

**ALMA MATER EUROPAEA
FAKULTETA ZA HUMANISTIČNI ŠTUDIJ - INSTITUTUM
STUDIORUM HUMANITATIS, LJUBLJANA**

Humanistične znanosti

DOKTORSKA DISERTACIJA

mag. Nežka Jovan

ALMA MATER EUROPAEA
FAKULTETA ZA HUMANISTIČNI ŠTUDIJ - INSTITUTUM
STUDIORUM HUMANITATIS, LJUBLJANA

Doktorska disertacija
študijskega programa tretje bolonjske stopnje

HUMANISTIČNE ZNANOSTI

PARADIGMA IGRE V DELU
JOHANA HUIZINGE IN FORME LUDIZMA

Mentor: prof. dr. Darko Štrajn

Kandidatka: mag. Nežka Jovan

Ljubljana, junij 2022

*Igra gori od vročnosti,
ki med dvema tečajema polje.
En pol je iz južne strasti,
drugi iz severne volje.*

*Zato se kakor jeziček na tehtnici
ne more nikoli umiriti.
V njej sreča v nevidnih rokah drži
vse niti.*

*A igra, ki v njej usoda zori,
je nepresežna.
Ena stran je iz smrtnosti,
druga je neizbežna.*

*To igro zmerom vsak zase igra,
brez prič.
In nekega dne se v njej izravna
vse ali nič.*

(Grafenauer 2007, 55)

ZAHVALA

Lepo je biti obkrožen z ljudmi, ki te imajo zares radi. Zdi se, da je to vir osebne življenjske energije, brez katere bi težko zasledovali lastne cilje. Srčna hvala vsem, ki ste mi na tej poti stali ob strani. Nalogo posvečam mami in očetu, ki mi v igri življenja zvesto nudita trdno oporo. Hvala otrokoma, Zali in Gašperju, za potrpljenje, vzpodbudne besede in tišino. Veliko zahvalo namenjam mentorju, prof. dr. Štrajnu, ki me je prvenstveno usmeril na to pot, ter vsem sošolkam in sošolcem za ploden čas, ki smo ga preživeli skupaj. Iskrena hvala Juliji za paralelni slalom, Katarini za lekturo, Mitju za pospeške in Almi za posluh.

POVZETEK

V nalogi želimo na osnovi Huizingovega temeljnega dela *Homo Ludens* ustvariti preplet teorij iger in iskati nova izhodišča za preizpraševanje izbranega raziskovalnega polja z namenom prispevati k analizam in refleksiji dojetanja igre, ki je opredeljena kot primarna dejavnost živih bitij. Preko spremljanja strukturne umeščenosti igre v družbenem okolju nekoč in danes želimo zasledovati njeno vlogo z vidika logike definicij, taksonomij in aktualnosti. Z obravnavo igre in igrivosti želimo prispevati k poglobljenemu in specifičnemu preučevanju različnih aspektov ludističnih praks in izostriti vpogled v njene značilnosti. Igrivost in z njo povezana dejanja rezultirajo v različnih aktivnostih, ki jih novejša teorije delijo na svobodne igre, igre z izidom in dogodke, ki so z igrami v sorodnem odnosu. Posebno pozornost želimo nameniti dojetanju prostora v igri in pojmovanju realnosti igre. S prikazom ludističnih praks in vlogo njihove funkcije na različnih segmentih subjektivnega delovanja želimo poudariti detradicionalizacijo igre kot prevladujoče otroške aktivnosti in jo opredeliti kot ključni agens strukture vsakdanjega življenja v vseh življenjskih obdobjih. V nalogi zasledujemo aktualnost igre preko različnih aspektov tako z vidika subjektivnega odnosa posameznika do nje kot tudi z vidika njene vpetosti v družbeni aparat.

Ključne besede: igra, teorija iger, Johan Huizinga, ludizem, Homo Ludens.

ABSTRACT

Based on Huizinga's basic work *Homo Ludens* we want to create an interlacement of ideas of game theories in the dissertation. Relating to this we want to find new starting points for questioning the selected research field and contribute to the analysis and reflection of the perception of the play, which is defined as the primary activity of the human beings. From observing the structural placement of the games in society before and today, we want to follow its role in terms of the logic of definitions, taxonomies and topicality. By addressing play and playfulness, we want to contribute to an in-depth and specific study of various aspects of ludic practices and sharpen the insight into its characteristics. We want to pay special attention to the perception of space in the game and the notion of the reality of the game. By presenting ludic practices and the roles of their functions in various segments of

subjective activities, we want to emphasize the detraditionalization of play as predominant children's activity and define it as key agents of the structure of everyday life and in all life spans. In the dissertation we monitor the relevance of the game through various aspects both in terms of the subjective attitude of the individual to it, as well as in terms of its integration into the social system.

Key words: play, game theory, Johan Huizinga, ludizm, Homo Ludens.

KAZALO

1 UVOD	1
1.1 Opredelitev predmeta raziskovanja.....	3
1.1.2 Teoretska izhodišča	4
1.2 Cilji in raziskovalne hipoteze.....	4
1.3 Predvidene metode raziskovanja	6
2 ZGODOVINA IGER.....	7
2.1 Zgodnji dokazi iger po celinah	7
2.1.1 Bližnji vzhod in Sredozemlje	7
2.1.2 Indija.....	8
2.1.3 Vzhodna Azija	9
2.1.4 Afrika.....	10
2.1.5 Amerika	10
2.1.6 Evropa.....	11
2.2 Evropski srednji vek.....	11
2.3 Moderna doba.....	19
3 ONTOLOGIJA IGRE.....	21
4 JOHAN HUIZINGA: HOMO LUDENS.....	29
5 IGRA.....	37
5.1 Poskusi opredelitve igre	39
5.2 Huizinga vs. Caillois	43
5.3 Struktura igre	45
5.3.1 Svoboda igre	46
5.3.2 Vsebina in oblika igre.....	47
5.3.3 Smisel	48
5.3.4 Resnost igre	49

5.3.5 Pravila igre	49
5.3.6 Funkcija igre.....	50
5.3.7 Igrače.....	51
6 KRITIČNA INTERPRETACIJA TEORIJ IGRE.....	53
6.1 Osebnostna teorija.....	53
6.2 Teorija kognitivnega razvoja	56
6.2.1 Vpliv igre na kognitivni razvoj	59
6.3 Teorija socialnega učenja	60
6.4 Biološko evolucijska teorija.....	61
6.5 Etološka teorija.....	63
6.6 Teorija socializacije v skupini	63
6.7 Ostale teorije.....	64
7 KLASIFIKACIJA IGER.....	67
7.1 Socialna udeležba v igri	68
7.2 Oblike igre.....	69
7.2.1 Motorična igra	70
7.2.2 Igra s predmeti.....	70
7.2.3 Domišljajska igra in igra pretvarjanja.....	70
7.2.4 Socialna igra.....	71
7.2.5 Igra uglaševanja.....	71
7.3 Vloga igre in vloga v igri.....	72
7.4 Življenje brez iger	74
8 SVOBODNA IGRA IN IGRA Z IZIDOM.....	76
8.1 Igra z izidom z vidika aktivnosti.....	78
8.2 Igre v študijah iger	80
8.3 Sistemski pristop	82
8.4 Ne-igre, skoraj igre in pod-igre z izidom.....	87

9 IGRIVOST	90
9.1 Biološka geneza igre	96
10 IGRIVA MISELNOST, ZANOS, MOJSTRSTVO	100
10.1 Zanos: stanje ali osebnostna lastnost?	106
10.1.1 Preobrat ali nihanje prisotnosti	108
10.2 Igriva zavest	109
10.3 Mojstrstvo	111
11 REALNO - IMAGINARNO	113
11.1 Dispozitiv(nost) igre.....	113
11.1.1 Profanacija	117
11.1.2 Podvojeni prostor.....	117
11.2 Heterotopije ali drugo prostora.....	118
12 SLABA IGRA	121
13 HOMO FABER vs. HOMO LUDENS.....	126
13.1 Delo in igra	131
13.2 Materialno zavedanje	134
14 IGRA V TEATRU	136
14.1 Tragedija	138
14.2 Dramska vloga igre in igralca.....	141
14.3 Dramska igra in red	143
14.4 Maska.....	143
15 KULTURNI VIDIK IGRE IN NJENA AKTUALNOST.....	145
15.1 Igrivi element proti kulturni tradiciji.....	147
15.2 Igra kot proces in izkušnja	148
15.3 Aktualnost igre.....	149
16 ZAKLJUČEK	151
SEZNAM LITERATURE IN VIROV	154

IZJAVA O AVTORSTVU

IZJAVA LEKTORJA

1 UVOD

»Da bi se resnično igral, mora biti človek, dokler se igra, spet otrok.«

(Strehovec idr. 2003, 118)

V nalogi želimo predstaviti Huizingov pogled na teorije igre in opredeliti horizonte različnih avtorjev izbranega raziskovalnega polja ter tako prispevati k analizam in refleksijam dojemanja te primarne aktivnosti živih bitij. Izhajajoč iz Huizingovega temeljnega dela *Homo Ludens* bomo s pomočjo zgodovinskega okvira igre in sodobnega načina biti človek poskušali odkriti strukturno umeščenost igre v družbeno okolje nekoč in danes ter prepoznati njeno aktualno vlogo. Z izpostavitvijo področij erozije in vzporedno kontinuiteto ludističnih praks na različnih segmentih subjektivnega delovanja želimo poudariti detradicionalizacijo igre kot prevladujoče otroške aktivnosti in jo opredeliti kot ključni agens strukture vsakdanjega življenja v vseh življenjskih obdobjih.¹

Doktorska disertacija je bila v osnovi zastavljena kot relativno določljiva in z vidika poteka metodološkega pristopa obvladljiva študija. Struktura naloge zajema šestnajst poglavij. V uvodnem delu bomo opisali problem, ki je predmet raziskovanja, opredelili raziskovalna vprašanja in navedli raziskovalno hipotezo. Drugo poglavje bo namenjeno krajšemu povzetku zgodovine iger. Historični pregled zgodnjih dokazov o igrah bo razdeljen po celinah, pozornost bo namenjena obdobju srednjega veka in vplivom ideoloških aparatov na igro v tem obdobju, sledil bo uvid v sprejemanje igre v času, ki ga opredeljuje moderna doba. Ontologija igre, njena vloga v najširšem smislu biti, bo tema tretjega poglavja. Johana Huizingo in njegovo gledišče na igro bomo поближе spoznali v četrtem poglavju. *Homo Ludens*, njegovo temeljno delo, je bilo vzpodbuda številnim avtorjem za raziskovanja in kritično razmišljanje na različnih znanstvenih področjih, ki vključujejo igro in njej sorodne dejavnosti. Njegovo delo bo tudi nam služilo za izhodišče v procesu preizpraševanja različnih zornih kotov, ki zaobjemajo polje igre. V petem poglavju bomo poskušali opredeliti pojem igre ter поближе spoznati njeno strukturo, ki zajema attribute, kot so svoboda, vsebina

¹ Znatno del besedila tega Uvoda je nastal v raziskovalnem delu v okviru doktorskega študija in je bil objavljen v Jovan, Nežka. 2018. Teorije ludističnih praks. *Monitor ISH XX/2*: 95–113. Ljubljana: Institutum Studiorum Humanitatis – Fakulteta za podiplomski humanistični študij.

in oblika, smisel, resnost, pravila, funkcija igre in igralni pripomočki. Teorije igre se delijo na klasične in sodobne teorije. Njihova kritična interpretacija bo obravnavana v šestem razdelku. Predstavili bomo osebnostno teorijo, teorijo kognitivnega razvoja, teorijo socialnega učenja, biološko evolucijsko teorijo, etološko teorijo, teorijo socializacije v skupini ter v krajšem povzetku navedli nekaj preostalih vidnejših teorij. V strokovni literaturi lahko zasledimo številne klasifikacije iger, ki se razlikujejo glede na kriterije, po katerih so razvrščene. Merilo razvrščanja je lahko vsebina igre, način igranja, učinek, ki ga igra sproži oz. povzroči, način udeležbe v igri, okolje, v katerem se igra odvija, uporaba igralnih pripomočkov in še bi lahko naštevali. Tema sedmega poglavja bo tako klasifikacija iger. Obravnavali bomo oblike iger, kot so: motorična igra, igra s predmeti, domišljajska igra in igra pretvarjanja, socialna igra ter igra uglaševanja; navedli bomo tudi primer kulture, ki zavrača vsakršno prisotnost igre. Opredelitev distinkcije med svobodno igro (*play*) in igro z izidom (*game*) bo obravnavana v osmem poglavju, starejše definicije namreč igro z izidom dojemajo kot podaljšek spontane igre. Igro bomo v tem kontekstu obravnavali z vidika aktivnosti, preučili različne formulacije igre v študijah iger in поблиžje spoznali sistemski pristop, do katerega je privedel konceptualen preobrat na področju proučevanja iger. V poglavje bomo vključili tudi primere ne-igre, skoraj igre in pod-igre z izidom, ki jih lahko dojemamo kot nekakšne sorodnike igre. Nadaljnji cilj bo osmisliti igrivost, ki jo bomo poskušali razumeti kot osebni, družbeni in kulturni fenomen. V devetem poglavju bomo pozornost namenili igrivemu stanju človekove zavesti in se ob tem dotaknili tudi biološke geneze igre. Naslednje poglavje bo namenjeno optimalnemu izkustvu, ki ga lahko z igrivo miselnostjo dosežemo med igranjem ter ga označimo kot zanos. Fenomen zanosu je opisan kot stanje popolne zatopljenosti, v katerem nas navdaja občutek transcendence, do njega pa nas lahko pripelje tudi dejavnost, ki se ji predano posvečamo več časa. Naš cilj bo raziskati vzporednice in skupne točke med igro, zanosnim izkustvom in mojstrstvom, ki z vztrajnim opravljanjem določene aktivnosti lahko privede do stanja zanosu. Svet igre najpogosteje opredelimo kot tisto, kar je ločeno od realnosti, kot nekaj ne-resnega. V enajstem poglavju bomo zagovarjali realnost igre in pozornost namenili dispozitivu v igri. Igralcu prostor nudi varno polje, kjer se vse odvija pod določenimi pravili, zato bo definicija prostora v igri ključnega pomena. Prostor, kjer se igra odvija, ni samo dejansko realen prostor, v katerem se nahaja igralec, lahko gre tudi za imaginarno ali domišljajsko sceno. Prostori izhajajo iz procesa konstituiranja, med katere prištevamo tudi heterotopije ali drugo prostora. Diskurz, ki obdaja igro, je po svoji naravi pozitiven. V dvanajstem poglavju bomo preučili razmišljanja znanstvenikov, ki igro obravnavajo tudi kot negativno dejanje, ter omenili nekaj

njenih temačnejših oblik. Igra se običajno odvija v prostem času, zato se po mnenju številnih razlikuje od dela, in večinoma velja za neproduktivno dejanje. Naša naloga v trinajstem poglavju bo ugotoviti distinkcije in hkrati tudi soroden odnos med človekom izdelovalcem (*Homo faber*) in igrajočim se človekom (*Homo ludens*). Zanimala nas bo torej relacija med igro in delom. Temeljito spoznavanje igre, njene strukture, način izvajanja in razpoloženje v igri je temeljni funkcionalni predpogoj za preučevanje gledališča kakor tudi dramskih tekstov. O igri v teatru, katere koncept lahko zasledimo že pri predsokratskih filozofih, bomo razpravljali v štirinajstem poglavju. Že Huizinga navaja, da v družbenem kontekstu igre ne moremo več dojemati zgolj z vidika njene primarne lastnosti kot danosti ali jo smatrati za naravni nagon, saj se nam kaže v številnih raznovrstnih pojavnih oblikah. Igriva miselnost se ne izraža samo v danem življenjskem okolju, temveč tudi v splošnem družbenem in kulturnem kontekstu. Kulturni vidik igre in njeno aktualnost bomo obravnavali v petnajstem poglavju. Zadnje poglavje bo namenjeno ugotovitvam, ki bodo služile za odgovore na raziskovalna vprašanja ter sklepni misli, oblikovani glede na zastavljeno hipotezo.

1.1 Opredelitev predmeta raziskovanja

Prvi dokazi o razvoju iger segajo 12.000 let v preteklost, ko so se ljudje začeli organizirano družiti. Začeli so živeti v hišah, si deliti delo, menjati blago s soslednjimi naselji. Posledično so imeli vedno več prostega časa, ki so ga morali zapolniti, zato so začeli igrati igre. (King 2003) Igre so se najprej začele razvijati na ozemljih prvih civilizacij (Srednji vzhod, Indija, Kitajska). Oblikovale so se predvsem z religioznim namenom (kocke so metali za napovedovanje prihodnosti), včasih pa zaradi lažjega strateškega načrtovanja bojevanj (uporaba žetonov na zemljevidu). Značilno za razvoj iger je, da so se na vzhodu veliko bolj razvijale miselne igre, na področju afriške celine igre spretnosti in sposobnosti, na zahodu pa vojne igre (osvajanja in strategije). Ta razvoj je bil predvsem odziv na spremembe v družbi. Na vzhodu so veliko časa posvečali razmišljanju in filozofiji. Zibelka znanja in vzgoje so bili samostani, kjer so menihi učili otroke ter jih pripravljali na življenje, zato so se otroci učili predvsem filozofije, duhovnosti in matematike. V Evropi so bili najbolj izobraženi in obenem najbolj vplivni ljudje na dvorih. Uporabna so jim bila predvsem

vojaška znanja, ki so pripomogla k osvajanju drugih dežel,² zato so se razvile igre, v katerih so urili znanja, taktike in strategije ter bojne spretnosti. Na afriški celini je bilo pomembno preživetje v naravi, zato so se morali otroci urediti v sposobnosti hitrega gibanja in dobrem obvladovanju refleksov.

