

Divna Vuksanović¹
Fakultet dramskih umetnosti, Beograd

HOMO LUDENS ILI STRAST KA SLOBODI

316.7:79

130.2:111.852

316.7 Божовић Д.

COBISS.SR-ID 255692812

Apstrakt

Osnovno polazište teksta jeste određenje igre kao temelja kulture, u interpretaciji sociologa kulture, Ratka Božovića. Igra je u članku tretirana, pre svega, sa stanovišta ontologije, a potom u relaciji sa svetom kulture i idealom slobode. Tim povodom, u tekstu je naglašena dijalektičnost igre, kao i njena suprotnost u odnosu na ništavilo. Pored interpretacija igre u rasponu od Heraklita do Huizinge, najviše pažnje posvećeno je analizama igre u Božovićevoj interpretaciji tipologije igara, preuzetih iz knjige Rože Kajoa Igre i ljudi. Rasprava se završava problematikom tehnoloških igara, koja je bitna za razumevanje savremenog sveta igre, te perspektive razvoja kulture i potencijala osvajanja slobode.

Ključne reči

igra, kultura, sloboda, tehnologija, homo ludens

Iako je ozbiljni svet igre tema filozofije još od njenih početaka, tačnije, ona datira iz Heraklitovog (Heraclitus) („mračnog”) i pretsokratskog doba, retki su, u našem vremenu – a rekli bismo i veoma dragoceni – oni mislioci, poput Ratka Božovića, čiji se refleksivno-kritički uvidi dotiču ove problematike. Zašto je to tako? Da li je fenomen igre, kao predmet preispitivanja, s razlogom potisnut iz savremene kulture i mišljenja o njoj, ili je, pak, igra i dalje tu, odnosno prisutna kao pojava, ali gotovo da nema onoga ko bi se usudio da o tome smisleno i argumentovano piše ili govori. Čini se, zapravo, da je ovo drugo posredi – savremena epoha obiluje prostorom za prisustvo mnoštva različitih igara, čemu znatno pogoduju rast tehnologije, industrijalizovanje zabave, kao i ekspanzija vrednosti spektakla. Komercijalizovanje sveta igre, kao i njegova sistematska medijska eksploatacija, čine vreme zabave domi-

1 vuksanovic.divna@gmail.com

nantnim u odnosu na svetove umetničkog stvaralaštva i kulture našeg doba. Štaviše, izgleda da, izvan matrice zabave, gotovo da i nema ničeg drugog.

Paradoks s igrom je upravo sledeći: što se čovek/žena više igra, deluje kao da ima manju potrebu da misli o njoj. Jer, nasuprot ozbiljnosti igre, reflektovanje o njoj izgleda neozbiljno, i štaviše – infantilno. Igra se, naime, još od Heraklitovih vremena tretira kao fenomen vezan za decu i detinjstvo, te bi teoretisanje o igri, shodno tome, trebalo da potpada pod relaksativne i neobavezujuće aktivnosti, koje se uglavnom vezuju za tzv. „slobodno vreme” (a koje, zapravo, nije vreme emancipacije, već samo ono vreme koje je oslobođeno od radnih aktivnosti). Igra se, dakle, sudeći po aktuelnim predrasudama s jedne, i nedostatnosti relevantnih istraživanja s druge strane, tretira kao onaj predmet ispitivanja koji je takoreći nedostojan nauke. Filozofija igre se, verovatno, uzima u obzir tek kao nižerazredno, ekscentrično zanimanje mišljenja za jednu oblast delovanja u kulturi ili medijima.

Razumevanje igre se, u savremenoj eri, smatra gubljenjem vremena na irelevantne predmete istraživanja, iako zabava u sve većoj meri, preuzima mesto igre u prostoru „slobodnog vremena”. Međutim, Božović, favorizujući slobodnu igru, a u odnosu na represiju sveta zabave, upravo misli suprotno: „Nastojanje da se igra podredi životnim fazama koje slede posle detinjstva, jer je ona, navodno, samo priprema za takozvani 'ozbiljan' život, pretvara je u njegov 'surogat', u sekundarnu egzistenciju”², čime se igra, faktički, detronizuje u ontološkom smislu reči, postajući predikat, odnosno kategorija sfere privida. Time ona, doduše, biva predstavljena kao važan *topos* estetskog privida, ali – zalazeći u domen izučavanja estetike – gubi svoj „stvarnosni” dignitet. Za Božovića, što ćemo pokušati da dokumentujemo u nastavku teksta, igra se nalazi u prostoru između bića i privida, ali pre pada na stranu bića, a u odnosu na ništavilo.

