

Milan Uzelac

IGRA KAO FILOZOFSKI PROBLEM¹

Dva filozofa koji su svakako najdublje misli izrekli o igri u XX stoleću i koji su ovu do današnjeg dana najdublje promišljali, Eugen Fink i Martin Hajdeger održali su tokom zimskog semestra 1966/67. jedan zajednički seminar o Heraklitu na Univerzitetu u Frajburgu i sedme nedelje Hajdeger je u jednom času rekao *da nema nijedne reči i nijednog pojma koji ne bi mogli upotrebom da budu izlizani te da mi stoga moramo pojmove svakog dana iznova da mislimo* (Heidegger-Fink, 1970, 126). Pokazao je to na jednom naizgled jednostavnom primeru: mi kažemo *ova čaša je puna vode*; čaša je pritom jedan objekt. Ali da li su je takvom videli Grci, zapitao je on? Da li je čaša označavana kao objekt i kasnije, u srednjem veku? Ne, odgovara Hajdeger. Ona bi se u srednjem veku označila kao *subiectum* (i to je latinski prevod grčke reči *hipokeimenon*); *obiectum* u srednjem veku označava samo ono što je zamišljeno (recimo, zlatno brdo), ali ne nešto što je objektivno. Čaša je dakle nešto subjektivno.

Polazim od ovog primera jer on lepo pokazuje kako do nesporazuma mogu dovesti i pojmovi koji nam se čine krajnje nespornim; čini se da nesporazumi dolaze

¹ Predavanje održano na Sportskoj akademiji u Beogradu aprila 2003. godine.

iz samih stvari. Moguće je da do njih dolazi i zato što na različite načine koristimo reči, posebno u slučaju kad istu reč vezujemo za različite stvari. Zato, ne bi bilo na odmet da se ponekad dogovaramo i o načinu na koji koristimo pojmove kojima komuniciramo a koji nam se najčešće čine neproblematičnim. Jedna filozofska orijentacija u naše vreme (veoma rasprostranjena u anglo-saksonskim zemljama) iscrpljuje se u raspravama o upotrebi reči; predstavnici te “filozofije” smatraju da svi nesporazumi imaju poreklo u pogrešnoj upotrebi pojmova. Tako ćete u spisima zastupnika analitičke filozofije čiji je cilj logička analiza jezika, moći da vidite kako se na preko 120 načina može koristiti pridev *lep* i imenica *lepo* a da pritom i dalje ne znate šta je *lepo*.

Nasprav jedne ovakve (rezultatima) jalove filozofije ima pokušaja da se pristupi samim stvarima, a ne samo njihovim pojmovima, da se pokuša odgovoriti na pitanje šta je to *stvar sama*. U takvim pokušajima, u većini slučajeva, pokazuje se da je samo postavljanje pitanja nešto što je najvažnije, nešto čemu se mora poklanjati najveća pažnja i, konačno, nešto na čemu se mora ustrajavati tako što će se ostajati stalno kod pitanja i iz pitanja se “prikradati” stalno novim i novim odgovorima koji nam sa raznih strana nadolaze.

Zato, raspravljanje o pojmu igre, ili o njenoj “sportskoj” dimenziji može, kao predmet mišljenja, biti podsticajno iz više razloga. Vas ovde najviše interesuje sport vi se bavite sportom, sportisti ste, ali, nije na odmet da nešto znate i o prirodi stvari kojom se bavite.

S druge strane, ja dolazim iz jednog posve drugog

sveta, ja se bavim filozofijom, savremenom fenomenologijom, no kako sam doktorirao filozofiju pre više godina (1985) o filozofiji igre, vaš profesor i direktor ove Sportske akademije, a moj stari prijatelj prijatelj i kolega Leo Lukman pozvao me je da va o igri nešto kažem kako je ja vidim, a na jedan drugačiji način no što je to vaš. Ovde ću se ja pozivati i na neka mesta iz moje knjige *Filozofija igre* koju sigurno niste čitali, a i sumnjam da će je neko od vas pročitati. Ovo, razume se, nije kritika već više konstatacija, jer ni moji studenti kojima predajem estetika na Akademiji umetnosti u Novom Sadu ne čitaju mnogo knjige. Oni smatraju da je bitno samo da “stvaraju”, ali ne i da razmislile pon ekad o tome šta to oni zapravo stvaraje i šta je to uopšte *stvaranje*, da li je *stvaralaštvo* kao takvo uopšte moguće u našem svetu.

No, ponekad, makar u retkim trenucima nije na odmet da i proanaliziramo ono čime se bavimo, budući da je i samo pitanje smisla na neki način već filozofsko pitanje. Dakle, složićemo se na početku makar oko toga da svako mišljenje podrazumeva prethodno već određene pojmove i isto tako, svo mišljenje, smatraju neki veliki filozofi, nije ništa drugo do igra pojmova.

