju sezonskih igara pronađene na marginama srednjovjekovnih rukopisa s područja Genta i Bruges. No, za razliku od manuskripta iz Genta, Bruegelova slika ujedinjuje sve igre neovisno o dobu i dječjem uzrastu (Orrock, 2012, 1-21).

3.4. Obrazovanje i igre

Školski su učitelji u srednjem vijeku često smatrali da igre pripadaju području izvan konteksta škole. U najboljem su slučaju nevažne, a u najgorem slučaju bile su distrakcija i prepreka školskom radu. Međutim, postojali su i oni koji su igre smatrali dopunom za obrazovanje u učionici u svrhu razvoja karaktera (Orme, 2001; Patterson, 2015, 45).

Kao što je rečeno, djetinjstvo je karakterizirala igra. U popularnoj enciklopediji iz 13. stoljeća *De proprietatibus rerum*, koju je napisao Bartholomaeus Anglicus, u prijevodu Johna Trevisa iz 1398. o djeci je zabilježeno sljedeće: „Djeca vole igre i igrati se i odriču se većine vrijednih stvari, dapače, one najviše vrijedne smatraju najmanje vrijednima ili bezvrijednima.” Drugim riječima, njihovi umovi djeluju u okvirima želje i fantazije, a ne u okvirima rasuđivanja i iskustva (Orme, 2015; Patterson, 2015, 46).

Prema tome, u okviru obrazovanja bila je dopuštena jedino kratka igra od pola sata. No, i ta je igra trebala biti regulirana, suzdržane prirode, uz izbjegavanje psovanja, tučnjave, naguravanja i drugih remećenja (Orme, 2015; Patterson, 2015, 48).

Međutim, postojala su dva dana u godini kad su svi naponi škola da se igre obuzdaju zabranama morali biti obustavljeni. Jedan od njih bio je blagdan sv. Nikole 6. prosinca. Na taj su dan dječaci diljem Engleske odabirali dječjega biskupa i igrali se crkvene službe koja je odavala počast sv. Nikoli, zaštitniku djece (Orme, 2015; Patterson, 2015, 49).



Slika 10. Borba pijetlova, tradicionalna dječja aktivnost dan prije Čiste srijede. Preuzeto od: Orme, 2001, 185 prema Bodleian, MS Bodley 264, fol. 112r.

Druga je takva prigoda bila na pokladni utorak, posljednji dan prije korizme, prije Čiste srijede, tj. Pepelnice. Svaki je dječak nosio pijetla u školu, pa bi se odvijale borbe pijetlova (slika 10). Običaj datira barem iz kasnoga 12. stoljeća, kad u Londonu pisac William FitzStephen piše zapis o tome. Dječaci su u školu donosili borbene pijetlove učitelju i cijelo prijepodne održavale su se organizirane borbe pijetlova. Nakon večere sva je mladost grada izlazila na otvoreno igrati se loptom. Učenici svake škole imali su svoju loptu, kao i gotovo svi naučnici svakoga obrta. Stariji ljudi, očevi i bogati građani dolazili su na konjima gledati natjecanja svoje djece (Orme, 2015; Patterson, 2015, 49).

FitzStephenov zapis je važan jer pokazuje da su školske aktivnosti pokladnoga utoraka, kao i one na dan sv. Nikole, bile običajna tradicija i usko povezane s popularnom kulturom općenito, a pridružili bi se i odrasli (Hanawalt, 1995, 78; Orme, 2001, 185; Patterson, 2015, 49). Dapače, odrasli su odobravali spomenute dječje aktivnosti, što se da zaključiti iz činjenice da je sva imovina kućanstva pripadala glavi kuće, pa je *pater familias* bio taj koji je morao dopustiti djetetu da u školu odnese kućnoga pijetla. Isto tako trebalo je imati u vidu potencijalnu smrt pijetla u borbi, a to je značilo nabavljanje novoga pijetla, koji je za srednjovjekovnoga čovjeka imao bitnu ulogu – služio mu je, među ostalim, kao budilica.

Postojao je još jedan način na koji su se igre infiltrirale u školu, a to je bilo pri pisanju latinskih vježbi. Svakodnevni zadatak školaraca bio je sastaviti rečenice ili kratke odlomke na latinskom, bilo iz engleskoga originala koji diktira učitelj ili kao vlastiti sastav, pritom uočavajući zahtjeve kao što su određeni gramatički oblik ili konstrukcija. Ti su sastavi odražavali interese učenika jer ih je to stimuliralo u njihovu radu, a budući da su ti interesi uključivali igre, one se posljedično javljaju u vježbama.

Učitelj William Horman objavio je 1519. veliku zbirku vježbi kao resurs za druge učitelje. Zbirka sadržava cijeli odjeljak o rekreacijama kojima su se bavili učenici, uključujući igre kockicama, karticama, tablicama, streličarstvo, šah, pjevanje i ples, koji je bio posebna zabava za Božić. Ragbi se spominje kao igra koja se igra zimi na smrznutom ribnjaku ili rijeci, s fatalnim rezultatima za igrače. Opisana je i vrsta natjecanja u streličarstvu, koja bi se, poput borbe pijetlova, u moderna vremena smatrala okrutnom. Naime, kokoš je bila zakopana u zemlju i virila joj je samo glava, a dječaci su pucali u nju iz daljine, uz gubitak novca svaki put kad promaše (Orme, 2001; Patterson, 2015, 50-51).

Opisivanje lova također dominira u latinskim vježbama. U zbirci vježbi sastavljenoj na Oxfordu 1490-ih učenik poziva svojega prijatelja da se presvuče u lakšu odjeću i ode u Headington Grove, u blizini grada, i potraži zeca za potjeru. Postojale su i reference na ribolov na lokalnim rijekama, hvatanje ptica vapnom kad padne snijeg te na organizirani sportski dan s natjecateljskim trčanjem i streljaštvom, za što su se dodjeljivale nagrade. Ti su događaji bili upriličeni kilometar i pol od škole i bili su neovisna javna događanja. No, s obzirom na učestalost njihova spominjanja u učeničkim sastavima, očito je da su učenici u njima rado sudjelovali (Orme, 2001; Patterson, 2015, 51).

Iduća vrsta igre u školskim vježbama, ovaj put mentalna, sastojala se od latinskih zagonetki. Čini se da su ih učitelji diktirali učenicima, dijelom da bi naučili važnost

razlikovanja riječi koje se slično pišu ili zvuče, ali djelomično i kao način različitoga i olakšanoga rada u učionici. Čudni primjeri pojavljuju se u nekoliko zbirki vježbi, ali glavna antologija preživljava u rukopisu koji je sastavio učenik Walter Pollard dok je pohađao gimnaziju u Exeteru (Devon) oko 1445. godine. Taj rukopis uključuje dva odjeljka pod nazivom „zagonetke”, koji sadržavaju 95 zagonetki. Danas nisu sve rješive, ali većinu je moguće dekodirati. Jedna vrsta zagonetke ovisila je o načinu pisanja. Rečenica *Ego nobis ultra mare* čini se besmislenom, ali kad se napiše *Ego no bis ultra mare*, znači „Dvapat plovim izvan mora”. Druga vrsta zagonetke zahtijevala je od učenika da podijeli riječi i ponovno ih sastavi u odgovor. Primjerice, prvi slog riječi *paulus*, cijeli prijedlog *per* i zadnji slog riječi *quantas* čini mnoge u svijetu da žive kao lopovi. Rješenje je *paupertas*, „siromaštvo”. Treća je vrsta zagonetke bila rečenicu razlomljenu na slogove, koji su bili izmiješani, rekonstruirati u prvobitni oblik, pa *et / cum / bis / vo / tu / ri / cum / do / spi / mi / nus / o / tu* postaje *Dominus vobiscum. Et cum spiritu tuo*, odnosno „Gospodin s Vama. I s duhom tvojim”. Postojao je i stil dvojezične zagonetke. Riječi *Altaris lasus priuatur dessipiendo istac mandragora nescit balari negando* nemaju značenje na latinskom, ali kad se prvi slog svake riječi pročita kao engleski, otkriva se rečenica *All pride is man's bane*, koja u prijevodu s engleskoga znači „Sav ponos je čovjekova propast” (Orme, 2001; Patterson, 2015, 51-52).

3.5. **Obrazovanje i igre izvan škole: dječaci**

Igre su spominjane i u izvanškolskom sustavu jer su se dječaci zanatu mogli naučiti i kroz naukovanje. Naukovanje nije prihvaćalo igre, pa je tako ugovor o naukovanju između majstora i naučnika sadržavao obaveznu klauzulu koja je uključivala zabranu bavljenja kockicama, igrama ili pijenje u krčmama. U Chaucerovoj priči *The Cook's Tale* majstor odbacuje svojega šegrtu zbog igranja i plesa (Orme, 2001; Patterson, 2015, 52). Još jedan takav primjer donosi Hanawalt, koja navodi da je u sudskim zapisima 1339. zapisano da su tri naučnika, Henry Pykard, Walter Waldeshof i Roger Fynch, optužena za ovisnost o igranju igre *knuckle-bones* noću te da su vodili druge naučnike u stvaranje kockarskih navika (Hanawalt, 1995, 115). Zabilježeno je i da se poglavar samostana Male braće požalio gradonačelnikovu sudu u Londonu da su majstor Richard Haltham i njegovi naučnici ušli u njegov samostan i igrali se tamo, razbijajući prozore i uznemiravajući redovnike u njihovim pobožnostima. Richardovi su šegrti također presjekli odvodne olovne cijevi i time počinili štetu od 100 funti (Hanawalt, 1995, 116).

Osim naukovanja, bilo je uobičajeno da sinovi plemića ili gospode napuste dom u pubertetu i uđu u kućanstvo nekoga višeg ranga, u kojemu su radili kao držači gospodi dok su oni učili fizičke vještine jahanja i borbe, koje su bile povezane sa statusom i dužnostima aristokracije (Ferraro, 2012, 64; Orme, 2001; Patterson, 2015, 52).

Najpotpuniji prikaz sporta i igara kao dijelova aristokratskoga obrazovanja pojavljuje se u radu Sir Thomasa Elyota 1531. godine. Dvanaest njegovih poglavlja preporučuje sportove koji su bili poželjni za fizički i mentalni razvoj aristokratske mladeži. To uključuje dizanje utega, tenis, hrvanje, plivanje, mačevanje, jahanje, lov na jastrebe i streličarstvo. Kockice su isključene zbog sudjelovanja u kockanju, ali kartaške igre i *backgammon* odobreni su za opuštanje, kao i šah jer je mentalno stimulirajući. Elyot

također daje znatan prostor plesu, koji smatra ne samo razonodom nego i načinom razvijanja ljubaznosti, razboritosti, skromnosti i drugih vrlina. Naglašava i vrijednost lova. To je oduvijek bila aristokratska aktivnost i zbog toga je počela privlačiti zanimanje pisaca za obrazovanje (Orme, 2015; Patterson, 2015, 46).

Henrik V. u svojim je memoarima tvrdio da je lov odvuкао ljude od grijeha, poboljšao njihove mentalne moći i dao im iskustvo različitih vrsta terena. Prijevod romansi Sir Thomasa Maloryja oko 1470. prikazao je lov kao poučavanje mladih bontonu plemenitoga i gospodskoga života jer uključuje pravilnu uporabu terminologije (kako opisati životinje različite dobi) i pravilne postupke u lovu, osobito rezanje trupla kad su životinje ubijene, koje je uključivalo distribuciju dijelova tijela životinja ljudima prema rangu. Dakle, poznavanje lova omogućavalo je gospodi da prepoznaju je li čovjek kojega je upoznao istoga ranga ili ne (Orme, 2015; Patterson, 2015, 52). Bell naglašava da je lov za niže društvene klase značio posao koji je omogućavao preživljavanje, dok je aristokracija odlazeći u lov igrala igru karakterističnu za svoj socijalni status.

Knjige manira govore nam zapravo mnogo o običnom ponašanju i o igri jer su pune informacija o tome kako su mladi odgajani da se razlikuju od mnoštva na ulicama. Možemo pretpostaviti da su manje omiljena djeca bila glasna i bučna, igrala igre na ulici i pila previše piva, posjećivala krčme, derala odjeću i razgovarala s ljudima bez poštovanja (Hanawalt, 1995, 87). Naposljetku, o tome svjedoči zapis sjednice Parlamenta u Westminsterskoj palači koji kaže da će se zatvoriti svako dijete ili druga osoba koja se bude igrala u krčmama ili na drugim zabranjenim mjestima. Isto će tako biti zatvoreni svi koji budu radili nepodopštine kao što su skidanje kapuljača prolaznicima ili polaganje ruku na njih. Zatvor prijeti i onima koji bi na bilo koji drugi način izazivali nered zbog kojega ljudi ne bi mogli mirno raditi svoj posao (Hanawalt, 1995, 116).