Nadalje, povodom igre bi se moglo zaključiti da je do aktuelnog marginalizovanja igre kao predmeta istraživanja došlo zahvaljujući vladajućoj predrasudi da ona nije po sebi vredna istraživačke pažnje, jer se događa u slobodno vreme i nalikuje pukoj rasonodi ili, uopšteno uzevši, nekakvoj detinjoj zanimaciji. U odnosu na ostale fenomene kulture, igra kao da nije pogodna za tematizovanje, pošto je – upravo u suprotnosti prema Heraklitovom shvatanju – manje ozbiljna, pa samim tim i relevantna, od drugih istraživačkih predmeta, za teoriju našeg vremena. O značaju igre za celokupnu čovekovu

2 Ratko Božović, „Igrani igrači”, u: *Molitva osame*, Čigoja štampa, Beograd, 2016, str. 439.

egzistenciju Božović kaže sledeće: „Za decu je igra isto što i život za odrasle. I baš zato, da se igra ne bi svodila na svrhe izvan njenog slobodnog iskazivanja, ne bi je trebalo videti kao puku pripremu za budući život. Pošto je igra osnova čovekovog bivstovanja i njegove kulture, ona svakako nije obeležje samo dečjeg doba već celine čovekovog života.”³

S druge strane, tekst Ratka Božovića, naslovljen kao „Igra ili ništa”⁴, aludirajući na Parmenida (Parmenides), Hegela (Hegel), Hajdegera (Heidegger), te gotovo čitavu ontološku baštinu filozofije, upravo govori u prilog značaja igre za čoveka, kontrastirajući, nimalo slučajno, igru u odnosu na pitanje ništavila. Igra je, prema njegovim shvatanjima, na strani bića, štaviše, ona je pretpostavka bivstvjućeg, odnosno ispoljavanja određenih kulturnih vrednosti. Igra ne samo da nije ništavilo, već se to *nichil*, u stvari, poništava igrom. Kao odlika bića, *igra* jeste, dok *ništa* nije. Radikalna tvrdnja, ili stav: 'igra ili ništa' je, u prvom redu, vrednosnog karaktera, ali je, u isto vreme, reč o iskazu kojim se priziva jedna ontologija, tj. metafizika igre. Igra je, otuda, za Ratka Božovića, kategorija, vrednost bića ili je samo to biće, dok je ništavilo ne-vrednost i ne-biće.

Na jednom drugom mestu, u okviru opsežnog Božovićevog opusa, igra se smešta u prostor između bića i privida (imajući kako svoju ontološku, tako i etetsku stranu), vezujući se za ideju slobode, a što je protivstavljeno svetu lenjosti i dosade: „Ostvarena između bića i privida, igra nije potreba neslobodnog, već slobodnog čoveka. Ko se plaši njenog reskog bleska i njene neposrednosti, ko je prestravljen njenom magičnom neočekivanošću, ko je izgubljen u dodiru s njom, taj se odveć plaši i života i smrti. U svojoj pustolovini i stalnoj neizvesnosti, igra nikad nije nađena, jer se ona stalno nalazi i neprekidno otkriva”⁵ Primetno je da se igra „otkriva” igračima, poput istine ili bića filozofima – da upotrebimo ovde analogiju „fenomena” igre s tradicionalno shvaćenim bićem i istinom. I dalje, navodi Božović, igra podrazumeva možda ne istraživački napor, kao istina, ali strpljenje i volju, svakako, kako bi bila pronađena: „Ako je prate klonuća volje i krah strpljenja, ako je u njoj prisutno samo ono što je već bilo, *ono do sada*, ona neće izbeći zamke dosade, jer nije ni rođena na velikoj udaljenosti od opredmećene stvarnosti, koja je uvek spremna da stvori novu stupicu. U stvari, lenjost i dosada, ti sijamski blizanci, nepomirljivi su protivnici igre.”⁶

3 Isto, str. 439.

4 Ratko Božović, „Igra ili ništa”, u: *Igra ili ništa*, Čigoja štampa, Beograd, 2014, str. 103-140.

5 Ratko Božović, *Lavirinti kulture*, Čigoja štampa, Beograd, 1998, str. 181.

6 Isto.

Jedna od ključnih teorijskih inovacija, naime, koju Božović izvodi u pomenutom tekstu, tiče se realizovanja paradigmatkog obrta (*igra* je biće koje je i biće i privid istovremeno, dok je *ništa* dosada i ne-biće), koji je, na prvi pogled, veoma udaljen od shvatanja igre u savremenoj epohi. U čemu se još sastoji ovaj paradigmatki zaokret, i šta je njegova osnovna ideja? Ukratko rečeno, kako interpretirati ovu inovaciju, i da li ona, pri tom, predstavlja *novum*, sagledano u kontekstu savremenih studija kulture, ili, pak, izlazi izvan okvira ove discipline, utemeljujući se u tradicionalnoj filozofiji, mišljenoj kao metafizika ili estetika. Ono što je ovde interesantno jeste to da biće dobija predikat „igrivosti”, ono nije statična, usamljena kugla u univerzumu, nego je „zaigrano”. A ta zaigranost bića, koja stoji nasuprot ništavilu i ponorima savremenog nihilizma, jeste, po našem mišljenju, veritativni odgovor, i ujedno kritika savremene kulture i sveta u kome živimo. Takođe, ova zaigranost referira i na Heraklita, kao i na njegovo izvorno shvatanje dijalektike.

