

IGRA ULOGA I DJEČJA OSOBNOST

Zlatko Ivan Juras

Matica hrvatska, Podstrana

Primljeno 10. prosinca 2004.

Uspostavljenost igre (uloga) slijedi iz sabira kognitivno – emotivno – voljnog iskustva u različitim konstelacijama ovih triju momenata igre – što odgovara poticajima razvoja dječje osobnosti u raznolikosti razvojnih momenata. Jedinstvo triju momenata zbiva se u uspostavljenoj igri (uloga) gdje se javljaju horizontalni partnerski aspekti iskustva i odigravanje vertikalnih generacijskih pedagoških obrazaca. Odigravanje i postvarenje igrom – stečenih odgojno obrazovnih obrazaca ili poticaja iskustva, temeljno se zbiva u igri uloga. Igra uloga je najzbijskije područje autentičnosti i izraza dječje osobnosti gdje se opće generacijsko pedagoško iskustvo sintetizira posebnosti igre kroz sve moguće situacije koje su realne u igri (spec. igri uloga). Makrosvijet se ostvaruje i odigrava u mikrosvijetu igre čime ulazi u dječju aktualnu realnost šireći obzor dječje egzistencije u proporciji sa svakom novom ulogom u procesu njene apsorpcije (što je usporedivo sa psihodramom – sociometrijskom metodom koja se koristi u terapijske svrhe). Igra uloga ima odgojni, obrazovni i terapijski moment koji promovira socijalizaciju i individualizaciju istodobno u sintezi igrovne situacije, ostvarujući osobnost kao dijalog i samosvijest.

Ključne riječi: djeca, igra, uloga

Da bi se postavilo određenje dječje osobnosti u relaciji spram igre uloga, valja prethodno naći određenje igre, kao jedne od temeljnih i svojstvenih djelatnosti djeteta. Polazeći od općenitog određenja igre, k određenju dječje igre te posebnosti igre uloga, individualne ili skupne, valjalo bi otkriti dječju osobnost u odnošenju jastva – subjekta prema drugima, kao *ja – ti* odnosu u koegzistenciji sudjelovanja u svijetu općenito i generacijskom svijetu posebno; u razvoju iskustva igre predracionalnog-imaginativnog ranog djetinjstva, imaginativno-racionalnog predškolskog doba koje karakterizira igra uloga te njenu značajnost u školskom dobu.

Spoznajnost igre može se razmatrati iz perspektive Heideggerove analize Kantove *Kritike čistog uma* na osnovu jedinstva spoznajnih moći kao opažajno – razumskih sinteza, i kategorija u jedinstvu transcenden-

talne imaginacije po shematizmu spoznavanja. Vrijeme i prostor kao apriorni čisti opažaji, uvjet su osjetilno-predodžbenog zrenja, imajući izvor i jedinstvo u transcendentnoj imaginaciji koja sama imaginira i stvara svoje predmete spoznavanja. Heidegger hoće pokazati da najviša spoznajna moć, transcendentna imaginacija, ima ishod u izvornom vremenu pa pitanje vremena kao transcendentne prastrukture postaje temeljnim za razumijevanje ustroja vremenitosti i spoznajnih moći. Pitanje svojstvenog vremena individualnog spoznavanja i pitanje mijene mišljenja *drugog početka*, došasnosti obrata forme spoznavanja, biva i pitanjem što je to igra, a time i dječja igra, bilo individualna ili skupna, kao igra uloga.

Igra

Kantove apriorne oblike opažanja, vrijeme i prostor, Heidegger postavlja u sintaksi vrijeme–igra–prostor apstraktno postavljajući pojam igre spoznajnom moći kao moći imaginacije – u okretu mišljenja bitka-u-svijetu spram transcendentnog postava idealizma. Obrat mišljenja novog vremena znanstveno-tehničkog razvoja karakteriziran je sučeljavanjima fenomenologijsko egzistencijalne »logike Žvota« spram logike subjekta transcendentnog idealizma. Stoga se pitanje čovjeka – tubitka pokreće iz upita o samosusretanju subjekta prema poimanju osobnosti u subitku Žvog svijeta ili »svijeta Žvota«. Sučelje ovih logika i oblika spoznavanja – obzorje transcendencije spram otvorenog obzorja bitka–u–svijetu prirode i kulture, upućuje na igru odigravanja spoznajnih postava te na početak iskustva i znanja kod djeteta iz apriornosti svijeta Žvota neposrednog odnošenja. Odatle valja kretati razumijevanje igre kao oblika početnog iskušavanja u začecima spoznavanja u djeteta.

Stoga se razmatranje početaka egzistencije kao svojstvenog Žvljenja može vratiti korak unazad u odnošenju apriornog vrijeme–igra–prostora spram Kantovog apriornog vremena i prostora kao čistih oblika opažanja, osjetilnog zrenja. Za Heideggera vrijeme – prostor je, kao sklapanje istine¹, područje odigravanja izvorne imaginacije u *sporenju* s razlikom stvari i svijeta (stvari su u sporu *zemlje i svijeta*). Sklapanje i sporenje ukazuju na proizvodilački, subjektivan karakter ovih, po Kantu, apriornih oblika opažanja u otkrivanju jedinstva stvari i svijeta, a ono objektivno, bitno može slijediti po odigravanju – spoznavanju. Sporenje spora (zemlje i svijeta) je tubitak – čovjek. Heidegger ovdje apriorne čiste opažaje vrije-

¹ *Vrijeme-prostor je, kao sklapanje istine, izvorno trenutačno stanište prigode. Trenutačno stanište prebiva iz nje kao spor zemlje i svijeta.* M. Heidegger: Prinosi filozofiji – O prigodi 10, u Milan Galović – Suvremena filozofija 2 – Školska knjiga Zagreb 1998. – str. 525

me i prostor postavlja u sintagmu vrijeme–igra–prostor da bi ukazao na njihov zajednički izvor. Umetak igra u vrijeme–igra–prostor, ukazuje na pretezanje izvornosti igre, spram onog sintetičkoga u raskrivanju i sklapanju istine. Stoga Heidegger postavlja nacrt prelaska mišljenja ili vrijeme–igre–prostora u etapama prizvuk, proigranje, skok, temeljenje, došasnost – filozofskim zadatkom nabačaja za *utemeljujuće otvaranje vrijeme-igre-prostora istine bitka*² – usrdnog znanja. Ovdje pojam igre–proigravanja–odigravanja ima ulogu okreta mišljenja u kruženju epoha, odnosno kontinuirane sveze njegovih temelja i oblika. Bitak iz bića treba biti osmišljen prebivajući u biću kao *prigoda*. *Prizvuk* uskraćenja bitka u nemoći mišljenja ujedno je i zov za njegovo ispunjenje *proigranjem* i *skokom* za temeljenje spoznavajuće igre u napućenom – *dobačenom nabačaju*. Korak unazad u mišljenju okreta je korak unaprijed temeljnog prigađajućeg omišljenja – *proigranje najprije prvog početka da bi se drugi doveo u igru*³.