Pionir celostnega teoretskega pristopa k igri je nizozemski zgodovinar Johan Huizinga, ki je napisal temeljno delo *Homo Ludens* (1938). Bit igre je opredelil kot pojavno obliko kulture v razvijajočih se civilizacijah, srednjem veku, renesansi in moderni družbi. Tako je postavil temelje razvoja igre za prihodnje generacije. Igra je za Huizingo starejša od kulture same in ima velik vpliv na razvoj različnih področij življenja. Njegova razmišljanja so kasneje nadgradili Roger Caillois in številni drugi avtorji.

1.1.2 Teoretska izhodišča

Zdi se, da igra obstaja, ker je dobra za nas. Huizinga poudarja, da koncepta igre včasih ni mogoče omejiti znotraj natančnih pojmovnih meja. V nalogi bomo izhajali iz različnih epistemoloških pojmovanj igre in kulture. Zanimala nas bo zgodovina iger in njihova redundantnost s kulturnim okoljem. Teorije igre bodo imanentno vezane na izvorno delo Huizinge, ki bo naš imperativ za vzporejanje razmišljanj različnih avtorjev na temo ludizma. S pomočjo kompilacijskega pristopa, ki bo temeljil na povzetkih obstoječih virov, bomo opredelili stališča in spoznanja drugih avtorjev ter spregovorili o igri kot o ključnem akterju zgodovine razvoja kulture.

1.2 Cilji in raziskovalne hipoteze

V delu želimo celostno zaobjeti pojem igre kot primarne človekove dejavnosti. Zavestno se bomo le dotaknili njene biološke funkcije in se orientirali predvsem na kavzalnost igre na področju kulturnih, edukativnih in družbenih dejavnosti. Cilj raziskave bo igro umestiti kot pomembno kohezivno družbeno aktivnost na raznovrstnih področjih v vseh življenjskih obdobjih in poudariti kontingenco ludističnih praks v kontekstu družbenega razvoja. V raziskavi bi radi kritično preučili razmišljanja različnih avtorjev na področju obravnavane

² Legenda pravi, da so na igralnih kartah štirje kralji: srčev kralj je Charlemagne (Karl Veliki), pikov kralj je David (kralj David iz Svetega Pisma), Cezar je karin kralj (Julij Cezar) in Aleksander (Veliki oz. Makedonski) je križev kralj.

problematike. Naša želja je bralcu podati celosten uvid v načrtno strukturirano polje obravnavanega področja igre.

Raziskovalno vprašanje 1:

Prvi avtor, ki je sistematično nadgradil Huizingovo delo, je bil Roger Caillois. Igre je razvrstil v temeljne kategorije, Eugen Fink pa je igro obravnaval kot filozofski problem. Raziskovalna problematika je bila do danes obravnavana z raznovrstnih vidikov. Izvedeti želimo, kakšna so razmišljanja avtorjev teorij igre, ki lahko strukturirano dopolnijo latentna področja in aktualizirajo pojem igre.

Raziskovalno vprašanje 2:

Svet igre je umeten svet *par excellence*. Njegova temeljita konceptualizacija v preteklem stoletju je bila vsekakor daljnosežno dejanje. Sodobne tehnologije, ki so se pojavile konec 20. in zaznamujejo začetek 21. st., ponujajo rabo umetne resničnosti, inteligence, kibernetiko in številne druge igrive kvalitete, ki jih z lahkoto vzporejamo z značilnostmi igre. Vrsta elementov igre danes vstopa v vsakdanjost tako na področju dela, ustvarjalnosti kot komunikacij. Zanimalo nas bo, kako se kultura, v kateri živimo, razvija v oblikah igre in kako človeka, ki doživlja to kulturo, prežema igrivost.

Hipoteza

Za lahkotnim videzom igre se skrivajo pravila in njeno dostojanstvo; igra ni dejavnost, ki bi bila robna, ampak je medij, znotraj katerega se značilno vzpostavlja odnos posameznika do biti, do sočloveka in do sveta. Igra se je s področja zabave, improvizacije in umetnosti na prelomu novega tisočletja razširila na vsa področja družbenega življenja. Prava igra, kot jo definira Johan Huizinga, danes ne obstaja več. Transformirala se je v nove pojavne oblike in prevzela aktualno vlogo v družbenih dejavnostih. Naša hipoteza je, da so danes igre vstopile v vsakdanjost in se integrirale v vsa področja dela.

1.3 Predvidene metode raziskovanja

Izhodišče raziskave je kritična interpretacija dela nizozemskega zgodovinarja Johana Huizinge *Homo Ludens*, ki obravnava teorije igre. S historičnim pregledom zapisov o prvih najdbah ostankov iger in vlogi igre v družbi v kasnejših obdobjih bomo oblikovali krajši zgodovinski pregled prvih najdb na različnih geografskih področjih. Primerjalna in opisana metoda raziskovanja nam bo služila za oblikovanje vpogleda v življenje in delo Johana Huizinge. Raziskava bo temeljila na kontekstualizaciji Huizingove teorije igre, ki jo želimo s pomočjo kompilacijske metode prepleta prispevkov na temo ludizma aktualizirati v tvorbo različnih izhodišč, ki bodo služila za nadaljnja preizpraševanja. S kritično interpretacijo mnenj številnih avtorjev bomo zasledovali različne poglede na dojetje pomembnosti vloge igre na področju kulture v širšem družbenem kontekstu. Uporabili bomo metodo hermenevtičnega branja temeljnih del s poudarkom na antropologiji, psihologiji, psihoanalizi, filozofiji, humanistiki, pedagogiki in biologiji. Osnovni epistemološki teren bo predstavljala analiza prepleta različnih definicij ter dojetja vloge igre, igrivosti in igrive miselnosti. Formacija razmišljanj, povzetih iz znanstvenih raziskav in teorij, bo tvorila aktualno nadgradnjo starejših teorij, obogateno z novejšimi uvidi. Z interpretacijsko metodo bomo glede na različne kriterije demonstrirali taksonomije ludističnih praks. Osnovna metoda dela bo temeljila na prepletu razmišljanj različnih avtorjev, ki jih bomo sukcesivno vključevali v različna poglavja naloge ter na ta način aludirali k novim vpogledom na polje obravnavane tematike.

2 ZGODOVINA IGER

Igra je že dolgo del akademskega področja; rečemo lahko, da sega celo do obdobja Platona. V delu *Zakoni* pravi, da bi se moral otrok igrati ne glede na to, h kakšnemu poklicu se ga usmerja: »Najpomembnejši del izobraževanja je pravilen trening in vzgoja. Pri igri mora biti duša otroka vodena z ljubeznijo s takšno popolnostjo, da v odrasli dobi postane izpopolnjen človek.« (Plato 1982)

Zgodovina iger sega v starodavno človeško preteklost. Igre so sestavni del vseh kultur in so ena najstarejših oblik človekove družbene interakcije. So formalizirani izrazi aktivnosti, ki ljudem omogočajo, da presežejo običajno polje domišljije in izraznost telesnih gibov. Igre so vedno bile pomemben del kulturnih in družbenih dogodkov. Zajemajo ideje in poglede na svet njihovih kultur ter jih prenašajo na prihodnje generacije. Igre povezujejo, služijo kot učno orodje in so tudi označevalke družbenega statusa. Mnoge igre iz človeške preteklosti so bile nosilke mitskih in obrednih verskih pomenov.

Prazgodovinska in starodavna igrala so bila najpogosteje narejena iz kosti, ki so jih našli po vsem svetu. Arheologi predvidevajo, da so ti predmeti predniki iger s kockami. Pripomočki za igranje so vključevali tudi školjke, kamne in palice. Stare civilizacije niso jasno razlikovale med svetim in profanim. Kosti so uporabljali tudi za orakularne in vedeževalske funkcije. Durkheim je menil, da so bile igre ustvarjene v verskem okolju in so bile temelj družbenega povezovanja.

2.1 Zgodnji dokazi iger po celinah

2.1.1 Bližnji vzhod in Sredozemlje

Najstarejše ostanke, najdene na področju Sredozemlja, ki jih lahko imamo za pripomoček v igri, so odkrili na 5000 let starem pokopališču Başur Höyük na jugovzhodu Turčije. Serija 49 majhnih izklesanih in poslikanih kamnov predstavlja ostanke verjetno prve igre na srečo. Podobni deli so bili najdeni tudi v Siriji in Iraku, zato bi lahko sklepali, da družabne igre izvirajo iz rodovitnega polmeseca.

Med najzgodnejšimi primeri družabne igre je *Senet*, ki so jo našli na grobišču prve dinastije v Egiptu (približno 3500 let pr. n. št.), omenjena pa je tudi v hieroglifih iz okoli 3100 pr. n. št. Igro so igrali na plošči s 30 kvadratki, razporejenimi v tri vzporedne vrste po deset polj. Igralci so strateško premikali svoje figure na podlagi meta palic ali kosti. Cilj je bil čim hitreje priti do roba table. Kraljevska igra *Ur* ali igra dvajsetih kvadratov prav tako datira približno v čas 3000 let pr. n. št. Šlo je za dirkalno igro, v kateri so igralci uporabljali niz kock z zaglavkami. Babilonska razprava o tej igri, napisana na glineni tabli, nakazuje na to, da je imela igra astronomski pomen. Podobne igre so bile najdene v Iranu, na Kreti, Cipru, Šrilanki in v Siriji.

V stari Grčiji in Rimskem cesarstvu so priljubljene igre vključevale igre z žogo (*Episkyros*, *Harpastum*, *Expulsim Ludere* - vrsta rokomet), igre s kockami (*Tesserae*) in različne vrste družabnih iger, podobnih *Dami*. Tako Platon kot Homer omenjata družabne igre, imenovane '*petteia*'. Zdi se, da je bilo v tem obdobju ime '*petteia*' splošen izraz za družabno igro. Rimljani so igrali izpeljanko '*petteia*', imenovano '*latrunculin*' ali *Ludus latrunculorum* (igra vojakov ali razbojnikov). Prvič jo omenja Varron (116–27 pr. n. št.). Zaradi priljubljenosti so jo Rimljani razširili po vsej Evropi, saj so igralne plošče našli vse do rimske Britanije.

Šah se je po muslimanskem osvajanju Perzije (638–651) razširil tudi v arabski svet. Predislamske šahovske figure so predstavljale slone, konje, kralje in vojake, islamska prepoved čaščenja podob pa je privedla do vse večje abstrakcije figur, zato so bile njihove figure preproste valjaste ali pravokotne oblike. *Šah* je postal izjemno priljubljen v času Abasidskega kalifata v 9. stoletju.

Polo (perzijsko: *chawgan*, arabsko: *sawlajan*) so prvič igrali v Sasanidski Perziji. Zgodaj se je razširil v sosednje Bizantinsko cesarstvo, cesar Teodozij II (408–450) pa je zgradil Tzykanisterion (stadion za igranje pola) znotraj velike palače v Konstantinoplu.

Igralne karte so bile uvožene iz Azije in Indije in so bile priljubljene v času dinastije Mamelukov v Egiptu.

2.1.2 Indija

V Indiji so poznali različne igre s kockami ter druge družabne igre. Uporaba kvadratnih in kvadrastih podolgovatih kock je bila običajna v harapski civilizaciji doline Inda (ok. 2300 pr. n. št.). Arheološka izkopavanja so odkrila igralne kocke v samostanih in drugih

budističnih najdiščih. Najstarejše besedilo, ki omenja igre v Indiji v *Rig-Vedi* (ok. 1000 pr. n. št.), navaja uporabo kocke. Teksti *Mahabharate* kažejo na to, da so bile igre s kockami priljubljene pri kraljih in kraljevih družinah ter da so imele tudi obredne namene. Seznam Buddhovih iger iz *Palijskega kanona* (približno 500 pr. n. št.) navaja igre, ki so bile budističnim menihom prepovedane. Seznam omenja igre na ploščah z osmimi ali desetimi vrsticami (*Ashtapada* in *Daśapada*), igre, ki uporabljajo talne diagrame (*Parihâra-patham* je igra, podobna ristancu.), igre s kockami in igre z žogo. *Ashtapada* in *Daśapada* sta bili dirkalni igri. *Šah-mat* izvira iz perzijskega izraza v igri *Shah-Mat*, kar pomeni "kralj je mrtev". Igra *Lestve in kače* je hindujska igra, znana kot *Vaikuntapaali*. V Indiji so jo igrali že v 2. stoletju.

Igra, ki jo zdaj imenujemo *Križci in krožci* (*Ludo*), se je včasih imenovala *Pachisi*. Igralna deska je bila izdelana iz blaga ali jute. Upodobitev *Pachisija* so našli v jamah Ajanta Cavesin Maharashtra, risbe datirajo v srednji vek okoli 16. stoletja. Igra je bila zelo priljubljena na dvoru mogulskega cesarja Akbarja Velikega (1556–1605), ki je bil znan po tem, da jo je igral na dvorišču svoje palače in za igralne figure uporabljal sužnje.

2.1.3 Vzhodna Azija

Najstarejša znana igra s področja Kitajske se je imenovala *Liubo* in je bila izumljena sredi 1. t. pr. n. št. Pravila igre so izgubljena, znano pa je, da je bila to dirkalna igra, zelo podobna *Senetu*, saj so igralci igralne figure premikali po plošči glede na rezultat meta palic.

Igra *Go*, znana tudi kot *Weiqi*, *Igo* ali *Baduk* (v kitajščini, japonščini in korejščini), je prvič omenjena v zgodovinskem zapisu *Zuo Zhuan* in tudi v *XVII. knjigi Konfucijevih analitikov* (3. st. pr. n. št.). V starodavni Kitajski je bila *Go* ena od štirih umetnosti učenjaka, skupaj s kaligrafijo, slikanjem in igranjem na glasbilo *guqin* (namizno brenkalo). Rezultati izpitov s teh področij umetnosti so bili podlaga za določanje usposobljenosti kandidatov za zaposlitev v državni birokratski službi. *Go* so prinesli v Korejo v 2. st. pr. n. št., ko se je dinastija Han razširila na Korejski polotok, na Japonsko pa je prispela v 5. ali 6. st. stoletju in je hitro postala priljubljena v aristokratskih krogih.

Igralne karte ali ploščice so izumili na Kitajskem že v 9. st. med dinastijo Tang (618–907). Najstarejši zanesljivi dokazi o papirnatih igralnih kartah datirajo v leto 1294.

Sodobna igra *Domine* (*Dominoes*) se je razvila iz zgodnjih kitajskih iger s ploščicami. Najzgodnejše omembe kitajskih domin najdemo v literaturi dinastije Song (960–1279), medtem ko so domine v zahodnem slogu novejša različica. Najstarejši primer domin v Evropi najdemo v Italiji iz zgodnjega 18. st.

Predmoderni Kitajci so igrali tudi igre z žogo. *Cuju* je bila igra z žogo in mrežo, podobna nogometu, *Chuiwan* pa je bil podoben sodobnemu golfu.

2.1.4 Afrika

Najbolj razširjena med domačimi afriškimi igrami je *Mancala*. Gre za družino družabnih iger, ki se igrajo po vsem svetu in jih imenujejo tudi z besedami 'sejanje' ali 'štej in zajemaj', ki opisujejo aktivnost pri igranju. Beseda *mancala*: منقلة izvira iz arabske besede *naqala*: نقلة, kar pomeni dobesedno 'premikati se'. Najzgodnejši dokazi o obstoju *Mancale* so fragmenti lončenih desk in več kamnin, najdeni v Aksumitu v Etiopiji, Matari (Eritreja) in Yehi (Etiopija), njihov izvor datira med 6. in 7. st. pr. n. št. Za *Mancalo* je znanih več kot 800 imen, nekatera od njih označujejo isto igro, nekatera pa se uporabljajo za sorodne različice. Številni zgodovinarji verjamejo, da je *Mancala* najstarejša igra na svetu, saj so v Jordaniji našli arheološke ostanke, ocenjene na starost okoli 6000 let pr. n. št. To igro so verjetno igrali stari Nabatejci in bi lahko bila starodavna različica sodobne *Mancale*.

2.1.5 Amerika

V arheološkem najdišču Tlacuachero v mehiški zvezni državi Chiapas so odkrili 5000 let stare tabele za igre s kockami, kar je najstarejši dokaz za obstoj igralnih pripomočkov v Ameriki.

Patolli je bila ena izmed najbolj priljubljenih družabnih iger, ki so jih igrala mezoameriška ljudstva, kot so Maji, Tolteki in Azteki. Pri igri so uporabljali fižol ali kocke, ki so jih pomikali po kvadratnih ali ovalnih deskah.

Ena najstarejših znanih iger z žogo v zgodovini človeštva je mezoameriška igra z žogo *Ōllamalitztli*, ki so jo Maji in Azteki igrali že leta 1400 pr. n. št. Glavni cilj igre je bil ohraniti trdo gumijasto žogo na območju igralnega polja. Igralci so jo odbijali z različnimi deli telesa ali s pripomočki, kot so loparji. Formalne igre z žogo so lahko bile tudi del obrednih dogodkov, v prostem času pa so jih igrali tudi otroci in ženske.

Avtohtoni severnoameriški narodi so igrali različne igre s palico, ki so prednice sodobnega *Lacrossa*. Tradicionalne igre s palico so bile včasih veliki dogodki, ki so lahko trajali več dni. Igrali so jih na odprtih ravninah ob vaseh, sodelovalo je od sto do tisoč moških iz različnih vasi in plemen.

2.1.6 Evropa

Igre *Tafl* so bile družina starodavnih germanskih in keltskih družabnih iger, ki so se igrale po večjem delu severne Evrope od 4. do 12. st. Šlo je za igro z neenakomerno porazdeljenimi silami (razmerje 2:1) in cilj ene strani je bil s kraljem pobegniti na drugo stran igralne plošče, medtem ko ga je nasprotnik zasledoval in poskušal ujeti. *Tafl* so Vikingi razširili po vsej severni Evropi, vključno z Islandijo, Veliko Britanijo, Irsko in Laponsko.

Pomemben zgodovinski vir srednjeveških iger je *Knjiga iger* oziroma *Libro de los juegos* iz leta 1283. Rokopis vsebuje opise in barvne ilustracije iger s kockami, šaha in tabule. Igre s kartami so najprej prispele v Italijo iz mameluškega Egipta v 14. st. Zdi se, da štirje simboli, ki jih danes najpogosteje srečamo (pik, srce, karo in križ), izvirajo iz Francije okoli leta 1480.