Opšte mesto teorija koje se danas bave kulturom, ma sa kog vrednosnog (ideološkog) polazišta posmatrano, jeste to da je igra derivat kulture, a ne obratno. Međutim, pojedini filozofi kulture, poput Huizinge (Huizinga), na primer, smatraju da igra prethodi kulturi. Slično stanovište zastupa i Božović, iako bi, kao sociolog kulture, zasigurno mogao da tvrdi i nešto posve drugo – da je, recimo, društvena zajednica ono što je u osnovi kulture, i sl. Podržavajući Huizingina uverenja, koja u ideji igre vide nešto više od psihologije i fiziologije, a kulturu kao ishod čije je izvorište igra *kao takva*, Božović se svrstava u one malobrojne teoretičare kulture koji ne samo da se interesuju za stvar igre, nego joj pripisuju i mesto porekla kulture, čime se *de facto* priznaje da kultura počiva na svetu igre, a ne obratno, a što je svojevrsno prevrednovanje, u odnosu na vladajuća shvatanja o kulturi. No, poput Huizinge, ni Božović se ne zadovoljava utemeljenjem kulture u igri na tradicionalistički, sistemski, statički način, čime bi naracija o zasnivanju kulture bila, zapravo, idealističkog karaktera.

Nasuprot ovome, igra i kultura su u dijalektičkom odnosu posredovanja. Iako, naime, logički i ontološki gledano, igra prethodi kulturi, čime joj, ujedno, predcira i neka obeležja, taj odnos nije relacija pukog nadilaženja, nego je zasnovana na konstantnom posredovanju, tj. prožimanju, iz čega se može zaključiti da su igra i kultura jedno, tj. da je igra ne transcendentno, već immanentno svojstvo kulture. Na taj način, dakle, posmatrano sa stajališta dijalektike, igra je u osnovi kulture, i ova prvobitna relacija između igre i kulture ne uspostavlja se nekritički. Jer, igra je, osim što dijalektički pretpostavlja kulturu, u odnosu i sa stvarnošću. Posmatrano s ontološkog stajališta, može se

postaviti pitanje – da li je igra *stvarna* stvarnost, i ukoliko to jeste, u kojoj je meri stvarna? Ako je igra, pri tom, i ishodište kulture, kako tvrde i Huizinga i Božović, radikalizovanje pitanja o stvarnosti igre, neposredno utiče i na definisanje sveta kulture, i to u pogledu njegove vlastite ontologije.

Objašnjenje pomenutog zaokreta u odnosima između igre i kulture, kod navedenih mislilaca, počiva, verovatno, i u načinu na koji i Huizinga i Božović pristupaju analizama kulture; umesto starog, metafizičkog modela preispitivanja pod vidom večnosti („spinozizam”, moderno doba), oni su skloniji heraklitskoj dijalektici, ozbiljnosti u tretiranju fenomena kako igre, tako i kulture, bez obzira na to koliko je igra „stvarna” ili pak učestvuje u definisanju stvarnosti. „U svom delu *Homo ludens* Johan Huizinga dokazuje da igra nema tako značajnu ulogu u kulturi našeg vremena kao što je imala u grčkoj i latinskoj tradiciji. I što je mnogo bitnije”, naglašava R. Božović, „on je pokazao u kojoj meri igra jeste pojava koja prevashodno pripada domenu kulture.”⁷ Iako prediciranje sveta kulture igri, i obratno, onima koji su upućeni u problematiku možda deluje samorazumljivo, ovde je reč o tome da aktuelno mišljenje o kulturi, njenu relaciju s igrom uglavnom ignoriše, ili tek pokatkad ozbiljnije reflektuje, tako da je Božovićev doprinos osvetljavanju ovog odnosa, a na osnovu njegove „istorije”, veoma značajan.

I dok su se u teorijskom (filozofskom) mišljenju interpretacije igre kretale od objektivizma ka subjektivizmu, i natrag, Božovićevo interesovanje za igru je neposredno povezano sa stvarnošću sveta kulture, koji iz igre proishodi. Istina, u ontološkom svetlu sagledano, njegovo refleksivno uporište bliže je Heraklitu i Gadameru (Gadamer), nego Kantu (Kant) i Šileru (Schiller), na primer. Da bi igra, pa time i kultura, imale u sebi stvarnosnu dimenziju u jakom smislu reči, neophodno je prevazići subjektivistička shvatanja kako sveta igre, tako i kulture. Božovićevo razumevanje odnosa igre i kulture, može se, recimo, uporediti s Gadamerovim shvatanjem relacije igre i umetnosti, o čemu on piše na sledeći način: „Kad u vezi s iskustvom umjetnosti govorimo o igri, onda pod igrom ne mislimo na ponašanje ili čak na duševno raspoloženje stvaraoca ili onoga koji uživa, a pogotovo ne na slobodu nekog subjektiviteta koji se aktivira u igri, već na sam način bitka umjetničkog djela.”⁸