Nije nimalo slučajno što se pojam igre javlja kod ranih grčkih filozofa koji su se, utemeljujući filozofiju, našli u situaciji da misle i samu igru; tako, Platon usvom poznom i nedovršenom dijalogu *Zakoni* kaže da su ljudi igračke bogova, ali isto tako (na početku jednog drugog dijaloga iz takođe njegovog poznog perioda posvećenom velikom filozofu Parmenidu i po njemu nazvanom, a gde se govori o dijalektici i gde se

dijalektika događa na delu), tražeći da započne dijalog o odnosu bivstvovanja i ništa, kaže kako je i filozofija jedna “naporna igra koja treba da bude odigrana” (*Parm.* 137b). Ovo je interesantno mesto, jer upravo sa Platonom i njegovim zahtevom, na tragu Anaksagore, da se svet vidi kao jedan umni poredak, igra počinje da gubi svoj dotad visok rang i nastavlja da egzistira u oblasti privida, u oblasti čulnog pojavljivanja. Već tu igra gubi onu kosmičku dimenziju kakvu je stoleće ranije imala kod Heraklita, već tu ona počinje da se povezuje sa svakodnevnom delatnošću i dokolicom; zato kod Aristotela, Platonovog učenika i naslednika u filozofiji, nećemo više sretati neke značajnije stavove o igri pa se zato moramo na trenutak samo još vratiti prvim grčkim misliocima.

Interesantno je to da na samom početku filozofije, u času kad nastaje filozofija, a za čiji nastanak dugujemo isključivu zahvalnost starim Grcima, ima pokušaja da se pozivanjem na igru kao jedan operativni model odredi sam svet, pa tako omogući kasniji govor o svetu umetnosti ili danas o svetu sportske igre.

U jednom do nas došlom Heraklitovom fragmentu piše kako je "vreme dete koje se igra razmeštanjem kamičaka; kraljevstvo deteta" (B 52). Postoji mnoštvo tumačenja ovog tajnovitog stava kod Heraklita; nakon brojnih istraživanja došlo se do samo jednog zaključka, pomalo pesimističkog, koji je iskazao ruski filozof A. L. Dobrohotov, da je u tom fragmentu svaka reč nejasna. Ima filozofa koji smatraju da se tu radi o igri kao univerzalnoj strukturi sveta; onda, javljaju se filolozi

koji (opsednuti tajnom jezika i njegovom neprozirnom dubinom) kažu da reč *aion* (vreme) u doba Heraklita ne može značiti "vreme uopšte" (što bi bilo moguće tek nekoliko vekova kasnije, u doba stoika), već da *aion* označava "ljudski, vek, doba čovekovog života"; činjenica je da Heraklit nije rekao "ljudski vek", nego je rekao "vek", tj. vreme. Pre će biti da tu treba da se obratimo za pomoć filozofima (kao što su recimo M. Hajdeger, ili E. Fink), jer, lako je moguće da nam kroz ovaj fragment dolazi izgubljeni glas iz dubine orfičkih verovanja određen nastajanjem i propadanjem kosmosa kao toka svih stvari (Rahner, 1952, 17)².

Pre će biti da ovde *aion* znači večnost, vek kosmosa u celini, za šta ima osnova kod Anaksimandra (Diels, A 10) i Empedokla (Diels, B 16); možda je *aion* "kralj i dete zajedno": neodoljiv u svojoj svemoći, a pritom nemaran poput deteta u igri (Rahner, 1952, 18) što bi značilo da je njegovo delo umno (kraljevsko), ali ne i nužno (dečije) a to bi onda vodilo tumačenju *aion* kao božanske igre. Bilo kako bilo, složimo li se i s tim da kod Heraklita imamo elemenata za jedno shvatanje igre kao simbola sveta, pri čemu se sam tok sveta pokazuje kao dete koje se igra, činjenica je da metafizika potiskuje takvo tumačenje, pa već kod Platona svet nije više neka besciljna igra, ples stvari, nepojmljivo nastajanje i nestajanje sveg prolaznog, već jedan umni poredak. Takva igra biva potisnuta u oblast privida, u oblast čulnog pojavljivanja, ali opet

²Svi navodi preuzeti su iz knjige Uzelac, M. (1987). Filozofija igre. Novi Sad: Književna zajednica Novog Sada

dosta visokog ranga da se njom bave bogovi koji prebivaju na način igre (Zakoni, 644d, 803c). Iako je Platonovo misaono delo jedna suptilna igra pojma i pritom demonstracija onog najumetničkijeg u umetnosti, činjenica je da se on istovremeno žestoko bori protiv "svetskog" značenja igre, protiv znanja misterija i tragedija, protiv zahteva pesnika da istinu govore zaneti muzama i Apolonom. Pesništvo po njegovom mišljenju može biti samo prethodni lik i to čulni lik prave istine, pa stoga, u času kad svet počinje da se interpretira kao kosmička građevina, kao kosmički poredak, igra ne može više označavati kosmičko kretanje, pa biva potisnuta u sferu čulnog pojavljivanja; kad se bivstvovanje određuje kao mišljenje, tada igra može biti samo pralik istine.