Prigoda u sebi daje čistinu otkrivenosti i skrivanje-zastiranje za sklapanje istine. Ovo podsjeća na karakter dječje igre gdje je opetovano skrivanje-otkrivanje značajan moment u novim manifestacijama izgleda prostora i vremena po njezinoj dinamici⁴. Zrcalna igra četverstva⁵ neba – zemlje, nebesnika – ljudi u kojoj Heidegger formulira *svjetovanje svijeta* kao blizinu stvarnosti, može se usporediti s ulogama u dječjoj igri, koju zna karakterizirati odigravanje odnosa vidljivo – nevidljivo i naravno – nadnaravno u razmjeni pozicija subjekata igre. Prigoda igre kao prebivanje bitka daje da biće igre jest manifestirano zrcaljenjem što povezuje u slobodno – na *prigađajuće – čisteći način*, priigrava se svako od četverih ostalima. U svojim kasnijim predavanjima *Stvar i Bit jezika*, Heidegger omjerava odnos estetskog i spoznavajućeg (pjesničko i misleno), s obzirom na igru kao ono slobodno od nužnosti, slobodnu igru forme i sa-

² Isto, str. 506.

³ Isto, str. 509.

⁴ *Sklanjanje istine pušta ono istinito da kao biće dospije u ono otvoreno i zastrto. Biće tek tako stoji u bitku. Biće jest, bitak prebiva. Bitak (kao prigoda) potrebuje biće, da bi on, bitak prebivao. O prigodi 10 – isto, str. 525. Za usporedbu igre i mišljenja, usporedivi su slijedeći pojmovi u narednom citatu: mišljenje – igra (djeteta): »došasni« – »zadnji bog« igre – izvorna igra je snažni zov sa intuicijom ispunjujućeg – dolazećeg njene realizacije; »skok« ili u-bitak – ekstatičnost igre, utemeljenje njene autoregulacije i činjeničnosti izranjajuće samootkrivajuće predmetnosti: ... *mišljeno u »proigranju« prvog i drugog početka, jednoga ka drugome, iz »prizvuka« bitka u nevolji napuštenosti od bitka za »skok« u bitak, u svrhu temeljenja njegove istine kao pripreme »došasnih«, »zadnjega boga«.* O prigodi 1. Isto, str. 507–508.*

⁵ Četverstvo neba –zemlje, nebesnika – ljudi, predstavlja subjekte zrcalne igre – ljude i nebesnike u stvaranju stvari po svjetovanju svijeta u predmetnosti neba i zemlje. Po zrcalnoj igri, jedinstvo vidljivog nevidljivog u stvarima (zemlje i neba) premošćuje onostranost predmetnosti te igra otkriva, uspostavlja i nosi skriveni identitet.

držaja, u zrcaljenju njezinih subjekata koji su usvojeni u njezinu vlastitost, pri čemu igra povjerava njihovu jedinstvenost. Igra uloga u djece jest zrcaljenje koje razmjenjuje strane poput zrcala, lijevo u desno i obratno istodobno. U susretu različitosti stvara temelj svojega jedinstva i idealno-realnog identiteta, blazinom stvari prisnog svijeta igre. Posvajajuća bit igre ukida različitosti za svrhu blizine, čuvajući i ostvarujući individualnu jedinstvenost osobnošću, u njihovoj slobodnoj zrcalećoj igrovnoj svezi. Stvaralačko svjetovanje igre nije spoznatljivo na način objašnjenja. Razumski pojmovi »skokom« igre rasvijetljaju predmetnost u krugu stvarnosti. Svako objašnjavanje je omjeravanje prostor-vremena prema zgodi prigadajuće igre svjetovanja, vremena–igre–prostora. *Prigadajuća zrcalna igra jedinstvenosti* (četverstva) jest *svijet koji prebiva ukoliko svjetuje*⁶. Svjetovanjem svijeta pojavljuju se stvari blazinom »daleke« predmetnosti u svojoj mnogostrukosti. Bitnost igre jest blizina kao boravište i udomljenje u prisnoj prisutnosti stvari. Predmeta je mnoštvo, a stvari su i u pogledu broja skromne *u usporedbi s bezbrojnim posvuda postojećim upotrebnim predmetima*.⁷ Predručnost predmetnosti u djetetu svojstvenoj djelatnosti biva priručnošću igrački i prisutnošću igrajućeg bića stvari. Igranje privodi mnoštvenost složenih predmeta u prisni svijet stvari u njihovoj jednostavnosti i animirajućoj životnosti prigode igre. Stvari nastaju, pojavljujući se u uprstenjenosti zrcalne igre svijeta. Razasjan prsten stvari u svjetovanju svijeta zrcalnom igrom oslobađa podatnost njihove jednostavnosti, kao osobnosti u susretu, i prisnosti međusobnog spoznavanja i života – subitka u igri.

Izvorna igra ima karakter samostvaranja i autoregulacije pa odgovara svojstvenosti osobnog spoznavanja u subitku igrovnog odnosa. Može se usporediti Heideggerova spoznajnost u subitku igre, sa susretom subjekata u »ordo amoris« temelju svjetovanja – spoznavanja stvari samootvaranjem predmetnosti, u antropologiji M. Schelera. Scheler nalazi da *osoba* egzistira u djelovanju izvršenja akata, a njen je svijet jedinstvo svih bitnosti kao predmeta akata. U apriornom intencionalnom zrenju vođenom aktom ljubavi, otvara se svijet bitnosti, pri čemu se zbiva međusobno spoznavanje – dvostruki odnos koji omogućuje neposredan uvid kao cilj intelektualnog zrenja u samootvaranju predmeta. Poredak ljubavi »ordo

⁶ *Prigadajuću zrcalnu igru jedinstvenosti zemlje i neba, božanskih i smrtnih imenujemo mi svijetom. Svijet prebiva ukoliko svjetuje. To kazuje: svjetovanje svijeta niti je nečim drugim objašnjivo niti je iz nečega drugoga obrazloživo ... Čim ljudsko spoznavanje ovdje zahtijeva neko objašnjenje, ne prekoračuje ono bit svijeta, nego pada ispod biti svijeta.* Damir Barbarić – Martin Heidegger – Četverstvo – Stvar isto, str. 458.

⁷ Heidegger, M., *Kraj filozofije i zadaća mišljenja*, Stvar str. 214 (Naprijed – Zagreb 1996).

amoris« jest temelj aktualizacije osobnosti, a uspostavljenost igre je moguća iz međusobnog spoznavanja njenih subjekata koje vodi jedinstvu odigravanja. Intencijski aktovi igre u su-djelovanju subjekata – suigrača rasvjetljuju činjenice elementarnih odnosa svijeta Žvota, a ne nešto prethodno razumom sastavljeno.

S obzirom na fenomenologiju emocionalnog Žvota, intencijski aktovi postižu samopokazivanje svojih predmeta kao nosilaca vrijednosti. Ukoliko su aktovi vođeni igrom po primatu emotivnog spram refleksivnog, predmetnost igre donosi intuitivno etičko-kognitivno sumjeravanje vrijednosti u odigravanju.

