**Igra u kulturi i kultura u igri**

**Igre i ljudi str.31-55**

U pogledu forme igra se može definisati kao slobodna akcija koju prihvatamo kao fiktivnu i izdovjenu od svakodnevnog života, sposobnu da potpuno obuzme igrača; aktivnost bez ikakvog materijalnog interesa i koristi; koja se odvija u namjerno ograničenom vremenu i prostoru, po predviđenim pravilima.

Igra je prilika za trošenje: vremena, energije, domišljatosti, vještine i često novca za kupovinu rekvizita ili za eventualno plaćanje zakupa za lokal. Što se tiče profesionalaca boksera, biciklista, džokeja ili glumaca, koji zarađuju svoju platu u ringu, na pisti, hipodromu ili pozornici, oni moraju da misle na nagradu, nadnicu ili honorar i jasno je da oni, pri tom nisu igrači nego ljudi od zanata. Kod njih se radi o jednoj drugoj vrsti igre.

Još jedno određenje igre, prema Kajoi je da je ona slobodna i dobrovoljna aktivnost “izvor radosti i razonode”. Igra u kojoj **bi morali** da učestvujemo ubrzo bi prestala da bude igra. Ona bi postala kuluk, primoravanje, od koga bi svako požurio da se što prije oslobodi.

Igra je po svojoj suštini posebno “zanimanje” izdvojeno od ostalog života, uglavnom se odvija u tačno određenim granicama vremena i prostora. Postoji poseban prostor za igru (šahovska tabla, školica, stadion, pista, ring, scena, arena) sa definisanim pravilima, jer izlazak iz kruga, slučajan ili neophodan uvijek povlači za sobom posljedice ili kao diskvalifikaciju ili kao kaznu.

Isto je i sa vremenom, partija počinje i završava se na dati znak. Njeno trajanje često je unaprijed utvrđeno. Nečasno je napustiti ili prekinuti igru bez razloga. Ona se po potrebi može produžiti nakon dogovora protivnika ili odlukom sudije.

Igramo kad želimo i ako želimo ili u vrijeme u koje želimo. U TOM SMISLU IGRA JE **SLOBODNA AKTIVNOST!**

Ona je i NEIZVJESNA!

Prilikom sportskih susreta, snage protivnika treba da budu ujednačene, kako bi svaka strana moga da brani svoje izglede do završetka partije. Svaka igra sadrži za igrača rizik da promaši i prijetnju da bude poražen. Bez toga bi igra izgubila svaki interes.

Unaprijed poznat tok igre koji ne dopušta mogućnost ili iznenađenja i čiji se rezultat unaprijed zna, nespojiv je sa prirodnom igre. Potrebno je stalno obnavljanje situacija koje se ne mogu predvidjeti što se i dešava prilikom svakog napada ili odbrane u mačevanju ili fudbalu, prilikom svakog prebacivanja lopte u tenisu ili pomijeranja figurica u šahu. Igra se sastoji u potrebi da se nađe ili neposredno izmisli odgovor slobodan u granicama pravila. Ta sloboda igrača, slobodan prostor dat njegovoj akciji bitni su za igru i dijelom objašnjavaju zadovoljstvo koje ona pruža.

Mnoge igre **NEMAJU PRAVILA**. Tako ne postoje, barem ne utvrđena i kruta pravila za igru lutaka, vojnika, žandara, lokomotive, aviona. To su igre koje podrazumijevaju slobodu improvizacije i čija glavna privlačnost leži u zadovoljstvu što se igra neka uloga, odnosno oponaša se neko drugi ili nešto drugo. Igru prati svijest o bitnoj fikciji usvojenog ponašanja što je odvaja od tekućeg života.

**Definicija igre:**

Trenutno analize dozvoljavaju da se igra suštinski definiše kao aktivnost koja je:

1. SLOBODNA- igra se ne može primoravati.
2. IZDVOJENA- ograničena preciznim vremenskim i prostornim, unaprijed utvrđenim granicama.
3. NEIZVJESNA- tok i ishod igre se ne mogu unaprijed predvidjeti, pošto se inicijativi igrača obavezno daje izvjesna sloboda.
4. NEPRODUKTIVNA- ne stvara ni dobra ni bogatstva, niti bilo kakvu vrstu novih elemenata, izuzev prenošenja vlasništva unutar kruga igrača.
5. PROPISANA- podvrgnuta odredbama koje ukidaju obične zakone i za trenutak uvode novu, jedino važeću zakonitost.
6. FIKTIVNA- praćena specifičnom sviješću o nekoj vrsti drugorazredne realnosti ili o potpunoj nerealnosti u odnosu na tekući život.

Uzevši u obzir Kajoina razmatranja, igre se mogu razvrstati u četiri kategorije, zavisno od toga, da li u posmatranim igrama preovlađuju takmičenje, odnosno slučaj pretvaranja ili zanosa. On ih određuje kao: AGON, ALEA, MIMICRY i ILINX.

“Sve četiri zaista pripadaju domenu igara: igra se fudbal, klikeri ili šah (AGON), igra se rulet ili na lutriji (ALEA), igramo se gusara, Nerona ili Hamleta (MIMICRY), igramo se da bi brzim okretanjem ukrug ili padom izazvali stanje zbunjenosti ili strepnje (ILINX)” (Kajoa, 1979: 40).