U komentaru Platonovog dijaloga *Timaj* Proklo će reći da tvorac sveta oblikuje kosmos u igri (*Tim.*, II, 101; Diehl, I/334), te tako na određen način dolazi do povratka mišljenju Heraklita; kod Plotina, opet na tragu Platona, nalazimo misao da bogovi stvaraju žive igračke (*Enn.*, III, 2, 15) i pritom čovek nije samo igračka koju stvara, neka čudljiva moć, već je prethodno oblikovan u logosu i pošto je predmet božanskog stvaralačkog uživanja, on je u mogućnosti da podražava stvaralačku moć boga (Rahner, 1952, 28). Kako je čovek mešavina uživanja i tuge, komedije i tragedije istovremeno (*Fileb*, 50b), nema igre bez ozbiljnosti i u osnovi svake igre krije se duboka tajna. Sav svet nalik je promišljenoj igri, pa Plotin piše: "Sve je razmeštanje kulisa, promena scene, glumljenje suza, glumljenje jada" i sve što je čovekovo, tašto je delo igre.

Činjenica je da ni tokom srednjeg veka svest o igri nije se našla van ljudskog vidokruga; o hrišćanskom tumačenju božanske igre kazuje nam i slikarska tradicija prikazivanja Hrista koji u ruci drži jabuku (ili Zemlju); ovako nešto blisko je i starijim običajima igre loptom u čemu je uvek bilo i nečeg sakralnog (sva igrališta behu u blizini hramova). Najstarija igra loptom je ritualni čin. To je podražavanje pobedonosnog pohoda sunca koje pobeđuje demone tame (Heinz-Mohr, 1959, 13). Car August je na jednom srebrnom peharu prikazan s loptom u ruci koja je simbol vlasti na zemlji. Zlatna jabuka je jedna od igračaka Dionisa i možemo se složiti s tezom da je lopta simbol igre i harmonije sveta; to samo potvrđuje prisutnost fenomena igre i igranja kako u delima najstarijih filozofa tako i pisaca i živopisaca pozne antike i srednjega veka i to je moguće pratiti sve do naših dana.

Kod Kanta srećemo filozofsko, produbljeno promišljanje igre koja će ubrzo nakon publikovanja njegovih spisa postati jedna od centralnih kategorija njegove filozofije, a posebno estetike; on kao glavnu karakteristiku igre, naspram rada, ističe oslobođenost od ciljeva, potreba i borbe za opstanak. Igra je oslobođena odgovornosti i konsekvenci, ona je "svrhovitost bez svrhe" (Kant, 1975, 109), radnja koja je prijatna sama po sebi i koja bi stoga htela večno da traje. Sloboda igre je dvostruka: F. Šiler između nagona za materijom i nagona za formom stavlja nagon za igru u čijoj osnovi je težnja da se vreme potre u vremenu, da se čovek oslobodi kako moralno, tako i

fizički. Dok nagon za materijom teži da čoveka stavi u vremenske okvire, da ga učini materijom, a nagon za formom insistira na apsolutnoj slobodi čoveka za čoveka, koji nije ni samo materija ni samo duh, već borište težnje za promenom i težnje za nepromenljivošću; puna sloboda postoji samo u igri koja je s one strane ozbiljnog i neozbiljnog. Sloboda kao "ispunjena beskonačnost" nastajući u igri ne javlja se kao prinuda, već kao napor da čovek bude čovek; jer tek u igri "duh je izmiren s prirodom, forma s materijom, lik sa životom". Tek u igri čovek je čovek, jer "on se igra samo onda kad je u pravom značenju reči čovek, i on je samo onda čovek kada se igra" (Šiler, 1967, 168). Ovaj stav Šiler određuje kao stub celokupne zgrade estetske umetnosti, kao osnov umetnosti života. Ne treba pred težinom ovog stava izgubiti iz vida da je u nagonu za igrom sadržano i ostvarenje celokupnog čovekovog opstanka, jer se u igri krije bit najslobodnijeg i najuzvišenijeg postojanja.

Po rečima savremenog nemačkog filozofa Hansa Georga Gadamera, Šiler slobodnu igru saznavnih moći shvata antropološki i na tragu Fichteovog učenja o nagonima ukazuje na nagon za igrom kao na harmonično sjedinjenje nagona za formom i nagona za materijom. Ovde se umetnost pokazuje kao vršenje slobode; ona se suprotstavlja stvarnosti (s kojom se do tog vremena dopunjavala). Iz suprotnosti stvarnosti i privida nastaje pojam umetnosti, a ova sada ima vlastito stanovište i potvrđuje sopstveni zahtev za autonomnom vladavinom (Gadamer, 1978, 111). Kod Šilera pojam igre zadržava subjektivno značenje;

Gadamer upozorava da je igra "idealno carstvo" koje istupajući sa zahtevom za autonomijom teži da izmakne ograničenju i spoljnom tutorstvu države, odnosno društva. Igra je temelj čovekove slobode, osnova samog čoveka, jedna potvrda njegove čovečnosti koja je to samo dok traje igra. Putem nje dospeva se do razumevanja onog što je "još teže": do shvatanja umetnosti života. Kultivisanje nagona za igrom stoga je cilj estetskog vaspitanja, nastojanje da se život oblikuje po meri umetnosti, da se življenje kao ispoljavanje ljudskosti uzdigne u oblast nadvremenog, iznad stvarnosti i nepromenljivosti, onevremenjujući vreme, stvori prostor za moralno i fizičko oslobođenje čoveka (Šiler, 1967, 163).

