

IGRA KAO CJELOŽIVOTNA AKTIVNOST

Ivana Zagorac

Filozofski fakultet u Zagrebu

Primljeno 16. svibnja 2006.

Igra kao sveprisutna aktivnost ispod površine skriva izrazitu kompleksnost i nedohvatnost. Definicije se uglavnom iscrpljuju u tumačenjima svrhovitosti i uporabljivosti igre i subjekta igre za ostvarenje određenih ciljeva. Nesumnjiva važnost igre svoje mjesto pronalazi u mnogim razmišljanjima o čovjeku, no iz pokušaja definiranja izlazi kao zatvoreni sustav koji svoju važnost gubi odrastanjem. Ovim radom nastojat ćemo dotaknuti pitanja najvažnijih odrednica igre s posebnim osvrtom na tendenciju ograničavanja igre na aktivnost primjerenu djetinjstvu. U pokušaju prikaza konstitutivnih elemenata igre potražiti ćemo oslonac za tvrdnju o igri kao fenomenu koji nas prati tijekom cijeloga života.

Ključne riječi: teorije igre, svrha, odrastanje, elementi igre, sloboda, pretend game

Većina zanimanja za igru proistekla je iz njezina doživljavanja kao projekcije nekih drugih pojava. Nejednoznačnost i multifunkcionalnost igre omogućila je pripadnicima raznih teorijskih smjerova da se usmjere na pojedine segmente i funkcije igre i na osnovi toga donose zaključke o cjelokupnosti fenomena. Aktivnost igre svoje važno mjesto pronalazi u prvome redu u razvojnoj psihologiji i pedagogiji. Suvremena pedagogija aktivnost igre smatra neizostavnom u odgojnom procesu i ostvarenju željenih obrazovnih ciljeva te daje upute kako igru oblikovati i usmjeriti s ciljem poboljšanja i povećanja uspješnosti. Razvojna psihologija igri daje važno mjesto u razvoju ličnosti. Igra u sferi stvaralačkog, ali i nad-zbiljskog, neizostavan je sadržaj u umjetnosti. Taj neobični fenomen pobuđuje interes i u sociologiji, svoje mjesto pronalazi u antropologiji, etnologiji, psihoanalizi, ali i ekonomiji i mnogim granama gospodarstva.

Igru nisu zanemarili ni filozofi, naglašavajući najčešće njezinu funkciju u ostvarenju određenih odgojnih nakana ili povezujući pojam igre s umjetnošću i estetičkom svijesti. Uočavajući kompleksnost pokušaja definiranja igre, filozofska se literatura razlikuje u polaznim točkama, raz-

radi i kontekstu tumačenja. U suvremenoj filozofiji posebno se ističe djelo Eugena Finka (2000.) koji se uputio u preinaku metafizičkih polazišta kako bi otvorio mogućnost primjerenog tematiziranja igre. S druge strane, Wittgenstein (1998.), polazeći od pretpostavke o jeziku kao heterogenoj kolekciji jezičnih igara, nastoji pronaći zajedničku poveznicu. Zaključuje da nema zajedničkog svojstva svim predmetima na koje se pojam primjenjuje te da granice ne postoje jednostavno zato što nisu povučene. Najbliže što možemo znati jest da postoji mreža sličnosti, odnosno »obiteljska sličnost«. Polemizirajući s Wittgensteinom, B. Suits (1978.) navodi svoju definiciju da je igranje dobrovoljni pokušaj nadvladavanja nepotrebnih zapreka.

Usprkos nemalom interesu za navedenu temu, mora se primijetiti da je teško danas govoriti o nečemu poput »filozofije igre«, dok su se druge znanosti svaka sa svojeg aspekta intenzivno njome bavile uguravajući je pritom u vlastite sustave. Ovim radom nastojat ćemo dotaknuti pitanja definicije igre te njezinih važnih odrednica s pozicije igre kao cjeloživotne aktivnosti.

