

Uvod

Pošto se spoznalo da našoj vrsti naziv homo sapiens ipak ne pristaje tako dobro kao što se nekoć mislilo, jer mi napokon ipak nismo tako razumni kao što je to u svom naivnom optimizmu bilo skloni vjerovati osamnaesto stoljeće, dalo je našoj vrsti, pored te oznake, naziv homo faber, čovjek koji radi. Ali taj je naziv još manje pogodan od ranijega, jer je faber i pokoja životinja. Što vrijedi za rad, vrijedi i za igru: mnoge se životinje igraju. Pa ipak, čini mi se da homo ludens, čovjek koji se igra, odaje funkciju isto tako bitnu kao što je i rad, i da pored imena homo faber zaslužuje svoje mjesto. Pojam igre valja ovdje shvatiti kao pojavu kulture, a ne ili bar ne prije svega kao biološki funkciju. Služit ćemo se ovdje sredstvima kulturnoznanstvenog mišljenja. Igra je starija od kulture; jer, koliko god pojam kulture bio nedovoljno omeđen, on u svakom slučaju pretpostavlja ljudsko društvo, a životinje nisu čekale ljude da ih tek ovi nauče igranju. Može se sasvim sigurno reći da civilizacija općem pojmu igre nije pridodala ni jednu bitnu značajku. Životinje se igraju isto tako kao i ljudi. I sva glavna obilježja igre ostvaruju se već u igri životinja. Valja samo promatrati mlade pse za vrijeme igre, pa da se sva ta obilježja prepoznaju u njihovu vedrom hrvanju. Oni jedan drugoga vabe nekim gotovo ceremonijalnim držanjem i kretnjama. Drže se pravila da svome bratu ne valja progristi uho. Pretvaraju se kao da su užasno ljuti. I što je najvažnije: u svemu tome oni očito nalaze vrlo mnogo zadovoljstva i rasonode. Međutim, takvo igranje mladih razigranih pasa tek je jedan od jednostavnijih oblika igre u životinja. Postoje mnogi viši i razvijeniji stupnjevi: prave utakmice i lijepe predstave pred gledaocima. Već u svojim najjednostavnijim oblicima i već u životinjskom carstvu igra je više nego čisto fiziološka pojava ili fiziološki uvjetovana psihička reakcija. Igra kao takva nadilazi granice čisto biološkog, pa čak i čisto fizičkog djelovanja. Ona je smisljena funkcija. Svaka igra nešto znači. Nazovemo li to djelatnim principom koji igri podaruje njenu bit, duh, rekli smo previše, a nazovemo li to instinktom, nismo rekli ništa. Kako mi god gledali na to, time što igra ima neki smisao, u samoj biti igre odražava se uvijek jedan element nestvarnoga.

Igra i ljudi

James Heising definira igre: "Igra je radnja ili dobrovoljna aktivnost koja se vrši u izvjesnim određenim granicama vremena i mjesta, prema slobodno prihvaćenom, ali potpuno dominirajućem pravilu". Ovakva definicija je suviše opširna i suviše skučena. Karakteristika igre jeste da ne stvara bogatstvo ni neko djelo. Ona se razlikuje od rada i umjetnosti. Igra je prilika za trošenje: vremena, energije, domišljatosti, vještina i često novca za kupovinu rekvizita ili za eventualno plaćanje zakupa za lokal. Igre nisu regulisane i fiktivne. One su ili regulisane ili fiktivne. Igra je slobodna (igrač se ne primorava da igra igru), izdvojena (ograničena i vremenskim i prostornim granicama), neizvjesna (tok i ishod se ne predvidjeti), neproduktivna (ne stvara ni bogatstvo ni novac), propisana (zakoni), fiktivna (svijest o drugoj realnosti). Postoje četiri kategorije: Agon, Alea, Mimicry i Ilinx sve četiri pripadaju domenu igara. Agon-igra se fudbal, klikeri ili šah; Alea- igra se rulet ili na lutriji; Mimicry-igra se gusara, Nerona ili Hamleta. Ilinx-igramo se da bi bržim okretanjem u krug izazvali u sopstvenom organizmu stanje zbunjenosti i strepnje. Ovo označavanje ne obuhvata u potpunosti svijet igara. Igre se mogu rasporediti između dva suprotna pola. Na jednom polu vlada, skoro neprikosnoveno, zajednički princip rasonode, nestašluka, slobodne improvizacije i bezbrižnog izliva, čime se manifestuje izvjesna nekontrolisana fantazija koju označavamo imenom paideia. Druga se komponenta naziva ludus. Agon je grupa igara kao takmičenje (borba), rivalstvo koje se odnosi na jednu osobinu (brzina, vještina, izdržljivost, snaga, pamćenje, domišljatost itd) koja se ispoljava u određenim granicama i bez pomoći spolja. Upražnjavanje Agona podrazumijeva napregnutu pažnju, posebno prilagođen trening, neprestane napore i želju za pobjedom. Ono nameće disciplinu i postojanost. Duh Agona se nalazi u drugim kulturnim pojavama: (dvoboj, turnir...) Kod životinja mačića, kučića, mečića koji nalaze zadovoljstvo u nekoj vrsti hrvanja, ali se čuvaju da ne povrijede jedan drugog. Alea latinski naziva znači igra kockama, to su igre zasnovane na suštini suprotnosti Agonu. Sudbina je jedini činilac pobjede, a ona, kad se radi o rivalstvu, znači da je pobjednik

bolje sreće od pobjeđenog. Primjeri kod kocke su rulet, lutrija itd. Alea označava i otkriva naklonost sudbine. Igrač je pasivan i njegove odlike i sposobnosti prednosti njegove vještine, snaga mišića i inteligencija, ne dolaze do izražaja.

**----- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE
PREUZETI NA SAJTU. -----**

www.maturskiradovi.net

MOŽETE NAS KONTAKTIRATI NA E-MAIL: maturskiradovi.net@gmail.com