U vreme neposredno posle Šilera (Hegel, Šlajermaher, A.V. Šlegel, F. Šlegel) može se malo bitno novog naći o fenomenu igre. Hegel će o igri govoriti kao o zabavi, o nečem neodgovornom ali prijatnom. Tako će u svojim predavanjima iz istorije filozofije pisati da su Grci u igri bili oslobođeni od nužnosti i potreba, da su se njom suprotstavljali ozbiljnosti. Za Šlajermahera igra je nevinna jer nije ni poslušna ni neposlušna; ona je kao zaposlenost sa samim sobom dopuštena kao san ili odmor; kako je čovek čovek samo onda kad je slobodan, igra, kao aktivnost u kojoj je moguća sloboda, postaje od izuzetnog značaja, jer se u njoj, u umetničkoj delatnosti može prevladati vreme. Ako A.V. Šlegel ne ide dalje od Šilera, njegov brat Fridrih Šlegel u svom radu *Razgovor o poeziji* nadilazi tadašnja razmišljanja o igri jednim značajnim ali dalje nerazvijenim uvidom: "Sve svete igre umetnosti samo su daleka oponašanja

beskonačne igre sveta, umetničkog dela koje večno samo sebe stvara".

Uklapajući pojam igre u pojam kulture, svojevremeno veoma popularan teoretičar kulture s početka XX stoleća Johan Hojzinga u svojevremeno veoma popularnoj knjizi *Homo ludens*, koja ako i nema mnogo dubine ima dosta značajnih uvida koje je on tu sabrao, izdvaja igru kao bitnu karakteristiku čoveka; ona je delatnost bogata smislom i naspram stvarnosti igra je ne-stvarnost; ona je slobodna delatnost dovoljna sebi samoj. Time što ulepšava život ona je nužna, ali ima svoj prostor i svoje vreme i dopušta mogućnost ponavljanja. Igra stvara red, pravila, izdvaja se iz toka života, u njoj se dete, pesnik i prvobitni čovek nalaze u svom prirodnom stanju. Hojzinga obnavlja probleme koje je postavio već Platon dovodeći u blisku vezu pojmove *igre* i *obrazovanja* (*paidia* i *paideia*).

Nasuprot Hojzingi koji igru i njen značaj određuje situiranjem ovog fenomena u temelj istorije civilizacije, francuski mislilac Rože Kajoa (R. Caillois) u delu *Igre i ljudi* akcenat stavlja na opis i kvalifikaciju igara; on ističe da je igra slobodna, izdvojena, neizvesna, neproaktivna, propisana i fiktivna, razlikujući pritom četiri osnovne kategorije igre: (1) *agon*, tj. igre koje se javljaju kao takmičenje, kao borba u kojoj postoje jednaki uslovi za protivnike (sportska takmičenja, bilijar, šah); (2) *alea*, igre suprotne agonu, igre u kojima odluka ne zavisi od igrača jer po sredi nije igra s protivnikom, već sa sudbinom (rulet, kocka, lutrija, opklada); (3) *mimicry*, igre u kojima igrač

odbacuje svoju ličnost i oponaša nekog drugog (gluma, scenske umetnosti, podražavanje nekog drugog); (4) *ilinx*, igre što počivaju na izazivanju vrtoglavice, na poremećaju percepcije (brzo okretanje u krug, alpinizam, hod po konopcu).

Sve igre obuhvaćene ovom podelom nalaze se između dva pola, između rasonode, improvizacije, nekontrolisane fantazije (*paidia*) i podvrgavanja proizvoljnim konvencijama, improvizacijama (*ludus*). Udaljavajuži se od pokušaja da rasvetli osnov igre i razjasni njen pojam, Kajoa insistira na pokušajima klasifikacije, kao i na opisivanju igre, te kod njega nalazimo niz zapažanja karakterističnih za pojedine igre, što ima psihološki, sociološki ili pedagoški, ali ne i neki veliki filozofski značaj.