Teorije igre

Zamah industrije i znanosti pruža nam široki spektar teorija o igri. Možemo ih podijeliti na klasične i moderne teorije (Mellou, 1994.). Klasične teorije nastoje objasniti postojanje i svrhu igre, dok se moderne usmjeravaju na ulogu igre u razvoju djeteta. Tako nalazimo da je igra oblik »pražnjenja« energije (Spencer, Schiller), uspostavljanja energije (Lazarus), da je produkt evolucijskoga biološkog procesa sa svrhom prilagodavanja i vježbanja (Groos), spontana postepena reprodukcija dosadašnjeg evolucijskog razvoja (Hall), »čistilište« životinjskih nagona (Carr), realizacija »imitativnog instinkta« kao i neka druga, iz ovih izvedena, tumačenja. Moderne teorije igru promatraju u odnosu prema istraživanju novoga (Berlyne, Ellis, Hutt) ili igri daju važno mjesto u emocionalnom (Freud, Erikson) i kognitivnom (Piaget, Vygotsky) razvoju ličnosti. Od sociokulturnih teorija najvažnije su interakcijska teorija (Bateson) i teorija M. Mead koja igri daje važno mjesto u procesu socijalizacije. Ne ulazeći pobliže u njihovo predstavljanje, već se na prvi pogled može primijetiti zajednička polazna pretpostavka da igra mora služiti nečemu te se razne teorije svaka sa svojeg aspekta zanimaju za ono *zašto* i *čemu* igra. Također, zajednička karakteristika jest i shvaćanje da je igra rezervirana u prvome redu za mlade, *nedozrele* jedinke, gdje razmatranja onoga *zašto* i *čemu* dolaze do raznovrsnih zaključaka. No i to se obilježje može pod-

vesti pod tvrdnju da igra služi nečemu, u ovome slučaju napredovanju jedinke od one koja ne zna do one koja zna, razumije i snalazi se u svijetu. Putovi i vrijeme napredovanja do *znajućeg* različiti su, ovisno o shvaćanju procesa sazrijevanja.

Ono što se ne smije zaobići, a od čega implicitno ili eksplicitno polaze navedene, pogotovo starije teorije, jest činjenica da se ne igraju samo ljudska bića. Složenost igre povezana je s razvijenošću vrste i javlja se kod nespecializiranih vrsta, odnosno onih koje ne nasljeđuju gotove obrasce ponašanja. Viši stupanj na ljestvici evolucije povezuje se i s dužim razdobljem sazrijevanja, odnosno djetinjstva te složenijim igrama. Povezanost produženog djetinjstva i složenosti igara tumači se većom mogućnošću isprobavanja prilagođavanja promjenjivim uvjetima preživljavanja, tako da se igra sagledava iz perspektive procesa odrastanja. Prateći evulcijsku nit na kraju koje se nalazi čovjek, može se pretpostaviti da se i sama igra kod ljudi i životinja razlikuje, barem po složenosti, no da dijeli i mnogo dodirnih točaka. Već i životinje (npr. psi) igraju prilaze kao važnoj i slojevitoj aktivnosti koja uključuje pozivanje na igru, određivanje sadržaja, ustanovljavanje određenih pravila, zajedništvo, procjenjivanje snaga, glumljenje emocija. Činjenice da potreba za igrom nije svojstvena samo čovjeku te da se igraju već i sasvim mala djeca, čine opravdanim smatranje da postoji svojevrсни instinkt za igru. Biološki nagon za razvojem i istraživanjem svojih mogućnosti dovodi do ocrtavanja igre kao nužnosti. No, postoje i pogledi na funkcionalnost igre koji znatno odudaraju od najčešće spominjane funkcije prilagodbe koja nam je prirodno nametnuta. Huizinga zanimljivo primjećuje da se priroda sigurno mogla i drukčije snaći za realizaciju onoga zašto i čemu kod igre. Mogla nam je pružiti druge mehanizme za učenje o sebi i onome/onima oko nas, postaviti jednako smislene reflekse i reakcije kojima bismo ostvarivali sve važne stvari koje ostvarujemo i kroz igru. Priroda nam je sve to i pružila te dodala još jednu komponentu: zabavu, odnosno uživanje¹.

Proučavanja životinjskog ponašanja dala su mnogo materijala za istraživanje i iscertavanje granica instinktivnog i naučenog². Analize životinjskog ponašanja izazivale su suprotstavljena mišljenja o opravdanosti provedaba istraživanja u eksperimentalnim, odnosno prirodnim uvjetima, dvojeci o znanstvenosti jednog, odnosno drugog pristupa. Zanimljivo je

¹ Usporedi Huizinga *Homo ludens*. Za Huizingu igra je slobodna, dobrovoljna aktivnost, u određenom obliku i sebična, nesvrhovita, gdje je možda i najvažniji aspekt – *fun*.