Svojstveno iskustvo i spoznavanje djeteta u prigodi igre ima oblik prigađajućeg omišljenja kao prethodećeg nesvojstvenom naslijeđenom znanju. Obrazloženje ove teze moglo bi kretati iz Schelerove kritike apriornosti spoznavanja u Kanta u odnosu na činjeničnost i apriornost fenomenologijskog zrenja tzv. »osjećajne osjetilnosti«. Sadržaj fenomenologijskog zora uvijek je neka forma, a potom i metoda koju Kant neprimjereno, kao formu, postavlja apriornim uvjetom (vrijeme i prostor) koji u zbilji slijedi tek po odvijajućem odigravanju svijeta Žvota. Zato razmatranje igre kao načina fenomenologijskog zrenja – kreće iz obzorja emocionalnog Žvota čija je logika neovisna i prethodeća formalnoj logici:

Ono što dakle – nasuprot Kantu – ovdje odlučno zahtijevamo jest apriorizam emocionalnoga i razdvajanje krivog jedinstva koje je do sada postojalo između apriorizma i racionalizma. »Emocionalna etika« za razliku od »racionalne etike« nipošto nije nužno empirizam u smislu pokušaja da se opažanjem i indukcijom dobiju čudoredne vrijednosti.⁸

Kant je, međutim, postavio kritikom snage suđenja spoznajni obrat, s obzirom na hipotetsku nuždu svrhovitosti predmetnog svijeta spram spoznajnog subjekta.⁹ Pojam koji izvorno slijedi iz snage suđenja, jest pojam o prirodi kao *umijeću* koje je suobrazno napredovanju spoznavanja i može biti njegovo načelo. Tako i igra kao prirodna igra ili prirodno svojstvo jest moguće načelo spoznavanja – a igra kao umna djelatnost navodi poznavanje prema općem pojmu slobode. Priroda je vezana nužnošću svojih zakona, a duh imaginira njihovo prevladavanje.

Igra je svrhovita realizaciji svojstvene slobode njenog svijeta, stvaranjem predodžbi stvari prema umijeću nekog prirodno-društvenog ili dru-

⁸ Max Scheler – *Formalizam i apriorizam* – isto, str. 241.

⁹ *Svrhovitost prirode je svojstveni pojam snage suđenja, a ne uma; time što se svrha uopće ne stavlja u objekt, već samo u subjekt, i to samo u njegovu moć reflektiranja. Jer svrhovitim nazivamo ono čiji opstanak izgleda da pretpostavlja predodžbu te iste stvari.* »Prva verzija Uvoda u Kritiku snage suđenja«, Filozofija njemačkog idealizma, Školska knjiga, Zagreb 1998 str. 110.

gog sustava. Igrova predodžba stvari, razlog je postojanju stvari igre. Svrhovitost igre predodžbi jest u ostvarenju jedinstva duhovnih moći za odigravanje svijeta iz potkrepljujuće ugone – radosti igranja, Židnjom realizacije cjelovitosti u zrenju pojma slobode. Ova svrhovitost je u korijenu emocionalnog zrenja proizlazećeg iz empirijske sprege ugoda–Židnja u smjeru apriornosti slobode. Po Kantu, umijeće prirode u tvorbi svojih oblika možda je jednake forme (jednakoformalnost) ljudskom umijeću u umjetnosti i tehnici, što je usporedivo umijeću igre sumjeravanja umjetnog svijeta odigravanja i realne egzistencije u svijetu općenito. Snazi suđenja u igri ne treba princip refleksije¹⁰, jer kao djetetu svojstvena, igra nosi unaprijed svoj princip refleksije po kojem slijede igrovne sheme. Već u igri uloga djeluju posebni socijalizirajući principi koji su i regulacijska pravila igre koja vode snagu suđenja kao odrebeni uvjeti njene realizacije. Stoga se duhovne moći sabrane u igri, sumjeruju i postavljaju u jedinstvo realizacijom igre uloga. Odatle se može postaviti teza da je igra u temelju su-djelovanja duhovnih moći za svrhovitost subjekt – objekt sumjeravanja spoznavajućeg subjekta i objektivne datosti. U nabravanju duhovnih moći (spoznajna moć, – osjećaj ugone i neugode – moć Židnje¹¹, Kant nalazi da Židnja slijedi za ugodom – neugodom kao empirijska mogućnost – određivosti volje umom (umni pojam slobode odredbeni je razlog Židnje). Židnja je ovisna o osjećaju i odredbenom razlogu, a sam osjećaj ugone (neugode) neovisan je i kao takav može, kao i pojam slobode, biti odredbeni razlog Židnje¹¹. Smjeranje duhovnih moći navode empirijski razlozi i apriorni principi. Stoga je bitno pitanje kako je ova dvostrukost – ukupnost odredbenih razloga volje povezana sa spoznavanjem i aktualizacijom egzistencije kao zrenjem osobnosti iz zrenja pojma slobode. Kao što spoznajna moć nalazi principe u čistom razumu, moć Židnje u umnom pojmu slobode, trebala bi i moć koja prati osjećaj ugone-neugode izvirati iz neke posredujuće snage, a to je posredna snaga suđenja koja se odnosi samo na subjekt ne proizvedeći pojmove predmeta za razliku razuma i uma. Uгода i suđenje su određujući jedno drugome kao osjećaj i princip, bez posredovanja nekih drugih regulativnih pojmova. Kod djeteta je evidentna Židnja za ugodom i samorealizacijom u zadovoljenju, a igra je socijalizaci-

¹⁰ Snazi suđenja u igri kao prirodnom svojstvu djeteta, ne treba posebni princip po sličnom zaključivanju kako Kant izvodi za prirodu. Igra kao društvena svojstvenost djeteta, nosi shemate prirodne igre u odigravanje konsenzusom suigrača: *U pogledu općih prirodnih pojmova, pod kojima je uopće tek moguć pojam iskustva (bez posebnog empirijskog određenja), refleksija svoj naputak ima već u pojmu prirode uopće, tj. u razumu, te snaga suđenja ne treba posebni princip refleksije, već tu refleksiju apriori shematizira i te sheme primjenjuje na svaku empirijsku sintezu, bez koje ne bi bilo baš nikakva iskustvenog suda*, isto, str. 107.

¹¹ Isto, str. 103.

rajući oblik realizacije. Emotivnost sprege ugoda – Židnja u razumskim smjerovima socijalizirane igrovne situacije (posebice igre uloga) vodi volju u umnom pojmu slobode koji biva realnim. Egocentrični oblik realizacije zadovoljenja, pomjerenost je empirijskom iskustvu koje utemeljuje, u snazi suđenja – sumjeravanja sa realnošću, socijalni razumski oblik zadovoljenja. Igra zrcaljenjem objedinjuje duhovne moći koje djeluju istodobno iz empirije i razuma. Pri tome je ono empirijsko te zrcalno-emotivno »svijeta Žvota« prethodeće rađanja i razumijevanja načela zajedničkog Žvota – zrenjem pojma slobode. Dvostrukost odredbenih razloga volje postavlja mogući emotivni-voljni konflikt u odigravanje dramaturškim karakterom igre uloga u djece. Pri tome odredbeni razlozi stupaju u jedinstvo socijalizirajućeg poimanja slobode kao svojstvene slobode igre.