Polazeći od toga da je igra elementarna funkcija ljudskog života bez koje se ovaj uopšte ne može zamisliti, već ranije pomenuti H.G. Gadamer pod igrom, odvoji li se ona od subjektivnog značenja koje ima kod Kanta i Šilera, misli "sam način bivstvovanja umetničkog dela" (Gadamer, 1978, 131) i time otvara posve nove perspektive filozofskom promišljanju biti umetničkog dela. Kako igra ima sopstvenu bit nezavisnu od svesti onih koji igraju, njen subjekt nije igrač, već ona sama dok se ispoljava pomoću igrača. Svrha igre je oblikovanje samog kretanja igre, te se u njoj, po rečima ovog filozofa, ispoljava ono što odista jeste, samo bivstvovanje. Bivstvovanje igre je izvršenje, ispunjenje; ona je proces kretanja, tvorevina.

Igra stoga ima medijalni smisao: njen način bivstvovanja je blizak kretanju prirode, te Gadamer

podvlači da je igra prirodni tok, i u meri u kojoj je ovaj priroda u toj meri je i smisao igre samopredstavljanje. Igra je slobodan impuls i bez nje je čovekov život nezamisliv - nju srećemo i tamo gde nema subjekata koji se ponašaju kao da se igraju, ona ima svoju bit nezavisno od svesti igrača, te igru imamo i tamo gde bivstvovanje-za-sebe subjektivnosti ne ograničava tematski horizont i gde nema subjekata koji se ponašaju kao da se igraju (Gadamer, 1978, 132).

Igra kao način postojanja umetničkog dela, ili sveta koji gradimo u času igre, ima svoju oblast u koju uvlači onog koji igra. Njena otvorenost prema posmatraču istovremeno je i njena zatvorenost. Ne može se biti van igre, kao što se ni bit umetničkog dela ne da sagledati van njega samog; igra kao celina igrača i posmatrača svoj vlastiti duh nema u onima koje uvlači u igru, jer ovi tek kroz igru dospevaju do duha, do stvarnosti s one strane "svakodnevnosti" stvarnosti. Svrha je igre u oblikovanju samog njenog kretanja pa se stoga manifestuje kao samoprikazivanje (Gadamer, 1978, 138); u njoj se ispoljava ono što jeste, jer je u prikazivanju istinska bit igre, a tako i umetničkog dela: ukidanje ove stvarnosti, iznošenje na videlo onog što neprestano izmiče, ostaje skriveno; tako se igra opredmećuje, postaje tvorevina, biva umetnost, a tvorevina, svoje pravo bivstvovanje može nezavisno od delatnosti igrača da dosegne samo kao igra.

Mnoga istraživanja ukazuju da se pojam stvarnosti čini ključnim za razumevanje umetničkog dela; tematizovanje pojma stvarnosti u neposrednoj je blizini s pojmom igre, posebno onda dok i svet igre i

svet umetnosti vidimo kao svet nezavisan od realnog sveta: u podvojenosti ova dva sveta (realnog i imaginarnog) nazire se dvostrukost egzistencije igrača kao i umetničkog dela.

Zagonetnost sveta igre nije u njegovoj odvojenosti od stvarnog sveta: on nema svoj prostor i svoje vreme u stvarnom prostoru i stvarnom vremenu već poseduje sopstveni prostor i sopstveno vreme (iako igrajući čovek koristi realni prostor i igra u realnom vremenu); ovo pokazuje da se preplitanje stvarnog sveta i sveta igre ne da objasniti nekim poznatim modelom susednosti prostora i vremena (Fink, 1957, 37). Ono što ovde važi za igru važi u velikoj meri i za umetničko delo: nastavši u jednom stvarnom svetu, ono gradi jedan imaginarni svet, i koristeći se "realnim rekvizitima" oblikuje svet nerealnog; iz stvarnosti nastaje ne-stvarnost (i nad-stvarnost kao smisao stvarnosti).

Kad se pitamo o umetnosti ili o igri, onda je naše pitanje podređeno jednom temeljnom filozofskom problemu: odnosu čoveka i sveta, te postavljanje pitanja o odnosu unutarstvetskog bivstvujućeg i sveobuhvatne celine sveta potvrđuje da promišljanje igre i umetnosti nije neko marginalno pitanje, nešto što bi nas vodilo dokolici i razbibrizi. Onoga časa kad smo postavili pitanje o svetu, postavili smo pitanje koje se nalazi nad svim drugim pitanjima, jer se tek u okviru njega može misaono odrediti celokupno unutarstvetsko bivstvujuće, tek u toku sveta svaka stvar dobija svoje mesto i vreme, početak i kraj, sjaj i senu.

Igra i svet, kao i umetnost i svet, vezani su na jedan bitan način: da bismo mogli razumeti igru moramo razumeti svet, a da bi se uopšte mogao razumeti svet kao igra, neophodno je da se dospe do jednog još dubljeg uvida u svet. Kako promišljanje igre nije igra, već se javlja kao prvenstveni filozofski zadatak, tako i umetnost čiji se život ne da odrediti poznatim načinima kretanja stvari, prebivajući u posebnom prostoru i vremenu, jeste metafora načina nastajanja i nestajanja bivstvujućih stvari u prostoru i vremenu sveta.