² Posebno istraživanja ponašanja životinja koja su proveli Konrad Lorenz, Niko Tinbergen i Karl von Frisch kojima je 1973. godine dodijeljena i Nobelova nagrada za medicinu.

primijetiti da su usporedbe dobivenih podataka o ponašanju životinja s ponašanjem ljudi izazvale manje polemike. Tako neki autori (Allen, Bekoff, 2005.) otvoreno pozivaju filozofe da sudjeluju u promišljanjima etološkog pristupa u tumačenju ponašanja, otvarajući ujedno i mogućnost da upravo etološka koncepcija potakne revoluciju u razumijevanju razlike između ljudi i životinja smještajući sličnosti i razlike na evolucijske temelje, kao put do razumijevanja izvorišta ljudskog ponašanja.

Znatno naprednijima smatramo teorije koje pristupaju igri kao fenomenu koji treba obuhvatiti mnogo šire i svestranije od jednostavnoga biološkog tumačenja. Svu kompleksnost definiranja dobro je istaknula S. Millar (1972.) navodeći da je termin igra dugo bio lingvistički »koš za otpatke« za ponašanja koja izgledaju dobrovoljna, ali se ne vidi da imaju jasnu biološku ili socijalnu upotrebu. Većina teorija zadovoljava se pronalaženjem u svom sustavu adekvatnog opisnog određenja igre, polazeći od razlikovanja igre od drugih aktivnosti i u prvome redu navodeći što igra nije.

Igra i odrastanje

Nesumnjiva važnost igre u djetinjstvu i procesu odrastanja dobila je na važnosti s promjenom pogleda na razvoj čovjeka. Iako su se djeca od uvijek igrala, ta je aktivnost u načelu bila nezanimljiva sve do 16. stoljeća. Neki autori, poput francuskog povjesničara Philippea Ariesa, smatraju da je i samo djetinjstvo vrijeme koje je kao zasebno priznato tek pojavom humanizma. Uzroke tomu pronalazi u povijesnim činjenicama da je mnogo djece umiralo, da su djeca i odrasli živjeli blisko i dijelili slična iskustva te da su mnogu djecu odrasli slali od kuće na školovanje ili kao poslugu. Potvrdu o »nepostojanju« djetinjstva prije humanizma nalazi u umjetničkim djelima i načinu na koji su djeca prikazivana. No, mora se primijetiti da djetinjstvo kao specifično područje ljudskog razvoja možda u srednjem vijeku i nije privlačilo pozornost slikara ili književnika, no jest zakonodavaca koji su ipak povlačili dobne granice. Takve granice, a time i razinu odgovornosti, određivala su i crkvena pravila.

Usprkos tomu, uvriježeno je shvaćanje da je djetinjstvo, u smislu u kojem ga mi danas doživljavamo, »otkriveno« tek pojavom humanizma. Time i igra, usko shvaćena kao aktivnost koja pripada djetinjstvu, počinje pronalaziti svoje mjesto. Djeca u igri i s igračkama postaju zanimljivom inspiracijom u umjetnosti, posebice slikarstvu. Specifičnosti djetinjstva počinju se sagledavati kao posebno iskustvo, pojavljujući se kao nova struja uz dotadašnje vrednovanje koje je dječja ponašanja gledalo kao

nešto što je potrebno ispraviti ili nadvladati. Na samome kraju 17. stoljeća Locke daje poseban zamah razmišljanjima o djetinjstvu i igri, a u drugoj polovini 18. stoljeća u Francuskoj i Njemačkoj nastaje i posebno polje dječje književnosti te cvate i proizvodnja igračaka. Čini se da je prvo poduzetništvo, a tek zatim i pedagogija, prepoznalo onaj specifični užitak koji donosi igra i odlučila ga pretvoriti u svoju korist. Ellen Key, nadahnuta Rousseauovim *Emilom*, ocrtala je 20. stoljeće kao *stoljeće djeteta*, a Maria Montessori istraživala mogućnosti oblikovanja svake igre u svrhovitu i smislenu. Pojavom neoblikovanih materijala Marije Montessori, teorija o moralnom i kognitivnom razvoju J. Piageta te radova J. Deweya otvara se široko područje učenja kroz igru koje rezultira mnoštvom različitih alternativnih pristupa. Zamah industrije povezane s djecom i igrama u novije je vrijeme u upotrebu uveo i neologizam *edutainment*³.