Igre na prostem so bile še posebej priljubljene med prazniki in sejmi, igrali pa so jih vsi družbeni sloji. Mnoge od teh iger so predhodnice sodobnih športnih iger, kot so balinanje, biljard na trati (kasneje so ga prenesli v zaprte prostore), kegljanje, srednjeveški nogomet, *Jeu de paume* (predhodnik tenisa brez loparja) in metanje podkev.

2.2 Evropski srednji vek

Do leta 1000 najdemo le malo zapisov o igrah. »Tokrat so se nova ljudstva šele naseljevala, si oblikovala nove domovine, nove stalne naselbine so šele nastajale, v teh vaseh, mestih in gradovih še ni bilo pravega udobja, zato o tem obdobju ni na voljo mnogo pričevanj. Upodobitve, zapisi, ohranjeni "pripomočki" za igro otrok in odraslih se v večjem številu pojavijo šele po letu 1000 in so zrcalo zrelosti družbe, ustaljenega življenja, ritma dogodkov – prazničnih in vsakdanjih.« (Golob 1995, 6) »V srednjem veku, ko je življenje že pridobivalo poteze renesanse, sta bili igra in zabava že vključeni v vsakdanjik. Zapisi in upodobitve nam govorijo o navihanostih in zabavah, o resnih in zahtevnih igrah, o usodnih

igrah za premoženje, o simbolnem, filozofskem pomenu nekaterih iger za izbrance.« (Golob 1995, 6)

Benveniste v svojemdelu navaja, da raziskave o izvoru in pomenu večine iger iz našega geografskega območja kažejo bolj ali manj jasno na rezistentnost nekdanjih ceremonij, obredov, plesov, bojev, maškarad. Navaja, da igra z žogo dramatizira stare plemenske mite, v kolu in otroških igrah se ponavljajo svatbeni obredi, hazardne igre so namenjene spraševanju ali vplivanju na usodo. Ugotavlja, da v nekaterih skupinskih igrah še vedno lahko prepoznamo spomin na agrarne kulte, vrtavka je nekdanje vedeževalsko kolo itd. (Benveniste 2001, 10)

V vsakdanjem življenju ljudi ima igra pomembno vlogo kot kulturni dejavnik. Z razvojem človeške družbe so se razvile igre, ki so med drugim izražale stopnjo kompleksnosti posamezne družbe. Igre so se skozi čas izpopolnjevale. Iz enostavnih, osnovnih so se razvijale v igre višjih oblik, ki so postajale vse bolj razčlenjene in kompleksne.

»V srednjem veku so mnoge igre imele tehten pomen. Z igro in njenim ponavljanjem so si udeleženci pridobili veščine, telesne in borilne spretnosti, bogatejše znanje, hitreje so se naučili česa novega, igre so imele svojo skrivnost – poduk, moralni napotek, opomin, nekatere igre so podoživljale literarna dela in značaje njihovih junakov.« (Golob 1995, 8)

»Mnoge igre so se nadaljevale ali nadgrajevale v oblike, kakršne sta poznala antična Grčija in Rim, nekatere so se uveljavile s preseljevanjem ljudstev in z nastajanjem fevdalne družbe (viteške igre); zlile so zabavo in delo v svojstveno, pogosto zabavno obredje. Seveda so bile igre v svojih pretiranih oblikah tudi škodljive, spremenile so človekovo igrivo naravo v resno tekmovalnost, plemeniti namen v nekaj plehkkega, veselo pričakovanje v strast.« (Golob 1995, 8)

Golobova poudarja, da so igre v tem obdobjemali zelo resno; otrokom so jih dopuščali, igram odraslih so pogosto rekli *negotio* – opravilo. Življenje so v srednjem veku delili v več obdobjih in precej togo so se držali pravil o tem, kaj človek v posameznem obdobju zmore – tja do sedmega leta naj bi trajalo zgodnje otroštvo (*infantia*), do dvanajstega rojstnega dne je bilo obdobje deško-dekliških let (*puertia*), sledila je mladost (*juventus*). (Golob 1995, 9)

»Odrasli so se postavljali visoko nad otroke in skozi otroške oči je bilo videti leta do odraslosti kot čas, ko se je bilo treba pretolči do podobe, znanja in sposobnosti, kakršne imata oče in mama.« (Golob 1995, 9)

Iz tega obdobja se je ohranilo veliko igralnih pripomočkov. Golobova opisuje srednjeveške ropotulje, ki so bile iz gline ali kovine, tudi iz lesa. Najpreprostejše so bile krogle, v katerih se je premikal kamenček in oddajal glasove. Ropotuljice so bile različnih oblik, najpogosteje so bile izrezljane v obliki živali ali pa samo okrašene z različnimi ornamentami in simboli. »Zatrdno vemo tudi to, da so jih v tisočletjih pred srednjim vekom uporabljali kot glasbilo ali kot orodje vračev, da so s hrupom odganjali demonske sile.« (Golob 1995, 11)

Golobova opisuje, da so se do dopolnjenega sedmega leta dečki in deklice smeli igrati skupaj, zato so uporabljali skupne igrače. »Podili so se za vetrnicami, če so dovolj urno tekli, oboji so z bičem tolkli po vrtavkah, ki so bile pisane pobarvane. Okoli osmega leta so se lahko lotili igre, podobne današnjemu *Jo-jo*. Dvojno vrtavko so z napeto vrvjo metali v zrak in jo spet lovili na vrvico. Vemo, da je ta pogruntavšina zabavala že stare Grke, zato je najstarejša najdena upodobitev otroka, ki lovi *Jo-jo*, stara 2500 let.« (Golob 1995, 13) Za malo večje otroke Golobova navaja, da so se že preskušali v spuščanju zmajev. Pojasnjuje, da zmajev sicer niso delali iz papirja, ker je bil za tiste čase predrag, pač pa iz blaga. Otroci so se tudi podili obroči, ki so jih kotalili po dvoriščih in cestah, zbijali so frnikole in večje krogle, balinali, postavljali krogelam različne ovire in ciljali v keglje, keglji pa so bili pogosto pobarvani ali okrašeni kot človeške figure z obrazi.« (Golob 1995, 13) Golobova opisuje, da so otroci imeli tudi usnejne žoge, ki so bile napolnjene z volno, v 16. st. pa so vsaj v večjih in bogatejših mestih spoznali nove kavčukaste in votle gumijaste žoge, ki so lepo odskakovale. Navaja tudi, da osnove tenisa, kriketa in celo baseballa nastale izhajajo iz srednjega veka in da je Italijan Antonio Scario že leta 1555 napisal traktat, resno razpravo o igrah z žogo, saj so bile tovrstne igre v tem času že tako razširjene in imele tako raznovrstna pravila, da jih je bilo treba zapisati na papir. (Golob 1995, 13) Tudi igrače za punčke so v tem času že bile aktualne. Avtorica opicuje, da so majhnim deklicam dali lutke v obliki štručkasto povitih dojenčkov, večje deklice pa so dobile lutke z gibljivimi rokami in nogami. Take so znali delati že v Grčiji in v Rimskem cesarstvu, podarjali pa so si tudi lutke iz blaga. (Golob 1995, 13)

»Šah je v Evropo prišel z arabskimi osvojitvami – v Španijo in na Sicilijo, od tam pa v druge dežele v osrčje Evrope. Šahovske figure so bile sprva preprosti kamni različnih velikosti, kmalu po letu 1000 pa so postale oblikovane kot parada predstavnikov srednjeveške družbe. Igra je bila sprva v domeni visokega plemstva, razlagali so si jo na več načinov, zlasti kot igro, v kateri se je treba naučiti umetnosti vladanja in doseči cilj (padeč nasprotnikovega

kraljestva) s podporo vseh podložnikov, torej vseh šahovskih figur. « (Golob 1995, 27) »Šah so sprejeli tudi kot igro vlog, v kateri so figure predstavljale osebe iz antike, Biblije in tudi sodobne zgodovine – figuro kralja so razlagali npr. kot Aleksandra Velikega, starozaveznega Salomona ali kralja Arturja. Šahovska igra iz 13. st. je lahko predstavljala tedanje evropske razmere: poleg kraljevega para sta stali starešini, ki svetujeta in razsojata, ob njiju viteza na konjih, ki varujeta ljudi, nato stolpa, v katerih so kraljevi zakladi. V prednji vrsti so stali kmet s srpom in snopom, kovač s kladivom, pisar s pergamentom, pred kraljico je stal apotekar oz. dohtar, pred kraljem trgovec, nato pa krčmar, notar, ki je bil odgovoren za mere in pobiranje mitnine, zadnji je bil žongler, torej potujoči igralec, komedijant.« (Golob 1995, 27)

Zanimivo je, da so se šahiranja učile tudi mlade dame; to je sodilo k lepi vzgoji in če bi sklepali po upodobitvah, je postal šah krasen povod za zmenke, pojasnjuje Golobova. Tudi *Mlin* oz. *Špana* je bil bolj damska igra; srednji vek jo je povzel po antiki, seveda pa so v tem času poznali še dosti drugih iger na deskah. (Golob 1995, 29)

Znano je tudi, da so že Rimljani strastno radi metali kocke. Golobova navaja, da je v obdobju novoletnega praznovanja, imenovanega *saturnalije*, celo suženj smel povabiti gospodarja na partijo kock in da so si tisti s srečo na ta način prikockali celo svobodo. (Golob 1995, 30)

»Precej zgrešena je predstava, da so na dvorih in gradovih poznali samo uglajene, pretanjene, učene, z ljubeznivostjo in obzirom izbrane igre, drugod – npr. po vaseh, kar bi lahko bilo kontrastno okolje, pa bolj robate in krepke. Razlika je seveda bila, a po upodobitvah vidimo, da se je tako grajska kot vaška mladina z užitek zabavala pri gnilem jajcu, slepih miših, šli so se petelinčka zbijati, rihterja tolči, poznali so kvintano – igro, pri kateri so poskakovali na eni nogi, z drugo, dvignjeno v zrak, pa so skušali zadeti nasprotnikov podplat in ga zvrniti na tla itd.« (Golob 1995, 33)

Dnevniku zdravnika Heroarda, ki ga v svojem delu *Otrok in družinsko življenje v starem režimu* povzema Aries, se imamo zahvaliti, da si lahko zamišljamo življenje otroka z začetka 17. st. (Aries, 1991, 87) Gre za primer francoskega prestolonaslednika, poznejšega Louisa XIII. in njegov osebni zdravnik Heroard v zapisih navaja igre, ki so otroka in plemstvo spremljale v vseh obdobjih njegovega umskega in telesnega razvoja. Kraljevski otroci na

dvoru Henrija IV., tako zakonski kakor nezakonski, so bili deležni enake obravnave kot vsi drugi plemiški otroci. Louis XIII. se je rodil 27. septembra 1601. Ko je bil otrok star eno leto in pet mesecev, je Heroard zapisal, da igra violino in zraven poje. Pred to starostjo je bil zadovoljen z vsakdanjimi igračkami za najmanjše otroke, z lesenim konjičkom, z vetrnico, poskusil je tudi s poganjanjem vrtavke. Čeprav se je mešal z odraslimi, se z njimi zabaval, plesal in pel, se je nenehno igral otroške igre. (Aries 1991, 88) Ko je imel dve leti in sedem mesecev, je v dar dobil majceno kočijo, polno lutk. Zelo rad se je igral z figuricami vojakov in z njimi vodil drobne vojaške operacije. Zvemo tudi, da je hodil k tenisu in kroketu, kljub temu pa je še vesno spal v zibelki. Na božični večer leta 1604 je bil trileten navzoč pri tradicionalnem slavlju. Prejel je darila: žogo, stvarce iz Italije, mehničnega goloba – igrače, ki so bile namenjene tako kraljici kot njemu. (Aries 1991, 88) Pri teh letih se je že igral igro *'kaj se da v košarico?'*, v kateri se odgovarja z besedami, ki se rimajo s košarico; ta igra je bila precej razširjena med otroki in mladino. Medtem ko se je ta štiri- ali petletni otrok igral z lutko, je tudi streljal z lokom, igral karte, šah (pri šestih letih) in igre odraslih, denimo žogo z loparjem in neštete druge družabne igre. Pri šestih letih se je igral poklice in gledališče, družabne igre, pri katerih je treba uganiti pantomimično prikazan poklic ali zgodbo. Te igre so se igrali tudi adolescenti in odrasli. (Aries 1991, 89)

Ko se je približal sedmemu rojstnemu dnevu, se je vse spremenilo: odložil je otroška oblačila, njegova vzgoja pa je prešla v moške roke. Tedaj so si začeli prizadevati, da bi opustil igre zgodnjega otroštva, zlasti igranje z lutkami. Po sedmem letu je bilo na program več lova, jahanja, orožja in komedije: v tem dolgem nizu razvedril, ki si jih je otrok sposojal od odraslih ali si jih delil z njimi, je bila sprememba nezaznavna. (Aries 1991, 91)

Po dopolnjenem devetem letu se je pri kraljici igral slepe miši in druge vsakdanje igre. Ti zapisi ilustrirajo, da med igrami, namenjenim otrokom, in igrami odraslih ni bilo tako stroge razmejitve kakor danes. Iste igre so bile skupne tako prvim kot drugim. (Aries 1991, 91)

Na začetku 16. st. ta polivalentnost za najmanjše otroke ni več veljala. Njihove igre poznamo, saj so od 15. st. naprej, po pojavu *puttov* v ikonografiji, umetniki veliko upodabljali majhne otroke in njihove igre. Na slikah lahko vidimo lesene konjičke, vetrnice, ptiče na vrvcici ..., včasih, vendar redkeje, pa tudi lutke.

Pred dokončnem izoblikovanjem ideje plemstva, so bile igre skupne vsem, ne glede na njihov družbeni položaj. Aries navaja, da so bile od 12. st. naprej nekatere igre že pridržane za viteze in poleg *rokoborbe* sta se pojavila še *turnir* in *alka*. Turnir je bil prostakom

prepovedan in tudi plemiški otroci se ga niso smeli udeleževati. To je bil morda prvi primer, da so otrokom in hkrati prostakom prepovedali sodelovati v kolektivnih igrah. Turnirje so opustili ob koncu 16. st. (Aries 1991, 122)

»Med ljudskimi in otroškimi igrami, ki so bile nekdanj last vse skupnosti, najdemo še eno najbolj razširjenih oblik zabave v nekdanji družbi: šemljenje. Knjižni romani iz 16. in 18. st. so polni zgodb o transvestitih, fantih, preoblečenih v dekleta, in princesah, preoblečenih v pastirice. /.../ Ta književnost razodeva nagnjenje, ki se je izrazilo ob vsakovrstnih sezonskih ali priložnostnih praznikih: na svete tri kralje, na pustni torek, na novembrske praznike ... Dolgo časa je bilo povsem normalno iti ven z masko, zlasti za ženske. Pripadniki plemiškega sloja so se radi dajali portretirati v svoji najljubši podobi. Od 18. st. naprej je praznično transvestitovstvo v ugledni družbi postajalo vse bolj redko in diskretno; v tem obdobju je pustni karneval postal ljudski praznik in celo prekoračil ocean.« (Aries 1991, 129)

Sveti Jean-Baptiste de la Salle je na začetku 18. st. gojil nezaupanje do spektaklov in v svojem delu zapisal: »Lutkovna predstava ni za kristjana nič bolj primerna kakor komedija. Modra oseba gleda na take predstave samo s prezirom ... in očetje ter matere ne smejo nikdar dovoliti otrokom, da bi jih obiskovali. Komedije, bali, plesi in bolj »vsakdanje« predstave »žonglerjev, burkežev, vrvohodcev« so prepovedane. Dovoljene so samo vzgojne igre, tiste, ki so vključene v vzgojo. Vse druge igre so in bojo sumljive.« (De La Salle v Aries 1991, 151)

Aries si zastavlja vprašanje kako je na vse te igre, ki so imele tako pomembno mesto v nekdanjih družbah, gledala tradicionalna morala? Ugotavlja, da lahko v takratni družbi zaznamo dva protislovna vidika. Na eni strani je večina igre brez zadržkov in razlikovanja med njimi sprejemala. Na drugi strani jih je močna in razsvetljena rigoristična manjšina skoraj vse absolutno obsodila in brez izjeme razglašala njihovo nemoralnost. (Aries 1991, 113) »Moralna indiferentnost večine in netolerantnost vzgojiteljske elite sta obstajali druga ob drugi dolgo časa. Strast igranja, ki je burkala vse starosti in vse stanove, je cerkev brezpogojno obsodila, cerkvi pa so se pridružili za strogost in red vneti laiki, ki so si prizadevali, da bi ukrotili divjo množico in civilizirali še primitivne nravi.« (Aries 1991, 113)

Po navedkih Ariesa je srednjeveška cerkev brez izjeme in brez zadržkov obsodila vse igre, zlasti v skupnosti kleriških bursarjev, iz katerih so nastali kolegiji in univerze starega režima. O tej nepopustljivosti govorijo njihovi statuti. Pri branju listin srednjeveških univerz nas preseneti splošna prepoved prostega časa, zanikanje obstoja nedolžnega prostega časa v šolah, ki so jih pretežno obiskovali dečki med desetim in petnajstim letom starosti. (Rashdall 1936) »Statuti so grajali nemoralnost iger na srečo, nespodobnost družabnih iger, komedije ter plesa in surovost telesnih iger, ki so se najbrž zares pogosto izpridile v pretepe.« (Aries 1991, 114)