Ovo je vama sportistima verovatno, ako i ne na prvi pogled najjasnije, ipak blisto, ako se u to malo udubite: filozofsko promišljanje igre nije nikakva igrarija, kao što ni igra na sportskom terenu nije neka neozbiljna igrarija, već najveći, ponekad nadljudski napor da se postigne ono što je prethodno postavljeno kao cilj – pobjeda protivnika. Ako gledaoci možda i uživaju u igri, što je teško reći, to se još u manjoj meri može reći za sportiste za koje igra nije igra već posao.

No, vratimo se našem izlaganju. Ako se stvarnost odredi kao momenat igre, pri čemu "igra sveta" kao jedan spekulativni obrazac nije izraz ničeg fenomenskog, kako je moguće očekivati u tom nestvarnom ukazivanju na bit stvarnog, na ono "najstvarnije", na svet sâm? Mi nestvarnost i stvarnost obično razumevamo kao suprotnosti, ali po sredi je suprotnost bitno drugačija od suprotnosti toplo-hladno, ili veliko-malo, jer tu se radi samo o nekim gradualnim razlikama.

Pojam stvarnosti je mnogoznačan i problematičan

u istoj meri kao i pojam nestvarnosti, jer čini se da nema samo stvarnog i nestvarnog, odnosno, da stvarnog *ima* a nestvarnog *nema*, već da postoji stvarno koje u sebi sadrži nestvarno kao predstavljeni sadržaj. I možda baš ovakvo shvatanje otvara put razumevanju sveta igre i umetničkih dela. Svet igre ima karakter nestvarnosti, ali ne nestvarnosti koja jednostavno nije, već nestvarnosti kao bivstvujućeg privida. Igra nam se pokazuje kao neobavezna delatnost koju možemo svakog časa prekinuti bez ikakvih posledica. U igri je moguće doživeti sreću stvaranja, jer tu "možemo" sve, sve mogućnosti su otvorene, te imamo iluziju slobode i neograničenog početka. Tako nešto zbiva se u času nastajanja umetničkog dela: pred umetnikom izrasta mnoštvo mogućnosti i on se neprestano nalazi u situaciji da bira: on do kraja ostaje odgovoran za svaki izbor, za svaki potez perom ili četkicom, za svaki zabeleženi ton.

U času kad je delo dovršeno jedinom stvarnošću može nam se pokazati sam gubitak mogućnosti; zato igra i umetnost pružaju uživanje u mogućnosti ponavljanja izgubljenih mogućnosti. E. Fink stoga i upozorava: "možemo birati sve što želimo, ali ne stvarno, već samo kao privid" (Fink, 1960, 79). U igri se jasno vidi jedno uzmicanje iz stvarnosti i prenošenje u modus nestvarnog, gde se (na neistoričan način) može iznova sve početi, jer se nalazimo u imaginarnom prostoru i vremenu i pred nama slobodna mogućnost izbora. Nestvarni svet igre kao u sebi bivstvujućeg privida zbiva se usred objektivno postojećih stvari.

Polazeći od rezultata analize igre može se dospeti i

do novih uvida ne samo u bit umetnosti već i u bit sveta u kome živimo, a koji je određen koliko delatnošću umetnika i političara, toliko i delatnošću sportista kojima se političari svojim pozdravnim telegramima udvaraju kad god im se za to prži prilika.

Razume se, zato što je političarima stalo do sportista i njihovih rezultata, već do tog da bi se i za njih čulo. Vole oni da se slikaju sa sportistima pobednicima jer hoće narodu sugerisati da su i sami pobednici. Zato ih nikad nećete videti kao učesnike u vašem porazu, a poraz u sportu jednako je častan kao i pobjeda, samo, oni koji nemaju časti to ne mogu razumeti.

Čime su sportisti toliko zadužili političare koji nikad nisu imali vremena da se obrate našem jedinom Nobelovcu, političare koji su su se s prezrenjem odnosili prema svim našim piscima pa i prema najvećem među njima, Milošu Crnjanskom, ali su zato bili spremni da s razumevanjem potapšu po zadnjici svakog polupismenog sportistu; šta je to polupismenost a šta kultura? To je ono pravo pitanje koje treba višestruko razmotriti; jer, sportistima na zalasku često nije jasno zašto na njih više niko ne obraća pažnju dok nastavljaju da žive u novoj ulozi, u svetu sećanja, zarađujući za život radeći kao limari, pekari ili održavaoci kotlarnica.

Razume se, ovo je više sociološki problem a mnogo manje filozofski, no u svakom slučaju ljudski, jer se s njim suočavamo u realnom životu. U najvišim trenucima slave, dok slavi najveću pobjedu, istinski sportista mora biti svestan i senke poraza koja lebdi

nad njim. Zato je u starom Rimu pobjednicima kojima su priređivani trijumfi, dok su im mase klicali i zasipale ih cvećem uvek u blizini stajao neko zadužen da ponavlja samo jednu rečenicu *memento mori* - seti se smrti, jer slava je prolazna, pa i najveća, a bogovi su surovi, uvek spremni da kazne onog ko pređe granicu, ko pređe meru ljudskog i uобрази kako može da se uzdigne do bogova i izjednači sa njima.