Posljedice »otkrivanja« djetinjstva tako su krenule u dva osnovna smjera shvaćanja igre. Dok se jedan pod Rousseauovim naslijeđem povodi principom »negativnog obrazovanja« i posebno potkraj 19. i u prvoj polovici 20. stoljeća rezultira zanimljivim, iako često utopističkim teorijama, drugi je smjer usmjeren na određivanje korisnosti dječje igre i preporuke njezina modeliranja. Obje orijentacije prepoznaju snagu i potencijal, dok u svojim temeljima nose različita shvaćanja slobode igre. Ne ulazeći pobliže u širok prostor mogućeg polemiziranja s pozicije uloge igre u ljudskom životu, obje se navedene orijentacije sadržajno i ciljano iscrpljuju u sferi djetinjstva.

Promatrajući razvoj čovjeka često se susrećemo s podjelom aktivnosti na one koje su prikladne samo za djecu, odnosno sve koji su još u razvoju, i aktivnosti za odrasle. Takav je primjer i podjela na igru i rad. Nesumnjivo je da je igra dobra priprema za rad te da je igra odgovarajuća aktivnost za dijete, a rad za odrasle. No, ne treba zanemariti činjenicu da i djeca participiraju u radu, a da odrasli sudjeluju u igrama. Odvajanje rada i odmora te kategoriziranje rada kao korisnog, a odmaranja kao pripreme za sljedeće razdoblje rada, dovodi do zaključka da se radom realiziraju važne stvari za kvalitetu života, a odmorom (i igrom kao aktivnošću za popunjavanje slobodnog vremena) jednostavno gubi vrijeme. Tako i osnovna namjena škola postaje učenje za budući radni život gdje igra ima smisla ako je usmjerena nekom svrhovitom cilju, po mogućnosti upoznavanju odnosa i funkcioniranja u budućem radnom životu. Tako nas i

³ Smatra se da je neologizam *edutainment* skovao Bob Heyman radeći dokumentarne filmove za National Geographic.

pedagogija i psihologija savjetuju da ne zanemarimo »aktivnost igranja« kod djeteta jer joj je uloga važna za pravilan rast i razvoj. Ne možemo se oteti dojmu da tako važna aktivnost ipak nema šansu konkurirati nekim još važnijim aktivnostima, poput primjerice učenja. U najboljem slučaju, dijete se treba igrati kako bi se *pravilno* razvijalo i učilo o svijetu koji ga okružuje, a još je bolje ako se učenje i zamaskira u igru. Čini se da se u školskom sustavu trend učenja kroz igru zapravo svodi na shvaćanje da djeca kroz igru otvaraju vrata u svoj svijet pružajući spretnom i osviještenom pedagogu ulaznicu za »ubacivanje« vrijednosti koje će djetetu omogućiti da postane kvalitetan član društva.

Institucija škole jasno je podijelila razdoblja igre i rada. Tijekom školskog odmora i djelomično u sportskim aktivnostima, poštuje se djetetova potreba za igrom. Školske sportske aktivnosti ipak su daleko od rekreacije i slobode igre jer podliježu vanjskom vrednovanju koje potiče uspjeh. Tako i u sportu treba raditi. Ghiselin (1974.) zastupa mišljenje da je primarna funkcija igre zaštita članova socijalne skupine od natjecateljskih i suprotstavljajućih interakcija. Navodi da djeca, ako se igraju rata, ne uvježbavaju buduću agresiju prema članovima društva, već naprotiv, produbljuju osjećaj za miran suživot. Način koji odgaja djecu buduće nasilnike, prema Ghiselinu je stavljanje u općenito natjecateljske situacije, poput juniorskih sportskih liga.