Dakle, po analogiji s ovim iskazom, mogao bi se izvesti zaključak da kultura, zapravo, egzistira na način igre, te joj je, kako tvrdi Ratko Božović, igra u osnovi, tj. u samom temelju. Otuda igra nije samo subjektivna (tvorevina)

7 Isto, str. 185, 186.

8 Hans Georg Gadamer, *Istina i metoda*, „Veselin Masleša”, Sarajevo, 1978, str. 131.

svesti ili proizvod kretanja duha, već osnova kulture koja iz nje proishodi. Ona je ne samo estetski fenomen (o čemu se podosta pisalo u domenu filozofije i estetike, u rasponu od Šilera do Ničea /Nietzsche/), već i ontološki, i to na takav način da je određujuća za svet kulture. Iz igre se, u stvari, generiše i objektivira kultura. Može se reći da ovakav odnos prema igri i njenoj vezi s kulturom Božovića svrstava u red onih filozofa kulture koji se bave *prvim* pretpostavkama kulturalnih fenomena i procesa, i da ga karakteristični modus promišljanja sveta kulture izdvaja iz mnoštva teoretičara kulture koji se njome bave isključivo na temelju „stvarnosnog” ili empirijskog aspekta istraživanja.

Igra je, prema tome, za Božovića objektivna datost (mada ne i nepromenljiva), i kao takva, određujuća je za čovekov svet, odnosno za njegove kulturalne horizonte. No, ona je, istovremeno, i subjekt interakcije sa svetom. Kao takva, u mogućnosti je ne samo da transcendirira čoveka, nego i sebe samu: „Na putu do svoje vlastitosti i višeznačnosti, igra premašuje individuum i sebe samu. Ako je *bit bitka igra*, kao što kazuje Hajdeger, iz toga neminovno proističe da *igra određuje bitak, a ne bitak igru*. Takvu duhovnu opredeljenost podupiru i Gadamerovi pogledi, a naročito oni u kojima se nastoji pokazati da *subjekt igre nisu igrači – već samo igra*. Otuda je i shvatljivo, što igrači, u stvari, prema Gadameru, dolaze u situaciju da ih iskušava igra kao stvarnost-mogućnost, koja ih nadskače i prevazilazi.”⁹ Već iz ovog citata vidi se da je igra (moguća) velika tema ne samo specijalizovanih teorija igara, nego i složenijih misaonih poduhvata, implementiranih unutar medijuma savremene filozofije i studija kulture.

Naredna odlika Božovićevog ontološkog pogleda na svet igre jeste ta da on čoveka (kulture) koji se igra smatra „igranim igračem”. Šta bi ovo trebalo da znači u njegovom teorijskom diskursu? Iako je, zapravo, igra logički i ontološki, u Božovićevom delu pozicionirana tako da je *pre* čoveka, te ga, tek potom, uspostavlja kao biće igre i kulture, ovakvo viđenje ne znači to da je reč o vulgarno-determinističkom određenju subjekta koji se igra, kako bi, *prima faciae*, ovakvo rešenje odnosa čoveka i igre moglo da se protumači. Jer, Ratku Božoviću je stalo do momenta slobode, u tom odnosu. I upravo na ovom mestu stupa na scenu jedna duboko humanistička dijalektika odnosa slobode i nužnosti, koju Božović uvek iznova varira u svojim različitim rukopisima, govoreći bilo o kulturi ili o igri. Naime, iako čovek igra uvek po pravilima koja su unapred postavljena i određujuća za igru, ona je upravo stoga igra,

9 Ratko Božović, *Lavirinti kulture*, Op. cit, str. 185.

jer kao takva, dakle kao igra po pravilima (ili nužnosti), koincidira, zapravo, sa slobodom.

Potporna ovom humanističkom polazištu Ratka Božovića, koje inklinira ka slobodi kao regulativnoj ideji ali, istovremeno, i poželjnoj praksi u kojoj savremeni čovek participira i koju istovremeno kreira, može se tražiti na nivou njegove ontološke definicije igre. Naime, igra je osnov kulture, i to kao njena temeljna vrednost. To je upravo jedan od razloga zbog čega je autoru knjiga o igri i igrama (*Metamorfoze igre, Igra ili ništa*)¹⁰ stalo do prevrednovanja same ideje igre, pošto se u njoj ogleda i iz nje proishodi ne samo kultura, već i mogućnost osvajanja ljudske slobode. Rečju, u igri, kako je Božović tematizuje, leži emancipatorski potencijal kulture. Jer, autoru je potrebna igra koja postavlja temelj kulturi upravo sagledano sa stanovišta odbrane ideje slobode. Nasuprot postvarenju i opresiji, slobodna igra mogućnosti jedne kulture je, za Božovića, superiorna u odnosu na ostale premise o kulturi.