Svet igre je na sasvim drugom mestu; možda se svet igre pokazuje kao svet umetnosti, ili kao svet sporta pod najsvetlijim reflektorima, ali igra je bitan koren celokupne ljudske umetnosti (Fink, 1979, (1) 106), odnosno umešnosti, ili, još preciznije, svekolikog ljudskog opstanka; ona se kroz delatnost deteta i umetnika najjasnije pokazuje kao stvaralačko-tvorački obrat otvorenih mogućnosti.

Ako je tačan Finkov uvid iz njegove knjige o Ničeju da ljudska igra (igra deteta i umetnika) može biti ključni pojam za univerzum, da je ona kosmička metafora (Fink, 1979, (2) 1988), te ako pravi subjekt umetnosti nije čovek već osnova sveta sama, i to osnova koja se tvori kroz čoveka, onda je umetnička delatnost igrana igra u kojoj mi kao individue samo figuriramo poput onih igračaka koje pominje Platon u *Zakonima*.

Umetnost je najviši oblik igre, naša najviša mogućnost u medijumu *prívīda*. Na pitanje da li Mikelandelov *David* stoji na jednom Firentinskom trgu ili u svom "imaginarnom" svetu, Fink odgovara: i tu i tamo; on je mermerni blok ali i mladić pred borbu na život i smrt (Fink, 1979, (1) 416). Davidov svet izranja

na tlu nestvarnog koje je nestvarno i nadstvarno u istima. Dok stvara, dok se igra, čovek živi u dve dimenzije: u običnoj stvarnosti i u jednoj imaginarnoj sferi koja se izgrađuje kao imaginarni svet igre.

Ono što vezuje igru i umetnosti jeste upravo taj svet imaginarnog koji je kao realna mogućnost stvarniji od svake stvarnosti. Igra nas vodi razumevanju sveta i kao konačno stvaranje ona je na taj način bliska umetnosti. Kao stvaralaštvo u magijskoj dimenziji privida igra je simbolička delatnost u kojoj se prezentuje smisao sveta i života; ona je najviša forma umetnosti i s njom se prožima sve vreme dok traje zagonetni svet igre što se istovremeno javlja kao "nestvarnost" i kao "nadstvarnost". S druge strane, umetnost nastaje na međi stvarnosti i nestvarnosti; ona nije iznad odražavanja: učestvuje u svemu, ali se ni u čemu ne iscrpljuje.

Ako umetnost nastoji da na tlu igre odgovori na osnovna pitanja koja joj postavlja svet jednom se može desiti da svet nestane poput sfinge; umetnosti će svakako trebati još malo vremena da bi shvatila kako je stvarnost nešto drugo, nešto sa one strane vida; ali, treba verovati da se tako nešto neće dogoditi, jer umetnost tako nešto oduvek zna i ni za trenutak to ne može zaboraviti.

Možda bi se iz ovoga što je dosad rečeno mogla izdvojiti dva pristupa igri: (a) filozofski pristup, koji pitanje o igri usmerava tumačenju bivstva ljudske igre koje se javlja kao osobit privid, kao značajna sfera nestvarnosti i (b) naučni pristup, koji igru vidi kao antropološku datost koja se izdvaja od bioloških

"igara" i u zadatak stavlja da se istraži mnoštvenost oblika u kojima se ona pojavljuje i kakav je njen značaj za kulturu.

Ovaj drugi pravac istraživanja sabira interesovanja koja za igru srećemo kod teoretičara kulture, pa tako, u antropološkoj ravni, igru možemo razumeti kao jedan temeljni egzistencijalni fenomen koji bi se mogao odrediti s obzirom na elemente do kojih se dolazi njegovom analizom: (1) igra pruža užitak do kojeg dolazi *zbog* same igre; (2) igra poseduje smisao (interni [povezanost delova igre] i eksterni [značenje igre za gledaoce]); (3) igra pretpostavlja zajednicu koja igra; (4) igra poseduje pravila; (5) igra podrazumeva igračku [kao reprezentanta svih stvari uopšte]; (6) u igri igrači uvek imaju određene uloge, i (7) igra pretpostavlja svet igre.

Igra ima sopstveni prostor u koji uvlači i igrače i posmatrače; njena otvorenost prema njima istovremeno je i njena zatvorenost: ne može se biti van igre i odatle suditi o igri. Ona svoju bit nema u igračima i posmatračima, jer ovi tek u njoj dolaze do biti igre i tek u igri oni bivaju s one strane svakodnevlja. Prikazivanje i samoprikazivanje jeste prava bit igre.