Usporedo Heideggerovom shvaćanju spoznajnog »okreta« (prizvuk, proigranje, skok) u kojem kao *prigodi* bitak prebiva, može se postaviti – prigoda igre ili igra kao prigoda. Pri tom valja naći posebnost dječje igre u odnosu na igru kao opću spoznajnu moć odigravanja »okreta« iz polazišta razumskih kategorija. Reverzibilnost u kruženju mišljenja – vraćanjem na početke, donekle je neprimjerena dječjoj igri koja preteže kretanju unaprijed u pomicanju horizonta iskustva, bez pretežne potrebe za zadržkom prijašnjeg iskustva razmjerno brzini razvojnih razdoblja. Spoznavanje u smjeru zadržke, sekundarno je otkrivanju noviteta emotivnog doživljavanja.

U dječjoj igri, *skok* je svojstveniji *proigranju* koje se tek zbiva iz svojstvenog vremena uspostavljene igre. Izvorno trenutačno stanište *prigode* jest u izvornom odnošenju djeteta u okružju sredine u kojoj se potom zbivaju prvotna iskustva kao vremensko-prostorni sklopovi. Izraz »sklop« u tekstu *O prigodi*, ukazuje na sintetičke moći opažanja koje u igri konstruiraju trenutno stanište prigode: *Vrijeme–prostor je, kao sklapanje istine, izvorno trenutačno stanište prigode*¹². Stanište prigode je toliko kontinuirano (ili trenutačno – sukcesivno) koliko su kontinuirani Životni odnosi kao čiste djelatnosti u kontinuitetu (prekidima) pažnje. Ukoliko se igra kao čista kontinuirana djelatnost identificira kao prigoda, iz nje se mogu razmatrati spoznajne moći djeteta, jer je prigoda oblik bitka: *Bitak je prigoda vremenskoprostorna istovremenost za bitak i biće*.¹³ Stoga je ova istovremenost bitka i bića uspostavljena igra– prigoda, a njezino uspostavljanje je prigadañje. Najranije djelatnosti–igre djeteta imaju karakter neposrednog odigravanja (aktivni princip igre), a njeno uspostavljanje je sam kon-

¹² Milan Galović – *Suvremena filozofija 2* – O prigodi str. 525.

¹³ Isto, str. 512.

tinuitet pažnje koji je svojstven djetetu. Trenutni su »sklopovi« u moći opažanja, trenutni odskoci igre kao momenti njene dinamike, a kontinuum igre je kontinuirana doživljajnost imaginacije koja ima empirijski temelj u izvornom vremenu pažnje. Pažnja je, kako formulira Hegel, apstraktni identični pravac duha u osjetilnom. Kontinuitet pažnje je po moći imaginacije, prigađajući priziv predmetnosti u vrijeme–igra–prostor neposredno odigravanje. Svjetovanje svijeta u zrcalnoj igri postavlja blizinu stvari svijeta–igre kao njezinu uspostavljenost. Uspostavljanje igre prati sporenje¹⁴ zbog trenutačno različitih pozicija subjekata igre u razlici razumijevanja i emotivno-voljnog postava u igri, odnosno igrovnog konflikta, koji se po zajedničkom usvajanju dramaturgije pojedinačne igre, konsenzusom postavlja uspostavljenom igrom. Uspostavljena igra prevodi trenutačne vrijeme–prostor sklopove ili subjektivne sinteze u objektivizirano vrijeme–igra–prostor.

Imaginacija obuhvaća javljanje i povlačenje igre u opažanju prostora–vremena, u njezinom bivanju kao razmjene aktivnog i pasivnog načela i ujedno metamorfoze njezinih momenata. Pri tome se uvijek nanovo uspostavlja jedinstvo subjekta i objekta.

Prigoda–igra je *istovremenost za bitak i biće*, stoga je ona *jedinstvo i relacija* istodobno i kao takva je čista djelatnost koja proizvodi predmete spoznavanja imaginirajući relacije iz jedinstva čistih odnosa svijeta Žvota.

Vremenskoprostorna istovremenost za bitak i biće jest u prigodi igre koja je apriorna sintezama razuma – »sklopovima« kao trenutačnom staništu prigode–igre. Spomenuta istovremenost ne može nastati kao proizvod vremenite djelatnosti poput sukcesije opažanja i poimanja u redu sinteza, već podrazumijeva njihovo apriorno jedinstvo koje kontinuirano daje temelj sintezama. Sukcesija vrijeme–prostor »sklopova« ili sinteza nastaje u kontinuitetu vrijeme–igre–prostora, predstavljajući potencije izvornog vremena.

Arhetipovi – shemati igre

Osim shematizma – transcendentalnih vremenskih odredaba (po Kantu) koje omogućuju formiranje predmetnog svijeta za spoznavanje, morali bi postojati i realni nereceptivni oblici zrenja, kao prvi dojmovi, prve apriorne slike, čiste datosti, prvi unutarnji praempirijski fenomeni koje psihoanaliza naziva arhetipovima. To znači da postoji izvorno jedinstvo

¹⁴ Igrovni konflikt u dječjoj igri, usporediv je sa *sporenjem zemlje i svijeta* u Heideggera: – *Vrijeme – prostor je, kao sklapanje istine, izvorno trenutačno stanište prigode. Trenutačno stanište prebiva iz nje kao spor zemlje i svijeta. Sporenje spora je tu-bitak, isto, str. 525.*

bića djeteta u njegovoj čistoj praksi, izvorna cjelovitost čistog odnošenja te sadržajnost u jedinstvu duha – već i prije opažajno razumskih sinteza. Ova je teza važna za analizu imaginacije kao moći spoznavanja koja se očituje u slikovnom izražavanju djeteta od najranijih razdoblja. Početak likovnog izražavanja je igra predodžbi koje imaju sličnu ulogu kao igre riječi, u vokaliziranju i nabranjanju, kao i svako drugo početno odigravanje dječjeg subjektiviteta. Neki psiholozi smatraju da je prvotna subjektivnost djeteta, tzv. »dječji egocentrizam« – uz koji se javlja tzv. autistički govor – govor za sebe, temelj integriteta djeteta i u razdoblju socijalizacije te se zadržava kao forma i u skupnim igrama. S ovim subjektivnim govorom, govorom za sebe, vezana je simbolizacija predmetnosti igre koja djetetu omogućava neposredniji razvoj igrovne situacije u apstrahiranju igrovnih shema. Scheler nalazi da se simbolizacija događa u odvajanju popratnih sadržaja čistog zora koji se povezuju s promjenama naravnih stanja bića, pri čemu se zbiva redukcija i diferenciranje izvornog predmeta od njegovih vanjskih subjektivnih sveza. Scheler naziva ovaj temelj spoznavanja zrenjem osjetilne osjećajnosti. Stoga je za dijete simbolička igra početak razvoja jezika kao pojmovnog temelja. Dijete u igri ne fiksira simbole, nego su oni podložni mijeni u dinamici igre – stoga su trenutni instrument igre i spoznavanja. Konsenzus u simbolizaciji između djece postavlja simbole objektivnima pa produktivna igra razvija apstraktno mišljenje kao sferu igrovnog poimanja. Konsenzus se javlja kao ishod igrovne dramaturgije koja slijedi po postavljanju emotivno-kognitivnog konflikta među djecom, u iznalaženju odgovarajućih objektiviziranih igrovnih pravila, iz subjektivnosti stavova kroz izbor uloga karakterističnih za pojedinu igru.

Ulogu arhetipova imaju u Kanta, vrijeme kao čista slika predmetnosti, sukcesija čistih trenutaka *sada* i čisti opažaj prostora kao oblici spoznavanja.