Iz Božovićeve teorijske borbe za ontološki status igre izbija, zapravo, žudnja za razumevanjem igre koja bi predstavljala osnovu ne samo kulture, nego i slobode, što u krajnjoj instanci, pada ujedno. Igra je, dakle, za ovog autora ništa drugo do ishodište, odnosno polazište slobode; jer, u igri se, tvrdi Božović, „može reprodukovati cela duhovna sadržina sveta”, pa je tako i duh slobode potencijal te i takve duhovne „reprodukcije”. U savremenom dobu nesklonom igri, može se s pravom postaviti pitanje – nije li time marginalizovana, skrajnuta i sama ideja slobode, jer vrednosti igre i slobode, na izvestan način, prema Božovićevim shvatanjima, koincidiraju. O vladajućim ne-vrednostima nasilja, u odnosu na (odsutnu) slobodu i igru, ovaj autor kaže sledeće: „Igra koja računa na sredstva nasilja osudila se na to da pomračí svoju suštinu i svoje blistave mogućnosti. Demonska moć igre razara i samu igru. Igra koja ne zna za svoje granice, a realizuje se van uma i pravila, uvek rizikuje da se pretvori u nasilje. A tamo gde nema protivljenja dinamičnih životnih formi obezličenom i rutinskom svetu, nema ni čudesnih mogućnosti zavodnice igre.”¹¹

I kao što je čovek, posmatrano s ontološke tačke gledišta, igrani igrač (ali ne i igračka), tako je, u svetu kulture, ukoliko je ovaj postavljen na temeljima igre – biće koje teži slobodi. Kao što se čovek s ozbiljnošću igra (ili bi bar trebalo

10 Ratko Božović, *Metamorfoze igre*, KPZ, Beograd, 1972; Ratko Božović, *Igra ili ništa*, *Op. cit.*

11 Vid. tekst A. Đivuljskij – intervju s Ratkom Božovićem: „Kad zgasne igra, zgasnuo je i život”, *Danas*, 8. januar 2009, na stranici: http://www.danas.rs/vesti/kultura/kad_zgasne_igra_zgasnuo_je_i_zivot.11.html?news_id=150092#sthash.Vwf5irzf.dpuf.

da se igra), tako se kreće i na putu osvajanja slobode – dakle, kroz suprotnosti i dijalektički. I ne samo to. Osim što je *homo ludens*, on je i *homo amatro*, tj. onaj koji je sposoban da voli, i koji, takođe, teži slobodi. No, aktuelni trenutak obeležava, ne vreme vladavine ontologije, već tehnologije. U eri dominacije tehnologije, igra takođe egzistira, ali na posve drukčiji način, i nije u relaciji niti s ljubavlju, niti s idejom slobode. Čovek koji radi (*homo faber*), zajedno s onim koji misli (*homo sapiens*), i to u slobodno (od rada) vreme što ga određuje, uspostavlja nove odnose i vrednosti prema stvarnosti, odnosno svetu koji ga okružuje, i tzv. „svetskoj igri”.

Ove nove vrednosne konstelacije, koje isključuju ontološki aspekt igre, na kome bi trebalo da se temelji kultura, svodeći ga na tehnički plan civilizacijskog delovanja, pa samim tim i redukujući ideju slobode na proste konzumerske izbore, Božović je opisao na sledeći način: „Tehnička igra, kao planetarna dominantna modernog doba, u osvajanju sveta, nosi pečat prinude”.¹² Iz navedenog citata vidi se, dakle, da svet tehnike i igara današnjice ne konvergiraju ka ideji slobode, već su podređeni momentu prinude, što je, naravno, u suprotnosti s emancipatorskom tendencijom sveta kulture, shvaćenom u tradicionalnom smislu pojma. Tehnika i prinuda kapitalističkog načina proizvodnje, ali i provođenja slobodnog vremena i njegove „potrošnje”, lišavaju igru njenog nekadašnjeg ontološkog statusa, čime joj oduzimaju moć uticaja na svet kulture, i težnju ka ostvarenju ideala slobode. Iako je igra, ontološki shvaćena, u izvesnom smislu reči, suprotnost slobodi, jer podrazumeva nužnost i igranje po određenim pravilima, ona je, u isto vreme, pretpostavka te iste slobode, čiji put utiru (slobodni) svetovi umetnosti i kulture.