Bilo je malo vjerojatno da su djeca mlađe dobi iz siromašnijega sloja stanovništva koristila oružje u lovu na ptice, ali njihovo je bacanje kamenja bilo jednako destruktivno kao i igre koje su igrali stariji mladići pravim sredstvima za igru. Grad London proglasio je 1327. zakon protiv bacanja kamenja. Naime, zabilježeno je mnogo slučajeva u kojima su kameni projektili, koje su mladi bacali tijekom igre, padali kroz prozore i ranjivali prolaznike (Hanawalt, 1995, 78).

Naposljetku, sami roditelji bili su odgojitelji. Mladi ljudi koji su težili uspjehu, bilo kao trgovci i obrtnici ili kao sluge, trebali su znati pravila pristojnoga ponašanja koja bi ih učinila prihvatljivima u bogatim kućanstvima. Roditelji s ambicijama za svoju djecu trebali su znati kako poučavati. Tako je socijalizacija djece i mladih u pristojnom društvu bila važan segment srednjovjekovne kulture. Ako roditelji nisu znali što učiniti, postojali su priručnici koji bi im rekli. Socijalizacija je uključivala usađivanje moralnih stavova kao što su odavanje počasti ocu, majci i gospodararu, poticanje uljudnoga ponašanja općenito te poučavanje načela čistoga i zdravoga života (Hanawalt, 1995, 78).

John Hardyng, u stihu o obrazovanju dječaka plemića iz 1457., pisao je da se mladići, kad navršše četrnaest godina, odvedu u lov na jelene da bi postali izdržljivi. Lov, tvrdi, ulijeva hrabrost jer navikava na ubijanje i krv. Jednako tako jača mentalnu moć jer zahtijeva poznavanje neprijatelja i razvoj strategija za njegovo prevladavanje, odnosno razvija sposobnosti koje su ključne u ratovanju. Elyot je iznio slične točke: lov

je bio imitacija bitke. Razvijao je snagu i hrabrost kod čovjeka i kod konja. Stimulirao je mentalni razvoj i prostornu percepciju u pokušajima da se pronađu strategije, prolazi i uski putovi gdje se mogu zaustaviti ili zarobiti neprijatelji. Konačno, promicao je izdržljivost jer će, stječući izdržljivost u lovu, lako prevladati muke u ratovima, glad i žeđ, hladnoću i vrućinu (Orme, 2015; Patterson, 2015, 53-54).

3.6. *Obrazovanje i igre izvan škole: djevojčice*

Povijest ženskoga srednjovjekovnog obrazovanja mnogo je teže rekonstruirati jer su odgojitelji, koji su o tome pisali, pristupali temi na drugačiji način nego obrazovanju dječaka, a samo obrazovanje odvijalo se u manje formalnim okruženjima. To se odstupanje može dobro uočiti u Chaucerovim *Canterburyjskim pričama*. Kad opisuje idealnoga mladića u osobi štitonoše, Chaucer mu pripisuje niz vještina: sposobnost jahanja, skladanja pjesama, nadmetanja, plesa, pisanja i rezbarenja za stolom. U portretiranju idealne mlade žene, Virginije u *Priči o liječniku*, Chaucer joj pripisuje ne vještine nego vrline: poniznost, apstinenciju, umjerenost, strpljenje, diskreciju, postojanost i marljivost. Sličan naglasak na ženskim vrlinama (a ne na njihovim sposobnostima) nalazi se u mnogim srednjovjekovnim obrazovnim raspravama (Orme, 2015; Patterson, 2015, 54).

Postoji mnogo raspršenih dokaza koji pokazuju da je obrazovanje djevojaka uključivalo stjecanje vještina. Problem je u tome što su mlade djevojke uglavnom obrazovane kod kuće ili u samostanima. Kad uđu u pubertet, mogu ostaniti kod kuće do braka, postati sluškinje (u slučaju djevojaka nižega društvenog sloja) ili, ako su kćeri plemstva i gospode, biti dame u čekanju u drugim plemenitim ili gospodskim kućanstvima dok se ne udaju. U tim su kućnim okruženjima vještine naučene neformalno, posljedica čega je jako malen broj zapisa. Isto vrijedi i za igre.

Postoje reference, uglavnom iz književnih djela, ali povremeno i iz dokumentarnih izvora, na to da su djevojke ili žene koje su pripadale aristokraciji učile čitati, pjevati, svirati glazbene instrumente, plesati, uživati u igrama za stolom, gađati lukom, pa čak i da su se pridruživale lovu (Orme, 2015; Patterson, 2015, 54). Ipak, srednjovjekovne knjige o ženskome moralu navode da je, što se tiče slobodnih aktivnosti za djevojke, savjet da djevojke ne idu na hrvanje ili gađanje pijetla. Isto tako, ugledne mlade žene nisu smjele ići gledati utakmice; mnoge druge, koje nisu bile pripadnice aristokracije, išle su gledati utakmice, ali su riskirale titulu bludnice (Hanawalt, 1995, 118).

Ipak treba imati na umu da je vrlo rana dob stupanja u brak elitnih zapadnih kršćanki i većine židovskih djevojaka, kao i muslimanskih te bizantskih, naglo okončavala njihovo djetinjstvo, što objašnjava manje spominjanja djevojaka u igri. Od svoje dvanaeste godine, a često i ranije, djevojke iz tih kultura smatrale su se ženama koje se mogu udati. Mlade su djevojke, koje su tek dosegle pubertet, u tim kulturama znale da su predodređene za udaju ili barem da je velika vjerojatnost da će se udati. Dapače, to je bilo poželjno te su od ranoga djetinjstva bile pripremane za bračni život i majčinstvo (Alexandre-Bidon i Lett, 1999, 114-115).

Primjerice, majke u dobrostojećim kućanstvima, koje su mogle osigurati budućnost svojih kćeri, imale su knjige poput *How Good Wife Taught Her Daughter* da ih

pripreme za bračni život (Ferraro, 2012, 64). Zanimljiv je slučaj Eleanor Plantagenet, sestre engleskoga kralja Henrika III., koja se s dvanaest godina udala za znatno starijega Williama II. Marshala. Zbog toga je postala udovica u dobi od šesnaest godina (Mitchell, 2007, 162). Njezin slučaj predočava naglo prekinuto djetinjstvo i rodno uvjetovanu različitost života.

Međutim, problematika naglo prekinutoga djetinjstva ne odnosi se isključivo na djevojčice. Primjerice, u Bizantskom Carstvu u vrijeme vladavine dinastije Komnen obitelji su mlade dječake, u dobi do otprilike dvanaeste godine, podvrgavali kastraciji, nakon čega su bili intenzivno školovani da bi obavljali visoke državne funkcije kao eunusi. To bi se moglo navesti kao primjer uskraćivanja djetinjstva dječacima, sve u svrhu promicanja ugleda obitelji i osiguravanja sigurne i uspješne budućnosti, uz dokidanje slobode izbora (Mitchell, 2007, 159).

3.7. Zaključna razmatranja o obrazovanju i igrama

Privatni odgojitelji smatrali su igre komplementarnima književnim studijima, korisnima u poučavanju latinskoga jezika. Školski učitelji bili su im manje skloni. S obzirom na to da su škole vodili svećenici, njihovi su učenici bili podložni disciplini klera (Orme, 2015; Patterson, 2015, 57).

Marginalizacija ili isključivanje igara na mjestima poput škola većinom se uspješno provodilo, osim na dan sv. Nikole i dan prije Čiste srijede. Osim školaraca koji su pohađali škole, naučnici, dječaci i djevojčice koji su imali ugovor o službi također su bili sputavani u igri od svojih poslodavaca. Dječaci u internatima bili su pod strogim nadzorom i imali su zabranu igre, ali samo je manjina dječaka bila u takvim školama. Primjerice, u Engleskoj su postojale samo dvije internatske škole, Eton College i Winchester College. Većina dječaka bila je u dnevnoj školi i živjela kod kuće. Takve škole nisu uspjele potpuno isključiti igru i bavljenje sportom. Na kraju, postojali su učitelji koji su imali razumijevanja za mlade te su bili spremni koristiti interes svojih učenika za igre pri pisanju latinskih vježbi. Vrijeme izvan škole, praznici ili prigode kad je učitelj bio odsutan otvarali su mjesto za igru unutar srednjovjekovnoga obrazovnog sustava (Orme, 2015; Patterson, 2015, 57).

4. Dječje igračke

Dječje igračke mnogo govore o kulturnim praksama, vrijednostima i idealima. Postoje tri glavne skupine igračaka iz predmodernoga doba: svakodnevni predmeti modificirani za djecu ili za igru, zatim predmeti izričito dizajnirani kao igračke i naposljetku minijaturni predmeti koji potiču djecu da oponašaju svijet odraslih kroz igru. Igračke i igre odražavaju uvjete društva i obratno, život se zrcali upravo u tim igračkama i igrama te se njima može oblikovati (Classen, 2019, 32-33).

Igračke su samo naizgled nevine proizvodi kulture. U stvarnosti, one nam omogućuju da shvatimo kako ljudi gledaju na djecu, kako ih procjenjuju te na koje sve načine pokušavaju pomoći svojoj djeci da pronađu zabavu, istovremeno ih učeći o svijetu i predmetima iz svakodnevnoga života. Na kraju, mnogi su odrasli tada imali igračke,

kao što ih imaju i danas, koje su mogle biti bilo što: mač, alat, palice, lopta... Prema riječima Jana Buja, igračka je materijalni objekt izrađen posebno u ludičke svrhe, koji prikazuje elemente karakteristične za određeno razdoblje, ili prethodna razdoblja, u okviru materijalne, duhovne ili društvene kulture. Navedene elemente igračka izražava na način koji evocira određene ludičke stavove, a svojim posredovanjem tvori fizičke, psihičke ili emocionalne pomake (Classen, 2019, 36).

Religijska predanost i vjerska uvjerenja ogledali su se i u dječjim igračkama. U nastavku rada navest će se nekoliko primjera u kojima se može uočiti utjecaj religije na igru još od kasne antike. Sredinom 5. stoljeća crkveni povjesničar Teodoret zabilježio je priču o skupini dječaka koje je upoznao u gradu. Dječaci su se igrali loptom kad se ona iznenada otkotrljala među noge magarca. Dječaci su se zatim uhvatili pročišćavati zagađenu loptu vatrom (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, 91). U kulturi kasne antike magarac se smatrao nečistom životinjom, a prepone nečistim mjestom. Ti su dječaci prilagodili određene misli i uvjerenja o čistoći i nečistoći iz paralelnih životnih rituala odraslih (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, 91) te su se u skladu s tim ritualima odnosili prema svojoj igrački – lopti.

Blisku povezanost igre i religije koristili su i roditelji u dječjem odgoju. U kasnoj antici, naprimjer, sv. Jeronim, savjetujući kako djevojku iz aristokratske obitelji naučiti da čita vjerske tekstove, predlaže roditeljima da naprave slova od drveta ili slonovače i daju ih djevojci da se njima igra uz abecednu pjesmu (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, 92).

Nadalje, početkom 15. stoljeća Domina Bartolomea Obbizzi, članica trgovačke elite Firence, preuzela je odgovornost za podizanje svoje djece tijekom suprugova egzila. Giovanni Domenici, njezin duhovni savjetnik, savjetovao ju je da majke trebaju uputiti djecu u religiju na način koji odgovara njihovoj dobi, dajući im pritom odgovarajuće igračke. Dojenčad je trebala biti okružena pobožnim slikama i kipovima svetaca da bi se igrala njima. Mlađim dječacima mogli su se dati oltari za igranje da bi mogli prakticirati propovijedanje. Ispovijed i pokora mogli su se poučavati orasima, smokvama i drugim poslasticama. Stvarne činove pokore treba uvesti kasnije, kada djeci budu razumljivi (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, 92).

Povezanost igre, religije i budućih zahtjeva života vidljiva je i u lutkama koje simboliziraju dječaka Isusa, koje su se darivale kćerima u renesansnoj Firenci. Te lutke, koje su bile sredstva i predmeti predanosti, davane su i budućim časnim sestrama. Lutke ne simboliziraju samo igre iz djetinjstva koje su prekinute. Prema jednoj teoriji, one su funkcionirale kao neka vrsta amajlije za plodnost, osiguravajući plodnost braka. Istovremeno, lutke u obliku dječaka nesumnjivo su podsjećale mlade nevjeste na njihov najvažniji budući zadatak: davanje muškoga nasljednika (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, 92). I u ovom se primjeru ogleda nastavak antičke tradicije. Isto tako Ivan Zlatousti preporučuje da djevojke koje se približavaju dobi za sklapanje braka ponude svoje lutke Bogu, uz odgovarajuće molitve (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, 92).

Dijete Krist čest je motiv srednjovjekovnih prikaza (Classen, 2019, 37). Naime, u kasnom srednjem vijeku postajalo je sve važnije naglasiti da je Isus bio prosječno dijete, a Marija obična majka, da bi se ljudi mogli poistovjetiti s njima. Budući da se



Slika 11. Dijete drži vjetrenjaču u ruci. Preuzeto od: Willemsen, 2008, 173.