Za Heideggera je vrijeme ekstatično – izvorno vrijeme *u sebi samome je izvan sebe*, a pripada mu odmaknuće koje drž otvorenim obzorje igre–vremena–prostora. Vrijeme imaginira sve sinteze, jer je u izvornom vremenu utemeljena imaginacija u kojoj su ukorijenjene sinteze – dimenzije vremenovanja vremena: *Vrijeme nije neki »niz« i »slijed« ravnodušnih »točaka sada«*. *Vrijeme je naprotiv neko takvo koje samo pri sebi drži i ima biće, otpušta ga i natrag uzima*¹⁵. Ekstaza vremena s pripadajućom otvorenosću daljine–širine, po zrcalnoj igri privodi predmetnost u bliskost stvari, sukcesivnost opažaja u kontinuitet otvarajuće blizine. Heidegger prosljeđuje pojam igre, kao igre predodžbi što stoji u temelju estetičkog iskustva,

¹⁵ Isto, str. 441.

onog lijepog, rasterećenog od bilo koje svrhovitosti spoznavanja. Slično određenje ljepote daje i Hegel kad lijepo ljepote postavlja u identitet sa Žvotom oslobođenim spoznavanja i djelovanja. U osjećaju ljepote nema suprotstavljenosti pojma i realnosti, nego vlada izvorno jedinstvo poput prosijavanja ideje djelom umjetnosti ili u harmoniji igre kao igre koja smjera kontinuitetu izvan konačnosti spoznavanja. Harmonija igre je u uspostavljenosti emotivno-kognitivne ravnoteže koja karakterizira njezinu uspostavljenost. Uspostavljanje igre je proces otkrivanja onog, za igru objektivnog, konsenzusa vrijedećeg za sve suigrače.

Kako je u sferi estetičkog kod Kanta zbiljski prevladan dualizam uma kao teorijskog i praktičnog, tako kod Heideggera zrcalna igra–vrijeme–prostora otkrivajuća i sabiruće–davajuća. U čistoj praksi igre ono skriveno biva usrdnim znanjem. Kako igra oblika i snaga prirode izgleda svrsishodna u poimanju jedinstva i reda njezine cjelovitosti, tako i igra predodžbi te napose dječja igra pokazuju svrhu za ostvarenje harmoničnih i dovršenih oblika spoznavanja i subitka. Ugoda igre je nešto individualno, a ljepota nešto opće i univerzalno. Stoga umijeće igre, kao ono lijepo, daje gotove spoznaje kao harmonične predodžbene cjeline. Ugoda – empijski odredbeni razlog volje, igrom kreće prema ljepoti u smislu odredbenog razloga, a ljepota se događa radošću igre. Stoga je igra i ushit kojemu su drugotniji spoznavanje i djelovanje koji su oruđa dječje igre u oblikovanju pravila – sredstva za uspostavljanje ravnoteže u smjeru uspostavljanja jedinstvenog tijela igre. Djelovanje i spoznavanje su produkt i sredstvo igre po pravilima koja su podatna igri kao i rastuće poimanje u svrhu igranja. Cilj igre je kontinuum igranja i ekstatičnog bivanja kao osobni susret, i pomjeranje konačnih određenja dječjih mogućnosti, otkrivanja novih područja svijesti i kompetencije. Igra predodžbi kao otisak – slika neprolaznoga tvori obzor i okvir prolaznoga i konačnoga u zastajkivanju osjetilno – razumskog spoznavanja da shvati svoje kategorije. Vremenovanje igre tež transcendirati konačnost dječjeg svijeta stalno šireći njegove granice u pomjeranju horizonta iskustva. S druge strane, po Heideggeru, izvorno je vrijeme konačno te beskonačnost prajedinstva i kontinuum vremena, koje još nije vremenovanje, biva kočeno snagom konačnog iskustva generacijskog naslijeđa što slijedi po konstituiranju razumskih kategorija. Tek konačnost izvornog vremena sa strane razumskog spoznavanja omogućuje sebe kao vremenovanje neograničenog kruga vremena. U usporedbi vremena intelektualnog nereceptivnog zrenja, čistih zorova prije predodžbenih danosti i vremenovanja razumskog zrenja, trebalo bi otkriti bit igre i njenu ulogu kao moći spoznavanja kod djeteta u različitim spoznajnim razdobljima. Međutim, vrijeme kao čista

diskretna sukcesivnost nije dostatno da razjasni razliku spoznavanja iskustveno bogate svijesti osjetilno – razumskog zrenja zrelog čovjeka (čime se bavio Kant), spram početaka spoznavanja u djeteta gdje tek kreće zrenje i formiranje predodžbi. Svako spoznajno razdoblje ima posebne oblike i zakone koji proizlaze iz različitih početnih datosti, motivacija i odgovornosti. Za razjašnjavanje ove razlike, osim oblika čiste slike vremena–sukcesije–trenutaka, u djeteta je bitan oblik kontinuiranog tijeka vremena ili kontinuuma osjetilne osjećajnosti što se može sagledati iz pretpostavke arhetipskog praempirijskog unutarnjeg nereceptivnog zrenja, kao što se sukcesivnost razumijeva iz shematizma koji ima građu u vanjskom empirijskom zrenju za predodžbe i njihove odnose.

Svojtveno spoznavanje u igri

Polazeći od Kantovog shematizma kao tumačenja mogućeg jedinstva elemenata spoznaje u jedinstvu – čistog opažanja, triju sinteza i kategorija – čistih pojmova, može se krenuti od Heideggerove analize vremena kao onog izvorišnog sintezama čistog opažaja, čiste imaginacije i čistog razuma kao elemenata spoznaje. Ove sinteze su vremenotvorne s momentom vremenitosti *sadašnjost – prošlost – budućnost*. S druge strane, početak svijesti karakteriziran je jednostavnim neposrednim jedinstvom čistog opažanja (po Kantu – sinopsija) koje ima izvor u transcendentalnoj imaginaciji kao izvorno imaginirajuće davanje u kojem čist opažaj (vrijeme, prostor) na netematski način opaža ono što se daje. Sinopsiji je primjereno netematsko *svidanje*, kao estetičko potvrđivanje koje se ne odnosi na predmet nego harmoniju njegove predodžbene danosti koja izražava neku cjelovitost – intedriranost predmeta u sveukupno cjeline. U djeteta je *svidanje* postavljeno osjećajem ugone, pa je *svidanje* odredbeni razlog djelovanja. *Svidanje* – djelovanje u momentu sinopsije, karakterizirano je intuitivno spontanom postavljanjem bliskog predmetnog svijeta u vlastitost svoje stvarnosti. Čista sinopsija kao izvor sinteza iz osjetilne građe, po Heideggeru mora izvirati iz transcendentalne imaginacije. Opažanje svijeta u ovoj sinoptičnoj svijesti koja još ne razmatra i ne razlikuje momente pojma u prvim recepcijama prvih fenomena izvornog dječjeg svijeta jest u tome da dijete fenomene prihvaća kao neku ukupnost u prihvatu cjeline što se daje opažanju – konjuktivnim povezivanjem niza predmeta. Ovo je niz konjugiranih čistih *sada* trenutaka koje Kant postavlja jedinstvom prve sinteze – općeg vremena. Vrijeme kao čisti opažaj stvara apriorni prediskustveni čisti izgled kao čistu sukcesiju trenutaka *sada* odnosno čistu sliku. Pretpostavka je da trenutci *sada* za početaka dječje svjesnosti nisu u sukcesiji ili diskretnosti vremena – nego su kontinuirani zor sinop-