Aries ugotavlja, da se je ta absolutno odklonilna drža omehčala v 17. st. zlasti pod vplivom jezuitov. Vzgojne potenciale iger so opazili že renesančni humanisti v svoji antisholastični reakciji, toda veljake in zagovornike reda so k manj radikalnemu mnenju o igrah postopoma pripeljali prav jezuitski kolegiji. (Aries 1991, 117) »Jezuitski očetje so že od vsega začetka dojeli, da prepovedati igre ali jih preklicno ter sramežljivo dopuščati ni niti možno niti koristno. Zato so si zadali, da jih asimilirajo, uradno vključijo v programe in pravilnike, a s tem pridržkom, da jih sami izbirajo, urejajo in nadzorujejo. Ko so jih tako disciplinirali in prepoznali, so postale priporočljive in sprejemljive; poslej so nanje gledali kot na vzgojno sredstvo, ki ni nič manj dragoceno kot študij sam.« (Aries 1991, 117)

Po navajanju Ariesa se je kompromis, ki je naznanil moderno, popolnoma drugačno gledanje igre, udejanil med 17. in 18. st. To soglasje je pomembno, saj priča o novem občutju otroštva, o novem, prej neznanem prizadevanju za ohranitev otrokove moralnosti in za njegovo vzgojo z vzpodbujanjem tistih iger, ki so poslej veljale za dobre. (Aries 1991, 108) »Ta razvoj je narekovala skrb za moralo, zdravje in skupno blaginjo. Drug, vzporedni razvoj je povzročil, da so se nekdanje vse družbi skupne igre specializirale po starosti in družbenem položaju.« (Aries 1991, 118) Caillois pojasnjuje, da so v družbi starega režima vsakovrstne igre – telesne, družabne, hazardne – zasedale velik prostor; ta prostor pa so po njegovem mnenju kasneje v naših tehničnih družbah izgubile, ohranile pa so ga v primitivnih in arhaičnih družbah. (Caillois 1951)

Na koncu 18. st. so telesne vaje dobile novo, patriotično utemeljitev, pojasnjuje Aries, saj so pripravljale so na vojno. »Dojeli so, kako koristna je lahko telesna vzgoja za vojaško usposabljanje. Tako so se pod zaporednim vplivom humanističnih pedagogov, razsvetljenjskih zdravnikov in prvih nacionalistov nasilne in sumljive igre starega kova

preobrazile v gimnastiko in vojaško usposabljanje, ljudski pretepi pa v telovadna društva.« (Aries 1991, 118)

Aries meni, da so bile nekatere izmed igrac nekoč proizvod tekmovalnega duha otrok, ki jih je podžigal k posnemanju postopkov odraslih, le da v pomanjšanih razsežnostih. Lesen konjiček se je pojavil v času, ko je bil konj glavno prevozno in vlečno sredstvo. Vetrnica, krila, ki se vrtijo na vrhu palice, so bila otroški posnetek tehnike, ki v primerjavi z rabo konja ni bila stara, saj je tehniko mlina na veter vpeljal srednji vek. (Aries 1991, 92) Isti refleksi spodbujajo naše današnje otroke, ko posnemajo kamion ali avto. Kljub temu, da so mlinci na veter že dolgo tega izginili z našega podeželja, se male vetrnice za otroke še zmeraj prodajajo v trgovinah z igračami. To je Ariesa privedlo do misli, da so prav otroci tisti, ki oblikujejo najbolj konservativne družbe. Repertoar otroških iger se tako kaže za shrambo nekaterih kolektivnih manifestacij, ki so jih odrasli opustili in desakralizirali. (Aries 1991, 93)

Po navedkih Golobove, je bila igra v srednjem veku vključena v vsakdanjik tako otrok kot odraslih. V nasprotju s splošnim mnenjem, da igra sodi med opravila za preganjanje dolgočasje, je naši predhodniki niso dojemali tako. Danes smo pogosto preobremenjeni, utrujeni in sitni, ker se nam mudi in ker nam zmanjkuje časa. Golobova poudarja, da v srednjem veku tega občutka niso imeli. »Čas ni bil dimenzija, ki jo je bilo potrebno premagati, v njihovih življenjih še ni bilo občutka, da se vse hitro spreminja in da moramo neprestano hiteti, da ne bi česa zamudili ali kaj ne naredili. Nedvomno je tudi v tistem obdobju prihajalo do marsikatere spremembe, a sin ni živel svojega delovnega in prazničnega vsakdanjika bistveno drugače kot njegov oče.« (Golob 1995, 43-44)

Prvo tiskano besedo 'igračka' je v slovenskem jeziku zapisal Primož Trubar v *Katekizmu* leta 1575. Tomažič pojasnjuje, da je Trubarjev zapis je zanimiv iz dveh razlogov – Slovenci smo prvič dobili tiskano poročilo o šegi sv. Miklavža, kako so na njegov god obdarovali otroke, in drugič, omenjene so bile igrače, ki naj bi jih ob tej priložnosti otrokom položili v kakšno skledico, košaro ali pokrivalce. Trubar je poročal o šegah, ki jih je videl na Nemškem. Zdele so se mu toliko pomembne, da je informacije o njih v slovenščini namenil tudi prebivalcem stare domovine, vendar pa obdarovanje otrok z igračami za Miklavževo v njegovo rodno domovino še dolgo ni prišlo. (Tomažič 1999)

2.3 Moderna doba

Ob koncu 18. st. so na portretih otrok, pripadnikov visoke družbe, navadno upodobljeni otroci z živimi živalmi ali pa z dragocenejšimi punčkami in konjički na kolesih in to bolj kot vlogo igrače odraža statusni simbol družine. Tomažič meni, da otroške igre in igrače odlično zrcalijo družbeni položaj nekega obdobja in hkrati predstavljajo položaj družine v odnosu do širše skupnosti. (Tomažič 1999)

Igre in igrače se skozi stoletja niso veliko spreminjale, spremembe pa so se pojavile v materialih in postopkih izdelave. Ivanc navaja, da je industrijska revolucija in iznajdba 20. st. proizvodnjo igrač bistveno pocenila. Oblikovalci so vneto sledili spreminjajočim se potrebam otrok in sodobnim smernicam, zato obdobje 20. st. velja za pravi razcvet igrač. V tem času so nastale npr. znamenite Lego kocke (1949), Barbika (1959), voščenke (1903), frizbi (1953), Gameboy (1977). (Ivanc 2011) Dandanes imajo številni otroci v razvitem svetu preveč igrač, saj starši zaradi načina življenja in številnih obveznosti vedno manj časa preživijo z otrokom, zato se mu oddolžijo tako, da mu kupujejo igrače. (Pogačnik Toličič 2000) Urbanizacija in tehnološki razvoj sta povzročila, da je številnim otrokom narava postala tuja. Vse bolj je izrazit fenomen 'izgube dvorišča'. Otroška igra se je v zadnjem desetletju preselila z otroških dvorišč v otroške sobe. (Medved Cvikel 2010) Še nedavno so na dvoriščih prevladovale igre v skupinah, igre na prostem so bile največkrat gibalne. »Skupinska igra ima svojo dinamiko in otrok se uči prilagajanja skupini, uči se vživeti v igro in v vrstnika, nauči se sprejemanja in upoštevanja pravil, tega, da ni vedno prvi in da je enkrat zmagovalec in enkrat poraženec. Kadar je otrokovo igrišče le otroška soba, je otrok osamljen, stiki so virtualni, prijatelji navidezni in preštevilni, s tem pa je osiromašen za pristne odnose.« (Marjanovič Umek in Zupančič 2001)

Zaradi hitrega razvoja tehnologije na prehodu iz 20. v 21. st. in njene dostopnosti, je otrok zelo zgodaj soočen s ponudbo elektronskih naprav za igranje in preživljanje prostega časa. Večina današnjih otrok že od rojstva odrašča z digitalno tehnologijo. Pogačnik Tolčičeva meni, da v prenekateri družini postajata računalnik in internet tako varuška kot tudi učitelj. (Pogačnik Toličič 2000) Sodobni otroci vse bolj živijo v virtualnem svetu; raziskave kažejo, da kar 95 % svojega prostega časa preživijo na računalniku ali pred televizijo. Žorž opozarja, da imajo otroci s svojimi vrstniki vse manj 'živih' odnosov in ne znajo več vzpostavljati stikov. (Žorž 2013) Poleg negativnih psiholoških vidikov digitalnih medijev Medved

Cviklova poudarja še negativne poglede na fizični razvoj otroka, kot so: slabša motorika, koordinacija, prožnost telesa ter debelost. (Medved Cvikl 2010) Sodobni svet se sooča tudi z velikim problemom prekomernega potrošništva, ki seveda vključuje tudi trg zabavne tehnologije in igrač, na katerega ima močan vpliv tudi gigantska oglaševalska industrija.

2.4 Raziskovanje igre

Pred poznim 19. st. je bila igra v znanstvenih delih zelo redko neposredno omenjena, kar pa se je v zadnjih 120-tih letih dramatično spremenilo. Igra in igrivost sta naslovljeni v številnih kontekstih tako v psihologiji, filozofiji kot v antropologiji. Opredeljeni sta na različne načine kot aktivnost, mišljenje, forma, obnašanje, socialna komunikacija, podstat kulture.

V 20. st. sta pojem in pomembnost igre v mišljenju in vzporednih vedah na področju psihologije, sociologije in antropologije prevzela skorajda vodilno vlogo. Vodilno filozofsko vlogo v mišljenju igre, se pravi igre v pomenu svetovnega simbola in kozmične metafore v ontološkem svetu, pa vsekakor predstavlja Evgen Fink z deli *Oaza sreče, (Oase des Glücks)*, *Igra kot simbol sveta, (Spiel als Weltsymbol)* in *Nietzschejeva filozofija, (Nietzsches Philosophie)* v 50-tih letih.

Pomembno vlogo igre na področju razvoja znanosti Benveniste opiše z besedami:

»Igra je torej, kot smo videli, možen in vreden predmet filozofije. Igra je možna tudi kot téma, kajti dvomeče mišljenje hoče spoznati v-sebi-nevprašljivo. Igra je kot téma določenega mišljenja tudi vredna, kajti v igri si na svojevrsten način odpira zveza med človekom in svetom. Človeška igra ima svetoven pomen, kozmično prosojnost, je torej ena izmed najjasnejših svetovnih figur naše končne tubiti, naše minljive eksistence.« (Benveniste 2001, 23)

3 ONTOLOGIJA IGRE

»Razmerje med filozofijo in igro je v 20. st., zlasti v sodobni francoski filozofiji, postalo pomemben nosilec ontologije množstva – neimanence, kontingence, ne-celote itd. Sodobna simbolna logika nam je pokazala, da je vezi med filozofijo in igro moč subsumirati pod 'igro logike', s čimer jima šele specifika te 'druge igre', igre logike, podeli ontološki status.« (Študentsko filozofsko društvo 2016)

Ravnjak ugotavlja, da se v okviru zahodne filozofske metafizike misel o igri le redko pojavi. Izjemi sta Kant in Schiller. Najizraziteje o tem govori Schiller, ki meni, da lahko človek postane človek v polnem pomenu besede šele, ko se igra. (Ravnjak 1991, 11) Ta trditev nam nam v spomin samodejno priključuje stare Grke, ki so igro kot način bivanja pripisovali svojim bogovom. Grška beseda *aion* pomeni tok življenja, čas in vsebino človekovega bivanja. Heraklit je besedo prevzel in z njo poimenoval ogenj, ki je tako postal tok sveta: »Tok sveta je igrajoč otrok, ki se igra na prestolu.« Benveniste navaja, da je Heraklit celoto bivajočega kot vladajoči svet simbolično opisal s prisodobno 'igrajočega otroka', s *pais paizon*. Bil je mnenja, da ima tisto prvotno, izvorno, ustvarjajoče, značaj igre. Svoje razmišljanje je povzel v kratki trditvi, da svet vlada kot igra. Ljudje in bogovi so, kar so, ni jih ustvarila posebna, v sebi mirujoča bit, niso zaprti vase kot druge stvari v svetu, saj jim vso ustvarjalno moč podarja igra sveta. (Benveniste 2001, 25)

Strehovec omenja Platonovo metafiziko, v kateri je svet igre manj od običajne čutne stvari, ker je zgolj odslikava oziroma zgolj odslikovalno zrcaljenje čutnih stvari, ki pa so spet odslikave resnično-bivajočih idej, in to velja za odslikavo odslikave. Strehovec je mnenja, da nam je mit postregel z informacijo, da je svet igre ne glede na svojo navideznost več od običajnih stvari: »V videzu sveta igre se dogaja epifanija bogov, pod masko pa zaklinjanje demona.« (Strehovec idr. 2003, 324)

Fink, Heideggrov učenec, meni, da ravno prek igre posegamo po celoti; igra je simbol sveta, skozi katerega človek ekstatično sega k svetu kot celoti. Fink analizo igre uporabi za razjasnitev ontološkega problema sveta kot celote. Njegov pristop omogoča, da pravilno ocenimo pravo eksistencialno in/ali ontološko vrednost igre. Po mnenju Finka postanemo z integracijo bitij v imaginarni svet igre sposobni preseči zgolj omejene posamezne entitete in se srečati z realnostjo kot tako na nov, globlji način. Tako je pozitivna ontološka vrednost igre nekoliko potisnjena na stran, saj se imaginarna dimenzija igre tradicionalno interpretira

kot virtualno posnemanje vzorčne realnosti, ki že nekje drugje dejansko obstaja. Zaradi tega se Fink vrača k Platonovi interpretaciji igre, ki je postavila temelje za to razumevanje in ponuja tudi njeno temeljito kritiko. Fink pokaže, kako Platonova interpretacija igre kot zrcalne refleksije ne sega do bistva dejanja igre in poudarja le njegove nebistvene lastnosti. V resnici igra ni manj resnična kopija dejanskega resnega dejanja: bistvo imaginarne dimenzije igre ni v tem, da bi predstavljala omejeno dejanje, dogodek ali bitje. Kot razkriva analiza njegove strukture, je pravo bistvo igrive akcije bolj simboliziranje določene celote, ki je nerazdeljiva na njene dejanske dele. Igralci tako individualne realnosti razumejo glede na celoto igralnega sveta, v katerega jih integrirajo, torej jih razumejo drugače kot objekte. (Študentsko filozofsko društvo 2016)

Benveniste odnos med igro in svetom zaobjame v tri tipe igre:

»Tri enotne igre igrajo mišljenje in svet.

Prvič: igra sveta samega, ki je uzakonjena.

Drugič: igra misli, ki je ob primerih trajno iztirjena.

Tretjič: igra ljudi, ki si domišljajo, da se izogibajo nevarnosti, v kateri hočejo biti igrajoči – torej tisti, ki vodijo igro ...« (Benveniste 2001, 28)

Navdih za Finkovo delo *Oaza sreče: misli k onotologiji igre (The Oasis of Happiness: Toward an Ontology of Play)* lahko zaznamo v že omenjenem Heraklitovem fragmentu, ki izjavlja, da je *aion*, ki ga Fink prevaja kot *Weltlauf*, 'potek sveta', 'kot otrok, ki igra igro'. (Fink 2006, 51) Igra ali *Spiel* je tema celotnega dela, čeprav se redno nanaša na svet in na odnos človek-svet. Kot pravi: »Naše vprašanje glede igre vodi temeljni filozofski problem. Ta problem je odnos med človekom in svetom.« (Fink 2006, 80) Fink razmišlja o vprašanju igre v povezavi z mitom, ritualom in filozofijo, med drugim razpravlja tudi o športu, kultih, gledališču in teologiji. Meni, da je bila igra kot filozofska tema zanemarjena in obravnavana trivialno. Vztraja pri njeni temeljni naravi in njenem vzporednem pomenu: »Igra ima izjemen status, saj je eksistencialni osnovni pojav, prav tako prvinski kot smrtnost, ljubezen, delo in boj.« (Fink 2006, 204) Pravi, da je tradicija igro razvrednotila kot *mimesis*, kot posnemanje ali kopiranje. Fink o igri razmišlja široko, z več zornih kotov, od igre otrok, do igre sveta, ki jo označuje kot »igro brez igralca.« (Fink 2006, 206) Ugotavlja, da moramo za

razumevanje igre razumeti svet, saj šele z razumevanjem sveta kot igre pridobimo vpogled v svet. Igra zato kljub svoji pomembnosti ostaja podrejena temu širšemu filozofskemu aspektu.