Ono što je pritom najvažnije, kad je reč o igrama koje su predmet ovog predavanja jeste teza da igra ima cilj i svrhu u samoj sebi. Ako su cilj i svrha izvan nje, ako se igra odvija radi nečeg drugog (novac, slava, ugled) onda to nije više igra već ozbiljna delatnost; to je onda rad, posao kao i svaki drugi. I to je zapravo ona

kritična tačka u koju dospevamo kad hoćemo da sport i sportsku igru vidimo kao igru. Hteli mi to ili ne, ne možemo se oteti utisku da je sport s one strane igre i da u sportu zapravo nema igre. Sem one surove, zakulisne.

Vratimo se ponovo našoj temi, biti igre, igru bismo mogli razumeti kao delatnost koja za sobom nema nikakvih posledica, jer ono što se u njoj zbiva ne istupa protiv nečeg što je van nje pa ne izaziva nikakvu reakciju već je u svojoj bezazlenosti okončana i savršena.

Hegel s razlogom kaže da "ozbiljnost delanja i stvaranja poniče uopšte tek iz suprotnosti i protivrečnosti koje navaljuju da se ukine ili pobedi jedna ili druga strana" (Hegel, 1970, I/200). Premda ove reči nalazimo usred Hegelovih raspravljanja o umetnički lepom ili idealu, u prvoj knjizi njegove *Estetike*, one nam se čine posebno interesantnim, jer tu srećemo zahtev za prevazilaženjem protivrečja, tj. zahtev za ukidanjem sukoba dva različita stanovišta i to, *pobedom* jedne od suprotstavljenih strana.

Možda bi se tako nešto moglo naći u izrazu: *igre vezane za borbu*; u prvoj knjizi *Retorike* Aristotel kaže: "Budući da je prijatna pobeda, nužno su prijatne i igre vezane za borbu i usmena nadmetanja (jer se često i tu postigne pobeda) kamo ide igra s kockom, loptanje, kockanje i igra dame" (*Ret.*, 1370b). Nisan siguran kako ovo mesto treba interpretirati, no čini mi se da treba obrati pažnju na dve stvari koje se ovde pominju: (a) prijatnost pobede i (b) loptanje. Loptanje je igra, borbena igra, nadmetanje, koje za cilj ima pobedu, a

pobediti je prijatno.

Igra pretpostavlja spor, borbu, sukob, ogledanje s namerom da se postigne pobjeda. Igra ne teži toj vrsti razrešenja, ona nastoji da se održi kao igra, kao *polemos*, da traje u sebi samoj, da postoji radi samog svog postojanja, da se potvrđuje u sebi.

Imamo obavezu da odredimo pojam igre; ali, to isto tako može značiti da smo u obavezi da je odredimo spram onog što nije igra - jer, ako je sve igra, onda ništa više nije igra. Ona, videli smo, može se odrediti iz raznih aspekata i pritom možemo biti vođeni raznim motivima: biološkim, sociološkim, pedagoškim, filozofskim. A igra nije ni sredstvo razbibrige, ni sredstvo rasonode, ni način da se samo "potroši" vreme, niti samo puko sredstvo za nešto drugo. Sve više nam se čini da bavimo se nečim što svi znamo šta je, a što ne uspevamo da odredimo, a čega smo se pribojavali već na početku predavanja, izdvojivši početne teškoće koje svoje poreklo imaju u jeziku.

Zato bi istraživanje ritualnog u današnjim igrama (koje zovemo sada i sportskim) dalo sigurno interesantne rezultate, jer i danas sve što je u vezi sa igrom i igrama ima duboko ritualni karakter: od okupljanja oko mesta igre, do učešća u igri i slavljenja pobjede.

Sigurno je samo jedno: igra nije nikakva igrarija. Predlažem da tim stavom i završimo ovo predavanje.

Literatura

- Gadamer, H-G. (1978). *Istina i metoda*. Sarajevo: V. Masleša.
- Fink, E. (1957). *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*. Freigurg/München: K. Albert.
- Fink, E. (1960). *Spiel als Weltsymbol*. Stuttgart: W. Kohlhammer.
- Fink, E. (1979). *Nietzsches neue Weterfahrung*, in: 90. Jahre philosophische Nietzsche-Rezeption (S. 126-139), hrsg. A. Guzzoni. Meisenheim/Glan: Hain
- Heidegger, M., Fink, E. (1970). *Heraklit. Seminar Wintersemester 1966/1977*. Frankfurt/M.: V. Klosterman.
- Hegel, G.V.F. (1970). *Estetika I*. Beograd: Kultura.
- Heinz-Mohr, G. (1959). *Spiel mit dem Spiel. Eine kleine Spielphilosophie*. Hamburg: Furche.
- Kajoa, R. (1979). *Igre i ljudi*. Beograd: Nolit.
- Kant, I. (1975). *Kritika moći sudenja*. Beograd: Beogradski izdavačko-grafički zavod.
- Rahner, H. (1952). *Der spielende Mensch*. Einsiedeln: Johannes V.
- Šiler, F. (1967). *O lepom*. Beograd: Kultura.