tičke svijesti koja je na početku stjecanja iskustva. Diskretnost ili sukcesivnost čiste slike nastaje po formiranju predodžbi ili po interiorizaciji zrenja osjetilnosti, tj. po razlici unutašnje – vanjsko u iskustvu što nastaje u tek u drugoj sintezi – reprodukciji ili s početkom sjećanja u djeteta. Početno stanje je jednostavno jedinstvo, indiferentno na razliku unutarne – vanjsko u izvornoj osjećajnosti predjezičnog iskustva, tzv. autističkog govora koji je čista vokalizacija predjezičnog razdoblja. Može se reći da je pažnja kontinuum motrenja¹⁶ neopterećen refleksijom, kao što je u promatralačkom sjećanju. Vokalizacija predjezičnog doba djeteta karakterizira temeljno ovu jedinstvenost pažnje gdje nema još dvostrukosti ili naspramnosti. To predznačensko razdoblje je vrijeme prije svodenja zorova na slike i znakove – pa tako i dječje glasanje nema artikulaciju značenja nego je više zov za održavanje neposrednosti svijeta. Dječji crtež stoga kreće linijskim izražavanjem kontinuiteta slobodnim šaranjem koje samo navodi prve slike što iz arhetipskog temelja formuliraju dinamiku osjeta.

Najranije dojenačko doba jedinstvenog odnosa osjećajnosti majke i djeteta nije još ni postavljeno u momentima vremenitosti, nego je kontinuum čistog *sada* koji kroz osjetilni svijet mnoštva predmeta ulijeva prvu predodžbu čistog prostora. Ovdje se ne razmatra razlika situacija neposrednosti iskustva dječjeg subjekta naspram iskustva uz posredovanje bližnjeg. Ova iskustva (neposredna i posredna) u počecima iskustva razlikuju se intenzitetom, a ne karakterom, ukoliko jedinstvo preteže spram posredovanja, kao kod majke i djeteta i bližnjih, u razdoblju do razvijanja govora tj. značenjskih funkcija. Prvi dojmovi – osjetilni fenomeni su arhetipski elementi koji »struje« izvornim vremenom slijevajući se u prve slike – iskustva čistog prostora ili subjektivnog prostora jastva.

Čitav sustav spoznavanja – zrenja u Kanta postavljen je iz perspektive pretezanja refleksije pri čemu emotivnost svijeta odnosa kao temeljna dolazi u drugotnost; pri tome se gubi rađanje osobnosti kao kontinuirana sveza egzistencije. Oba oblika vremena ili vremenovanja – kontinuum i sukcesivnost, zajedno predstavljaju jedinstven oblik spoznavanja kroz igru općenito, a posebno igru uloga. Apriorni čisti opažaji vremena i prostora imaju jedinstvo u arhetipskom obliku koji omogućuje kontinuitet spoznavanja u djeteta za razliku od »skokovitog« spoznavanja iz perspektive shematizma.¹⁷

¹⁶ Hegel analizira momente osjetilnog zrenja kao pažnju i sjećanje. Pažnja je apstraktni identični pravac duha u osjetilnom i prethodi djelatnom sjećanju gdje svijest nastupa promatralački.

¹⁷ Dvostrukost spoznavanja razjašnjava primat emotivnog spram refleksivnog u jedinstvu čiste prakse dječje igre. Kod Kanta je drugi redoslijed spoznavajućih sinteza – momenata

Igru karakterizira emotivno odnošenje pa razumijevanje spoznajnih moći djeteta valja pomicati prema svijetu odnosa. Tako i Heidegger govori da čovjek u mijeni mišljenja *drugog početka* – u svom odnosu spram bitka dopijeva u pomak koji onemogućava neposredno predočivanje postojećeg. To je pomak u bitni odnos okretom i skokom između bitka i bića bez zaposjedanja neke fiksiranosti – određenosti, nego se zbiva u obličju prostora–igre–vremena. To je pomak u sferu bitnog odnošenja stavljanjem sa strane dotadašnjeg znanja. *Mišljenje prijelaza drugom početku valja postići nešto bitno – nabačaj, tj. utemeljujuće otvaranje vrijeme-igre-prostora istine bitka ... Slutnja na ono buduće promjerava i omjerava cijelu vremenitost vrijeme–igru–prostor onog tu.*¹⁸

U sintaksi vrijeme–igra–prostor očito je davanje spoznajne dinamike Kantovim apriornim oblicima opažanja (vrijeme i prostor) u igri koja je središnja, posredujuća njihovih sinteza. Ovdje pojam igre ima ulogu imaginacije i izvornog vremena. Igra je ovdje općenito shvaćena kao spoznajna moć, kao ona ujedinjujuća u oznakama prostora–vremena: *proigranje – skok – proskakanje* itd., koje Heidegger upotrebljava kao da posuđuje riječi koje označavaju dječje iskustvo igre da bi odredio bitne spoznajne odnose.

Kantovi oblici spoznavanja, čisto vrijeme i prostor, po ujedinjenju igre bivaju bitnim dijelom vrijeme-igre-prostora za sklanjanje istine bitka u biće. Vrijeme je za Heideggera četverodimenzionalno. Tri sinteze koje predstavljaju tri dimenzije vremenovanja ujedinjene su u četvrtoj, a to je blizina. Igra se kao ujedinjenje bitnog vremena-prostora u proigravanju može usporediti s dječjom igrom u tezi da je povijesno odigravanje drugog početka ili mijene mišljenja, istobitno sa formom dječje igre – shodno tome da vrijeme vremenuje iz budućnosti, ono je došasno, tako da ono dolazeće povijesnog vremena daje temeljne forme spoznaje u samom početku individualnog tj. dječjeg spoznavanja postavljajući ga temeljem onoga što ima biti. Djeca su bića budućnosti i kao takova – avangarda sa civilizacije, primajući odmah ono došasno koje se manifestira u genera-

vremenitosti – što prikazuje pretežnu kognitivnost iskustva – za razliku pretežne emotivnosti iskustva u djeteta. Moment volje kao čiste djelatnosti dječje igre pomiče se emotivnosti svijeta odnosa, za razliku pretezanja reflektivnosti intelektualnog zrenja u Kantovom spoznajnom sustavu. Dvostruko određenje vremena se vidi u Heideggerovom primjeru shematizma u shemi supstancije čiji je ustroj neko *ostajanje u prolaženju*; u mijeni – jest nešto trajno – stajanje kao kontinuum izgleda (čista slika vremena). U tumačenju je očigledan pojam »čistog vremena« kao kontinuuma, a istodobno se govori o sukscesiji čistog 'sada'. Stoga su arhetipovi čista slika supstancije ili čisto vrijeme kao njena slika u navedenoj dvostrukosti: kontinuum (ukupnost) sukscesije – kao ostajanje u prolaženju.

¹⁸ *Suvremena filozofija* 2, str. 506; str. 318.

cijskom odigravanju, posebice u igri uloga – horizontalnog igrovnog odnošenja u svojstvenom dječjem vremenu.