»Spoznanje o veliki pomenljivosti igre v sistemu človeškega bivanja se v našem s truščem in s stroji obremenjenem času krepi med vodilnimi duhovi kulturne kritike, med pionirji moderne pedagogike in med znanstveniki antropoloških disciplin; v osupljivem obsegu prežema literarno reflektirano samozavest današnjega človeka in se dokumentira tudi v strastnem zanimanju množic za igro in šport. Igro pozdravljajo kot življenjski impulz samostojne vrednosti lastnega ranga, gojijo jo, pojmujejo jo kot zdravilo proti civilizacijskim škodam novodobne tehnokracije, slavijo jo kot pomlajajočo, življenje obnavljajočo silo – tako rekoč kot potopitev nazaj v jutranjo svežo prvobitnost in nazorno ustvarjalnost.« (Fink 2006, 5)

Fink razmišlja, da se nam igra najprej kaže kot obrobni fenomen v pokrajini življenja, pokrajini, ki jo bistveno določajo in zaznamujejo najresnejši pojavi. »Zoperstavljena resničnosti življenja, dolžnostim, delu ter skrbi za dušni blagor se kaže kot neresnost, kot neobvezujoče, kot občasna sprostitev življenjske napetosti, kot počitek in oddih, kot zabava za proste urice, kot zbijanje šal ter kot razigran nesmisel.« (Fink 2003, 231) Strehovec navaja, da pri odraslih igro prepoznamo kot učinkovito terapevtsko sredstvo zoper prenapetost pri delu, zoper zaskrbljenost in resnost. Igra nas osvobaja na 'neresničen način' in prav ta erezničnost igre je za subjektiven odnos človeka do sveta posebej pomembna. (Strehovec idr. 2003, 322)

»Le živo bitje, ki mu 'v njegovi biti gre za njegovo bit' (Heidegger), lahko umre, dela, se bori, ljubi in igra. Le takšno bitje se do obdajajočega bivajočega vede kot do takšnega in do vsezajemajoče celote: do sveta. Troedini moment samorazmerja, razumevanja biti in odprtosti k svetu je morda pri igri manj lahko razpoznati kot pri ostalih temeljnih fenomenih človeškega bivanja.« (Fink 2006, 14)

Strehovec izpostavi, da igranje, podobno kot svet podob, poteka v zaprtem in od okolja ločenem prostoru in času. Prepričan je, da igri pripada nekaj fiktivnega, saj svet igre ni realna

situacija realnih ljudi in vsebuje neko navidezno kot lahek, neobvezujoč in brezposledni način preigravanja možnosti. Trdi, da igra prekinja kontinuiteto namenskih aktivnosti, ostro se razmejuje od drugih področij vsakdanjega življenja in ima svoje cilje sama v sebi. (Strehovec idr. 2003, 354) »Na podlagi delov prostora in delov časa, ki delujejo kot nosilci sveta igre, se dvigne imaginarno prizorišče s svojim notranjim prostorom, ki ni nikoli in je vseeno zdaj. /.../ To izključevanje določa neki znotrajsvetni del, ki je namenjen predstavljanju celote sveta: posamične stvari in osebe postanejo 'zastopniki' sile, ki vpliva na vse.« (Fink 2000, 234)

Benveniste je prepričan, da se igra kot struktura brez dvoma nanaša na neko človeško strukturo, ki se ji prilagaja, potem ko jo je izoblikovala. Navaja, da če igro pogledamo z ozirom na človeka z zelo splošnega vidika, najprej ugotovimo, da je vezana na prevlado nezavednega življenja, ki se kot vitalno manifestira že v najzgodnejšem obdobju. Prav zato, ker osvobodi spontano dejavnost, ustreza nekemu globokemu instinktu. (Benveniste 2001, 15) »Ko otrok pridobi prvo znanje o realnem, ko razume, da je ta koristni svet sestavljen iz nevarnosti, nelogičnosti in prepovedi, najde zavetje v igri in tako kompenzira izčrpajoč napor, ki ga navajanje na realnost nalaga njegovemu duhu. In v vsaki starosti, če se ji prepustimo in jo poiščemo, igra pomeni pozabo koristnega, dobrodejno prepustitev silam, ki jih realno življenje brzda in ubija. V skupinski igri najde zadovoljitev, ob individualno nezavednem močno kolektivno nezavedno.« (Benveniste 2001, 15)

»Če igro, kot je v navadi, zgolj omejujemo od dela, dejanskosti, resnosti in pristnosti, jo sočasno pomotoma postavljamo ob druge fenomene življenja. Za Finka je igra eden od temeljnih pojavnosti bivanja, prav tako prvinska kot smrt, ljubezen, delo in oblast, vendar pa z drugimi življenjskimi fenomeni ni fugirana s skupnimi težnjami po končnem smotru. Tako rekoč nasproti jim je – da jih prikazuje sprejme vase. Igramo resnost, igramo pristnost, igramo dejanskost, igramo delo in boj, igramo ljubezen in smrt. In igramo celo še igro.« (Fink 2006, 22)

V skušnji Kantove deontologizacije je 'izhodišče' modernega subjektivizma. Za Kantovo preokupacijo z vprašanjem igre in svobode so pomembni teksti iz zapuščine, ki so ostali v rokopisu, še posebej njegove *Razmišljanja o antropologiji (Reflexionen zur Anthropologie)*, kjer razlikuje med umetniško in naravno igro ter pojem svobode povezuje s pojmom igre,

govori pa tudi o svobodi igre, (*Freiheit des Spiels*). Kant loči četverni terminološki pomen 'igre': igra kot *Handlung* (zaplet), igra kot *Form des Sinnlichen* (občutenje), igra kot *Gefolge* (spremljanje), igra kot *Anordnung* (ureditev). (Kant 2010) »Iz te razdelitve se fenomen igre izkaže kot tisto nesmotrno, kot tisto 'odprto'. Dejanje ali delovanje, kar je smotrno, ali igra, ki služi zabavi. Igra ima sicer namen, a ni smotrna. V igri dejanje ni smotrno, ampak je samo sebi temelj gibanja.« (Benveniste 2001, 21) Benveniste navaja, da Kantova določitev ne izraža samo misli, ki je skupna vsem teoretikom igre, da je igra kot taka brez smotra in kot igra človeka: dejavnost, ki se dogaja zaradi nje same, ampak splošnejšo ugotovitev, da tisto dejanje, ki ni povezano s smotrom ali pa se ga ne da razložiti iz postuliranja smotra, sodi v območje igre. (Benveniste 2001, 21) V novi zastavitvi problema kot *paidie*, spontane igre, in ob upoštevanju nekaterih temeljnih predpostavk estetike, je Shiller izoblikoval svojevrstno definicijo umetnosti kot dialektične enotnosti življenja in podobe. T. i. 'živo podobo' imenuje igra. Shiller je pojem igre sistematično razdelil na dva fenomena: na fenomen fizične narave in na fenomen človekove duhovne igre. V povezavi s tem govori o estetski igri, ki jo veže na estetske opredelitve umetnosti, npr. v analizi lepega in z lepim, in na definicijo umetnika. (Benveniste 2001, 22) Shiller je v svoji estetiki potrdil Kantovo razlago svobode in razkril iracionalni izvor njegovega apriorizma. Benveniste ugotavlja, da po Shillerju človeku pripada humana svoboda, ki nastopa onstran samovolje in nasilja in k tej svobodi naj bi človeku pripomogli kultura in umetnost. Shiller torej govori o estetski svobodi. V tekstu *O estetski vzgoji človeka* (*Über die ästhetische Erziehung des Menschen*) opredeljuje človeka kot *homo ludens*: »Človek je le takrat popolnoma (ganz) človek, ko igra. Pesnik je zato edini pravi (der einzige wahre) človek.« (Benveniste 2001, 23)

Fink predlaga štiri načine razmišljanja o konceptu posvetnosti, kar kasneje poveže s problematiko igre: najprej posvetno vidi kot značilnosti vseh bitij in dogodkov, njihove znotrajsvetovnosti; posvetno v drugem pomenu je »prevlada nad samim svetom«, celota bivanja kot takega; tretja kot bistvena, temeljna lastnost človeka je v njegovem obstoju, v katerem je posvetnost več kot druge stvari; in končno kot smrtni vidik človeškega življenja v primerjavi z večnim, čutnim, neduhovnim. (Fink 2006, 198–200) V tretjem od teh Fink naredi razlikovanje, ki se opira na Heideggerjev predmet predavanja *Temeljni koncepti metafizike*, v katerem Heidegger nakazuje, da je človek bolj posveten kot kamen, drevo ali žival. Fink je to predavanje poslušal in kasneje Heideggerja tudi spodbudil, da ga objavi. Igra se ne nanaša na vse štiri omenjene koncepte razmišljanja sveta na enak način, vendar

pa drugega izrecno izključuje v smislu opisa podobnosti človeški igri. (Fink 2006, 202) Toda prvi, tretji in četrti so tisti, do katerih problematika igre daje poseben dostop.

Igra je prvotno uprizarjajoče simbolno dejanje, v kateri se sama po sebi razlaga človeška eksistenca. Med prve igre po Finkovem mnenju lahko štejemo magične verske obrede, velike geste kulturnega značaja, v katerih je arhaični človek razlagal svoj stati-znotraj v soodvisnosti sveta. V teh obredih je človek 'uprizarjal' svojo usodo, si predstavljal različne dogodke, kot so rojstvo in smrt, poroka, vojna, lov in delo. Simbolična reprezentacija magičnih iger zajema preproste elemente iz okolice, hkrati pa vključuje tudi nejasen imaginarni svet. (Fink 2006, 35) Fink navaja, da v pradavnini igre niso razumeli kot globoko nasladen življenjski proces posebnih posameznikov ali skupin, ki se občasno osvobajajo iz socialnega konteksta in živijo na svojem majhnem otoku efemerne sreče. Igra je po njegovem nekoč bila najmočnejša obvezujoča sila, tvorila je skupnost med preminulim in živim in se je v tem obdobju razlikovala od družbenega reda in hkrati bila ločena od svoje elementarne družine. (Fink 2006, 35)

Fink je prepričan, da je igra je življenjski fenomen, ki ga vsakdo pozna tudi od znotraj. Vsakdo je že kdaj igral in lahko o tem govori iz lastne izkušnje. Ne gre torej za predmet raziskovanja, ki bi ga morali šele odkriti in razkriti. Igra je splošno znana. Vsakdo od nas pozna igranje in množico oblik igre, in sicer iz pričevanja lastnega doživetja; vsakdo je že kdaj bil igralec. Fink sklene, da je poznavanje igre več kot le individualno, je skupno-javno poznavanje, zato je igra domače in znano dejstvo socialnega sveta. *»Včasih živimo v igri, spuščamo se vanjo, jo končujemo, poznamo jo kot eno od možnosti našega lastnega početja.«* (Fink 2006, 7)

Fink v *Uvodu v bodoče mišljenje (Einführung in ein künftiges Denken)* opredeli različnost igre:

»Ontološki problemi, ki nam jih igra zastavlja, se ne omejujejo na nakazana vprašanja o vrsti biti sveta igre in simbolni vrednosti igrače oziroma dogajanja v igri. V zgodovini mišljenja ne poskušajo samo zajeti biti igre, temveč tvegajo tudi preobrat, da bi v igri določili smisel biti. Temu rečemo spekulativni pojem igre. Povedano v skrajšani obliki: spekulacija je označitev bistva biti v metafori nekega bivajočega, je pojmovna formula sveta, ki odskoči iz nekega notranjesvetega modela.« (Fink 2006, 44)

»Nenavadna formula sveta, po kateri se bivajoče v celoti dogaja kot igra, morda lahko vzbudi slutnjo, da igra ni nenevarna, periferna ali celo 'otročka' stvar – da smo mi, končni ljudje, prav v ustvarjalni moči in veličastnosti naše magične produkcije v nekem brezdajnem smislu 'postavljeni na kocko'. Če bistvo sveta mislimo kot igro, za človeka iz tega sledi, da je on edino bivajoče v širnem univerzumu, ki zmore ustrezati delujoči celoti.« (Fink 2006, 45)

Fink je prepričan, da so bili v zgodovini časi, ki so bolj kot naša sedanost nosili znamenje igre; časi, ki so bili vedrejši, bolj sproščeni, igrivejši, ki so bolj poznali prosti čas, a vendar je mnenja, da nobena doba ni imela več objektivnih možnosti in priložnosti za igro, kot današnja, ker še nobena ni razpolagala s tako gigantskim življenjskim aparatom. Danes se igrišča in športni tereni urbanistično načrtujejo, igralne navade vseh dežel in nacij se mednarodno povezujejo, igrače se množično izdelujejo v industrijski proizvodnji. (Fink 2006, 5–6) »Odprta pa ostajajo vprašanja, ali naš čas dosega globlje razumevanje bistva igre, ali ima pregled nad mnogoterimi pojavi igre, ali ima zadosten vpogled v pomen biti fenomena igre, ali filozofsko ve, kaj igra in igranje je.« (Fink 2006, 6)

»Igra je to, kar verjamete, da je. Ponavadi ne verjamete, kar vidite, ampak vidite samo to, kar verjamete, predvsem pa ne vidite tega, česar nočete in ne morete videti. Ni niti to, kar verjamete, da je, niti to, za kar ne verjamete, da je ali da ni.« (Benveniste 2001, 30) Citat pomenljivo povzema izmuzljivost opisa igre. Avtor meni, da igra omogoča razrešitev ali odstranitev konflikta, v katerem je povzet odnos zavesti s svetom. Benveniste pojasnjuje, da je zavest obsojena, da boleče tipa v nekem realnem, ki ga hipoma ne more zaživeti, niti popolnoma zapopasti, kajti, če ji ga že največkrat uspe modificirati, nikoli ni v stanju, da bi ga razumela. (Benveniste 2001, 16)

Strehovec je mnenja, da je Fink področje igre od vseh najbolj sistematično umestil v okvir ontologije. »V Finkovem opisu se v iz širšega svetovnega konteksta izločenem področju igre srečujemo z metaforično mislijo o igriških lebdečih, povsem negotovih prostorskih in časovnih koordinatah, kajti njeno navidezno realnost opiše kot prisotnost in odsotnost hkrati, konkretno dvojico 'je in ni'. Srečujemo se z opisom nečesa iluzornega, in takšna je tudi narava sveta igre, primernem za izvajanje aktivnosti v modusu kot-da.« (Strehovec 2008, 354) Takšen svet po navajanju Strehovca nikakor ni nebistven in naključen, nasprotno, Fink ga uporabi za predstavitev celotnega sveta, prav tako pa so igralci v njem zastopniki svetovne

moči. »Srečujemo se s čisto posebno strukturiranim znotrajsvetnim odrom, na katerem se simbolično predstavlja svetovni globalni teater.« (Strehovec 2008, 354)

Fink je v primerjavi s Husserlom in Heideggerjem veliko bolj berljiv pisatelj, prevajalci pa so njegove besede odlično prenesli v tekočo angleško prozo. V besedilu pogosto navajajo nemške izraze ali besedne zveze v oklepajih, vendar ne toliko, da bi to obremenilo bralno izkušnjo. Ena izbira se zdi nekoliko arhaična – pisanje besede *Biti* za *das Sein* je dolgo veljalo za problematično, ni pa se ji mogoče izogniti. Čeprav mnogi stavki v Finkovem opusu vsebujejo močne misli, je njegovemu splošnemu argumentu težko slediti. Je digresiven, ilustrativen in kumulativen, ni pa sistematičen ali zaporeden v svojem odnosu do vprašanj. Dodatna besedila (nekaj jih je objavil Fink, druga pa so bolj v obliki opomb) prispevajo h glavni razpravi in dopolnjujejo ali razlagajo nekatere segmente. Njegov opis tečaja iz leta 1954 *O filozofsko-pedagoškem problemu igre* je ponudil koristen vpogled v genezo njegovih idej, medtem ko so nekatera kasnejša besedila le rekapitulacije že objavljenih tem. Kljub temu, da preostali eseji ne dodajo veliko, je potrebno prebrati celoten, ne le delen prevod zvezka *Popolna izdaja (Gesamtausgabe)*. (Elden 2016)

4 JOHAN HUIZINGA: HOMO LUDENS

Sodobno razumevanje igre in teorije iger temelji na delu nizozemskega filozofa, zgodovinarja in antropologa Johana Huizinge. V delu *Homo Ludens: študija igrivega elementa v igri (Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture)*. Huizinga vidi igro kot gonilno silo kulture, hkrati pa ji pripiše vlogo, da je obenem tudi predpogoj za njen nastanek. (Stenros 2015, 54) Huizingova opredelitev igre ima še vedno izredno velik vpliv tako na področju teorije igre kot tudi širše. V teorijah igre je njegova trditev, da je igra ločena od običajnega življenja, pogosto obravnavana. Večina karakteristik igre, ki jih našteva – svobodna, neresna, s pomanjkanjem materialnega interesa, ločena od časa in prostora, progresivna v okviru lastnih pravil in reda –, je še vedno privzeta v sodobnih opredelitvah igre. Ker je bila njegova teorija velikokrat preizprašana in skrbno preučena, se Huizingo dojema kot 'pop ikono teorij iger'.

Huizinga se je rodil v Groningeu na Nizozemskem, leta 1872 je doštudiral lingvistiko in orientalske vede. Leta 1896 je doktoriral na področju komperativistične psihologije in na srednji šoli v Harlemu začel poučevati zgodovino. Leta 1905 je postal profesor na Groningenski univerzi in poučeval zgodovino Holandije, srednji vek in moderno obdobje. Leta 1915 je bil imenovan za profesorja splošne zgodovine na Univerzi v Leidnu, največ referenc pa je imel na področju zgodovine kulture. Njegova dela so označena za literarno bogata in ekspresivna. V njegovi osebnosti občasno zaznamo neprijetno sobivanje natančnega psihologa, zgodovinarja in umetnika. Mnogi v njegovih delih opazijo številne notranje kontraste, ki s skupnim imenovalcem odkrivajo, da so Huizingove temeljne antiteze po naravi konfliktne zaradi njegovega umetniškega genija in racionalnega študija.

Nizozemskemu poliglottu je v njegovem literarnem opusu vedno uspelo preplesti številna različna področja, ki so ga zanimala: umetnost (še posebej likovno umetnost), etnologijo, orientalizem, lingvistiko, filologijo, zgodovino, teorijo in filozofijo zgodovine, kulturno teorijo ter kritičnost. (Tanghe 2016) Willem Otterspeer, zgodovinar na Univerzi v Leidnu in avtor Huizingove biografije, oriše njegov razvoj na intelektualnem področju z besedami: »Bližnji pogled nam pokaže kako naravno je iz lingvista vzniknil filolog, iz filologa zgodovinar in iz zgodovinarja kulturni kritik. Pozorno oko bo zaznalo, da je kritik latentno počival v lingvistu in da bo zgodovinar za vedno ostal filolog.« (Otterspeer 2009, 41–42)

Hibridni znanstvenik-umetnik, kulturni zgodovinar in izvrstni humanist je leta 1919 napisal delo *Zaton srednjega veka*, ki je utrdilo njegov sloves. Verjetno pa bi se mnogi strinjali, da je *Homo Ludens*, ta 'čudna' in 'težka' knjiga, tisto njegovo delo, ki bi ga lahko imeli za njegov *magnum opus*. (Gombrich 1973, 277–278) V tej knjigi, ki je izšla leta 1938, je zajeta njegova multidisciplinarnost interesnih področij. Otterspeer (Otterspeer 2009, 49) trdi, da *Homo Ludens* ne le, da zajema vsa področja njegovega dela in jih poveže v kontekst, ampak v njem povzame ugotovitve iz svojih zgodnejših del na področju lingvistike in poudari potrebo, da na jezik in na kulturo gledamo kot na celoto. (Tanghe 2016)

V knjigi *Homo Ludens* Huizinga svojih argumentov ne utemeljuje s konstruiranjem znanstvenih razlag. Namesto tega niza opise različnih primerov in podrobno opisuje njihove igrive lastnosti. Vsebina knjige v večini zajema *ad hoc* opise in ne splošnih razlag, njena raziskovalna metoda pa je zgodovinska in kvalitativna (ne kvantitativna). Primerjalni opis je za Huizinga temeljni medij kulturnih raziskav. Takšen pristop zajame intenzivnost igre s stališča igralca, ne da bi zmanjšal singularnost in intenzivnost ludičnega doživetja. *Homo Ludens* se izogiba vsakršni biološki, psihološki ali etnografski teoriji, ki pojasnjuje naravo in razširjenost igre v smislu njene domnevne biološke ali družbene funkcije. Zgodovino igre je nizozemski zgodovinar obravnaval predvsem s temami, ki se nanašajo na japonsko tradicijo, olimpijsko gibanje in družbene običaje.