Često čujemo da se djeca više i ne znaju igrati. Možda je jedan od razloga i to što ih odgajamo s porukom da je slobodna igra aktivnost stisnuta između dvaju razdoblja rada. Jer jedanput kad *zbilja* budu radili, dokolicu trebaju izbjegavati. Takva konceptualizacija dovela je do potpunog izbacivanja igre kao predmeta istraživanja u životu odraslih, čak i minoriziranja šire važnosti igre u djetinjstvu. Dokolica postaje sinonim za besposlicu, vrijeme za slobodno djelovanje postaje vrijeme za nerad (Polić, R., 2003.). A i u tom kratkom razdoblju koje djeca iskoriste za igru, ona je shvaćena kao uvježbavanje za aktivnosti koje će dijete preuzeti kad više ne bude dijete. Tako smo iz dječje igre skloni iščitavati moguće devijacije budućega odraslog, davati prognoze o interesima i u skladu s tim budućoj profesiji, dječjoj igri pridavati vlastitu simboliku i zabrinuto djelovati na promjenu igre i materijala igre kad nam se čini da će imati nama neprihvatljivih razvojnih posljedica. Igra kod djece nesumnjivo izaziva znatnu pozornost odraslih i zaokružuje njezinu važnost u razvoju, stavljajući odrasle u funkciju promatrača i podcrtavajući još jedanput da se odrasli i odgovorni ljudi jednostavno ne igraju. Sužavanje shvaćanja igre na njezinu uporabljivost kao oruđa utje-

calo je na još drastičnije udaljšavanje igre kod odraslih od svih važnijih istraživanja čovjekova razvoja⁴.

Elementi igre i igra kod odraslih

Huizinga u svom znamenitom djelu *Homo ludens* navodi da je:

»...igra dobrovoljna radnja ili djelatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim ali i beziznimno obaveznim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj, a prati je osjećaj napetosti i radosti te svijest da je ona 'nešto drugo' nego 'obični život'« (Huizinga, 1970., str. 44).

Slično je stajalište i Cailloisa (1964.) koji navodi da je igra slobodna, neobvezatna aktivnost koja je odvojena u prostoru i vremenu, nedeterminirana i neproduktivna, vođena pravilima i uvjerenjima (*make-believe – suspension of disbelief*). Na toj liniji razumijevanja nalazi se i Bateson (1972.) upotrebljavajući naziv »okvir igre« (*play frame*).

Sloboda i nedeterminiranost u samim su osnovama svake igre. Priklanjamo se mišljenju da je igra više od aktivnosti djece i onih koji nemaju što drugo važnije raditi (ili nemaju potrebu raditi) te njezina važnost nadilazi njezinu uporabljivost za ostvarenje velikog plana odrastanja, socijalizacije ili evolucije. Fenomen igre ne pronalazi svoje potpuno tumačenje u prostoru potrebe niti se njezina vrijednost mjeri njezinom iskristivošću za druge ciljeve. Ona se zbiva u nekom prostoru i vremenu, istodobno prisutna u realnosti i odvojena od nje. Sloboda igre implicira i njezinu stvaralačku energiju, ili, u pedagogiji i psihologiji popularnu – kreativnost. Sloboda također upućuje i na teškoće prilikom pokušaja vanjske intervencije. Prepoznavanje potrebe za igrom (priznate barem za vrijeme djetinjstva) uzrokuje pojavu sve većeg broja igraonica, kreativnih radionica, apela za uređivanjem igrališta u stambenim naseljima, kao i za gradnjom stadiona, otvaranjem rekreativnih centara, pa i kockarnica. Kod odraslih se fenomen igre bitno okrnjuje i predstavlja se kao zabava. Šifra zabava ne pokriva u potpunosti izraz igra, iako je njezin važan dio. To otprilike u prosječnoj urbanoj sredini znači da se, kad riješimo važne obveze, možemo ići zabavljati u tomu namijenjena mjesta. Kad si osiguramo vrijeme i pronađemo odgovarajuće mjesto, *slobodno* se možemo igrati.

⁴ Zanimljivo je u tom kontekstu razmotriti i stajališta koja analiziraju međusobnu »kontaminaciju« dječje kulture i kulture odraslih, možda najviše primjetnu u pretvaranju predmeta svakodnevice u igračke. Tzv. kult djetinjstva ili *sindrom Petra Pana* naveo je Cattalucia (2004.) na analizu i zaključak da su oni »pošast našeg stoljeća«.

Ono što je primjetna razlika u svijetu zabave odraslih i svijetu dječje igre jest ovisnost o vanjskim odrednicama pravila igre. Nekako je u naravi same aktivnosti igre da se zaogrne u svoj zaseban svijet obavijen tajanstvenošću. Djeca pokazuju i određenu tendenciju da se igraju podalje od odraslih, da stvore svoj teritorij (kako stvaran tako i imaginaran) i svoja pravila. U svemu ostalome djeca žive prema zakonitostima i odlukama odraslih. Važna sastavnica igre jest dogovaranje načina, sadržaja i pravila igre, a ta usklađivanja često budu glasna i puna konflikata navodeći zabrinutog odraslog na intervenciju. Čini se da već i prisutnost odgajateljice na igralištu dječjeg vrtića oduzima djeci onu spontanost i ograničava ih da ne trče baš tako brzo ili se ne penju baš toliko visoko. Djeca su spontana, a odrasli su odgovorni. Spontanost igre stavlja se u okvire koji se tijekom odrastanja sve više sužavaju, tako da se čini da se kao odrasli igramo, odnosno zabavljamo, samo na za to predviđenim prostorima, organizirano i smisleno.