Razmjena i sinteza pojedinačnih iskustava, brzo razvija i popunjuje horizont mikrosvijeta vlastitosti igre. Vrijeme odigravanja igre korespondira razdobljima mijene iskustava u međugeneracijskom odnosu. Nesvojstveno vrijeme je vrijeme okomitog generacijskog odnošenja kao vrijeme nasljeđivanja spoznajnih kategorija i općenitog znanja pa Heidegger kroz ovo razlikovanje dvaju momenata – postavlja pitanje o svezi Žvota kao kontinuitetu osobnosti ili kontinuitetu odnošenja tubitka s obzirom na biće.

Igra uloga

Igrom uloga kod djece se u svojstvenom vremenu spontane igre odigrava nesvojstveno znanje, u odgojno-obrazovnom procesu i općem međugeneracijskom okomitom odvijanju – tj. egzistenciji djeteta. Igra uloga svojim ustrojem transponira nesvojstveno znanje u svojstveno iskustvo–znanje, jer djeca ulaze u uloge subjekata istog iskustva pri čemu ga prisvajaju, pomičući ga po svojstvenosti vremena igre. Kolektivno prisvajanje iskustva element je igrovnog zrenja u rastućem tijelu igre. Može se reći da je igra uloga kolektivna radionica opažajnog iskustva u zrenju predodžbi i igrovnih zakona koji su u pravilima igre projekcije kategorija pojmovnog spoznavanja iz perspektive čiste djelatnosti – prakse igre.

Konačnost iskustva u beskonačnoj mogućnosti Heidegger tumači time da je konačnost izvornog vremena nasuprot postavljena beskonačnom vremenu koje se vremeni upravo po konačnosti vremena iskustva¹⁹. Konačnost vremenitosti djeteta otvara u beskonačnosti odigravanja, gdje vrijeme nije linearna vremenitost, jer igra kruži po načelu da je kraj igre početak novog odigravanja pa je vremenitost putovanje spiralom odigravanja ili krugom igrovne situacije. Izvanjski konačno, odigravanje je po formi beskonačno, jer nije ograničeno za igru po sebi. Kontinuitet igre je konačna slika beskonačnog stajanja u odigravanju. I kada ne igra, djeteta je u igri jer mu je svojstvena kao unutarnje zrenje i kontinuitet, tijek Žvota, nit koja vezuje pojedinačne doživljaje. Heidegger nalazi da *treba konstruirati cijelu svezu tubitka od njegova rođenja do njegove smrti*²⁰. Na pitanje na

¹⁹ *Kako iz konačne svojstvene vremenitosti proizlazi beskonačna i kako ona kao nesvojstvena vremeui iz konačnog neko beskonačno vrijeme ... Vremenitost kao konačna se izvorno vremeni iz onog budućeg pri-dolazećeg – došašća*, str. 482.

²⁰ Isto, str. 486.

čemu počiva pitanje o konstituciji sveze Žvota Heidegger nalazi razliku svojstvenog kontinuiranog vremena u kojoj opstoji nit individualnosti kao kontinuirana sveza, za razliku od vremena generacijskog odnosa naslijeđa kao nesvojstvenog. Kontinuitet slijeda odluka ili kontinuirana, budna svijest, kontinuitet pažnje, vezan je za subjektivnu egzistenciju, ali se kao takav može odrediti svezom ili tijekom Žvota. Ovdje svojstveno zbivanje proizlazi iz povijesti kao načina bitka tubitka koji u ponavljanju preuzima sebe u svojoj povijesti. Zbivanje tubitka u subitku s drugima jest sudbina i preuzimanje naslijeđa. Nesvojstvenost vremena predstavlja diskretan izgled vremena kao slijed doživljaja – odluka²¹, a svojstvenost vremenski kontinuum. Ovdje se opet predstavlja teza da je subjektivno vrijeme kao svojstvena neposrednost iskustva – kontinuum, a objektivno vrijeme razumske koegzistencije u primanju naslijednog iskustva sukcesivno. Odlučnost sebezpredanja na ono *tu* trenutka je *usud*, kao svojstvena sudbina za razliku od nesvojstvene. Ovdje se javlja mogućnost usporedbe individualne i skupne igre, u spektru od egocentrizma svojstvenog djetetu u predsocijalizacijskom razdoblju do igre uloga kao posredujuće onom nesvojstvenom, objektivnom u obrazovnom procesu, i pripremne naslijedi-vanju iskustva prethodnih generacija.

Najranije razdoblje prati individualna igra i neposredna igra uloga bez nužnih pravila, gdje partnerstvom u igri biva naspramnost bliskog svijeta igračaka i bližnjih osoba. Gledano iz koncepcije autoregulacijskih sustava, organizacija – igra je sustav sa autoregulacijom koji se stalno nalazi u procesu uspostavljanja emocionalno-intelektualne ravnoteže između suigrača. I samostalna igra sa igračkom može biti vrsta igre uloga, gdje je partner u igri sama igračka koja predstavlja naspramnost svijeta ili ja – ti odnos. Teorija motivacije u psihologiji, nalazi motivacijski sustav u hijerarhiji potreba koje daju potkrepljenje volji za njihovo ispunjenje i uravnoteženje. Potrebe identiteta i kompetentnosti se ostvaruju u procesu socijalizacije, a posebno u igri uloga čija mogućnost uspostavljenosti jest motivacija za samo odigravanje – uspostavljanje. Decentriranje subjekta razmjenom pozicija kroz razne uloge, motivirana je individualnim i skupnim potrebama kompetencije i samoaktualizacije, a dijete nastoji birati uloge koje mu nose najveći intenzitet emotivne potencije. Igra kao stalna promjena stanovišta sa *ja* na *ti* decentriranjem subjekta, ostvaruje prijelaz od osjetilne ka reprezentativnoj inteligenciji. Tako Jeann Piaget nalazi, da konstruiranje tranzitnih operacija, pretpostavlja promjenu prvobitnog egocentrizma u sustav relacija decentriranih u odnosu na *ja*, a sim-

²¹ ... Zar bi se, recimo sveza svojstvenog zbivanja trebala sastojati iz nekog neprekinutog slijeda odluka?, str. 486.

bolička funkcija kod djeteta asimilacija je realnosti pojačana simboličkim jezikom koji stvara samo dijete. Traženje jedinstvene predmetnosti igre jest mogućnost jedinstva i realizacije igre, pri čemu emotivnost i kognitivnost kao nastupanje osobnosti ima svoje zrenje u novim igrovnim ciklusima gdje djeca otkrivaju zajedničku simbolizaciju realnosti.

Igra s pravilima prosljeđuje naredno razdoblje karakterizirano posredovanjem prvog pojmovnog iskustva. Odgoj spram obrazovanja pretežno pripada svijetu živih odnosa koji je temeljan pozitivnom znanju, pa spoznajnost valja smjerati iz opredmećenja koegzistencije koju prati forma igre uloga karakteristična za predškolsko doba.