Huizinga domneva, da je igranje medij, kjer je življenjska izkušnja organizirana kot strukturirana situacija. Ta premisa ga vodi k pomembnim metodološkim zaključkom. Trdi, da običajne metode naravoslovja ne morejo zajeti fenomena igre. Besednjak klasične mehanike se npr. opira na koncepte, kot so hitrost, položaj in sila, ki izhajajo iz opazovanih premikov, primernih za kvantitativno merjenje; kakovostno doživetje igre pa vendarle ni mogoče zajeti z besediščem mehanskega gibanja.

Cantor je prepričan, da je *Homo Ludens* Huizingovo najbolj ambiciozno delo. Huizinga v njem namreč opredeli tudi, kako je aktivnost, ki ji pravimo igra, konceptualizirana v različnih jezikih. Sklicuje se na fraze v *pantum* (malajščina) in *gelpu* (stara nemščina), etnograf v njem nam pripoveduje o ameriških staroselcih in njihovem običaju, imenovanem *potlach*, o malezijski *kuli* ter arabskih *monafori* in *mofakhari*. (Cantor 1991, 378)

Ljubitelj umetnosti posveti celotno poglavje knjige igrivemu elementu v različnih izraznih formah umetnosti. Pojem igre močno povezuje s humorjem, neumnostmi, rituali, festivali in lepoto. Igro vidi kot generatorja kulture in meni, da je igra v preteklosti na tem področju

imela močnejši vpliv. V času pisanja svojega dela je opazil, da pomen igre izgublja na veljavi. Kulturni kritik v njem ugotavlja, da je igrivi element v zahodni kulturi od 18. st. dalje začel izgubljati svojo moč. (Tanghe 2016) Razumeti moramo njegove temačne misli ob zaključku knjige, da je sodobnost »izgubila vsak stik z igro«, saj je v času pisanja Evropa že čutila pritiske, ki so vodili do enega najbolj uničujočih oboroženih spopadov v zgodovini človeštva. Mnogi menijo, da ta njegov pogled v veliki meri le romantizira preteklost, saj dokazi o teh spremembah niso zabeleženi, in tudi generativna kakovost igre še vedno ostaja neutemeljena. (Henricks 2006, 23)

Za Huizinga je igra svobodna dejavnost, ki jo doživljamo in sprejemamo kot nekaj izmišljenega, ločenega od vsakdanjega življenja, ne prinaša neposredne materialne koristi, se odvija v namerno omejenem prostoru in času ter po sporazumno sprejetih pravilih, igralca lahko povsem prevzame in "začara". (Ravnjak 1991, 11) Osrednji cilj *Homo Ludensa* je pokazati, da številni dragoceni dosežki človeške kulture niso v tako visoki meri odvisni od racionalnega razmišljanja kot pa od globoko zakoreninjenega hrepenenja po ludičnih izkušnjah. Huizinga meni, da je v središču naukov grških sofistov želja po javnem prikazovanju retoričnih spretnosti s ciljem premagati sogovornika. Bistvena narava sofističnega gibanja izraža dve igrivi značilnosti: ekshibicionizem in tekmovalnost. Huizinga izrecno trdi, da pri retoričnih igrah ni mogoče jasno označiti meje med resnim in igrivim. Filozofska *aporija* ali *paradoks* je bila prvotno razumljena kot enigma brez dokončnega odgovora, saj je bila pogosto postavljena kot izziv resničnemu ali namišljenemu nasprotniku. Zenonovi paradoksi so bili npr. spretni argumenti, katerih namen je bil zмести njegove filozofske antagoniste. (Rodriguez 2006, 7) Platon je sofiste obsodil zaradi njihove uporabe retoričnih trikov in jezikovnih dvoumnosti, ki so imeli namen manipulirati z javnostjo. Ta zavrnitev sofizma pa ni končala igrivosti filozofije, saj zgodovina filozofije ohranja igrive poteze. Proces filozofskega sklepanja intrinzično vsebuje ludične vidike. Filozofska misel nastane v tekmovalnem procesu in je v mnogih primerih sama po sebi polemična. (Rodriguez 2006, 7)

Huizingovo izhodišče, da je igra starejša od kulture, predstavlja povod za tezo, da kultura izhaja iz igre. Meni, da je takorekoč vsa kultura izšla iz 'igranja iger'.

»Ni bilo težko pokazati, kako zelo dejaven in ploden je bil dejavnik igre pri porajanju vseh velikih oblik življenja skupnosti. Z igro prežeta tekmovalnost kot družbeni impulz, starejši

kot kultura sama, je od nekdaj izpopolnjevala življenje in kot kvas spodbujala rast oblik arhaične kulture. Kult se je razvil v sveti igri. Tudi pesništvo se je rodilo v igri in iz oblik igre še vedno črpa svoj najvišji navdih. Glasba in ples sta bila čista igra. Modrost in znanje sta našla svoj besedni izraz na posvečenih tekmovanjih. Pravo izhaja iz običaja družbene igre. Urejanje spora z orožjem, ustaljene navade plemiškega življenja – vse to je bilo zgrajeno na oblikah igre. Zato moramo potegniti sklep: kultura je bila na svojih izvornih stopnjah igrana. Ne izvira iz igre, tako kot se živ plod loči iz maternice, ampak se razvija v igri in kot igra.» (Strehovec idr. 2003, 86)

Njegovo misel je do kraja razvil francoski strukturistično-antropološki krog, predvsem pa Caillois in Duvignaud. Povezava med igro in kulturo, kot tudi povezava med igro in kreativnostjo, inovativnostjo, improvizacijo in sanjami, je zagotovo izziv za teoretiziranje in nadaljno razmišljanje. Huizinga romantično opiše prvinsko čisto igro, ki je bila v polnem razcvetu v antični Grčiji. Ostre kritike njegovega dela se nanašajo na preveliko ignoriranje kultur izven Evrope. V knjigi prav tako ne posveča posebne pozornosti ženskam in otrokom. (Nagel 1998; Fuchs 2014)

Še posebej pomembna je Huizingova trditev, da je igra svobodna, torej mora biti igra aktivnost, za katero se odločimo svobodno, po lastni volji. Igra po ukazu se ne smatra več za igro, v svoji najboljši različici je lahko le njeno posnemanje. Tudi ta trditev je naletela na veliko kritik v smislu, da je idealistična in da pretirano upošteva človekovo motivacijo. (Juul 2005, 33–36; Sontamaa 2009, 42) Kritiki v tekstih vidijo jasno indikacijo, da se Huizingova teorija, čeprav neposredno ne omenja Kanta ali Shillerja, navezuje na tradicionalno idealistično filozofijo in igro kot fundamentalno asketsko kategorijo, v srcu katere sta zasidrani lepota in svoboda. (Lauteren 2007, 3) Ideja, da je igra nekaj svobodnega in osvobajajočega, je živa še danes. Huizinga poudari, da je igra fenomen in se hkrati sprašuje, kaj je igra sama po sebi in kaj pomeni igralcu v smislu širšega konteksta. Aktivnost, ki se v določeni situaciji dojema kot igra, to ni več, ko se spremenijo okoliščine, igralčeva percepcija ali odnos.

Francoski sociolog in filozof Roger Caillois je svoje delo *Človek in igra (Man, play and games)* zgradil na Huizingovih temeljih. Tako Huizinga kot Caillois sta zelo pogosto omenjena v povezavi s teorijo iger, oba pa sta večinoma opisovala igro kot širšo kategorijo. Caillois je fenomen igre, kakor se ta kaže v vsakdanji stvarnosti, razdelil v štiri kategorije,

in sicer na tekmovanja, igre iskanja sreče, igre posnemanja in kot igre izzivanja vrtočlavice (ekstaze) oz. jih je poimenoval *agon*, *alea*, *mimicry* in *ilinks*. (Ravnjak 1991, 11)

Caillois za glavni očitek Huizingovemu delu navaja zapostavljanje opisa in klasifikacije iger, tako da je videti, kot da bi vse, brez razlik, izražale enako psihološko držo. Prav klasifikacija iger pa je področje, ki je temeljno v Cailloisovi knjigi; okrog nje se ne osredotoča samo prvi del *Igre in ljudje*, ampak je njen vpliv viden tudi v drugem delu knjige, ki ga začneja z razširjeno teorijo igre. Caillois pri tem ne gre v takšno širino kot Huizinga; igre v poeziji, znanosti, pravu in mednarodni politiki so zanj veliko preohlapno področje. Meni, da lahko tam o igri načeloma govorimo le kot o metafori, obenem pa je v svojo analizo vključil tudi inštitucije, kot so sejem, cirkus in lunapark ter različne oblike institucionaliziranih iger na srečo. (Strehovec idr. 2003, 346)

Huizingova definicija igre se po razmišljanju Cailloisa premočno opira na tekmovalnost, hkrati pa ne zajema igre naključja in igre, povezane z denarjem. Vzporedno v razdelkih knjige predstavi številna področja in aktivnosti, ki jih običajno ne smatramo za igro. Huizinga je igro dojemal tudi kot izhodišče za kompleksne človeške dejavnosti, kot so jezik, pravo, vojna, filozofija in umetnost. Da bi našel rešitev, je Caillois poskusil oblikovati svojo definicijo igre. Igro smatra za aktivnost, ki je v svojem bistvu svobodna in prostovoljna, ločena od kraja in časa, nepredvidljiva, neproduktivna (lastnina se lahko zamenja), vodena s pravili in resna, vendar ločena od resničnega življenja. (Caillois 1961, 9–10) Caillois poudari, da so nekatere igre bolj strukturirane od ostalih. Tako jih razvrsti na lestvico, kjer igre razdeli od zelo strukturiranih s pravili (pod oznako *ludus*) do bolj sproščenih, ki jih označi z besedo *paidia*.

Tudi francoski teoretik Emile Benveniste Huizingi očita preširok koncept igre, češ da k njej prišteva absolutno vsakršno človeško dejavnost, ki je podrejena pravilom. (Strehovec idr. 2003, 344)

Huizinga ima do igre visoke zahteve. Zanj je igra kar se da kulturna, sveta, povezana z mojstrstvom, z zakoni estetike, vedrino in radoživostjo. O tem je zapisal: »Prava igra izključuje vsako propagando. Cilj ima v sami sebi. Njena duhovna drža in razpoloženje sta radostno navdušenje in ne histerično vznburjenje.« (Huizinga 1938)

Filozofsko izhodišče Huizingove študije je ugotovitev, da je tam, kjer je igra, tudi smisel. Igranje je za igralca smiselno. Večina iger predpostavlja, da se igralec zavestno zaveda ciljev, opreme in pravil igre. Tudi najbolj primitivne oblike igre vključujejo neko obliko

intuitivnega razumevanja. Dva psa, ki se pretvarjata, da se prepirata, očitno razumeta, da so njuna dejanja le namišljena, in to vzajemno zavedanje je bistveni vidik njunega užitka. Opisati igro pomeni opisati njeno smiselnost za igralce.

Huizinga je prepričan, da je igra svobodna, s čimer misli, da je temeljni motiv igre izkušnja, ki jo ta prinaša. Za izpolnitev praktične naloge ni nujno, da igramo; igramo zaradi kvalitetne izkušnje, ki se veže na dejanje igranja. Besede, kot so napetost, sprostitvev, izziv, napor, negotovost, tveganje, ravnotežje, nihanje, kontrast, variacija in ritem, običajno opisujejo dejavnost igre kot časovno modulacijo naraščajočih, padajočih in razvijajočih se intenzivnosti. Huizinga študijo igre dojema kot natančen opis zaporedja izkušenj igralcev. Zavedanje tveganja na primer predpostavlja, da igralec ne more predvideti rezultata svojega dejanja. Prav ta nepredvidljivost v veliki meri določa intenzivnost številnih iger, zlasti tistih, ki vključujejo naključje in tekmovanje.

Površno branje *Homo Ludens* bi lahko nakazovalo, da Huizinga na igro gleda kot na čisto subjektiven pojav. V tej interpretaciji je nekaj resnice, saj knjiga vztrajno postavlja v ospredje igralčevo izkušnjo. Toda beseda izkušnja se ne nanaša le na notranja stanja izoliranega ega. Igralčeva izkušnja se v bistvu odvija znotraj strukturirane situacije. Otrok, ki redno odpira in zapira vrata, je že vključen v izvajanje strukturirane akcije, čeprav so njena pravila razmeroma preprosta, ohlapna in prožna.

Ob prebiranju *Homo Ludens* zasledimo, da ločitev igrivega od resnega v otroški igri ni prisotna, prav tako tudi pri igrah odraslih razlikovanje ni ostro opredeljeno. Vse, kar je igrivo, lahko postane resno – in obratno, k resnim zadevam včasih pristopamo v igrivem duhu. Huizinga sklene, da je možnost izolacije igrivega od resnega šibka, meja med obema pa so pogosto zabrisane. (Rodriguez 2006, 6) *Homo Ludens* ne izraža teze, da je igranje v vseh pogledih izolirano od resnih skrbi. Meja med igrivim in resnim je vsekakor resnična, ni pa povsod ostro opredeljena, zato jo je potrebno vedno znova določiti, v nekaterih primerih pa to sploh ni mogoče. Huizinga trdi, da so številne oblike resne kulture izvirale iz ludičnih dejanj. Meni, da je igrivost izvor umetnosti, religije, politike, filozofije in prava. Vendar pa bi bilo zavajajoče te institucije videti le v funkcionalnem smislu kot nosilce prenosa družbenih vrednot ali kot reprodukcijo družbene kohezije. Družbeno delovanje je namreč motivirano tudi z željo po intenzivnih izkušnjah tveganja, negotovosti, preseganja samega sebe, premagovanja izzivov itd. Ta področja družbenega življenja jasno označujejo razliko med igrivim in resnim. (Rodriguez 2006, 15)

Omejevanje pomena Huizingine študije na ozko sfero iger očitno pomeni napačno razumevanje njegovega temeljnega filozofskega cilja, ki je obravnavati kulturo *sub specie ludi* (v preobleki igre) z vidika igre. Ko začnemo na kulturo gledati z vidika igre, razlika med igrivim in resnim pogosto postane nepomembna. (Rodriguez 2006, 7)

Koncept magičnega kroga je morda znanstvenikov najpogosteje obravnavan prispevek na področju ludologije, njegovo razlago pa je treba razumeti v pravem kontekstu. V prvem poglavju *Homo Ludens* ugotavlja, da njegova definicija igre ne zajema nujno vseh igrivih dejanj in kot takšne omeni igre otrok ter živali. Huizinga se v svojem delu osredotoči predvsem na višje oblike iger, ki jih najdemo v naprednih kulturah. Vzporedno priznava, da so v mnogih oblikah igre prostorske in časovne meje magičnega kroga lahko zelo ohlapne ali pa sploh ne obstajajo. Kot primer omeni mačko, ki se igra s klobčičem volne, ali otroka, ki dela milne mehurčke. Pri takšnih igrah je meja magičnega kroga oziroma njegov obstoj zelo vprašljiv. (Rodriguez 2006, 9) Vprašanje magičnega kroga in njegove subverzije ostaja ena od osrednjih tem na področju študij igre. Huizinga sam poudarja, da igre včasih ni mogoče omejiti znotraj natančnih konceptualnih meja. *Homo Ludens* nam redko ponudi togo definicijo. Njegov poskus "definiranja" igre v smislu magičnega kroga ne smemo razumeti kot niz nujnih in zadostnih pogojev, temveč kot približevanje področju izkustev, ki se upirajo natančni kategorizaciji. Huizingovo študijo je mogoče razumeti kot prizadevanje, da bi čim bolj natančno spregovoril o vrstah iger in razlikah med njimi, ki jih ni mogoče natančno razmejiti. Definicije so uporabne, če nakazujejo na skupne točke, ki potekajo skozi heterogene manifestacije, vendar niso namenjene delovanju kot absolutne kategorije. Tako lahko igro dojemamo kot resno in tudi kot neresno kategorijo. (Rodriguez 2006, 15)

Huizinga v delu večkrat omeni, da v kolikor igra kljubuje ustroju družbe ali ga celo uniči, potem vsekakor ne moremo zanikati njene prisotnosti v kulturni funkciji.