Kajoa razlikuje dvije vrste igara. Na jednom polu vlada princip razonode, nestašluka, improvizacije i bezbrižnog izliva, čime se manifestuje izvjesna nekontrolisana fantazija koju možemo označiti imenom *PAIDIA.* Na suprotnom polu ta nestašna bujnost skoro se potpuno povlači. Ističe se rastuća potreba da se takva priroda podvrgne proizvoljnim konvencijama, imperativima. Taj put koji otežava igru, u konačnom postaje beskoristan, iako zahtijeva sve veće napore, sve više strpljenja, domišljatosti i vještine i tu drugu komponentu možemo označiti kao *LUDUS.*

**OSNOVNE KATEGORIJE IGARA**

**AGON-** odnosi se na takmičarske igre u okviru kojih su stvoreni jednaki izgledi da bi se protivnici sreli u idealnim uslovima za koje se smatra da trijumfu pobjednika mogu da stvore preciznu i neopozivu vrijednost. Radi se o rivalstvu koje se odnosi na osobine (brzinu izdržljivost, snagu, pamćenje, vještinu, domišljatost) koja se ispoljava u određenim granicama i bez ikakve pomoći spolja, tako da se u određenoj kategoriji podviga onaj ko dobije javlja kao bolji. To je prisutno kako kod agona muskularnog karaktera (sportski susreti), tako i kod najintelektualnijih agona npr. šaha.

**ALEA**-Na latinskom znači igra kockama. Ovaj izraz obuhvata igre koje predstavljaju suštu suprotnost igrama koje objedinjuje agon. Kod ovih igara odluka ne zavisi od igrača i na nju igrači nemaju nikakav uticaj. Najbolji primjeri ovih igara su kocka, rulet, lutrija, igre na sreću. Alea označava i otkriva naklonost sudbine. Tu je igrač potpuno pasivan i njegove odlike i sposobnosti, prednosti, snaga i inteligencija, ne dolaze ni do kakvog izražaja.

Suprotno od agona, alea negira rad, strpljenje, okretnost, kvalifikaciju, ona eliminiše profesionalnu vrijednost, trening. Ona je apsolutno ili-ili. Kod agona igrač računa samo na sebe, kod alee on računa na najmanju spoljnu neobičnost koju uzima kao znak ili opomenu na svaku neprirodnost koju zapazi. Agon je zahtijevanje lične odgovornosti, a alea isključivanje volje i prepuštanje sudbini. Neke igre kao domine ili karte kombinuju agon i aleu, jer slučaj odlučuje kakve će karte dobiti svaki igrač, a oni dalje što je moguće bolje i prema sopstvenim snagama koriste ono što im je sudbina slijepo dodijelila. Uloga alee nije da inteligentnijima omogući da zarade novac, već naprotiv da ukine prirodne ili stečene prednosti pojedinca, kako bi svakog postavila u situaciju apsolutne jednakosti, pred slijepom presudom sreće.

Sljedeća klasifikacija upućuje da se od stvarnosti može pobjeći i ona je definisana kao MIMICRY. U ovoj igri učesnik zaboravlja, prerušava se, privremeno odbacuje svoju ličnost da bi oponašao nekog drugog. Oponašanje i prerušavanje su ključne karakteristike ove vrste igre. Često je prisutna kod djece i radi se o imitiranju odraslih. Djevojčica se igra majke, dok se dječak pretvara da je vojnik, musketar, gusar, kauboj, marsovac. Ali ponašanja iz mimicry se u velikoj mjeri prelivaju iz djetinjstva u život odraslih. Ova vrsta igara obuhvata sve vrste prerušavanja i transformacija. Najzad, sasvim je jasno da pozorišne predstave i dramske interpretacije punopravno ulaze u ovu grupu igara. Mimicry je kontinuirano izmišljanje. Pravilo igre je jedno i jedino i sastoji se u tome da igra opčini gledaoca.

**ILINX**- Izraz ilinx označava na grčkom vodeni vrtlog iz kojeg proizilazi i oznaka za vrtoglavicu. U ovu kategoriju igara uvrštene su one koje počivaju na izazivanju vrtoglavice i sastoje se u pokušaju da se za trenutak poljulja stabilnost percepcije i jasnom razumu nametne neka vrsta sladostrasne pometnje. Kako bi objasnio ovu vrstu igara Kajoa koristi primjer DERVIŠA i meksikanske VOLADORE. Derviši dolaze u ekstazu okretanjem u krug, po sve bržem i bržem taktu doboša. U Meksiku voladori- Huasteci ili Totonaci penju se na vrh jarbola visokog od 20- 30 m. Oni se pomoću lažnih krila zakačenih za zglobove ruku prerušavaju u orlove. Ceremonija koja sadrži više letova se tumači i kao igra zalazećeg sunca. Brojnost nesreća izazvanih ovom igrom navela je meksikanske vlasti da zabrane ove opasne obrede.

U ovu vrstu igara spadaju i igre kada se dijete vrti u krug i zapada u stanje zanosa, kada tijelo samo s mukom nalazi ravnotežu, a shvatanje svoju jasnoću. U ovu igru spada vikanje, tobogan, spuštanje niz strminu, vrteška, ljuljaška...

Nastavak knjiga Johan Huizinga Homo ludens- str. 9-30 str.