Da ukratko rezimiramo: u ranijim epohama (ne misli se, pri tom, na hronologiju zbivanja u istoriji, već na doba vladavine metafizike, odnosno etiko-metafizike) svet slobode je proishodio iz ideja nužnosti, odnosno zakonitosti i pravilnosti igre, dok danas, ontologija redukovana na tehničke pojave i njima odgovarajuće tehnološke procedure, a igra na komercijalnu zabavu, predstavlja medijum prinude, koji se, pri tom, doživljava kao „svetska igra”, ali ne i kao kultura. Drugim rečima, ova globalna (svetska) igra predstavlja oponirajuću silu (prinudu) ljudskoj slobodi, do koje je Božoviću posebno stalo. „Da li će se ‘građanin sveta’”, nastavlja započetom misao o neslobodi Božović, „u toj svetskoj igri, u tom planetarnom zbivanju, naći kao igrač koji će biti izigran ili kao biće koje će se ‘uigrati’ u svetsku igru – ostaju pitanja na koja nije moguće dati zadovoljavajuće odgovore.”¹³

12 Ratko Božović, *Molitva osame*, Op. cit, str. 22.

13 Isto.

U isti mah, ova svetska igra ima „primat” u komparaciji sa „svešču onoga koji igra.”¹⁴ Pored ontološkog predznaka koji igra poseduje u odnosu na čoveka i njegovu svest, ona za Božovića, u isto vreme, manifestuje i svoju povesnu dimenziju. U tom kontekstu, R. Božović se poziva na Kostasa Akselosa (Axelos) i njegovo shvatanje odnosa čoveka i povesti, koje je posredovano igrom: „Stoga i Kostas Akselos, kada pokušava da odredi mesto i položaj igre u celini 'stihijnih snaga', u kojima se spajaju igre čoveka i igre sveta nailazi na 'igru uopšte', na igru 'celine celina'. Ovakvo ustrojstvo igre sveta' koja se odigrava igrom čoveka i igrom svetske istorije', prema Akselosu, čini je nadmoćnijom od čoveka-igrača, koji je samo deo-čestica celine sveta.”¹⁵ Apostrofirana ontološko-povesna dimenzija igre, govori u prilog tvrdnji da je, u krajnjem ishodu, za Božovića igra, u stvari, dijalektičkog karaktera, jer dijalektičko kretanje podrazumeva kako subjekt-objekt posredovanje, tako i igru sveta *ovde* i *sada* s vlastitom prošlošću (povesnošću).

Dijalektičko-povesna karakteristika igre, pokazuje se, teorijski gledano, kao nužnost, pre svega zbog toga što se ovakvom interpretacijom osnažuje ludička strast igrača zajedno s težnjom ka slobodi, a koja nije protumačena kao njihov subjektivni pokretač, nego kao podstrekač povesnih kretanja. Igra je objektivna, povesna (dijalektička) i svetska, zbog toga što predstavlja temelj kulture koja teži ka realizovanju ideje slobode, najšire gledano. Ontologija igre, međutim, govori u prilog njenoj dijalektičnosti, a ne statičnosti, njenom nepredvidivom toku i kretanju, te neizvesnosti i riziku koji se preuzima u cilju ostvarenja ideala slobode.

Razmatrajući jedinstvenu prirodu igre, i to kako u povesnom, tako i u savremenom kontekstu istraživanja, Božović se u načelu drži klasifikacije igara kako je data u delu *Igre i ljudi*,¹⁶ Rože Kajoa (Caillois). Međutim, ovde nije reč samo o pukom, nekritičkom preuzimanju tipologije igara od znamenitog francuskog mislioca, a bez njenog refleksivnog adaptiranja za stvar koja se tiče borbe za slobodu, kao i usavršavanja po merilima vezanim za aktuelno pitanje emancipacije (kulture i u kulturi). Stav 'Igra ili ništa', otuda ovde može da se tumači i kao *credo*: sloboda ili ništa, što najneposrednije objašnjava Božovićev doživljaj kulture. U osnovi ovog odnosa je, naime, strast, shvaćena ne kao bilo kakva težnja, nego kao *eros* prema igri, koji naposljetku, dijalektičkim naporima dospeva do „carstva” uma i slobode.

14 Ratko Božović, *Lavirinti kulture*, Op. cit., str.185.

15 Isto.

16 Rože Kajoa, *Igre i ljudi*, Nolit, Beograd, 1979.

O igri i pitanju slobode, a povodom knjige *Igre i ljudi*, Božović kaže sledeće: „Polazeći od Huizinginog uverenja da se ljudska kultura razvila od igre i kao igra, Rože Kajoa (*Igre i ljudi*) pokazuje da je sloboda u njenim temeljima i da je njen osnovni pokretač.”¹⁷ Ovi Božovićevi navodi iznova pokreću metafizičke rasprave o pitanjima odnosa bića (igre) i slobode. Međutim, za razliku od vladajućih antičkih uverenja o biću – kao o tzv. nepokretnom pokretaču (reč je ovde, pre svega, o referiranju na Aristotelovu/Aristoteles/*Metafiziku*),¹⁸ „biće igre”, što u Božovićevoj interpretaciji inicira nastajanje sveta kulture, nije nepokretno, već je po svojoj suštini – dijalektično, u izvorno heraklitskom, ali, mi bismo tome dodali, i marksističkom smislu reči (ovde su, prevashodno, na delu tumačenja potekla iz tzv. „tople struje marksizma”). Pojednostavljeno rečeno, ako je igra temelj, a sloboda sama dijalektika i postignuće sveopšteg povesnog kretanja, kultura je onda ono što se „dogođa” u praksi koja obuhvata medijum lociran u prostoru između igre i slobode; ovaj put je, ujedno, i putokaz slobode, a igra kao put (*methodos*) i način mišljenja i življenja, i sama je pokretačka, pokretna i dijalektična, po svojoj prirodi.