Osjećaji radosti i zadovoljstva važna su obilježja igre. Mnoge teorije osjećaj zadovoljstva u igri tumače posljedicom svojevrsnog odterećenja, a neki autori navode i kompleksnija objašnjenja poput Csikszentmihalya (igru prati specifičan zanos-*flow*) ili Huizinge koji navodi pojam *fun*. Djeca se igraju radi igre same, dok se odrasli zabavljaju, relaksiraju, treniraju, vježbaju ili pronadu neki drugi opravdavajući naziv. U svakom slučaju, igra je i određeno zadovoljstvo, iako se ne javlja uvijek smijeh kao manifest dobrog osjećaja. Caillois, na primjer, navodi četiri tipa igre, ovisno je li osnovna odrednica *agôn*, *alea*, *mimicry* ili *ilinx*. Svaka od njih otkriva tjelesnu dimenziju igre, testiranje granica prema drugima ili prema svijetu. U aktivnostima poput penjanja na planine granice tijela iskušavaju se u odnosu prema snagama svijeta dovodeći do »osjetilne panike«, odnosno uživanja u mucu kojoj je tijelo izloženo. Uživanje i bol su ispremišani dok je tijelo podvrgnuto silama prirode, proširujući osjetilne doživljaje te riskirajući ozljedu ili smrt.

Mogućnost ponavljanja igre uvijek postoji, no ona svaki put ponovno kreće od slobodne volje i dogovaranja pravila. Manje je važno tko i kako sudjeluje u igri, prihvaćanjem pravila ulazi u sferu igre. U igru uvijek ulazimo slobodno i zainteresirano. Igra u koju nas je netko natjerao ili čija pravila ne prihvaćamo, nije za nas igra⁵. Huizinga elemente igre pronalazi u svim segmentima ljudskog života uočavajući ipak da se igrački sadržaj u

⁵ Primjer je i događaj kad je perzijski šah tijekom posjeta Engleskoj ljubazno odbio poziv za odlazak na utrku konja izjavljujući da on već zna da je jedan konj brži od ostalih (prema Huizinga *Homo ludens*).

novije vrijeme gubi iz mnogih djelatnosti kojima priznajemo naziv igre. To je najčešće slučaj s aktivnostima koje se nazivaju igrom, a u kojima sudjeluju i odrasli. Zaista, možemo li današnji sport nazvati igrom?

Mnoge djelatnosti koje nazivamo igrom izgubile su neke svoje konstitutivne elemente. S druge strane u mnogim aktivnostima prepoznajemo elemente igre, iako bismo ih teško nazvali tim imenom. Dio nepodudaranja pojmova leži u već dotaknutom mišljenju da se igraju samo djeca, dok odrasli imaju tendenciju da sve rade s važnim i smislenim razlogom. Kao jedan od često spominjanih elemenata igre kod djece jest i simbolika koju djeca upotrebljavaju kako bi realizirala zamišljene stvari i aktivnosti (*pretend game*). Ljestvica razvoja upućuje na to da takva igra prethodi igri koja uključuje pravila, a koja opet, u krajnjoj konzekvenci, služi razumijevanju budućeg svijeta rada. Kako su odrasli već sve to prošli, već barataju simbolikom, a i razumiju pravila po kojima funkcionira svijet rada (budući da su za njega sustavno pripremani) čini se kako nema osnove za proučavanje imaginarne igre kod odraslih, odnosno da takva igra i nije prisutna. Tomu u suprotnosti stoje zapažanja pojedinih autora koji zastupaju stajalište da je *pretend game*, »kao da« igra, prisutna tijekom cijelog života te da vremenom samo mijenja način prikaza simbola.