Slika 12. Dijete Isus na drvenom konjicu za jahanje, prikaz na oltaru Svete obitelji, Frankfurt, 1505. Preuzeto od: Willemsen (2008) prema Historisches Museum, Frankfurt, inv. no. B 264.

igra smatrala tipičnom za dijete, Kristovu je prosječnost karakteriziralo stavljanje igračkaka u ruke. Kao što je spomenuto u tekstu, personifikacija razdoblja *pueritia*, tj. djetinjstva, gotovo je uvijek prikazana igračkama, u većini slučajeva drvenim konjem, igračkom vjetrenjačom ili rotirajućim zvrkom (slika 11). Tako dijete Krist u prikazima na kojima se nalazi u sigurnom okruženju sa svojom majkom često drži pticu na žici, zvečku, a ponekad i vjetrenjaču. Primjerice, takva je slika na molitveniku Filipa IV. Lijepog na kojoj se nalazi Krist kao dijete koje sjedi na jastuku, drži vjetrenjaču od oraha u jednoj ruci, a drugom ju rukom vrti povlačenjem vrpce (Willemsen, 2008, 173, 179).

Kristova neobična priroda prikazana je i u njegovoj igri, što je vidljivo u apokrifnim tekstovima koji govore o Kristovim čudima iz djetinjstva (poput Isusovih pseudo-evanđelja). U njima se opisuje Isusova igra; on pravi lokve u pijesku i glinene ptice, koje odlaze kad pljesne rukama. Zvrk mu se uvijek vrti najduže, a kad keramički zvrk baci na tlo, uvijek pobjeđuje jer se njegov zvrk nikada ne lomi. Štoviše, on može prijeći provaliju koristeći sunčevu zraku i hodati po vodi, dok njegovi (židovski) prijatelji uvijek najgore prolaze u igri (Willemsen, 2008, 179).

U prikazu Josipa koji vodi Isusa za ruku na poleđini oltara Svete obitelji Majstora iz Frankfurta iz 1505. dijete jaše drvenoga konja (slika 12). Ono što je posebno uočljivo jest detaljan prikaz konja, kao detalja iz svakodnevnoga života (Willemsen, 2008, 179).

Osim igračkaka materijalne prirode, srednjovjekovna su se djeca igrala i sa životinjama. O tome svjedoči primjer priče s kraja 13. stoljeća. Mladi je vitez uhvatio zečiča i odlučio ga odnijeti na dar svojoj voljenoj. Kad je prolazio kroz selo, mlada je seljanka vidjela divnu životinju i odmah ju poželjela za sebe. Nudila mu je sva svoja blaga za razmjenu (Classen, 2019, 42).

Osim u navedenim likovnim i tekstualnim izvorima u kojima imamo prikaze igračkaka (slike 13, 14 i 15), te se igračke mogu identificirati i u arheološkim istraživanjima. U srednjovjekovnim dječjim grobovima pronađeni su grobni priloz koji su definirani kao dječje igračke. Najčešći su pronalasci dječje zvečke (slike 16, 17 i 18), dječji zvrkovi (slika 19), drveni mačevi (slika 20), konjanici (slika 21) te zavjetne lutke (slika 22).



Slika 13. Igranje zvrkom bilo je osobito popularno u vrijeme korizme te je aludiralo na Kristovu muku. Preuzeto od: Orme, 2001, 187 prema PRO, E 101/386/6.



Slika 14. Lutkarska predstava bila je čest oblik dječje zabave. Preuzeto od: Orme, 2001, 171 prema *Mundus et infans*, 5.



Slika 15. Djeca imitiraju viteške igre. Preuzeto od: Orme, 2001, 183 prema Comenius, 277.

Osim dječjih ukopa, djeca se u arheologiji identificiraju i analizom otisaka prstiju na pronađenom arheološkom pokretnom materijalu. Za ovu je temu to posebno zanimljiv aspekt istraživanja jer su na taj način arheolozi identificirali dječje igračke.

Naime, dermatoglifski uzorci prstiju potpuni su do sedmoga mjeseca prenatalnoga razvoja, a tijekom sazrijevanja ne dolazi do daljnjih modifikacija (Kamp i sur., 1999, 309). Budući da se odrastanjem povećava ukupna veličina ruku, otisci prstiju povećavaju se bez dodavanja novih grebena. Daljnji arheološki dokazi upućuju na sustavne odnose između širine grebena kod otisaka prstiju i spola (Kamp i sur., 1999, 309), veličine ruke i veličine tijela odraslih (Kamp i sur., 1999, 309).



Slika 16. Dječja zvečka nađena u arheološkim iskopanjima u Leidenu, Nizozemska. Preuzeto od: Willemsen, 1997, 408.



Slika 17. Dječja zvečka nađena u arheološkim iskopanjima u Schinveldu, Nizozemska. Preuzeto od: Willemsen, 1997, 408.



Slika 21. Vitez na konju. Preuzeto od: Orme, 2001, 173 prema STC 5830.



Slika 18. Dječja zvečka, dio grobnih priloga ukopa majke i djeteta. Preuzeto od: Borzová i Molnárová, 2017.



Slika 19. Dječji zvrk. Preuzeto od: Willemsen, 2005, 429.



Slika 20. Drveni mač. Preuzeto od: Willemsen, 1997, 406.



Slika 22. Zavjetna lutka, moguće korištena kao model za izradu lutaka od voska. Preuzeto od: Orme, 2001, 169 prema *The poems of John Audelay*, ur. Ella K. Whiting, EETS, os, 184 (1931), 197.

Najveća je varijabilnost širine između grebena zbog starosti. Istraživanjima se zaključilo da bi mjerenje širine grebena na arheološkim primjercima moglo biti korisno za procjenu starosti pojedinca koji ih je proizveo (Kamp i sur., 1999, 310).

Koristeći navedene spoznaje o otiscima prstiju, na valovitim glinenim posudama s područja Sinagua⁵ napravljena je studija slučaja radi procjene dobi. Životinjske figurice nalazile su se u većini lokalnih arheoloških nalaza. Iako su obično bile u ispunama, povremeno su povezivane s ukopima djece (Kamp i sur., 1999, 313), što je sugeriralo da bi mogla biti riječ o igračkama. Površina posuda često je bila kvrgava, oblici su rijetko uključivali mnogo detalja, a udovi, kao što su noge i repovi, često su bili slabo pričvršćeni. Da bi se utvrdio odnos između dobi i širine grebena, ispitani su otisci prstiju proizvedeni na dva načina: valjanjem tintnih prstiju na papiru i proizvodnjom malih glinenih figura sličnih onima koje su pronađene u arheološkim iskapanjima. Cilj istraživanja bio je proizvesti regresijske jednadžbe za određivanje dobi pomoću prosječnoga mjerenja širine grebena (Kamp i sur., 1999, 310).

Istraživanjem se zaključilo da su odrasli proizveli većinu keramičkih posuda, a djeca većinu životinjskih figura valovitoga posuđa. Nekoliko prilično nespretno izrađenih posuda imalo je manje vrijednosti širine grebena te postoji vjerojatnost da su djelo djece koja su još uvijek u fazi učenja (Kamp i sur., 1999, 314). Ovo otkriće potencijalno može osvijetliti neke uloge koje su djeca imala tijekom povijesti.

U sljedećem istraživanju provele su se studije o otiscima prstiju u srednjovjekovnoj arheologiji da bi se odredila djeca u srednjovjekovnim arheološkim zapisima jer je standardizacija u finalnoj izradi proizvoda indikativan primjer za stručnost osobe koja je proizvod izradila te ujedno može nagovijestiti čemu je proizvod služio (Baxter, 2008, 167). Nadalje, navedena su arheološka istraživanja provedena na lokacijama obrtničkih radionica, unutar kojih je nađeno dosta predmeta koji ne odgovaraju majstorskoj stručnosti, što svjedoči o prisutnosti djece unutar radionice.

Baxter (2008, 168) u istraživanju iz 2008., analiziranjem otisaka prstiju na glinenim proizvodima i minijaturnim plovilima, došla je do zaključka da su maleni i jednostavnije izrađeni proizvodi povezani s dječjom izradom u kontekstu igre u kojoj su djeca, izrađujući minijaturne verzije, bila kulturno asimilirana i upućena u buduće zanimanje.

Osim toga, koristeći se interdisciplinarnim pristupom u arheologiji, moguće je povezati psihološki razvoj djece s arheološkim produktima njihova rada. Na temelju analize nestručno rađenih keramičkih posudica, Crown (1999, 168) zaključila je da su određene vrste pogrešaka izravno povezane s kognitivnim razvojem djece. Razlike u simetriji upućivale su na dob osobe koja je izradila posude te je na temelju toga Crown (1999, 168) napravila podjelu na dvije dobne skupine: onu od četvrte do šeste godine života, čiji su radovi bili nespretniji, te od devete do dvanaeste godine, čije uratke odlikuje veća preciznost.

U sljedećem primjeru istraživale su se varijable u konstrukcijskim tehnikama, standardizaciji izrade i simetriji plovliva koja su se razlikovala od plovliva iste kolekcije

5 Pretkolumbijska kultura u sjevernoj Arizoni.

od 78 minijatura pronađenih u selu Pecos Pueblo u Novome Meksiku. Razlike su se najviše odnosile na sposobnost razlikovanja dvodimenzionalnoga i trodimenzionalnoga prostora u djece. Na temelju tih razlika plovila jednostavnije izrade identificirana su kao dječji proizvodi (Bagwell, 2002).

Vodeći se biološkim razvojem, jasno je da djeca imaju manje ruke od odraslih i slabije razvijenu finu motoriku, što onemogućuje izravnu imitaciju odrasloga majstora (Baxter, 2008, 168). Svi navedeni primjeri govore da su predmeti izrađeni dječjom rukom vjerojatno korišteni u kontekstu igre koja je ujedno imala obrazovnu funkciju, učenje budućega zanata. Iako o samoj igri ne daju mnogo podataka, svjedoče o igračkama koje su djeca koristila (drvena plovila, glinene i keramičke posudice za svakodnevnu upotrebu).

Willemsen (1997) navodi da postoji potencijal za istraživanje o proizvodnji dječjih igračaka i njihovoj prodaji. Naime, s jedne strane postoji vidljiv uzorak jedinstvenih predmeta, najljepših nađenih igračaka pri arheološkim iskapanjima, koji se rijetko pojavljuju. S druge strane postoji povećani dio arheološkoga inventara koji se sastoji od predmeta proizvedenih u većem opsegu. Jedan je takav primjer serija keramičkih zvečki koje su lončari izrađivali sa strane, primjerice u Andenneu u Nizozemskoj, i trgovali njima uz svoje druge proizvode. Drugi su primjer igračke masovno proizvedene u brzim kalupima i očito prodavane u organiziranom trgovanju. Metode proizvodnje tih predmeta otkrivaju se u karakteristikama njihovih oblika. Od velike su pomoći povremeni nalazi proizvodnoga otpada *in situ* (Willemsen, 1997, 411).

Mjesto na kojemu su igračke iskopane otkiva nam način na koji se njima trgovalo, što nam omogućuje da identificiramo trgovinske ugovore i izvozne sustave. Količina pronađenih srednjovjekovnih igračaka, uz organiziranu proizvodnju, prodaju i trgovinu, dokazuje da su igračke u tom razdoblju bile prepoznata potreba djece ili njihova želja te da su odrasli bili spremni uložiti vrijeme, energiju i novac da bi te želje i potrebe zadovoljili (Willemsen, 1997, 412).

Balj (2015, 90) također navodi da je otkrićem keramike došlo do procvata materijalne kulture i masovnije proizvodnje igračaka, koje su postale brojnije, raznovrsnije i trajnije. Zahvaljujući malim dimenzijama, često debelim stijenkama i jednostavnim oblicima minijaturne posude pronađene u Puli koje datiraju iz prapovijesnoga razdoblja te su identificirane kao dječje igračke manje su lomljive, zbog čega su dugotrajnije od ostalih posuda korištenih u svakodnevnom životu. Upravo se zato često pronalaze cijele ili neznatno oštećene, stoga su važan izvor informacija i interpretacija, nepravedno zanemaren.

Primjerice, glina je bila jeftina i lako dostupna, a njezino modeliranje sigurna i zanimljiva razododa za djecu. Oblikovanje svježje gline pružalo je djeci zadovoljstvo, istovremeno razvijajući psihomotorne i manualne vještine. Tijekom procesa izrade djeca su se upoznavala sa svojstvima materijala. Učenje je vjerojatno počinjalo malim i jednostavnim oblicima, a potom se prelazilo na veće i kompleksnije predmete. Svakako je vrlo važno bilo upoznavanje djece s cijelim procesom proizvodnje: od pripreme glinene mase, preko njezina oblikovanja, sušenja i naknadne obrade površine, pa sve do pečenja. Djeca su mogla sudjelovati i pomagati tijekom cijeloga procesa ili u pojedinim

fazama. Na kraju, djeci je zasigurno bilo zadovoljstvo igrati se svojim uspješno izvedenim rukotvorinama. Vrlo nevjesto izrađeni radovi, koji su ipak ispečeni i sačuvani do današnjih dana, upućuju na to da su odrasli podržavali djecu u nastojanju da sama naprave svoje igračke (Balj, 2015, 90). Iako Balj (2015) donosi primjere za prapovijesno razdoblje u hrvatskoj arheologiji, jednaki su primjeri evidentirani za srednji vijek rezultatima europskih arheoloških istraživanja.