Zrelost općeg iskustva svijeta odnosa kao osobnih odnosa, stvara dobar temelj za daljnja posebna spoznavanja, koja kreću k preuzimanju naslijeđenog znanja u prijelazu prema školskoj dobi. Preuzimanje bi trebalo nastupiti kao svojstveno spoznavanje iz svojstvenog vremena i susreta sa svijetom, poput susretanja u igri. Heidegger nastavlja pitanje onog nesvojstvenog povjesnosti egzistencije koje se nastavlja u nužnosti naslijeđa. Može se razaznati značenje igre uloga u nasljeđivanju iskustva kao odgojno-obrazovnom ili vertikalnom igrovnom odnosu u odigravanju uzora iz svijeta generacija koje prenose iskustvo od obitelji, roditelja, učitelja i svijeta općenito – kao prihvaćanje nesvojstvenog posredovanog iskustva u svojstvenost odigravanja. Igra nosi slobodni spontanitet, pa iz perspektive igre, nužnost naslijeđa postaje kreativnost spoznavanja koje prihvaća ono naslijeđeno bez odricanja vlastitosti. Pri tome se odigravaju i pozitivni i negativni uzori s obzirom na subjektivnost spoznavanja, ali konsenzus igrovnih vrijednosti u dječjem kolektivu regulira i uspoređuje svijet odnosa, pri čemu se sumjeravaju spoznajne kategorije sa pravilima igre. Usporedba u igri slijedi po odabiru uloga s obzirom na motivaciju spoznavanja svijeta odnosa. Dramatizacija koja prati igru postavlja pozitivna i stresna iskustva u odigravanje te spoznavanje razlika time biva objektivizirano i stoga eksteriorizirano po sintetičkoj moći odigravanja u komplementarnosti uloga. Igra uloga može imati stoga i formu psihodrame, sociometrijske metode dramatiziranja objektivnog spektra uloga pojedinca radi spoznaje njemu bitnih odnosa. Za dijete se dramatizacijom uloga iz svijeta odraslih, uspostavlja generacijsko »okomito« jedinstvo iz njemu svojstvenog vremena.

Harmonično osjećajno su-djelovanje osjetilnosti i razuma je proces kontinuuma igre, za razliku diskretnosti i konačnosti suđenja, kontinuum zrenja u osjećajnosti za razliku od diskontinuiteta stupanja razumskog zrenja u zastajanje spoznavanja. Kontinuum je smjer beskonačnosti i neograničenosti izvornog iskustva pa je karakter igre u boravljenju *u* i *nad* obzorjem konačnog predočavanja.

Igra je spoznavanje, bez primarnog svođenja igrovnih odnosa na igrovne sheme – one nastaju sekundarno kao produkt. Apriorna otvorenost obzora transcendencije jest područje uspostavljene igre za razliku od njenog uspostavljanja, koje je pripremna kretnja po njezinim pravilima za njezin uzlet u ekstatično bivanje iznad predmetnosti empirije. Igra je stoga osobna i animirajuća, jer puku formu koja je dana pravilima uspostavljanja, ispunja iz izvornosti svoga vremena pomjerajući pravila u stranu po novosti koja se daje i dodaje. Pravila mogu postati i svoja suprotnost, jer je paradoks ono što može pokretati nove situacije. Igra može provjeravati biće i nebiće, a zna izniknuti i ono treće kao čisto bivanje. Slobodna spontanost igre biva iznad posebne logike. Igra uloga može uspostavljati svoje zasebne logičke sustave, njena pravila nemaju primarno pragmatični cilj, nego je cilj upravo kontinuitet igre koji se ne zatvara u konačnoj dovršenosti.

Heideggerov izvod vremenitosti proizlazi iz projekcije bitka na vrijeme kao vremenovanje iz budućnosti, pa se objektivno spoznavanje u predodžbenom zrenju može iznaći kao svođenje zorova na arhetipove igre koja ih sama iznaša putem doživljajnosti. Pri tome uzročnost prihvaćenog dobačaja u prigodi *proigranja – skoka*, temeljenjem *došasnog* davanja, biva istinosa i time je igra primarno suuzročno kreativna. Kreativnost znači i neograničenost, emotivnu beskonačnost prostora–vremena igre, odnosno transcendiranje vremenitosti. Sukcesija doživljaja u kontinuumu osjetilne osjećajnosti jest kontinuum arhetipskog oblikovanja igre. Arhetipovi igre su temelj otvorenosti obzorja transcendencije za čistu imaginaciju koja vodi igru u došašću novih doživljaja. Imaginacija nabacuje biće igre skokom, kako bi se izrazio Heidegger, skokom između bića i bitka *ne kao da postoji neki most između bića i bitka*, preinačujući ih u istodobnost *kao da* bitak biva i stoji usred treptanja bića, pri čemu dijete ne fiksira određeno stajalište nego proskakujući pušta doživljajnost koja se daje da teče. Ekstaza u skoku, u onom *kao da* fantazirane zbilje, postaje realnost igre kojoj je jedina dostatna potvrda ispunjenje procjepa između bića igre i bitka radošću igranja. Privid *kao da* fantazije biva realnoću ispunjenja po izostanku dosade koja bi za igru zamijenila pojam tjeskobe u određenju bačenosti u ništa, spram kreativnog proskakanja i doskoka potpunosti.

Bibliografija

1. Barbarić, Damir ur. (1998.), *Filozofija njemačkog idealizma*, Zagreb: Školska knjiga
2. Galović, Milan ur. (1998.), *Suvremena filozofija 2*, Zagreb: Školska knjiga
3. Heidegger, Martin (1979.), *Kant i problem metafizike*, Beograd: NIRO »Mladost« Velika edicija ideja
4. Heidegger, Martin (1996.), *Kraj filozofije i zadaća mišljenja*, Zagreb: Naprijed
5. Heidegger, Martin (1998.), »Prinosi filozofiji«, u Galović ur. (1998.)
6. Pavić, Željko ur. (1998.), *Filozofska hermeneutika*, Zagreb: Sveučilište u Zagrebu – Hrvatski studiji bibl. Scopus
7. Piaget, Jeann (1983.), »Genese et structure en psychologie de l'intelligence«, u Žan Pijaž (1983), *Poreklo saznanja*, Beograd: Nolit
8. Scheler, Max (1998.), »Formalizam i apriorizam«, u Galović ur. (1998.)

ROLE-PLAY AND CHILD PERSONALITY

Zlatko Ivan Juras

The enactment of plays (i.e. role-plays) follows from the sum of the cognitive-emotional-volitional experiences in the various constellations of these three moments of play – this corresponds to the stimuli of the development of children's personality in the diversity of developmental moments. The unity of these three moments occurs during the enactment of plays (i.e. role-plays), in which the horizontal partnership aspects of experience and the unfolding of vertical generational pedagogic models emerge. The playing and realisation of the educational models or the experience stimuli acquired through plays take place in role-play.

Role-play is the most genuine field of the authenticity and expression of the personality of children, in which general generational pedagogic experiences are synthesised by the peculiarity of the plays through all the possible situations that are real in the plays (i.e. role-play). The macro-world is realised and enacted in the micro-world of plays, with which the former enters the current reality of children widening the horizons of their existence proportionately to each and every new role in the process of its absorption (which is comparable to psychodrama, i.e. a socio-metric method used for therapeutic purposes). Realising personality as dialogue and self-consciousness, role-play has educational and therapeutic moments that, in the synthesis of a play situation, promote socialisation and, at the same time, individualisation.

Key words: children, game, role