Takav tip igre mora zadovoljiti nekoliko uvjeta. Prvo, mora postojati netko tko u igri sudjeluje i svijet koji želi stvoriti. Kako bi se to postiglo, sudionik mora moći tu željenu realnost sam sebi mentalno predstaviti, imati predodžbu o njoj i projicirati je u stvarnost koja ga okružuje. Za to nije dovoljna samo predodžba. O jednoj, danoj situaciji, sudionik mora misliti kao o drugoj i drukčijoj. Ako želimo biti kapetan broda, nije dovoljno samo glumiti da su stvari na našem radnom stolu upravljačka ploča naše nove jahte. Realnost koja nas okružuje u »kao da« igri postaje realnost našega broda, iako nam je jasno da to nije tako. Takvo prepletanje u potpunosti je u našoj vlasti. Okvir igre različito se postavlja u svakoj igri, no jednako je osjetljiv na intervenciju iz »stvarnog života« jer je ono »nešto drugo«, »kao da« u igri vanjskom promatraču više ili manje nepoznato i ako on ne nasluti pravila koja vladaju, svojom intervencijom ruši okvir igre. Nedohvatnost igre proizlazi iz prepletanja ozbiljnog i neozbiljnog, stvarnog i zamišljenog, gdje sudionik proživljava i uživljava se u igru *kao da* je realnost, istodobno znajući da je to samo privremeno preoblikovan svijet i sastavljen novi. Koliko god to odudaralo od slike odgovornog i ozbiljnog odraslog, primjera za takvu aktivnost odraslih ima mnogo, otprilike koliko i kulturnih raznolikosti. No, kao i kod igre u dječjoj dobi, interes je usmjeren na tumačenje simbolike te ustanovljavanje svrhe. Negdje se tumači težnjom za utjecajem na prirodu (zabačena plemena do

kojih civilizacija kakvu mi poznajemo još nije doprla), negdje očuvanjem tradicije, a negdje manifestacijom odstupanja od općeprihvaćenog, bilo kao oblik buntovništva, bilo kao, najčešće, odmak od »normalnog« na koji se ne gleda blagonaklono (npr. transvestizam). U svakom slučaju, korištenje imaginacije u igri vezuje se uz stvaranje smisla od onoga što nam pruža iskustvo, kako iskustvo svijeta oko nas, tako i iskustvo otkrivanja nas samih.

Prije je rečeno da je igra slobodna aktivnost u koju ulazimo svojevrijedno, stvaramo vlastita pravila i da se zbiva u ozbiljnoj sferi, no razvija se u području nezbiljskoga. Također, važna je komponenta i osjećaj zadovoljstva, no ne nužno i smijeha. Čini se da taj osjećaj zadovoljstva proizlazi upravo iz slobode koja je osnovna karakteristika igre, a sama igra može kretati i iz ne-zabavnih pobuda. Osiromašivanje potrebe za igrom koju osjećamo i kojoj teško odolijevamo na institucionalizaciju i instrumentalizaciju ne utječe na činjenicu da za igrom, i kao odrasli, posežemo. Jedno od proučavanih područja u kojima se odrasli pretvaraju i tako za sebe stvaraju svoju *pretend game* s ciljem suočavanja s nekim iskustvom jest situacija kad, nakon gubitka drage osobe, zamišljamo da s njom razgovaramo, prisjećamo se zajedničkih trenutaka i prepričavamo novije događaje. Takva situacija umnogome odgovara već navedenim osnovnim elementima igre, a sigurno nas usmjerava i prema daljnjem osobnom razvoju.

Proširujući shvaćanje igre kao gotovo zatvorene aktivnosti na sve djelatnosti *poput igre*, dopuštamo da sloboda, neovisnost, ne-zbiljnost i ne-ozbiljnost pronađu mjesto i u svakodnevnim aktivnostima. Tako se igramo i na području misli i na području djelovanja. Promatranje stvarnosti ne kao dane, već kao moguće, promatrajući izvan i iznad okvira propisanog, vodeći se znatiželjom i istražujući ono što trebamo i ono što ne trebamo, postaje osnovni mehanizam našega razvoja. Možemo to nazvati potrebom, željom, svjesnom namjerom, osobnim ciljem ili stjecajem okolnosti, ostaje neupitno da se, iz nekog razloga, pritom ipak dobro osjećamo. Uza sve važne vještine i znanja koja razvijamo igrajući se u djetinjstvu, čini se da bismo se ipak mogli prikloniti Sutton-Smithovoj tvrdnji da jedino za što igra istinski priprema jest – još više igre.