Kad se govori o srednjovjekovnim dječjim igračkama, može se navesti i teorija Curta Sachsa (1940, 43), prema kojoj su se glazbala, koja su nekad imala ritualna značenja i bila korištena u obredima, zadržala još samo u dječjem svijetu kao dječje igračke. Govoreći o igračkama, naglašava njihovo magično podrijetlo, kao što je slučaj s čegrtaljkom (Sachs, 1940, 43).

Bilo njihovo podrijetlo magično ili ne, uistinu postoje arheološki primjeri minijaturnih srednjovjekovnih dječjih igračaka koje proizvode zvuk, primjerice sviralo napravljeno u obliku ptice u koju se stavi voda te se puhanjem proizvodi zvuk (slika 23).

Postoje čak i nalazi glazbala koja su najvjerojatnije bila namijenjena djeci, o čemu svjedoči primjer malenih flauta nađenih u dječjim grobovima na srednjovjekovnim arheološkim nalazištima u Engleskoj. Jedna je pronađena u Exeteru: duljine 102 mm, datira između 1200. i 1232. te je napravljena od kosti ovčje potkoljenice (slika 24). Druga je flauta pronađena u Norwichu i datira između 1370. i 1450., a napravljena je od kosti gušče potkoljenice (Leaf, 2008, 264-265, 367). Postoji i grana arheologije koja se usko bavi analizom glazbenih instrumenta, međutim najviše je usmjerena na paleolitske instrumente te prema tome nosi ime paleoorganologija (Miholić, 2014, 96). Teško je odrediti granicu koja neki objekt čini glazbalom u dječjem svijetu jer djeca vrlo lako „sviraju” na različitim predmetima koje pronađu, čineći tako različite materijale svojim igračkama (Miholić, 2014, 99). Pitanje koje se može postaviti jest jesu li spomenute flaute bile napravljene da bi se oponašao svijet odraslih.

Informacija da su 1306. Thomas i Edmund, najmlađi sinovi Edwarda I., u dobi od četiri i pet godina posjedovali bubnjeve svjedoče u prilog tomu da su djeca imala minijaturne verzije instrumenata koje su posjedovali odrasli. To bi mogla biti potvrda pretpostavke da su djeca učila oponašajući ono što odrasli rade. Isto tako, česti su navodi da su djeca posjedovala harfe i lutnje, poput Henrika V.



Slika 23. Dječja igračka sviralo u obliku ptice. Preuzeto od: Orme, 2001.



Slika 24. Minijaturna flauta pronađena u dječjem srednjovjekovnom grobu u Exeteru. Preuzeto od: Leaf, 2008, 264.

1397., tj. kad mu je bilo deset godina. I sva su muška i ženska djeca Henrika VII. posjedovala i svirala lutnju (Orme, 2001, 190). Svoje umijeće sviranja, ali i glume na improviziranim pozornicama u sklopu domaćinstva, često su pokazivala prijateljima svojih roditelja na raznim okupljanjima, na taj ih način zabavljajući (Orme, 2001, 194-195).

Imitacija odraslih i sudjelovanje u njihovim ritualima uključuje i sudjelovanje djece na pučkim slavljima, primjerice na proslavama svetaca zaštitnika grada ili u procesijama (slika 25) (Orme, 2001).



Slika 25. Dijete sudjeluje u plesu i pjesmi, psaltir, 15. stoljeće.
Preuzeto od: Orme, 2001, 190 prema *Ratis Raving*, 61.

5. Osvrt na primjere dječje igre u hrvatskim srednjovjekovnim povijesnim izvorima

U ovom ću poglavlju navesti primjere dječje igre i igračaka, pri čemu ću se osloniti na pregled dosadašnjih interdisciplinarnih istraživanja te na vlastito istraživanje koje je, zbog dostupnosti i osobne motivacije, ograničeno na izvore s područja srednjovjekovne Dalmacije, Istre i Dubrovačke Republike. U arhivima postoji mnoštvo neobjavljenih izvora, stoga ovaj pregled može poslužiti kao polazište za daljnja istraživanja, sustavnija i kompleksnija, i iz ovoga i iz ostalih područja.

Što se tiče igre u srednjovjekovnim pisanim povijesnim izvorima, povjesničari su evidentirali spominjanje šaha, tj. postojanje šahovskoga seta u inventaru Mihovila, trgovca suknom iz Zadra, 1385. godine. Evidentirano je i spominjanje igre u svrhu pouke djevojčice šivanju. Naime, izrijeком se spominje komadić raznobojne tkanine na kojem je Mihovilova kći Katica učila šivati (Janeković Römer, 2013, 12, 19).

Adolescenti se u komunalnim dalmatinskim gradovima od petnaeste godine okušavaju u vojnim vježbama te sudjeluju u natjecanjima. Primjerice, u Trogiru je od kraja 14. stoljeća blagdan u čast sveca zaštitnika, sv. Ivana, prilika za organiziranje viteške igre zvane *paliu balistrariorum*. Strijelci se na konjima natječu u utrci u kojoj pobjedniku pripada poseban plašt, *paliu*, prema starim pravilima igre iz 12. stoljeća, koja se posebno njeguje u talijanskom gradu Sieni. O održavanju tih viteških igara u *Trogirskim spomenicima* postoje svjedočanstva iz 1431. i 1587. godine (Fabijanec i Sardelić, 2009, 282).

U arhivskim spisima grada Trogira, konkretno u slučaju sudskoga ispitivanja 30. travnja 1272., sačuvan je opis igre „biranja kralja”. Izvjesni Bogdan optužen je da je mačem ranio Marinca, sina Devače. Bogdan je oslobođen optužbe zbog toga što je ozljeda nastala u igri, a ne u zloj namjeri. Naime, u Trogiru i drugim dalmatinskim gradovima bio je običaj da se na Uskrs i u danima nakon blagdana ljudi igraju oružjem, birajući među sobom kralja i gospodu i ispunjavajući njihove zapovijedi. Tako je Bogdan u blizini trogirskoga samostana sv. Ivana u igri mačem ranio Marinca (Fabijanec i Sardelić, 2009, 283).

Tijekom opsade Zadra dobre bi vijesti, ili one ohrabrujuće, katkad potaknule spontano pučko slavlje. Takva je prilika bila 15. lipnja 1347., kad je ugarsko-hrvatski kralj dospio do zadarskoga distrikta. Na vijest o podizanju šatora kraljevske vojske Zadrani su izvanredno priredili pučko slavlje. Odzvanjala su glazbala (frule i trube), zvana su zvonila kao za uzbunu, ali zbog veselja. Uza sve glazbene zvukove organizirali su se plesovi, a po čitavom gradu izvodile su se konjaničke igre kopljima. Zaboravivši na brige, puk je iskoristio priliku za odijevanje svečane odjeće (Fabijanec i Sardelić, 2009, 284). U svim spomenutim prigodama sasvim su sigurno sudjelovala i djeca, pridružujući se plesu i veselju ili oponašajući odrasle viteške igre, kako to ističe Orme (2001, 190).

Spominjanje igre evidentirano je i u jednom trogirskom ugovoru o stupanju u službu, no nije navedeno o kojoj se igri radi, stoga u nastavku donosim navod iz toga dokumenta. Naime, u ugovoru potpisanom 4. veljače 1272. mladić Gunarda, uz pristanak svojega oca,⁶ obećava da će služiti kao sluga gospodinu Valentinu. Jedna klauzula ugovora posebno spominje igru, odnosno njezinu zabranu: (...) *et si dictus Gunnarda luserit ad acarum vel aliud ludum cum tassillis vel ad nannare vel furtum vel fraudem facerit nel fugam facerit vel non facerit mandata ipsius domini Valentini* (Barada, 1948, 304).

U vlastitom, slobodnom prijevodu s latinskoga na prvi pogled klauzula glasi: „Ako se Gunarda bude igrao po polju ili bude igrao neku drugu igru sličnu tomu, ili bude išao plivati, bude li varao, krao, bježao i ne izvršavao zapovijedi gospodarove, vrijeme njegove službe bit će dvostruko od ugovorenog.” S obzirom na učestalost notarskih pogrešaka pri bilježenju notarskih spisa i daljnjim pregledom trogirskoga gradskog statuta o igri⁷, vjerojatnije je da se u slučaju navođenja izraza *ad acarum* dogodila greška, bilo notarska bilo pri transkripciji samoga teksta od autora izdavača izvornoga dokumenta, te da bi tu trebalo pisati *ad azardum*, što bi označavalo „igre na sreću”, o kojima ima dosta navoda u gradskim statutima. Izraz *cum tassillis* odnosi se na *taxillus*, tj. „kockice za igru”. S tim bi izmjenama klauzula mladiću zabranjivala igranje igara na sreću te igara koje uključuju kockice za igru, a to bi govorilo da je mladić te igre i igrao.

Nadalje, kako je spomenuto, u srednjovjekovnoj se književnosti djeca spominju u hagiografijama, najčešće u kontekstu čuda. No, hagiografije ponekad sadržavaju i opise

6 Što znači da je tek nedavno postao punoljetan, tj. navršio četrnaest godina.

7 Knjiga II, glava 29: *De pena illorum, qui ludunt ad tassilos*, pri čemu u fusnotama autora prevoditelja statuta stoji opaska da bi naslov trebao glasiti *De pena ludentium ad taxillos cum denariis* (Strohal, 1915).

djetinjstva svetaca. Kao mogući primjer igre može se navesti ulomak iz života sv. Benedikta prema *Dijalozima* Grgura Velikoga iz 1513., u kojima u uvodnom odlomku, koji govori o njegovu djetinjstvu, stoji da se već tada ogledavala njegova svetost. Naime, već kao dječak činio je čuda, pa tako postoji navod o razbijenoj posudi koja je slučajno pala na pod i razbila se. Vidjevši tugu domaćice kojoj je bio povjeren na čuvanje, on izvodi čudo te posredstvom njegove molitve posuda u trenutku postaje ponovno čitavom (Badurina Stipčević, 2013).⁸

Opisi djetinjstva svetaca generalno su šturi jer u njima većinom prevladava razdoblje mladenačke nestašnosti u kojem čine mnoga loša djela, poput primjerice sv. Frane, čiju mladost karakterizira rasipništvo. Zbog toga pisci hagiografija brzo prelaze preko toga dijela njihova života i opisuju njima bitnije crtice, ispunjene Duhom Svetim (Tinsley, 2011, 123). Uzevši u obzir navedenu dječaćku nestašnost, slučaj razbijene posudice mogao bi se protumačiti drugačije: posuda se možda nije razbila slučajno, nego ju je u igri, potaknut radoznavošću, mogao razbiti i sâm Benedikt.

U sklopu arheoloških istraživanja evidentirane su keramičke zviždaljke pronađene u arheološkim iskapanjima u Puli, podrijetlom iz središnje Italije ili Romagne, datirane u 16. stoljeće, te su identificirane kao dječje igračke. Sačuvane su tri keramičke zviždaljke: dva pijetla i donji dio ženske figure (slika 26). Kod svih se na dnu nalazi rupica, koja u unutrašnjosti završava stožasto i tako tvori prostor za emisiju zvuka i u vezi je sa zakošenim zarezom koji se nalazi na dnu baze. Bile su izložene u Muzejsko-galerijskom prostoru Svetog Srca u sklopu izložbe pod nazivom *Istra, lav i orao*.⁹

Pronađeni su i praporci koji pripadaju grupi instrumenata i koristili su se kao raznovrsne igračke, a mogli su i ukrašavati odjeću zabavljača te u posebnim prigodama odjeću bogatijih. Također su bili sastavni dio konjske opreme, ogrlica za pse, ovratnika ptica grabežljivica (sokola) koje su korištene u lovu. Pojavljuju se od 13. stoljeća. Najčešće su se izrađivali od bakrene legure, koja je bila najpogodnija za oblik, čvrstoću i boju zvuka praporca. Jedan je takav primjerak praporca pronađen u iskapanjima u Puli i izložen kao eksponat u sklopu spomenute izložbe *Istra, lav i orao* (slika 27).¹⁰

U Istri su pronađene i kockice za igru, u slojevima od 12. do 16. stoljeća (slika 28). Najčešće su rađene od kosti jer je kost kao materijal bila lako dostupna.¹¹ Osim u Istri, koštana kockica za igru koja datira iz srednjega vijeka pronađena je pri arheološkim iskapanjima u današnjem Čanjevu (općina Visoko) u Varaždinskoj županiji (HAG, 2008, 127) te u iskapanjima pavlinskoga samostanskoga kompleksa na lokalitetu Sv. Petar u Šumi (HAG, 2011, 410).