»Igra kot neobičajen del vsakdanjega življenja prijetno dopolnjuje življenje in ga krasi, zato je nepogrešljiva. Nepogrešljiva je tudi za posameznika kot biološka funkcija, kot neka potreba, ki se ji ne da upreti. In kot zadnje je nepogrešljiva za družbo zaradi smisla, ki je v njej vsebovan, zaradi svojega pomena, svoje izrazne vrednosti ter duhovnih in socialnih vezi, ki jih ustvarja; skratka, kot kulturna funkcija.« (Huizinga 1938)

Huizingova definicija igre bo predstavljala temelj za vso nadaljnje razmišljanje in pristope do obravnavanja igre v tem delu:

»Z vidika oblike lahko torej igro povzamemo kot svobodno delovanje, za katero čutimo, da ni tako mišljeno in je zunaj običajnega življenja, pa vendar lahko igrajočega popolnoma prevzame; s katerim ni povezan nikakršen materialni interes in s katerim ne pridobimo nobene koristi; ki se dogaja znotraj posebej določenega časa in prostora; ki redno poteka po določenih pravilih in oživlja skupnostne vezi; ki se rado odeva v skrivnost ali pa se s preobleko, kot drugačno, ločuje od običajnega življenja.« (Strehovec idr. 2003, 24–25)

5 IGRA

Igra je pri ljudeh prisotna že od nekdaj. Marjanovič Umekova pravi, da dejavnost igralcu omogoča druženje, sproščanje, razvedrilo, zabavo in razvijanje tako telesnih (motoričnih) kot umskih spretnosti. Meni, da je igra pomembna predvsem zato, ker se čas igre razlikuje od vsakdanjega življenja in igralcem omogoča beg iz rutinske vsakdanjosti in jim tako predstavlja nekaj izjemnega. (Marjanovič Umek 2013)

Odgovore na vprašanja o razvoju in vlogi igre na temeljih osnovnih predpostavk razlagajo različne teorije. Igra je zelo kompleksna aktivnost. Številni strokovnjaki so jo v preteklosti obravnavali iz različnih zornih kotov, vendar še zdaleč ni v celoti raziskana. V znanstveni literaturi redko najdemo teorijo, ki zaobjema izključno področje igre. Običajno se različne teorije v kontekstu nanašajo na področje socialnih interakcij in procesov socializacije ali pa so napisane v okvirih kognitivnega razvoja posameznika ali skupine. Znanstvena spoznanja na področju obravnavanja igre so zelo različna, včasih tudi nasprotujoča.

Označevanje vedenja pri kateremkoli organizmu kot igre, tudi pri ljudeh, je bilo vedno občutljivo področje. Intuitivno razumevanje tega, kaj sestavlja igro, je z gledišča posameznega raziskovalnega področja pogosto težko opisati z besedami, ki bi jih lahko uporabili tudi drugi raziskovalci. S problemom pri oblikovanju raziskovalnih hipotez se soočajo zlasti primerjalne študije. Veliko poskusov, da bi igro opredelili in identificirali v vseh njenih podobah, je bilo neuspešnih, predsem zaradi ozkega konteksta, v katerem so bili razviti, ali konceptualnega jezika, v katerem so izraženi (npr. kognitivni, vedenjski, fiziološki, filozofski).

Benveniste področje igre opiše kot neizmerno. Meni, da so njene oblike tako raznolike, da ni enega samega našega dejanja, naše besede ali misli, ki v nekem smislu ne bi sodilo vanjo; vendar pa so ti atributi tako malo združljivi med seboj, da se čudimo, če jih vidimo označene s skupnim imenom. Za neskončno različne manifestacije, ki iz nje izhajajo in zaradi katerih je igra videti manj posebna aktivnost kot pa neka določena modaliteta vsakršne človeške dejavnosti, so iskali izvor predvsem v nekem biopsihološkem nagnjenju, ki bi v njej našlo izpolnitev in zadovoljitev. (Benveniste 2001, 5)

Da je igra starejša od kulture, v svoji knjigi že uvodoma izpostavi Huizinga. Prav tako poudari, da je iger toliko, da je skrajno težavno opredeliti njihov skupni imenovalec, še

posebno zato, ker so tudi igre zgodovinske aktivnosti in zato spremenljive. Strehovec dodaja, da je igra bolj kot dejavnost s povsem razvidnimi posebnostmi, posebna oblika človeških dejavnosti; zato meni, da lahko brez težav zapišemo, da se večina človekovih aktivnosti v nekem trenutku preklopi v način igre oziroma steče kot igra. (Strehovec idr. 2003, 339) »Podobno kot pri običajnih igrah, ki so nam znane, se vklop v modus igre lahko zgodi tako pri umetnosti kot v znanosti (igre v matematiki, igra z vrednostmi v okviru borznih transakcij), vojskovanju in politiki, v spolnosti in pri kulturnih ritualih. Ob besednih igrah soobstajajo igre s števili in igre z obliko, igre zapeljevanja ter politične, vojne in blagovne igre.« (Strehovec idr. 2003, 339) Strehovec kot igro opiše tudi nekatere modifikacije naravnih pojavov (recimo ples snežink, igra svetlobe in senc ter gibanje in vedenje živali). (Strehovec idr. 2003, 339)

»Igra ni obroben pojav v življenjski krajini človeka, ni zgolj občasno ponavljajoče se, kognitiven fenomen. Igra sodi bistveno k stanju biti človeškega bivanja, je eksistenčen temeljni fenomen. Gotovo ne edini, pa vendar poseben in samobiten, ki ga ni mogoče izpeljati iz drugih življenjskih pojavov. Golo kontrastiranje z drugimi fenomeni še ne daje zadostnega pojmovnega pogleda vanj. Vendar pa po drugi strani ni mogoče zanikati, da so odločilni temeljni fenomeni človeške eksistence drug z drugim prepleteni in speti. Ne dogajajo se sami zase, drug ob drugem, temveč prodirajo drug v drugega in se prežemajo.«
(Fink 2006, 14)

Fink je prepričan, da igra v ritmu človeškega življenja zavzema legitimno, četudi omejeno mesto. Meni, da igra velja za 'dopolnilo', za komplementarni fenomen, za prijetno pavzo, za oblikovanje prostega časa, za počitnice po bremenu dolžnosti, za razvedritev. »Običajno razmejujemo igro kot nasprotje v razmerju do življenjske resnosti, do obvezujočega moralnega odnosa do dela, do treznega čuta za dejanskost nasploh. Dojemamo jo bolj ali manj kot spogledovanje in razigrano neumnost, kot neobvezujoče blodenje po neresnem kraljestvu fantazije in praznih možnostih, kot izmikanje pred odporom reči v svet sanjskega in utopičnega.« (Fink 2006, 10–11)

Na igro so vezani nekateri stereotipi. Prvi se nanaša na dojetje igre kot dejavnosti, namenjene otrokom, vendar se tudi odrasli igrajo in izvajajo dejavnosti, ki jih opredeljujejo iste karakteristike kot aktivnosti, ki jih izvajajo otroci. Drugi stereotip igro opredeljuje kot

enostavno aktivnost. To trditev zlahka ovržemo, saj poleg enostavnih in preprostih iger poznamo tudi takšne, ki imajo zelo kompleksne strukture. Tudi raziskave s področja psihologije, antropologije in pedagogike potrjujejo, da je igra pomemben pripomoček pri učenju in socializaciji v vseh življenjskih obdobjih, zato je s tega vidika ne smemo obravnavati kot nekaj preprostega, saj ima znaten vpliv tudi na naše razmišljanje in dejanja, ki se izražajo na različnih področjih našega življenja.

5.1 Poskusi opredelitve igre

V zgodovini se je razvila vrsta teorij o igri, ki so jih ubesedili filozofi, psihologi in drugi strokovnjaki. Starejše teorije³ so poskušale razložiti, kaj je pri igri bistveno. Veliko se jih je strinjalo, da gre pri igri za sprostitvev odvečne energije; videli so jo kot obliko aktivnega počitka za pridobivanje novega zagona; pripisali so ji aktivno vlogo pri pripravi na kasnejše življenje (teorija Karla Groosa); v njej so zaznavali ponavljanje celotnega zgodovinskega razvoja človeka (igre zbiralca, lovca itd.; teorija Stanleya Halla); dodelili so jim simbolni pomen, preko katerega prihaja do izražanja potlačenih želja (psihoanalitične teorije).

Burghardta je preučevanje različnih definicij igre privedlo do identifikacije petih meril, ki morajo biti izpolnjena, da določeno vedenje opredelimo kot igro v kateremkoli kontekstu, ki ga preučujemo. Obenem meni, da lahko igro na funkcionalni ravni razumemo kot delovanje v treh procesih (primarnem, sekundarnem, terciarnem), ki zajemajo kontinuum od navideznega atavističnega do razvojno vrednega, če ne bistvenega. Tam, kjer se primeri igre vrstijo vzdolž tega kontinuuma, je dejanje kot igro mogoče opredeliti le z empirično raziskavo in ne s sklepanjem po merilih, ki jo označujejo. Burghardt poudarja, da je za znanstveni napredek potrebna konceptualna jasnost. (Burghardt 2011) Njegovi kazalniki za identifikacijo obnašanja, ki označuje igro, so:

1. kriterij: Igra je vedenje, ki ni popolnoma funkcionalno v kontekstu oziroma ne vključuje elementov, usmerjenih v dražljaje, ki bi prispevali k trenutnemu preživetju.
2. kriterij: Igra mora biti spontana, prostovoljna, namerna, prijetna, zadovoljujoča, utrujajoča in izvedena zaradi dejavnosti same.

³ Več o starejših teorijah lahko preberete v Horvat in Magajna 1989, 92–94. Izčrpen pregled teorij igre je v Marjanovič Umek in Zupančič 2001.

3. kriterij: Igra se razlikuje od strogo funkcionalnih izrazov vedenja v vsaj enem pogledu: glede na običajno vedenje je lahko nepopolna, pretirana, nerodna, nenavadna ali vključuje vzorce s spremenjeno obliko. Ima torej značilnosti, ki jo strukturno ali časovno ločijo od resnega vedenja.
4. kriterij: V vsaki igri lahko zaznamo ponavljanje vzorca. Koncept pravil, ki je prisoten v igri, namreč narekuje ponavljanje, ki lahko pozitivno vpliva na učenje kot tudi na splošen otrokov razvoj.
5. kriterij: Igra poteka le v varnem okolju, saj se lahko začne le, če so zadovoljene otrokove osnovne potrebe in se otrok počuti varno ter je sproščen.

Med osnovne karakteristike igre, ki jih opisujejo različni avtorji, se uvrščajo trditve: igra je proces, je izbor posameznika, je zanesljiva, omogoča celostno izkušnjo, je neodvisna od časa, izkazuje radovednost, zadovoljstvo, vsak posameznik jo dojema in sprejema drugače in je sama sebi namen. (Else 2014)

Sutton-Smith izpostavlja naslednje značilnosti igre:

1. Igra kot proces: Razvojni potencial igre je bil potrjen v 20. st. in prepoznava pomen igre v kognitivnem in moralnem razvoju posameznika.
2. Igra kot usoda: Igra je eden od vidikov usode, ima lastnosti magije, pripisujejo ji učinek »zamaha metuljevega krila« – veliko malih dejavnikov rezultira v velikih stvareh.
3. Igra kot moč: Igra kot reprezentacija konflikta, najpogosteje v kontekstu športnih iger. Igra ima vpliv na status tistih, ki so v njo vključeni, in tudi tistih, ki jo nadzorujejo.
4. Igra kot identiteta: Igra potrjuje, odraža in razvija identiteto.
5. Igra kot domišljija: Igra je najpogosteje improvizacija, ki usmerja fleksibilnost in kreativnost v različnih oblikah. Prepoznana je njena intrinzična narava.
6. Igra kot raziskovanje samega sebe: Igra je izziv; izpopolnjena je z različnimi aktivnostmi; je raziskovanje.
7. Igra kot neresnost: Igra je svobodna, neobvezna; je nasprotje dela, šaljiva in ironična. (Sutton-Smith 1997)

Benveniste igro opiše kot vsako urejeno dejavnost, ki je sama sebi namen, zato ne stremi k neki koristni modifikaciji realnega. Igra je po njegovem torej dejavnost, ki se odvija v svetu,

vendar ne ve za pogoje 'realnega', saj jih namerno odmisli. (Benveniste 2001, 6) Prepričan je, da se igra kot sistem brez dvoma nanaša na neko človeško strukturo, ki se ji prilagaja, potem ko jo je izoblikovala. Obenem meni, da je vezana na prevlado nezavednega življenja, ki se kot vitalno manifestira že v najzgodnejšem obdobju človeškega življenja. »Igra ima moč, da lahko sproži neko spontano dejavnost in to ustreza nekemu instinktu, ki je zakoreninjen globoko v nas.« (Benveniste 2001, 15)

»Tisto, kar povezuje definiranje igre pri Finku, Gadamerju in Huizingi, je ugotavljanje posebnosti polja igre v smislu prihajanja in izginjanja, bližanja in izmikanja, negotovega gibanja, usmerjenega k eksternim točkam (sem-tja, gor-dol) in celo kot soobstoj protislovnih stanj (je tukaj in tukaj ni, je zdaj in zdaj ni). /.../ Čar igre, poudarja Gadamer, sklicujoč se na Huizingo, je prav v tem, da igra, ki je sama pravi subjekt igre (igra igra) zavlada nad igralci. Ti igro prekinjajo, izstopajo iz nje, vendar pa ta umik iz igre te ne ogroža.« (Strehovec idr., 351-353)

Za avstrijskega filozofa Ludwiga Wittgensteina igra ne predstavlja pojma, ki bi se ga dalo definirati na klasičen način. Mnenja je, da lahko s postavljanjem homogenih definicij, kaj igra je, mnoge prakse izvezamo, čeprav jih udeleženci razumejo kot igro. Namesto celovite definicije je Wittgenstein igro vzel kot primer pojma, ki temelji na družinskih podobnostih. S tem je uvedel heterogeno definiranje igre, kjer za vse primere iger ne obstaja neka univerzalna lastnost, pač pa niz skupnih lastnosti, ki si jih posamezne igre delijo v različni meri. (Wittgenstein 2001) Klabbers prav tako meni, da bi bilo neplodno iskati jasno in funkcionalno razlago igre. (Klabbers 2006, 25) Turner igro smatra za liminalno fazo med vsemi standardnimi taksonomskimi vozlišči in pravi, da je v bistvu izmuzljiva in nevarno neškodljiva, saj ne pozna strahu: *»Igrati kot takšni ne moremo pripeti formulacijo, ki je opredeljena z razmišljanjem naše leve možganske polovice – ampak moramo uporabljati takšno, ki je v skladu z retoriko akademskega diskurza.«* (Turner 1986, 31–32) Myers izpostavi, da je izmuzljiva karakteristika igre obenem tudi njena posebnost. (Myers 2003, 9) Lindon igro definira kot aktivnost, ki jo izberemo sami in je posledica ter rezultat uživanja in zadovoljevanja nekaterih potreb. (Lindon 2001)

V razvojni fazi otroka številni strokovnjaki iz različnih področij igri pripisujejo ključen pomen. Tako zgodnji kot tudi moderni teoretiki so fascinirani nad različnimi praksami, ki

jih otroci uporabljajo pri igri, nad načini, na katere se vzpostavljajo socialne interakcije med vrstniki, kako kreativnost in domišljija bogatita igro ter kako se otroci skozi igro naučijo deliti stvari z drugimi udeleženci in tudi popuščati v različnih situacijah, kjer dominantna vloga posameznika izgubi moč. Impulz za igro je prirojen. Igra je biološko, psihološko in socialno nujna. (Laster in Maudsley 2007)

Na splošno igra obsega dve vrsti mišljenja: divergentno in konvergentno. Kangova divergentno igro opisuje kot nekonstruktivno dejanje brez pravil. Pri tej obliki igre gre za raziskovanje različnih načinov početja nečesa v nasprotju z učenjem 'pravega načina' početja nečesa. Divergentno mišljenje zahteva ustvarjalnost, ker le ta omogoča raziskovanje, zato pri tem tipu igre ni absolutno pravih odgovorov. Kangova trdi, da je konvergentna igra manj ustvarjalna, ker ima strukturo, pravila ali pa pravilni odgovor. (Kang 2017, 174)

Kangova igri pripisuje številne koristne lastnosti:

- *»Igra vključuje poskuse in delanje napak. Igra je otrokova prva priložnost, kjer se sooča s posledicami napak in se uči spoprijemanja z neuspehom. Poskušanje in delanje napak sta ključna za prilagodljivost, ki je pomembna sestavina za človekov uspeh.*
- *Igra nam omogoča, da odkrivamo nove stvari. Tako otroci kot odrasli se razveselijo nove igrače, nove knjige, novega filma, nove izkušnje, novega prijatelja, novega načina delanja nečesa. Ko se učimo novih stvari, človeški možgani sproščajo dopamine, za kar smo nagrajeni z dobrim počutjem ali veseljem. Tranzicijski možgani (v starosti med 12 in 14 let) so najbolj občutljivejši za dopamine in jih sproščajo največ, zato so pripadniki te starostne skupine znani ko 'zasvojenci' z novostmi. Odkrivanje novih stvari je v tem starostnem obdobju ključno za postopno osamosvajanje in pripravo na samostojno življenje.*
- *Igra je zabavna. Zabava je pomembna za raziskovanje strasti in lajšanje stresa, oboje pa je predpogoj za občutke sreče.*
- *Igra pomaga razvijati moštvene spretnosti. Igra nas uči, kako naj se socialno povežemo, pomagapa nam tudi razvijati vrednote, kot so zaupanje, deljenje stvari z drugimi in poštenost.*
- *Igra izboljšuje sposobnost za inovacijo in ustvarjanje. Vključuje opazovanje, spraševanje o stvareh, eksperimentiranje, druženje in mreženje; vse to so ključne dejavnosti pri razvoju kognitivne inteligence.*
- *Igra nam pomaga pri spopadanju z novimi izzivi. Omogoča nam, da bogatimo domišljijo, komuniciramo, rešujemo težave, eksperimentiramo, sodelujemo, poskušamo in delamo napake, razmišljamo nekonvencionalno in ustvarjalno.« (Kang 2017, 175)*

5.2 Huizinga vs. Caillois

Številni raziskovalci se strinjajo, da je Huizinga odkril navzočnost in vpliv igre tam, kjer je prej niso znali prepoznati, namenoma pa je zanemaril opis in razvrstitev samih iger in jih obravnaval na način, kot bi vse ustrezale enakim potrebam in bi vse brez razlike izražale enako psihološko držo. »Njegovo delo ni študija iger, ampak raziskava o plodnosti duha igre na področju kulture ali natančneje – plodnosti duha, ki vodi določeno vrsto iger: s pravili urejene tekmovalne igre.« (Strehovec idr. 2003, 141)

Caillois igro označi kot dejavnost, ki je: 1. svobodna, 2. ločena, 3. negotova, 4. neproduktivna, 5. urejena s pravili, 6. fiktivna. Pri tem poudari, da se lahko zadnji dve značilnosti nagibata k medsebojnemu izključevanju, obenem pa izpostavi, da teh šest formalnih lastnosti ne označuje psiholoških drž, ki vodijo igre. (Strehovec idr. 2003, 180)

Caillois Huizingovo definicijo igre označi za preširoko in obenem za preozko. Pohvali njegovo ugotovitev sorodnosti med igro in skrivnostnostjo ali tajnostjo, a hkrati oporeka, da takšna 'sporazumnost' ne bi smela biti del definicije igre, ki je skorajda vedno spektakularna ali pa se kot taka namerno razkazuje. Caillois pravi, da je vse, kar je po naravi tajnost ali simulaker⁴, blizu igri, pri tem pa je nujno tudi to, da delež fikcije ali razvedrilnosti prevlada. (Strehovec idr. 2003, 141) Del Huizingove definicije, ki igro predstavlja kot akcijo brez vsake materialne koristi, preprosto izključi stave in igre na srečo, se pravi igralnice, dirkališča, loterije, ki v dobrem ali slabem smislu zavzemajo pomembno mesto v ekonomiji in vsakdanjem življenju različnih družb, v zares neskončno spremenljivih oblikah, v katerih pa stalnost razmerja med tveganjem in dobičkom zbuja še toliko močnejši vtis. Igre na srečo, ki so tudi igre za denar, v Huizingovem delu dejansko nimajo mesta. Jih pa omenja in njihovo vlogo razišče v svojem predhodnem delu *Jesen srednjega veka (The Autumn of the Middle Ages)*. Svetu iger, ki ga je orisal Huizinga, Caillois doda dve novi področji: področje stav in iger na srečo ter področje mimike in gledališke igre. (Strehovec idr. 2003, 141)

Caillois se s Huizingo strinja, da mora biti igra definirana kot svobodna in prostovoljna dejavnost, ki je vir veselja in zabave. Meni, da igra, pri kateri bi morali po sili sodelovati, v tistem trenutku ne bi bila več igra: postala bi prisila, tlaka, ki bi se je hoteli čim prej znebiti.