Dalja elaboracija pomenute teorije igara, na kojoj insistira Ratko Božović, kreće se u sledećem pravcu izlaganja: „Od potpune slobode, spontano izražene u igri, do pravila, koja otkrivaju njen institucionalni karakter, igra se, kako je utvrđeno, javlja kao aktivnost u kojoj imaginacija i improvizacija, kao poseban vid rasonode, omogućavaju da dođu do izražaja unutrašnje strane čovekovog kreativnog bića. I kad je Rože Kajoa klasifikovao igre kao – igre *takmičenja* (*agon*), *igre na sreću* (*alea*), *igre prerusavanja* (*mimicry*), *igre zanosa* (*ilyn*x), on je, u stvari, pokazao da u različitim vrstama igara nisu prisutne aktivnosti koje je moguće precizno razgraničiti. Pored toga, Kajoa je sugerisao da prisustvo jedne vrste igara, a ne druge, može da bude jedan od bitnih indikatora osnovne usmerenosti kolektivnog života i kulture.”¹⁹ Iako je, dakle, igra jedna – posmatrano u ontološkom kontekstu istraživanja – akcentovanje određene dimenzije njene objektivacije u društvenoj stvarnosti bitno govori o prirodi zatečene kulture, kao i vrednosnim orijentacijama koje trenutno vladaju u njoj. Otuda nije svejedno s kojim i kakvim igrama imamo posla u kulturi, te na koji način se one u njoj implementiraju, a potom i interpretiraju.

Tako se originalna naracija R. Kajoa o *agonu*, u Božovićevoj interpretaciji, primera radi, pretvara u angažovanu antiratnu polemiku, priča o igrama na

17 Ratko Božović, *Igra ili ništa*, *Op. cit.*, str. 104.

18 Aristotel, *Metafizika* (prev. Tomislav Ladan), Signum, Medicinska naklada, Zagreb, 2001.

19 Ratko Božović, *Igra ili ništa*, *Op. cit.*, str. 105.

sreću (*alea*) prerasta u kritiku njihove industrijalizacije i masovne zloupotrebe, igre vrtočlavice (*ilynx*), koje su, u isto vreme, između ostalog, u Božovićevom viđenju i sinonim za strast, direktno su suprotstavljene tiraniji reda i (kapitalističke) racionalnosti, dok problematizovanje igre prerusavanja (*micry*), posredstvom korišćenja pojma maske, i njene veze s identitetom i istinom, iznova vraća diskurs kako na ontološki, tako i na društveni karakter igre, i to u svim njenim transformativnim momentima postojanja. U eri vladavine destruktivnih ratnih igara, eksploatacije kocke i ekstremnog socijalnog maskiranja, neophodno je, po našem mišljenju, vratiti se korak unazad, i promisliti kakvu kulturu želimo, i da li iz takvih naših očekivanja, te društvene prakse koja iz toga nužno proističe, može nastati poredak zasnovan na vrednostima slobode.

Posebno je zanimljivo, povodom navedene klasifikacije igara, da Božović, shodno vremenu, diskretno, ali odlučno, predlaže njenu dopunu. U našoj eri, smatra Božović, pozivajući se na K. Akselosa, dominiraju tehničke igre.²⁰ Tehnika, bez metafizičkog duha igre, postaje svojevrsna opsesija kapitalističke paradigme otuđenog rada i zabave. „Kostas Akselos (*Vers la penseeplanetaire*) dokazuje da je *igru sveta* izazvala planetarna tehnika, tako da je i ona totalitet tehničkog učinila tehničkim igrama. Tako je došlo do trijumfa tehničke igre.”²¹ Jer, ukoliko je tehnika totalitet, ona na sebe preuzima dominaciju nad svim sferama života; na taj način asimiluje i igru u prostor vlastitog rasta. „Tako ona usred grčkog trojstva (*fysisa, tehne i energije*) postaje sila dominacije, snaga od presudnog značaja sa stanovišta stvaralaštva i razotkrivanja.”²²

Današnji igrač, uslovljen svetom vladavine tehničkih igara, manje ili više uspešno ostvaruje svoju interakciju sa globalnim okruženjem, što zavisi, dodali bismo u duhu autorovih iskaza, od pozicije na „skali slobode”. On je, naime, ili „uigran”, ukoliko se nalazi na poziciji moći, ili „izigran”, ako je potisnut iz igre ili marginalizovan kao igrač, i verovatno nije u poziciji da bira – nego svetska igra, kao i u prethodnim slučajevima, bira njega/nju. To znači da se u ovakvom, tehničkim sredstvima determinisanom svetu igre, sistemski gubi mogućnost slobode, bilo da ste „uigrani” ili „izigrani”; svetska igra je, u stvari, subjekt, a čovek/žena objekt sveta tehnologije. U ovoj igri, koja, zapravo, maskira klasne odnose u postindustrijskom i postmedijskom dobu, tehnologija, lišena svog ontološkog utemeljenja, prepušta „igraču” svetskom tržištu. Nova konstelacija tržišta igara i kreativnosti ne teži emancipaciji čovečanstva,