Daljnijim pregledom arheoloških istraživanja srednjovjekovnih lokaliteta prema *Hrvatskom arheološkom godišnjaku* ustanovila sam da je spominjanje djece generalno slabo zastupljeno i najčešće se odnosi na nalaze dječjih grobova (HAG: 2004, 51-52,

8 Dostupno na mreži na sljedećim poveznicama: <https://www.matica.hr/media/knjige/hrvatska-srednjovjekovna-proza-i-1021/pdf/zivot-svetoga-benedita.pdf> i https://samostan-cokovac.hr/images/articles/Zivot_sv_Benedikta.pdf.

9 <http://istralaviorao.hr/Izlozba/IgraZabavaDokolica>.

10 Isto.

11 Isto.

186; 2005, 293; 2008, 439, 466; 2009, 120, 182, 281, 470, 486; 2010, 155; 2011, 416; 2012, 45, 180, 487, 672; 2013, 471; 2014, 86, 167; 2015, 86, 167, 310)¹². S tim u vezi Biljana Petrović Markežić, autorica sažetka pregleda istraživanja srednjovjekovnoga lokaliteta u Umagu na Trgu sv. Martina, navodi da vrlo malo grobnih priloga upućuje na to da je riječ o srednjovjekovnom grobu (HAG, 2011).

Tek Kolak (2014) spominje nalaz prstenja. Najčešće se radi o jednostavnom prstenu, vitica od tankoga brončanog lima, bolje ili lošije kvalitete i izrade, često ukrašenom s dva usporedna urezana žlijeba, koji se redovito nalazi u ženskim i dječjim grobovima. Za nakit kaže da ima ukrasno-representativnu funkciju. Osim nakita, navodi kolutaste željezne zakovice, aplicirane na kožnati dio pojasa, koje su pronađene u grobovima dječaka adolescenta. Za taj nalaz navodi da bi, u okviru kvantitativnoga uzorka i budućih istraživanja, to mogla biti naznaka tradicionalne nošnje (Kolak, 2014). Isto tako grobni se prilozi (svetačke medalje, ostaci krunica, križeva, razne vrste perli, gumbi, nekoliko prstena i kopči) navode u istraživanju srednjovjekovne citadele u Iloku, ali bez definiranja nalaze li se ti predmeti u odraslim ili u dječjim grobovima, s tim da je navedeno da se primjećuje velik broj ukopane djece. Ipak, ne može se definirati mogu li se ti grobni prilozi identificirati kao sredstva dječje uporabe u svrhu igranja (HAG, 2012, 46). Vrlo je zanimljiv i nalaz ranosrednjovjekovnoga groba u kojemu su pronađena dva muškarca – jedan star 35, a drugi 15 godina. Obojica su bila pokopana s konjaničkom opremom. Taj bi nalaz mogao svjedočiti o odgoju dječaka za budućega konjanika. Za razliku od kasnosrednjovjekovnih grobova, za nalaze onih ranosrednjovjekovnih, iz razdoblja u kojem doseljeni Hrvati još uvijek čuvaju neke poganske običaje, karakteristično je ostavljanje „popudbine” (HAG, 2014, 567).

12 *Online* dostupna izdanja HAG-a završavaju sa 2015. godinom: <https://min-kulture.gov.hr/izdvojeno/kulturna-bastina/izdavacka-djelatnost/hrvatski-arheoloski-godisnjak/8334>.



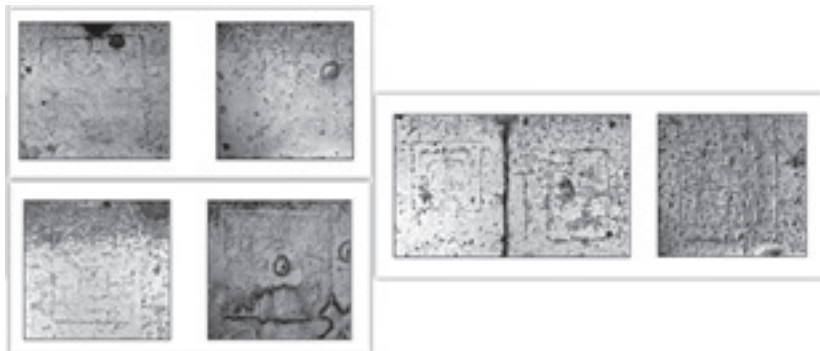
Slika 26. Keramičke zviždaljke iz 16. stoljeća, Pula. Preuzeto sa: <http://istralaviorao.hr/Izlozba/IgraZabavaDokolica>.



Slika 27. Bakreni praporci, Pula. Preuzeto sa: <http://istralaviorao.hr/Izlozba/IgraZabavaDokolica>.



Slika 28. Kocka za igranje izrađena od životinjske kosti, nađena u slojevima 12. – 16. st., Istra. Preuzeto sa: <http://istralaviorao.hr/Izlozba/IgraZabavaDokolica>.



Slika 29. Igra trilja, trogirski katedrala. Preuzeto od: Ugrin, 2015.

Nažalost, pregledom dostupnih arheoloških istraživanja srednjovjekovnih lokaliteta vidljivo je da nalaza koji se povezuju s djecom ima jako malo te oni, u usporedbi sa stranim arheološkim istraživanjima, pružaju jako malo podataka o dječjoj igri. To svakako objašnjava nemogućnost hrvatskih arheologa da se detaljnije bave temom srednjovjekovnoga djetinjstva.¹³ Međutim, navedeni primjeri grobnih priloga u obliku svetačkih medalja, ako su nađeni u dječjim grobovima, mogu upućivati na ulogu religije u životu djece. Naime, pri ukopu se mogla ostaviti medalja s likom sveca koja služi da, po zagovoru toga sveca, dijete bude primljeno k Bogu na život u vječnosti, iz čega se vidi vjera u moć zagovora, kao što je to spomenuto u prethodnom poglavlju prilikom opisa zagovora sveca da oživi životinju (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, 93).

Povjesničari umjetnosti evidentirali su igre urezane u kamenu. U Trogiru, u predvorju ulaza u katedralu, na kamenim klupama vidljive su igre trilje (slika 29) i šaha (slike 30 i 31) urezane u kamenu s lijeve i desne strane portala (Ugrin, 2015). Nađene su i na istočnom zidu sakristije sv. Ivana Krstitelja, na kojem je ulaz u kosturnicu, te u blizini sjevernih zazidanih vrata katedrale. Čini se da su trilje bile urezane i pred sjevernim vratima Bogorodičine crkve u Studenici (Babić, 1988). Urezana igra trilje pronađena je i u Starom gradu Labinu (slika 32).¹⁴

Inače, statutom grada Trogira bilo je zabranjeno kartanje ili kockanje za novac unutar cijeloga grada osim na glavnom trgu i u njegovoj blizini.¹⁵ Trg su čuvali komunalni službenici koji su nadzirali igre za novac, koje su često završavale svađom i tučnjavom (Balen-Letunić, 2014). Upravo u predvorju katedrale, koja se nalazi na gradskom trgu na kojem su igre bile dopuštene, uklesane su spomenute igre.

13 Ipak, valja naglasiti da postoji rad o analizi 21 minijature posude koje su pronađene u kući u Puli, u pepelištu peći u kojoj je pripremana hrana. Nalazi su datirani u prapovijesno razdoblje. Detaljna analiza načina na koji su posude izrađene pokazala je da nije sve posudice napravila ista osoba, stoga se navodi da su u pitanju dječje igračke izrađene u domaćinstvu, od kojih je one nevjeste izrade napravilo dijete, igre radi. Važan je segment toga procesa svakako bilo i učenje o svojstvima gline i izradi lončarije (Balj, 2015).

14 <http://istralaviorao.hr/Izlozba/IgraZabavaDokolica>.

15 Druga knjiga gradskoga statuta iz 1322. godine, glava 29 (Strohal, 1915, 65).

Osim u Trogiru, klauzule o igri sadržavaju i statuti drugih dalmatinskih srednjovjekovnih gradova. U statutu grada Šibenika postoji klauzula o kažnjavanju onih koji u igri na sreću upotrijebe lažne kocke, a u reformacijama šibenskoga statuta iz 1402. navedene su čak četiri klauzule o igrama na sreću koje uključuju kocku¹⁶ (Herkov, 1982). Splitski statut također ima zabrane igara na sreću, specificirajući da su one koje uključuju kocku hazardne, dok je kartanje dopušteno; onima koji se ogluše o zapovijed statuta slijedi kazna (Cvitanić, 1987).

Osim u gradskim statutima i njihovim reformacijama (naknadnim odredbama dodanim u statute), o ograničavanju igre govore i odredbe i proglašeni pojedinih gradskih knezova koje donose kad preuzimaju vlast u gradu. Tako i proglas zadarskoga kneza Stjepana Lauredana iz 1492. ima odredbu o kažnjavanju zbog igara na sreću. Njegova četvrta odredba glasi:

„Tko se bude kockao ili kartao, kaznit će se s dvije libre, a ako se bude igralo za više od deset libara, kaznit će se s pedeset libara i dobitnik i gubitnik. Tko dopusti kockanje u svojoj kući, kaznit će se sa sto libara, a dobitnici moraju gubitnicima vratiti sve što su ovi izgubili” (Barbarić, Ivanović i Kolanović, 1997).

Iako se sve te zabrane u statutima i proglasima odnose na punoljetne osobe u gradu, splitski i dubrovački statuti imaju i klauzulu o maloljetnim počiniteljima zločina, koji mogu i moraju biti kažnjeni blažom kaznom s obzirom na njihov položaj, dob i osobnu procjenu suda o težini zločina (Cvitanić, Križman i Kolanović, 1990; Cvitanić, 1987). Ta se klauzula odnosi na sve zločine navedene u statutu, uključujući kažnjavanje zbog neposluha odredbama statuta o igrama na sreću.

U prethodnim je poglavljima rečeno da je jedan od načina socijalizacije djece upravo imitacija odraslih kroz igru. Ako pretpostavimo da igre oponašaju stvarni svijet, to znači da je on upravo takav kakav je prikazan u igrama, što potvrđuju navedeni propisi gradskih statuta. Naime, u statutima su većinom propisana djela koja se ne smiju raditi jer remete javni red i mir, a što se igara na sreću tiče, tako zarađen novac ne može se oporezivati niti kontrolirati njegova cirkulacija ako nije razmijenjen na javnom prostoru (vidljivome mjestu). Upravo je to razlog zbog kojega su igre na sreću dopuštene isključivo na gradskom trgu.



Slika 30. Igra šah, trogiriska katedrala. Preuzeto od: Ugrin, 2015.



Slika 31. Igra šah, trogiriska katedrala. Preuzeto od: Ugrin, 2015.



Slika 32. Igra trilja, Stari grad Labin. Preuzeto sa: <http://istralaviorao.hr/Izlozba/IgraZabavaDokolica>.

¹⁶ Statut grada Šibenika, Knjiga VI, klauzula 24; Reformacije Statuta, klauzule: 151, 152, 153 i 154 (Herkov, 1982, 180-181, 269, 270).

To znači da se upravo ta djela rade; igra se i na drugim mjestima, kao što su privatne kuće ili krčme, jer da nije postojala potreba njihova zabranjivanja, toga ne bi bilo u statutu. Kako navodi Classen (2019, 111), što su se kritičari i komentatori više protivili tom svijetu užitaka i slobodnoga vremena, to su više njihovi tekstovi otkrivali pravu mjeru u kojoj su te aktivnosti bile raširene i u kojima se obično uživalo. Trenutačna istraženost omogućuje nam formuliranje ideje da svijet igre i igranja odražava stvarnost i oblikuje ju te da se stvarnost u cjelini zrcali u sferi užitaka i slobodnoga vremena (Classen, 2019, 112).

Ako djeca imitiraju odrasle, imitiraju gledajući i radeći iste stvari koje rade odrasli. Uklesanu igru u kamenu lako mogu vizualnim pamćenjem reproducirati na nekom drugom mjestu i zabavljati se igrajući ju. Na kraju, ako je slobodno mjesto na kamenoj klupici za igranje, djeca se mogu zabavljati igrajući se na istome mjestu gdje to čine i odrasli dok ih oni ne potjeraju.

Pravila dječje igre možda se razlikuju, ali ne nužno jer, za razliku od sadašnjice, kad više ne trebamo toliko koristiti pamćenje, srednjovjekovnom je čovjeku pamćenje bilo jedan od najvažnijih alata učenja (Carruthers i Ziolkowski, 2004; Clanchy, 2012). Imitacijom i ponavljanjem pamtila su se pravila. Isto tako, bilo je dovoljno da jednom djetetu otac objasni pravila igre da ono ta pravila može reproducirati svojim prijateljima u igri.

Osim pravila, mogu se razlikovati sredstva za igru. Jednako kao što se razlikuju materijali za izradu sredstava za igru viših i nižih društvenih slojeva (Patterson, 2015, 2), djeca mogu sama, oblikovanjem materijala iz prirode kao što su kamenčići i drveni štapići ili pougljeni kamen koji može služiti za crtanje, izraditi sredstva za igru, primjerice šaha ili trilje.