Literatura:

- Allen, Collin i Bekoff, Marc (2005.), »Animal Play and the Evolution of Morality: An ethological Approach«, *Topoi* vol. 24, str. 125–135.
- Aries, Philippe (1962.), *Centuries of Childhood*, New York: Vintage books.
- Arkin, Efim Aaronovič (1951.), *Igra i rad u životu djeteta*, Zagreb: Pedagoško – književni zbor.
- Bateson, Gregory (1972.), *Steps to an ecology of mind*, New York: Ballantine.
- Caillois, Roger (1961.), *Man, Play and Games*, New York: Free Press.
- Chick, Garry (1998.), *What is play for? Sexual Selection and the Evolution of Play*, Annual Meeting of The Association for the Study of Play, St. Petersburg, FL.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1990.), *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York: Harper Row.
- Drake, Scott (1998.), *Sublime play*, Annual Meeting of The Association for the Study of Play, St. Petersburg, FL.
- Duran, Mirjana (1995.), *Dijete i igra*, Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Edwards, Carolyn P. (2000.), »Children's play in cross-cultural perspective: A new look at the Six Cultures study«, *Cross-Cultural Research*, 34 (4), str. 318–338.
- Ehrmann, Jacques; Lewis, Cathy i Lewis, Phil (1968.), »Homo Ludens Revisited«, *Yale French Studies*, br. 41, *Game, Play, Literature*, str. 31–57.
- Farné, Roberto (2005.), »Pedagogy of Play«, *Topoi*, vol. 24, str. 169–181.
- Fink, Eugen (2000.), *Igra kao simbol svijeta*, Zagreb: Demetra.
- Ghiselin, Michael T. (1974.), *The Economy of Nature and the Evolution of Sex*, Berkeley: The University of California Press.
- Glynn, Mary Ann i Webster, Jane (1992.), »The Adult Playfulness Scale – an Initial Assessment«, *Psychological Reports*, 71 (1), str. 83–103.
- Göncü, Artin i Perone, Anthony (2005.), »Pretend Play as a Life-span Activity«, *Topoi* 24, str. 137–147.
- Huizinga, Johan (1970.), *Homo ludens, O podrijetlu kulture u igri*, Zagreb: Matica hrvatska.
- Josephs, Ingrid E. (1998.), »Constructing Oneself in the City of the Silent, Dialogue, Symbols, and the Role of 'as if' in Self – Development«, *Human Development*, 41, str. 180–195.
- Kerka, Sandra (1999.), *Creativity in Adulthood*, ERIC Digest No. 204.
- Lillard, Angeline (2001.), »Pretend Play as Twin Earth: A Social-Cognitive Analysis«, *Developmental Review*, vol. 21, str. 495–531.
- Mellou, Eleni (1994.), »Play theories: A contemporary review«, *Early Child Development and Care*, 102, str. 91–101.
- Millar, Susanna (1972.), *The Psychology of Play*, Harmondsworth, Middlesex: Penguin Books.

- Orme, Nicholas (2001.), »Child's Play—it was fun in the Middle Ages too«, *Young-Minds Magazine*, 54.
- Pagliari, Fabio (2005.), »Introduction«, *Topoi* vol. 24, str. 117–123.
- Piaget, Jean (1945.), *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*, New York: Norton.
- Polić, Milan (2001.), *Čovjek-odgoj-svijet*, Zagreb: Radionica Polić.
- Polić, Rajka (2003.), »Odgoj i okolica«, *Metodički ogledi*, Zagreb, god. 10, sv. 2, str. 25–37.
- Suits, Bernard (1978.), *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, University of Toronto Press.
- Wittgenstein, Ludwig (1998.), *Filozofijska istraživanja*, Zagreb: Nakladni zavod Globus.

GAME AS A LIFELONG ACTIVITY

Ivana Zagorac

Game as an omni-present activity hides an exceptional complexity and unattainability below its surface. Its definitions are mostly exhausted in interpreting the purpose and the use of both games and the subject of games for the fulfilment of certain goals. An unquestionable importance of games lies in countless reflections about man, but attempts to define games make them become closed systems that lose their importance by growing up. This paper attempts to touch on the questions of the important features of games with special emphasis on the tendency to limit games to activities appropriate to childhood. In trying to disclose the constitutive elements of games, a foothold is sought in the statement of games as phenomena that follow us throughout the course of our lives.

Key words: *game theory, purpose, growing up, game elements, freedom, pretend game*