20 Upor. Ratko Božović, *Igra ili ništa*, Op. cit. str. 127.

21 Isto.

22 Isto.

već njegovom postvarenju, kiborgizaciji i robotizovanju. Otuda, partneri u ovoj igračkoj konstelaciji nisu ljudi među sobom, nego ljudi i mašine, i ljudi i roboti.

Kao jedan od načina suprotstavljanja postvarenom svetu tehnologije i igara koje su tehnički generisane ili podržane, Božović identifikuje kao igru, u njenom stvaralačkom poigravanju s maskom (*mimicry*). Masku je ovde ne samo metafora koja obezbeđuje perceptivni obrt u odnosu na stvarnost, već predstavlja i onaj oblik igre koji savremenog čoveka/ženu, kroz igru i imaginaciju, uvodi u predvorje slobode. „Kao ishodišna tačka maske danas iskrsava haotični svet i svet zaleđenog racionaliteta. A maska može postati novi *odgovor* represivnim oblicima egzistencije i anonimnom svetu tehnike.”²³ Iako autor tvrdi da savremenom čoveku i nije neophodno da se maskira „jer je njegovo lice, sa grčevitim i obezličnim izrazom, postalo maska”²⁴, Božović upravo kritikuje stereotipne predstave maskiranja koje se, navodno, temelje na pseudoindividualnosti (odnosno, pseudosubjektivnosti), pripisujući maskiranju moć „proširenja” čovekovih mogućnosti,²⁵ pa samim tim i potencijala ostvarenja slobode. „Maska kao mogućnost nije došla da bi zatvorila sve druge i drugačije mogućnosti. Ona je tu da bi nagovestila novu mogućnost koja jeste drugačija od onih koje su bile pre nego što je čovek navukao masku.”²⁶

Maska navučena preko maske postaje danas simbol otpora (*sic!*) prema postvarenom svetu vladavine kapitala, tehničke racionalnosti i tehnologije. Ona sama je dualitet, odnosno dijalektika posredovanja mogućnosti i stvarnosti, slobode i realiteta humanog sveta; ona je, takođe, evociranje zanosa i strasti, kao naznaka, simbol i anticipacija budućnosti. Savremeni *Homo ludens* je ona figura prošlosti, sadašnjosti i budućnosti, koja omogućava postavljanje temelja svake kulture. Borba za igru i kulturu, koja je po sebi dijalektična, tj. konfliktualna, jeste, naposljetku, vođena strašću prema slobodi. A ako se sloboda osvaja igrom i kulturom, to, istovremeno, znači da dijalektika igre i njenih različitih mogućnosti nadigrava tanatičke maske destrukcije i smrti.

23 Isto, str. 121.

24 Isto.

25 Upor. Isto, str. 121, 122.

26 Isto, str. 121.

Literatura i izvori:

- Aristotel, *Metafizika*, Signum, Medicinska naklada, Zagreb, 2001.
- Božović, R., *Igra ili ništa*, Čigoja štampa, Beograd, 2014.
- Božović, R., *Lavirinti kulture*, Čigoja štampa, Beograd, 1998.
- Božović, R., *Metamorfoze igre*, KPZ, Beograd, 1972.
- Božović, R., *Molitva osame*, Čigoja štampa, Beograd, 2016.
- Gadamer, H. G., *Istina i metoda*, Veselin Masleša, Sarajevo, 1978.
- *Danas*, dnevni list, dostupno na: http://www.danas.rs/vesti/kultura/kad_zgasne_igra_zgasnuo_je_i_zivot.11.html?news_id=150_092#sthash.Vw-f5irzf.dpuf, pristupljeno: 16. 05. 2017.
- Kajoa, R., *Igre i ljudi*, Nolit, Beograd, 1979.

HOMO LUDENS, OR PASSION FOR FREEDOM

Summary

The basic starting point of the text is the definition of games as the foundation of culture, as interpreted by sociologists of culture, Ratko Bozovic. The game is treated in the article, first of all, from the standpoint of ontology, and then in relation to the world of culture and the ideals of freedom. On this occasion, the text emphasizes the dialectics of games, as well as its opposite of nothingness. In addition to the interpretation of games ranging from Heraclitus to Huizinga, most attention is devoted to the analysis of the game in Bozovic interpretation of the typology of games, taken from the book of Roger Caillois Man, Play and Games. The discussion ends with the issue of technological games, which is important for understanding the modern world of play and prospects for the development of culture and the potential of the conquest of freedom.

Key words

game, culture, freedom, technology, homo ludens