Ova pretpostavka da igre imitiraju stvarni svijet vodi do pedagoške dileme kako objasniti djetetu da se nešto ne smije raditi jer je tako propisano u gradskom statutu i protivi se moralnim učenjima Crkve ako odrasli ipak rade to što djeci brane. S obzirom na to da je učenje cjeloživotni proces, djeca od malih nogu, gledajući odrasle, uče određena ponašanja. Sva ta djeca u jednom trenutku izrastu u punoljetnoga odraslog čovjeka koji jednostavno i umješno igra igre na sreću, koje ga mogu spriječiti u ispunjavanju obaveza, zbog čega će biti kažnjen. Malo je vjerojatno da se netko na dan stjecanja svoje punoljetnosti (koja prema gradskim statutima srednjovjekovnih gradova podrazumijeva 14 ili 16 godina za dječake i 12 ili 14 godina za djevojčice) probudi sa znanjem igranja igara na sreću, igara kockicama, kartanja, igranja šaha, trilje itd.

Upravo o učenju igranja u djetinjstvu svjedoči navedeni primjer dječaka koji sklapa ugovor o službi u Trogiru u nazočnosti svojega oca, što govori da je mladić tek postao punoljetan, a otac mu je jamac u ugovoru. U ugovoru se ističe zabrana igranja igara na sreću jer će inače biti kažnjen dvostrukim trajanjem službe.

To govori da taj mladić ima povijest igranja takvih igara, iz čega se očituje njegova želja za igrom i potreba njezine zabrane. Osim mladićeve povijesti igranja, taj ugovor govori o običajima provođenja slobodnoga vremena mladića općenito. Govori i o srednjovjekovnom poimanju toga što inače djeca i adolescenti rade (klauzula o bijegu, krađi i varanju učestala je formulacija ugovora o službi) (Klarić, 2021). Napoljetku,

povijest igranja i običaji svjedoče o učenju i igranju igara u djetinjstvu, što bi bila potvrda pretpostavke da igre imitiraju stvaran svijet i da djeca, oponašajući odrasle, uče igre i njihova pravila. Stjecanjem punoljetnosti mladi se nastavljaju igrati neovisno o gradskim propisima.

Možemo postaviti i pitanje o razlozima nepoštovanja zakona. Osoba koja ne poštuje zakon ima intrinzičnu motivaciju za neku radnju, bilo to brzo stjecanje novca, nepovoljne životne prilike koje su ju na to natjerale ili se jednostavno radi o potrebi igranja kao jednoj od osnovnih ljudskih potreba koja traži svoje zadovoljenje (Classen, 2019, 13). No, ovisno o kontekstu, može biti izražena na različite načine, bili oni poželjni ili nepoželjni, ovisno o shvaćanjima društva u kojem se fenomen igre događa.

Možda bismo mogli povući paralelu s današnjom frazom kada kažemo da netko „igra igru” i reći da ta fraza potječe iz srednjovjekovnoga nepoštovanja zakona jer znači da netko radi nešto nedopušteno.

6. Igranje sa stvarnošću: dječja igra u srednjem vijeku i u moderno doba

Usko povezano s temom dječje igre jest pitanje o značaju slobodnih aktivnosti u širokom rasponu društvenih konteksta, kao i političkih, gospodarskih te vjerskih. Friedrich Schiller u svojem je čuvenom djelu *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* iz 1795. sugerirao da će igrom ljudi dobiti novi oblik unutarnjega oslobođenja od svojih svakodnevnih ograničenja te od onih društvenih, političkih i ekonomskih. Drugim riječima, slobodnom bi igrom pojedinac imao priliku steći pristup novom obliku estetike zajedno sa slobodom jer ljudski je život određen onime što Schiller naziva instinkt igranja: „Ljudsko biće igra tek tada kada je, u punom smislu riječi, čovjek, a on je tek tada puno ljudsko biće kada igra”¹⁷ (Classen, 2019, 13).

Friedrich Nietzsche (1844. – 1900.) tvrdio je da je cijeli svijet igra koja će ukloniti sve moralne i etičke kategorije u procjeni ljudskih postupaka. Kad bi Bog stvorio svijet na razigran način, živa bića ne bi imala drugoga izbora nego nastaviti s igrom koja im je dana. U svojoj je poznatoj knjizi *Ljudsko, odviše ljudsko. Knjiga za slobodne duhove*¹⁸ (1878. – 1880.) primjerice naglasio da i bajke i igre pripadaju temeljima cijeloga ljudskog života (Classen, 2019, 13). Otad je igra bila iznimno važna za moderne filozofe, bilo da mislimo na Martina Heideggera, Ludwiga Wittgensteina, Jacquesa Derridu, Johna Deweya, Jeana Piageta, Arnolda Gehlena ili Émilea Benvenistea (Classen, 2019, 14).

Tek u 16. stoljeću svjedočimo nastanku konkretne percepcije slobodnoga vremena u smislu onoga što se u engleskom naziva *leisure*, odnosno „slobodnoga vremena” daleko od radnoga dana. Bitno je naglasiti da je koncept razumijevanja slobodnoga vremena u srednjem vijeku bio bitno različit. Tada je to uglavnom značilo vrijeme daleko od viteških ili radnih aktivnosti i posvećenost sudjelovanju na misi ili crkvenim

17 *Der Mensch spielt nur; wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.*

18 *Menschliches, Allzumenschliches. Ein Buch für freie Geiste.*

festivalima. Međutim, to je vrijeme bilo strogo određeno bezbrojnim propisima jer je postojala opasnost od luksuza. Morali bismo imati na umu da srednjovjekovno društvo nije strogo razlikovalo vrijeme rada i vrijeme slobodnoga vremena, osobito zato što plemstvo nije nužno trebalo fizički raditi (Classen, 2019, 14).

Međutim, L. Wittgenstein i Charles Sanders Peirce u svojim semiološkim konceptima identificiraju igru kao još jedan oblik predstavljanja društvene stvarnosti (Classen, 2019, 4). U primjerima dječje igre navedenima u radu uistinu se ogleda istinitost te tvrdnje; u igrama se odražava stanje srednjovjekovne društvene stvarnosti koja je bila uvjetovana društvenim kontekstom, kao i političkim, gospodarskim te vjerskim.

Pitanje koje se nadovezuje na to opažanje jest u kojoj se mjeri može govoriti o jednakom značaju igre kao aktivnosti u srednjem vijeku i kao aktivnosti u današnjici. S obzirom na to da se pojmovi slobodnoga vremena i slobodnih aktivnosti u srednjem vijeku razlikuju od njihova današnjega poimanja, tu nailazimo na prvu razliku. Razlikovanje nije u značaju igre, jer je ona i dalje ostala shvaćena kao jedna od osnovnih ljudskih potreba koja, kao takva, mijenja samo oblik izričaja, ali ne i značenje. Znatna se promjena može uočiti u utjecaju konteksta na igre.

Naime, pri osuvremenjivanju srednjovjekovnih igara predrasude prema njihovu igranju dobile su nove razine nerazumijevanja. Srednjovjekovno je društvo svoja uporišta za zabrane tražilo u crkvenim propisima, društvenim slojevima i statusima, koji su se mijenjali ovisno o gospodarskim i političkim prilikama. Danas su računalne igre svakako jedan od načina osuvremenjivanja srednjovjekovnih igara jer koriste njihove predloške za svoju temu. Neke su od najpopularnijih računalnih igara napravljenih po srednjovjekovnom predlošku *Assassin's Creed* (koja ima nekoliko različitih verzija) te *Medieval*. Osim njih, kad se u *Googleovu* tražilicu upiše izraz *Video games set in the Middle Ages*, dobivamo 102 rezultata pretrage.¹⁹ Sve to govori o popularnosti računalnih igara s tematikom srednjega vijeka, no pitanje je koliko te igre odgovaraju srednjovjekovnoj stvarnosti.

S obzirom na trud uložen u programiranje i dizajniranje igara, moglo bi se reći da one uistinu odgovaraju vremenu u koje su smještene, koliko god je to moguće u skladu s današnjom tehnologijom. No, ono što nedostaje jest razumijevanje povijesne perspektive. Sve srednjovjekovne aktivnosti imale su moralnu i odgojnu dimenziju. Kao što je rečeno u prethodnom poglavlju, lov je bio poželjna aktivnost za fizički i mentalni razvoj aristokratske mladeži jer ih je učio snalažljivosti na različitim terenima i od njih stvarao snažne ratnike koji su fizički i mentalno spremni za sve ono što bitke sa sobom nose. Problemom ishoda učenja kroz igru bavi se pedagoška perspektiva. Jedan od pedagoških ciljeva jesu raznolike perspektive lišene predrasuda, a interdisciplinarnost je ta koja takav pristup omogućava. Pokušat ću to dočarati u primjeru u sljedećim paragrafima.

Rezultati istraživanja odnosa slobodnoga vremena i igranja računalnih igara učenika starije osnovnoškolske dobi pokazali su da je računalo glavna preokupacija

¹⁹ Iako nije najpouzdaniji izvor, ipak ga navodim jer je najjednostavniji i daje računalno točan podatak u trenutku pretraživanja: https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_set_in_the_Middle_Ages.

učenika u slobodno vrijeme. Od ukupnoga broja ispitanih učenika, njih 71,3 % koristi računalo do dva sata dnevno, a 28,7 % više od tri sata. Od mnogobrojnih funkcija računala, učenici, osmišljavajući svoje slobodno vrijeme, biraju igranje računalnih igara (Kovačević, 2007). U preferiranju vrste računalnih igara očita je i spolna opredijeljenost, pa su tako djevojčice sklonije avanturističkim i igrama za razmišljanje, a dječaci akcijskim i simulacijskim igrama. Akcijske su igre po popularnosti na prvome mjestu (43,6 %), najmanji broj ispitanika (8,3 %) igra simulacijske igre, a mogući je razlog tomu, kako autor kaže, njihova povijesna dimenzija (Kovačević, 2007).

Kovačević u zaključku kaže da bi se spoznaja o velikoj popularnosti pojedinih vrsta igara mogla iskoristiti u praktične svrhe. Valjalo bi, ako je moguće, osmisliti igre koje će imati formalne karakteristike najpopularnijih igara (akcijske za dječake i avanturističke za djevojčice), ali s implicitnim odgojnim karakteristikama (npr. socijalizacija i razvoj emocionalne inteligencije). Na takvo promišljanje dodatno potiču rezultati koji pokazuju da među starijim osnovnoškolcima prevladava usamljenički način korištenja računala (81,8 % učenika posjeduje i koristi računalo u svojem domu). To se posebno odnosi na dječake, sklonije vrstama igara od kojih neke potiču negativne oblike ponašanja (Kovačević, 2007).

Većina računalnih igara smještenih u srednji vijek iz prethodnih paragrafa strateške su igre vođenja bitaka. Imajući to u vidu, bilo bi zanimljivo istražiti u kojoj mjeri potiču negativne oblike ponašanja. S obzirom na Kovačevićev (2007) zaključak, svakako bi valjalo naglasiti potrebu razvoja socijalizacije i emocionalne inteligencije, na koje osobito utječe osamljeničko ozračje igranja igara (posebno u okvirima trenutačne pandemije).

Kovačević (2007) također kaže da dileme koje otvaraju rezultati istraživanja glede roditeljskih stavova o korištenju računala u slobodno vrijeme njihove djece upućuju na to da bi po školama trebalo upriličiti prigodnu edukaciju za roditelje te ih upoznati s mogućim negativnim utjecajima korištenja računala, posebno određenih vrsta računalnih igara (kojima pripadaju i neke od igara čija je radnja smještena u srednji vijek). Pritom valja upozoriti na potrebu nadziranja količine vremena provedenog na računalu te načina na koje se računalo koristi u slobodno vrijeme, kao i elektronički bonton (Kovačević, 2007).

Imajući na umu navedena saznanja, treba znati da postoje računalne igre napravljene upravo sa svrhom poticanja nepoželjnih oblika ponašanja, kao što je to igra koju je napravila američka vojska i koja je besplatno dana javnosti upravo da bi razvijala „negativne” oblike ponašanja. Sve je to učinjeno radi privlačenja mladića da odgovore na poziv i regrutiraju se u vojsku, koja im daje prostor za filtriranje takvih oblika ponašanja, koji su stavljeni u drugi kontekst i više nisu „negativni” nego „pozitivni”, štoviše poželjni. U slučaju rata ti isti mladići bit će hvaljeni i slavljani kao heroji koji su spasili domovinu. Dakle, nešto što se u jednom kontekstu smatra negativnim, u drugome može biti suprotno. Kontekst je ključan za razumijevanje, upravo nerazumijevanje konteksta vodi k predrasudama i to je ono što ovaj rad želi postići – naglasiti važnost konteksta u kojem se igra odvija da bi se razumio odgojno-obrazovni cilj i utjecaj kulture na dječje igre. Primjerima u radu upozoreno je na dvojnosti srednjovjekovne svakodnevice

koje se očituju kroz dječje igre. Iste je dvojnosti potrebno osvijestiti danas ako želimo upotrebljavati igre u odgojno-obrazovne svrhe. Pritom nam se pruža mogućnost kreativnoga korištenja tehnologije koja nas može virtualno smjestiti u različite kontekste.

Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje (NKRPOO, 2014) zagovara dječju igru kao jedan od načina učenja, istraživanja i konstruktivnoga rješavanja problemskih situacija. U ciljanom probiru dječjih igara u ranom i predškolskom odgoju današnjice primjetna je odsutnost viteških igara na kojima je u srednjem vijeku bio naglasak. Isto tako, diferencijacija igre s obzirom na spol nije *modus operandi* kao što je to bilo u srednjovjekovnim odgojnim priručnicima, što je definitivno pozitivna društvena promjena.

Međutim, čak i u ne tako davnoj prošlosti djeca su se prvenstveno igrala na otvorenom, s neoblikovanim i prirodnim materijalom (Spajić-Vrkaš, 1996). Suprotno tomu, današnje se generacije sve češće igraju individualizirano, u zatvorenim prostorima, manipulirajući proizvodima moderne tehnologije (Visković i Topić, 2020). Ovim radom želim naglasiti tu razliku upravo primjerima srednjovjekovne igre, koja se najčešće odvija na otvorenom, s neobrađenim materijalima koji potiču dječju kreativnost za izradu vlastitih igračaka. Primjeri šumskih vrtića u Danskoj²⁰ ili vrtića alternativnih pedagoških usmjerenja, poput waldorfske pedagogije, pokazuju da je ideja o važnosti provođenja vremena vani prepoznata i primijenjena u praksi. Nažalost, ta ideja i dalje nema velikoga odjeka u državnim vrtićima. Usto neprimjerena i prekomjerna izloženost djece medijima vodi do narušavanja dječjega fizičkog i mentalnog zdravlja. Zbog toga ovim radom želim naglasiti potrebu za povratkom tradicijskim vrijednostima provođenja vremena u igri na otvorenom u sklopu ranoga i predškolskoga odgoja i obrazovanja.

Nadalje, primjeri igre navedeni u ovom radu, ovisno o dobnoj skupini djece, mogu biti korišteni u pedagoškoj praksi u nastavi povijesti kao igre uloga i simulacije srednjovjekovnih igara u kojima je naglasak na razumijevanju i interpretiranju važnih povijesnih događaja ili razumijevanju svakodnevnoga života ljudi (Đurić, 2009).²¹ U drugom se slučaju igre mogu iskoristiti u okviru nastavne jedinice *Život djece na selu ili u gradu u srednjem vijeku*.

Govoreći o stvarnosti dječjih igara, tj. o njihovu povijesnom putu, oblicima, mjeri preoblikovanja i izvođenju u sadašnjici, govorimo o problemima kojima se bavi etnopedagogija. Kako je naglasio Tufekčić (2010), suvremena bi pedagogija trebala uvijek i iznova analizirati odgojnu ulogu tradicijskih narodnih dječjih igara s ciljem njihove zastupljenosti u suvremenom odgojno-obrazovnom procesu. Pritom ona mora polaziti od spoznaja o tradicijskim dječjim igrama koje dolaze iz područja etnopedagogije, koja je interdisciplinarna grana znanosti (Tufekčić, 2010).

Praktičnom zastupljenošću tradicijskih igara u odgojno-obrazovnom procesu, od kojih neke, kako je vidljivo iz ovoga rada, imaju antičke i srednjovjekovne korijene, čuvamo kulturnu baštinu. Čuvanjem baštine stvaramo polazište za promicanje

20 Uz napomenu o postojanju jednoga takva vrtića u Hrvatskoj – u Puli.

21 Đurić (2009) teorijski je obradila pripremnu fazu, analizu i izvedbu igre uloga, igrokaza i simulacije s obzirom na ishode učenja, što može biti korisna polazna točka za pripremu nastavne jedinice.

obrazovanja za održivi razvoj. Kostović-Vranješ (2015) kaže da odgojno-obrazovni programi i aktivnosti u ranom djetinjstvu uključuju elemente prirode (sjeme, školjke, šljunak, suhe plodove, odlomljene grančice, otpalo lišće i dr.) koje djeca koriste kao igračke i glazbala ili se njima umjetnički izražavaju. Međutim, upravo te iste prirodne elemente, koji se najčešće koriste u ostvarivanju odgojnih vrijednosti, treba iskoristiti za aktivnosti usmjerene prema ostvarenju cilja odgoja i obrazovanja za održivi razvoj. Njegovanje baštine određenoga kraja, i kulturne i prirodne, jedna je od važnih značajki u radu s djecom već od njihova najranijega djetinjstva (Kostović-Vranješ, 2015).

Upravo takve primjere dječjih igračaka (dijelovi prirode, oblikovani kamenčići, obični drveni štapovi) nalazimo u ovom radu, stoga bismo djeci mogli povući analogiju da su se na isti način, istim igračkama, igrala neka druga djeca, koja su živjela nekoć davno, te im ispričati priču koja će potaknuti njihov interes za kulturnu baštinu. Tako primjerice radi muzejski pedagog Muzeja grada Kaštela prilikom pripreme pedagoškoga materijala za djecu. Obrazovna mapa – maketa kaštela Vitturi ima svrhu upoznati korisnike s razlozima i nastankom Kaštela, njihovom poviješću i prostornim razvojem, a učenje o tome postiže se uz izrezivanje i spajanje makete kaštela Vitturi praćenjem priloženih tekstova. Cilj mape je upoznavanje s razdobljem protuturskih ratova na području današnjih Kaštela. Jedan od oblika aktivnoga učenja jest upravo epizoda bacanja kamenja za odbranu dvorca Vitturi od neprijatelja kroz „mašikul”, koju djeca oživljavaju bacanjem vodenih balona kroz obrambene otvore na pristupni most (Klaić, 2010, 247). Isto tako, igrajući igrokaz koji oživljava ljubavnu priču Miljenka i Dobrile, djeca su učila o izgledu kaštela – dvorca, odjeće plemića i plemkinja, pučana i običajima toga vremena (Klaić, 2004, 107). U tome je vidljiv aktivan iskustveni proces učenja o kulturnoj baštini. Aktivan proces učenja bio je temeljna karakteristika srednjovjekovne igre. Poticanjem na promišljanje o tradicijskim igrama stvara se teorijska osnova koja govori o važnosti aktivnoga procesa učenja upravo kroz igru, uz uvođenje oblika rada na otvorenom kao slabo zastupljenog načina provođenja slobodnoga vremena u igri modernoga doba.

Na kraju, da zaokružim poglavlje igrom kojom sam započela rad, o šahu i potrebi njegove popularizacije kao izvannastavne aktivnosti pišu Martinović i Markić (2020), ističući potencijal koji nosi ta, kako navode, drevna igra. Inače, najstariji podatak o igri šaha na hrvatskom prostoru upravo je iz srednjega vijeka: šah se nalazi u popisu inventara suknara Mihovila Petrova iz Zadra iz 1385. godine (Stipišić i Bačić, 2000, 86). Sljedeći je podatak iz Dubrovnika iz 1422. godine (Janeković Römer, 2013, 12).

7. Zaključak

Termini „igra” i „igranje” često se koriste u pejorativnom smislu, što vjerojatno proizlazi iz nerazumijevanja same prirode aktivnosti. Takvo se nerazumijevanje vidi u srednjem vijeku kod crkvenih osuda igara, kad i sam kler netočno govori da se šah igra kockicama. Nadalje, samo točno razumijevanje načina korištenja kockica tijekom igre može pomoći u razlučivanju dvaju tipova igara u srednjem vijeku: igara u kojima kockica unosi nasumičnost tako da opetovanim igranjem ne dođe do zasićenja igrom te

igara u kojima se kockice koriste za vjerojatnost i same postaju smislom igre. Tek ove druge igre, u kojima se koriste vjerojatnost i kockice, mogu potencijalno voditi klađenju i ovisnosti zbog ljudske pristranosti. To se nerazumijevanje nastavlja i u moderno doba, zbog čega se i dandanas izrazi „igre” i „igranje” koriste u pejorativnom smislu te se poistovjećuju s igrama koje stvaraju ovisnost.

Iz primjera navedenih u ovom radu vidimo da su igre i igranje ostali nepromijenjeni tijekom vremena, od srednjega vijeka sve do danas. Autori donose niz primjera igara koje upućuju na to da su se igre iz antike samo prilagodile trenutačnim okolnostima u srednjem vijeku, a paralelu možemo povući i s modernim dobom. Očito sama srž igara sadržava nešto primordijalno i bitno za društvo, pa cijelo čovječanstvo od pamtivijeka igra iste ili slične igre. Možda ta primordijalna srž igara služi razvoju raznih crta ličnosti i vještina: karaktera, javnoga dobra, intelekta te fizičkom i mentalnom razvoju, kako navode i neki autori. Zaista, i moderno se društvo bavi istom problematikom razvoja tih vještina s obzirom na to da se i dandanas igraju iste ili slične igre.

U primjerima iz srednjega vijeka vidimo da dječaci igrom razvijaju sposobnosti svojih očeva – viteška igra i igra lova razvijaju niz vještina i znanja poput preživljavanja, postupaka klanja, bontona, izdržljivosti, hrabrosti te potpomažu mentalni razvoj i stratešku percepciju. Te su vještine ključne u ratovanju, a ratovi su prisutni i u moderno doba. S druge strane, djevojke su igrom razvijale vrline svojih majki: poniznost, apstinenciju, umjerenost, strpljenje, diskreciju, postojanost i marljivost. Te vrline imaju svrhu da ih pripreme za bračni život, kao što je i igranje lutkama priprema za odgoj djece. I djevojke su igrom razvijale neke sposobnosti poput dječaka: učile su čitati, pjevati, svirati glazbene instrumente, plesati, uživati u igrama za stolom, gađati lukom, a pridruživale su se i u lovu. Vještine i vrline koje su se tražile u srednjem vijeku tražile su se još u antici, a traže se i u moderno doba. Nije ni čudo da su iste igre preživjele od pamtivijeka, i teško da će se promijeniti sve dok se nabrojene vještine i vrline traže u društvu, unatoč naporima da se smjer odgoja promijeni. Ljudi se i dalje vjenčaju i ratuju te tako prenose tradicionalne vrijednosti i uloge koliko god se možda zavaravali i mislili da to nije slučaj. Ovim radom stoga želim uputiti na potrebu za osvještavanjem kulturnoga uvjetovanja i implicitnih predrasuda.

U radu se može uočiti i dvojnost samih igara i igranja. Igre predstavljaju korisnu razonodu, ali i ovisnost, igru i stvaran život, uzvišene vještine, ali i prizemne strasti. Igraju se djeca i odrasli, a kockice se koriste kao nasumičnost, ali i kao igre na sreću. Razbijanjem Huizingina čarobnoga kruga, nastojanjem modernih teoretičara da se igra pretoči u običan život i rad, uspješno bismo razriješili dvojnosti igranja i igara. Na taj bismo način mogli definirati svaku ljudsku aktivnost kao produžetak igre i njezinu nadogradnju uza sve veće uloge (*higher stakes*) od djetinjstva k odrasloj dobi. Dakle, ne samo da igre preslikavaju stvarnost, kako neki teoretičari kažu, nego je život manifestacija igara kojima se pravila i kompleksnost stalno nadograđuju, čineći ih sinonimima. Život je dakle igra, sa svojim pravilima i ulogama. Objedinjavanje igara igranih tijekom života nalaže da igranje uključuje samo jednu igru – igru života. Ovaj rad zato upućuje na problem nerazumijevanja igre, naglašavajući važnost sagledavanja igara iz različitih disciplina da bi moglo doći do promjene kulture društva razumijevanjem kontekstno-posljedičnih odnosa koji na kraju oblikuju igre.

IZVORI I LITERATURA

1. Adams, J. (2015). Colonizing the Otherworld in Walewein. U: Patterson, S., ur. *Games and Gaming in Medieval Literature*. New York: Palgrave Macmillan, str. 127-145.
2. Alexandre-Bidon, D. i Lett, D. (1999). *Children in the Middle Ages: fifth-fifteenth centuries*. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame Press.
3. Aries, P. (1989). *Vekovi detinjstva*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
4. Babić, I. (1988). O trogirskim biljezima u kamenu. *Radovi Instituta za povijest umjetnosti*, 12-13, str. 109-125.
5. Badurina Stipčević, V. (2013). *Hrvatska srednjovjekovna proza I. Legende i romani*. Zagreb: Matica hrvatska.
6. Bagwell, E. (2002). Ceramic form and skill: Attempting to identify child producers at Pecos Pueblo, New Mexico. U: Kamp, K., ur. *Children in the Prehistoric Puebloan Southwest*. Salt Lake City: University of Utah Press, str. 90-107.
7. Balen-Letunić, D. (2014). Osvrt na igračke pretpovijesnog razdoblja. *Etnološka istraživanja*, 18/19, str. 11-17.
8. Balj, L. (2015). Učenje kroz igru – lončarstvo i izrada igračaka u prapovijesnoj Puli. *Histria Archaeologica: časopis Arheološkog muzeja Istre*, 45, str. 71-94.
9. Barada, M. (1948). *Trogirski spomenici*, dio 1: *Zapisci pisarne općine trogirske*, sv. 1: 21. X. 1263. – 22. V. 1273. Zagreb: JAZU.
10. Barbarić, J., Ivanović, J. i Kolanović, J. (1997). Odredbe i proglašeni knezova srednjovjekovnih dalmatinskih gradova. *Fontes: izvori za hrvatsku povijest*, 3, str. 19-98.
11. Baxter, J. E. (2008). The Archaeology of Childhood. *Annual Review of Anthropology*, 37 (1), str. 159-175.
12. Borzová, Z. i Molnárová, M. (2017). Elite children in the early middle ages. *Archaeologiai Értésítő*, 142 (1), str. 113-128.
13. Bubczyk, R. (2015). „Ludus Inhonestus Et Illicitus?” Chess, Games, and the Church in Medieval Europe. U: Patterson, S., ur. *Games and Gaming in Medieval Literature*. New York: Palgrave Macmillan, str. 23-43.
14. Carruthers, M. i Ziolkowski, J. M. (2004). *The Medieval Craft of Memory: An anthology of texts and pictures*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
15. Clanchy, M. T. (2012). *From memory to written record. England 1066–1307*. 3rd ed. Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell.
16. Classen, A. (2019). *Pleasure and leisure in the Middle Ages and early modern age: Cultural-historical perspectives on toys, games, and entertainment*. Berlin; Boston: De Gruyter.
17. Crown, P. L. (1999). Socialization in American Southwest pottery decoration. U: Skibo, J. i Feinman, G., ur. *Pottery and people: a dynamic interaction*. Salt Lake City: University of Utah Press, str. 25-43.
18. Cvitanić, A. (1987). *Statut grada Splita: srednjovjekovno pravo Splita*. Split: Književni krug.
19. Cvitanić, A., Križman, M. i Kolanović, J. (1990). *Statut grada Dubrovnika 1272*. Dubrovnik: Historijski arhiv.
20. Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
21. Đurić, A. (2009). Važnost igre u nastavnom procesu (igrokaz, simulacije i računalne igre). *Školski vjesnik: časopis za pedagošku teoriju i praksu*, 58 (3), str. 345-354.

22. Fabijanec, S. F. i Sardelić, M. (2009). Slavljenje blagdana na srednjovjekovnom hrvatskom priobalju. U: Čoralčić, L. i Slišković, S., ur. *Humanitas et litterae. Zbornik u čast Franje Šanjeka*. Zagreb: Dominikanska naklada Istina; Kršćanska sadašnjost, str. 257-288.
23. Ferraro, J. M. (2012). Childhood in Medieval and Early Modern Times. U: Fass, P. S., ur. *The Routledge History of Childhood in the Western World*. London: Routledge, str. 61-77.
24. Hanawalt, B. A. (1989). *The Ties That Bound: Peasant Families in Medieval England*. Oxford: Oxford University Press.
25. Hanawalt, B. A. (1995). *Growing up in medieval London: the experience of childhood in history*. Oxford: Oxford University Press.
26. Herkov, Z. (1982). *Knjiga statuta, zakona i reformacija grada Šibenika*. Ur. S. Grubišić. Šibenik: Muzej grada Šibenika.
27. Huizinga, J. (2016). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Brooklyn, New York: Angelico Press.
28. Janeković Römer, Z. (2013). Udobni dom suknara Mihovila Petrova: svakodnevnica bogate građanske obitelji u anžuviskom Zadru. *Istarski povijesni biennale*, 5, str. 9-29.
29. Kamp, K. A. i sur. (1999). Discovering childhood: using fingerprints to find children in the archaeological record. *American Antiquity*, 64 (2), str. 309-315.
30. Karbić, M. (2019). Položaj djeteta u srednjem vijeku. U: Bunčić, M. i Dugonjić, A., ur. *Zbornik predavanja održanih tijekom Branimirove godine u Arheološkom muzeju u Zagrebu*. Zagreb: Arheološki muzej u Zagrebu, str. 82-89.
31. Katajala-Peltomaa, S. i Vuolanto, V. (2011). Children and agency: Religion as socialisation in late antiquity and the late medieval west. *Childhood in the Past*, 4 (1), str. 79-99.
32. Kendrick, L. (2009). Games medievalists play: How to make earnest of game and still enjoy it. *New Literary History*, 40 (1), str. 43-61.
33. Klaić, M. (2004). Muzejska pričaonica-igraonica Spojimo Miljenka i Dobrilu. *Informatica museologica*, 35 (3-4), str. 106-107.
34. Klaić, M. (2010). Pedagoški projekt Muzeja grada Kaštela – obrazovna mapa Vitturi u Kaštel Lukšiću. *Povijest u nastavi*, VIII (16 /2/), str. 247-258.
35. Klarić, T. (2021). *Obrtnički naučnici u Trogiru od druge polovine 13. stoljeća do druge polovine 14. stoljeća*. Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet.
36. Kolak, T. (2014). SMILJAN – ČOVINI, Crikvine 2004. – 2014. desetljeće arheoloških istraživanja. *Senjski zbornik*, 41, str. 131-158.
37. Kostović-Vranješ, V. (2015). Baština – polazište za promicanje odgoja i obrazovanja za održivi razvoj. *Školski vjesnik: časopis za pedagošku teoriju i praksu*, 64 (3), str. 439-452.
38. Kovačević, S. (2007). Slobodno vrijeme i računalne igre. *Školski vjesnik: časopis za pedagošku teoriju i praksu*, 56 (1-2), str. 49-63.
39. Leaf, H. (2008). *English medieval bone flutes c. 450 to c. 1550 AD*. University College London.
40. Martinović, S. i Markić, I. (2020). Šah kao izvannastavna aktivnost. *Školski vjesnik: časopis za pedagošku teoriju i praksu*, 69 (1), str. 227-242.
41. Miholić, I. (2014). Igračke za djecu i dječje zvučne igračke – suveniri i/ili glazbala. *Etmološka istraživanja*, 18/19, str. 89-101.
42. Mitchell, L. E. (2007). *Family life in the Middle Ages*. Westport, Connecticut: Greenwood Publishing Group.
43. NKRPOO. (2015). Odluka o donošenju Nacionalnog kurikuluma ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja. *Narodne novine*, br. 5. Zagreb.

44. Oosterwijk, S. (2010). Deceptive appearances: the presentation of children on medieval tombs. *Ecclesiology Today*, 42, str. 43-58.
45. Orlando, E. (2002). Morire per gioco a Venezia nel Trecento: la passione e il caso, la tolleranza e la repressione. U: *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco*. Pistoia: Viella, str. 19-48.
46. Orme, N. (2001). *Medieval children*. London: Yale University Press.
47. Orme, N. (2015). Games and Education in Medieval England. U: Patterson, S., ur. *Games and Gaming in Medieval Literature*. New York: Palgrave Macmillan, str. 45-60.
48. Orrock, A. (2012). Homo ludens: Pieter Bruegel's Children's Games and the Humanist Educators. *Journal of Historians of Netherlandish Art*, 4 (2), str. 1-21.
49. Patterson, S., ur. (2015). *Games and gaming in medieval literature*. New York: Palgrave Macmillan.
50. Purdie, R. (2000). Dice-games and the Blasphemy of Prediction. U: Burrow, J. i Wei, I., ur. *Medieval Futures: Attitudes to the Future in the Middle Ages*. New York: Boydell and Brewer, str. 167-184.
51. Sachs, C. (1940). *The history of musical instruments*. New York: W. W. Norton.
52. Sandidge, M. L. (2019). Gawain, Giants, and Tennis in the Fifteenth Century. U: Classen, A., ur. *Pleasure and Leisure in the Middle Ages and Early Modern Age: Cultural-Historical Perspectives on Toys, Games, and Entertainment*. Berlin; Boston: De Gruyter, str. 473-494.
53. Shahar, S. (1990). *Childhood in the middle ages*. Oxfordshire: Routledge.
54. Spajić-Vrkaš, V. (1996). *Tučepi: odrastanje u tradicijskoj kulturi Hrvata*. Zagreb: Naklada MD.
55. Stipišić, J. i Bačić, Ž. (2000). *Inventar dobara Mihovila sukarna pokojnog Petra iz godine 1385*. Zadar: Stalna izložba crkvene umjetnosti u Zadru, 2000.
56. Strohal, I. (1915). *Statut i reformacije grada Trogira*. Zagreb: JAZU.
57. Tinsley, D. F. (2011). Reflections of Childhood in Medieval Hagiographical Writing: The Case of Hartmann von Aue's *Der arme Heinrich*. U: Classen, A., ur. *Childhood in the Middle Ages and the Renaissance: The Results of a Paradigm Shift in the History of Mentality*. Berlin, Boston: De Gruyter, str. 229-246.
58. Tufekčić, A. (2010). Etnopedagoški prikaz tradicionalnih dječjih igara s Majevice. *Školski vjesnik: časopis za pedagojsku teoriju i praksu*, 59 (2), str. 223-240.
59. Ugrin, P. (2015). *Crteži i grafiti na katedralama u Šibeniku, Trogiru i Splitu*. Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet.
60. Visković, I. i Topić, J. (2020). Tradicijska igra i suvremeni kurikulum – mišljenje roditelja i odgajatelja. *Školski vjesnik: časopis za pedagoška i školska pitanja*, 69 (1), str. 49-87.
61. Vuglek, T. (2018). *Igra kao poticaj za zdravi dječji rast i razvoj*. Sveučilište u Zagrebu.
62. Willemsen, A. (1997). Medieval children's toys in the Netherlands: production, sale and trade. U: De Boe, G. i Verhaeghe, F., ur. *Urbanism in Medieval Europe – Papers of the Medieval Europe Brugge 1997 – Material Culture in Medieval Europe*. Zellik, str. 405-412.
63. Willemsen, A. (2001). Playing with Reality: Games and Toys in the Oeuvre of Hieronymus Bosch. U: Koldeweij, J. i sur., ur. *Hieronymus Bosch: New Insights into his Life and Work*. Nij010 Publishers / Museum Boijmans Van Beuningen, str. 64-71.
64. Willemsen, A. (2005). The Game of the Month. Playful Calendars in Ghent-Bruges Books of Hours. U: Dekeyzer, B. i Van der Stock, J., ur. *Manuscripts in Transition: Recycling Manuscripts, Texts, and Images. Proceedings of the International Congress Held in Brussels*. Leuven: Peeters, str. 419-430.
65. Willemsen, A. (2008). The age of play: children's toys and the medieval life cycle. *Ludica. Annali Di Storia e Civiltà Del Gioco*, 13 (14), str. 169-182.

INTERNETSKE STRANICE

1. <https://www.matica.hr/media/knjige/hrvatska-srednjovjekovna-proza-i-1021/pdf/zivot-svetoga-benedita.pdf> [22. 11. 2021.].
2. https://samostan-cokovac.hr/images/articles/Zivot_sv_Benedikta.pdf [22. 11. 2021.].
3. https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_set_in_the_Middle_Ages [17. 11. 2021.].
4. <http://istralaviorao.hr/Izlozba/IgraZabavaDokolica> [18. 11. 2021.].
5. HAG: *Hrvatski arheološki godišnjak*. <https://min-kulture.gov.hr/izdvojeno/kulturna-bastina/izdavacka-djelatnost/hrvatski-arheoloski-godisnjak/8334> [13. 11. 2021.].
6. <https://boydellandbrewer.com/blog/medieval-history-and-literature/human-agency-in-medieval-society-1100-1450/> [27. 5. 2022.].

Tea Klarić Jerčić, Graz

CHILDREN'S GAMES IN THE MIDDLE AGES

Summary

This paper studies children's games in the medieval period. The paper aims to define the significance and role of children's play in medieval daily life for the purpose of understanding it as a cultural phenomenon. The topic was comparatively and analytically elaborated by providing an overview of the relevant research papers and historical sources in the fields of European and Croatian historiography, archeology, philosophy, pedagogy, psychology and sociology in relation to children's play in the Middle Ages. Such overview of research papers and historical sources is intended to show that medieval games are a useful tool for studying social, ethical and political matters and that medieval ludic texts and artwork facilitate cultural identity and interpersonal interaction in different cultural institutions. The paper will reexamine how such games, presented in medieval literature, art and culture, were understood by writers, players, audiences and communities in the Middle Ages. By providing a comparative analysis of civil laws and behavior standards, the paper demonstrates how these games permeated a variety of medieval social institutions and social layers by acting as signs of identity, reputation and status through their motifs, symbols and texts. All this is intended to show how medieval daily life and the play culture embedded in educational activities intermingled. Finally, this paper compares the similarities and differences in leisure time habits in the Middle Ages vs. the modern age.

Key words: children's games, play culture, medieval daily life, historical sources