⁴ Fr. simulacre: lahko pomeni videz, slepilo, domišljijsko podobo, posnetek, posnemanje, pretvarjanje, predvsem pa namerno ustvarjen čutni videz, dozdevek, ki se predstavlja kot realno – in to tako v pomenu realnosti kot rezultata te dejavnosti.

Nadaljuje, da bi igra kot obveznost ali zgolj priporočena dejavnost izgubila eno svojih temeljnih značilnosti: dejstvo, da se ji igralec predaja sam od sebe, popolnoma po lastni volji in v lasten užitek, pri čemer ima vsakič v celoti pravico, da se odloči za umik, molk, zbranost, brezdelno samoto ali plodno dejavnost. Poudarja, da igra obstaja le tam, kjer igralci hočejo igrati in igrajo z namenom, da bi se razvedrili in pozabili na svoje skrbi, kar pomeni, da se morajo v igri oddaljiti od vsakdanjega življenja. (Strehovec idr. 2003, 144) V vseh primerih igre lahko opazimo neko začetno situacijo, ki se je zmožna ponavljati, na njeni osnovi pa lahko nastanejo vedno nove kombinacije. Pri igralcu tako izzovejo tekmovalnost s samim seboj in mu omogočajo ugotavljati stopnje napredka, s katerimi se samozadovoljno ponaša pred tistimi, ki z njim delijo enako nagnjenje. (Strehovec idr. 2003, 172)

Po mnenju Strehovca je Caillois najbolj izviren in aktualen pri sofisticirani klasifikaciji iger, ki nikakor ni bila preprosta naloga, kajti avtor se je dobro zavedal, kako težko je na področju igre postaviti stroge razmejitve. Caillois je igre razdelil v štiri kategorije, ki se razlikujejo po tem, ali v njih prevladuje tekmovalni značaj, tveganje, pretvarjanje ali vrtoglavica. Poimenoval jih je s tujkami *agon*, *alea*, *mimikrija* in *ilinks*. To osnovno razdelitev je obogatil z vpeljavo merila intenzitete oziroma napredovanja znotraj posameznih igrskih kategorij, ki je razpeto med dvema poloma.

»Na eni strani se igre iz vseh štirih kategorij približujejo polu, ki ga zaznamujejo razvedrilo, brezmejna domišljija in improvizacija (poimenoval ga je z izrazom paidia), medtem ko je za nasprotnim polom (poimenoval ga je ludus) izražena težnja, da se spontanost paidije korigira s pravili, imperativi in konvencijami, skratka, da se različne tendence obrzdajo z ovirami in pravili. Igre je tako umestil med dva nasprotna pola, kjer na eni strani vlada skupno načelo zabave, živahnosti, improvizacije in brezskrbnega razvedrila, skozi katerega se izraža določena nenadzorovana fantazija, na nasprotnem skrajnem polu pa takšno razposajeno in nepremišljeno prekipevanje posrka in disciplinira težnja po zapovedujočih in omejujočih konvencijah, ki otežujejo dosego cilja. Cilj še vedno ostaja popolnoma nekoristen, čeprav od igralca zahteva vse večje napore, potrpežljivost, spretnost in iznajdljivost. Ludus in paidia nista kategoriji igre, ampak zgolj načina igranja, ki vstopata v življenje na podlagi svojih nespremenljivih kontrastov. Paidia implicira prvobitno moč improvizacije veselja, medtem ko se ludus stalno korigira s pravili in omejitvami.«
(Strehovec idr. 2003, 347)

Caillois povzame, da če principi igre dejansko ustrezajo močnim nagonom (tekmovalnost, potegovanje za srečo, simulaker, vrtoglavica), je razumljivo, da lahko pozitivno in ustvarjalno zadovoljitev dosežejo le v idealnih razmerah, kakršne v vseh primerih ponujajo pravila igre. Tako sklene, da igre tudi disciplinirajo nagone in jim vsiljujejo institucionalnen način obstajanja. (Strehovec idr. 2003, 193)

Caillois je vzporedno raziskoval tudi fiktivno naravo iger, ki je povezana z zavestjo o drugorazredni realnosti ali o popolni nerealnosti igre v odnosu do vsakdanjosti. Tudi Huizinga omenja prehodni in minljiv, z igro izdvojen svet. Igrišča so zanjčasni svetovi znotraj običajnega sveta, ki služijo izvajanju nekega zaokroženega dejanja. Pri tovrstnem definiranju posebne narave resničnosti, ki poteka pod modusom igre, je še bolj natančen in daljnosežen Fink, ki mu kot privržencu fenomenologije nikakor ni bilo težko definirati posebne realnosti sveta igre. »S človekovo igro vdira torej v celokupno resničnost realnih stvari in procesov neko 'irealno' območje smisla, ki je tu in vendarle ni tu, ki je zdaj in vendarle ni zdaj.« (Fink 1960, 229) Strehovec razmišljanja o igri strne v stavku: »Irealnost igre korespondira z nedejanskostjo sveta igre, ki je osvobodena resnosti in teženj po samouresničevanju posameznikov, zato s svojo lebdečo lahkotnostjo in z zavidljivo močjo privlači igralce.« (Strehovec idr. 2003, 350)

5.3 Struktura igre

Vsaka ludična izkušnja je označena in individualizirana glede na različna pravila, vire in okoliščine, ki so osebi na voljo. Različne vrste igre je mogoče razlikovati med seboj po strukturah, ki jo podpirajo. Pravila igre običajno določajo, kaj šteje za zmago in kaj za poraz. Zmagovalec lahko npr. doseže več točk kot njegovi nasprotniki, prispe prvi na določeno lokacijo ali doseže mat. Tako je kakovost igralčeve izkušnje vsaj do neke mere odvisna od strukture norm, ki vodijo ali organizirajo njena dejanja. (Rodriguez 2006)

Izkušnje so neločljive od strukturiranega delovanja igre. V večini situacij se igralec sooči z drugim igralcem ali z neko neosebno oviro. Igralec se mora odzvati na nek dogodek v kontekstu strukturirane situacije. Igranje je sestavljeno iz transindividualnega procesa delovanja in reakcije, ki pogosto prevzame obliko podajanja sem ter tja. Vzorec tega gibanja je tisti, ki v osnovi zaznamuje izkušnjo igre. Namesto običajno uporabljene fraze, da 'nekdo

igra', bi morda bilo bolje reči, da 'se igra igra'. Gadamer meni, da »namen igre v resnici ni rešitev naloge, ampak urejanje in oblikovanje gibanja same igre.« (Gadamer 1989, 97)

Huizinga je za osnovne značilnosti igre navedel, da je svobodna in prostovoljna aktivnost, ima vsebino in obliko, odigrana je s pravili, hkrati pa meni, da je smiselna in resna dejavnost. Ključno vprašanje, ki se nanaša na funkcionalnost igre je, čemu igra služi. Pri igri trošimo energijo in igranje lahko igralca vodi do tveganih situacij, kljub temu pa evolucija še vedno ni eliminirala igre. (Bateson in Martin 2013, 28) Tako kot ne obstaja enotna definicija za igro, tako tudi ne obstaja skupni znanstveni konsenz o njeni funkcionalnosti, ki je verjetno potreben predpogoj za samo opredelitev, kaj igra je.

5.3.1 Svoboda igre

Benveniste je prepričan, da je igra svobodna in da osvobaja. »Za razliko od dela ne more imeti cilja zunaj sebe, zato igra ni igra, če ni svobodna, če nečemu koristi, če služi nekemu zunanjemu smotru, če se z njo spodbuja karkoli drugega razen igre same, če se odigrava zaradi nečesa in v imenu nečesa. Njen pravi cilj je tisto brezciljno v njej.« (Benveniste 2001, 46) Benveniste pravi, da je igra sama zase večni ustvarjalni gon, raziskovalni duh, svoboda kombinatorike, ustvarjalna domišljija. »Igra je kot umetnost: ima cilj, ki nje same ne transcendirata, njen čas in njen prostor sta z njo in po njej, ona pa živi zunaj t. i. 'realne zgodovine'. Igra v svoji spontani nedolžnosti ustvarja in uničuje samo sebe, neprestano, vedno znova se začne, zato je igra večno vračanje.« (Benveniste 2001, 46)

Huizinga meni, da je igra svobodna, s čimer misli, da je temeljni motiv igre izkušnja, ki jo prinaša. Za izpolnitev praktične naloge ni nujno, da igramo; igramo zaradi kvalitetne izkušnje, ki se veže na dejanje igranja. Besede, kot so napetost, sprostitve, izziv, napor, negotovost, tveganje, ravnotežje, nihanje, kontrast, variacija in ritem, običajno opisujejo dejavnost igre kot časovno modulacijo naraščajočih, padajočih in razvijajočih se intenzivnosti. Huizinga študijo igre dojema kot natančen opis zaporedja izkušenj igralcev. (Rodriguez 2006)

Fink ugotavlja, da človek med igro naleti na dve skrajnosti bivanja, saj je igro v vseh pogledih mogoče doživljati kot vrhunec suverenosti. »Človek lahko v njej uživa skoraj neomejeno ustvarjalnost, ki jo oblikuje produktivno in neovirano, saj ne producira v prostoru realne dejanskosti. Igralec se v njej počuti kot 'gospodar' svojih imaginarnih produktov, zato igranje postane odlična možnost človeške svobode, ki je le malo omejena. V igri pa lahko

najdemo tudi svobodi nasproten ekstrem, saj včasih razrešitev od dejanske realnosti pripelje do odtujitve, oddaljitve, začaranja in vse do zasvojenosti.« (Fink 2006, 32)

5.3.2 Vsebina in oblika igre

Označiti igro kot 'oblika', pomeni, da jo postavimo naproti neki 'vsebini', ki je realna. Benveniste na podlagi te trditve sklepa, da je igra prazna oblika, kar smatra za proizvodnjanje dejanj brez smisla. »Koherentnost njene strukture in njen notranji namen nasprotno implicirata smisel, ki je inherenten njeni obliki in vedno tuj vsakršni praktični nameri. V primeru, da je prekršeno le eno od pravil, ki igro vzdržujejo izven realnega, je igre konec in ponovno se vrnemo v realnost. Arbitrarno je torej tudi posebno stanje udeležencev, ki začasno odmislijo svojo običajno osebnost z namenom, da bi si nadedli tisto, ki jo od njih zahteva igra.« (Benveniste 2001, 6-7) Benveniste sklene, da je torej igra tista, ki določa igralca in ne obratno. »Ustvarja svoje igralce, podeli jim mesto, rang in podobo. Uravnava njihovo držo, včasih tudi njihov fizični izgled, saj jih lahko naredi celo mrtve. Oblika in vsebina igre sta pogojeni z razvojem igre znotraj zahtev, ki jo tvorijo.« (Benveniste 2001, 7)

Pri vsebini igre ni trajnega pojmovanja. Benveniste je prepričan, da kjer mi vidimo zgolj variacije iste vrste, igro otroka in igro atletov, so Grki ločili dve neodvisni realnosti (*paignion* in *athlos*), ki jih ne bi nikoli zamenjali. Veliko jezikov dela podobno razliko. »Na neresne imitacije realnosti gledamo kot na igre, kar je povzročilo semantično plodnost, ki vsako kolektivno izvajanje, vsako predstavo in vsako upodabljanje odslej pojmuje kot to dejanje.« (Benveniste 2001, 8)

V izrazih, ki poimenujejo igro, je poenotena naša predstava o njej. Benveniste ugotavlja, da je ta predstava nastala v trenutku, ko je v latinščini *jocus* (ki je dal našo besedo 'jeu' – igra) nadomestil *ludus*. *Jocus* je besedna igra, neresno govorjenje, šala; *ludus* je 'vaja' v vseh njenih možnih oblikah: vaja pri študiju (od koder *ludus* – 'razred, šola') ali vaja za boj, vojaška vaja (od koder *ludus* – 'tekmovanje, cirkuške igre'). Benveniste je mnenja, da je zamenjava *ludus* z *jocus*, ki je edini preživel, povzročila spremembo odnosa do teh vaj in tekmovanj, ki so zdaj umeščene v rang preprostih iger. (Benveniste 2001, 8)

5.3.3 Smisel

Fink izpostavi, da je kot nadaljni moment strukture igre potrebno poudariti smisel igre. K vsaki igri kot taki sodi element smiselnega. Z primer navede telesni gib, kot je na primer pretegovanje udov, ki ga ritmično ponavljamo. Meni, da takšno dejanje ne moremo oredeliti za igro; zgodi pa se, da površinsko, takšno obnašanje živali ali majhnih otrok za sprostitev, vse prepogosto že imenujemo igranje. Prepričan je, da običajno takšni gibi za tistega, ki jih izvaja in se giblje, nimajo smisla. »O igri lahko govorimo šele tam, kjer telesnim gibom pritiče posebej producirani smisel, ob tem pa je potrebno razlikovati tako notranji smisel določene igre, to pomeni smiselno povezavo igranih dejanj in razmerij, kot tudi zunanji smisel, ki ga igra ima za njene zunanje opazovalce.« (Fink 2006, 24)

Med igro smo za nekaj časa izključeni iz življenjskega vrveža, kot da bi nas predstavili v kakšen drug svet, kjer se zdi življenje lažje, preprostejše, srečnejše. Večina je mnenja, da je igranje nesmiselno početje in delovanje brez smotra. Fink je prepričan, da to ne drži. Igranje je kot celotno delovanje smiselno določeno, zato ima tudi vsak korak v poteku igre svoj poseben namen, ti pa se med sabo povezujejo, dopolnjujejo in nadgrajujejo. (Fink 2006, 20) Kljub temu pa Fink poudarja, da imanentni smoter igre ni, kot smotri ostalih človekovih dejanj, zarisan za najvišji končni smoter. »Dejanje igre ima le notranje smotre in ne takšnih, ki bi jo presegali. V primeru, da se npr. igramo zato, da bi krepili telo ali urili določene spretnosti, je igra že ponarejena, saj je postala vaja za nekaj drugega. Kadar se igra ne dogaja zavoljo same sebe, je jasno, da jo vodijo drugi, tuji cilji.« (Fink 2006, 20)

Filozofsko izhodišče Huizingove študije je ugotovitev, da je tam, kjer je igra, tudi smisel. Igranje je za igralca smiselno. Večina iger predpostavlja, da se igralec zavestno zaveda ciljev, opreme in pravil igre. Tudi najbolj primitivne oblike igre vključujejo neko obliko intuitivnega razumevanja. Dva psa, ki se pretvarjata, da se prepirata, očitno razumeta, da so njuna dejanja le namišljena. To vzajemno zavedanje je bistveni vidik njunega užitka. Opisati igro pomeni opisati njeno smiselnost za igralce. (Rodriguez 2006; Jovan 2018)

Za igro je torej vedno značilen moment smiselnosti, ki pri igralcu sproži transformacijo. Fink to preoblikovanje stanja opiše z besedami: »Doseže namreč to, da življenje postane lažje, doseže začasno, ne le zemeljsko rešitev, celo skoraj odrešitev od teže bremena bivanja. Spelje nas iz nekega faktičnega položaja, iz jetništva, daje nam fantazijsko srečo v preletu skozi možnosti, ki ostajajo brez muk resnične izbire.« (Fink 2006, 32)

5.3.4 Resnost igre

Prevladuje mnenje, da so igre v nekem smislu neresni podvigi, zato se je smiselno vprašati, v kakšnem pomenu igre so in v kakšnem pomenu igre niso resne. Suit se sprašuje, v kaj se verjame, ko se domneva, da igre niso resne? »Igralec igre zagotovo ne jemlje vselej kot lahko, saj bi ga v tem primeru lahko upravičeno obtožili, da igri ne zadosti, ker je ne jemlje dovolj resno. Od igralca se pričakuje, da je igri predan in jo spoštuje.« (Suits 2020, 25) Suits zato predvideva, da je veliko verjetneje, da prepričanje, da so igre neresne, pomeni to, kar implicira predlog v pretresu: da je življenje igralca vedno nekaj pomembnejšega od igranja igre oziroma da je igra zadeva, ki jo lahko igralec vselej razumno prekine. (Suits 2020, 25)

Fink je nad problematiko resnosti igre zavzel širše gledišče. Meni, da dokler družba v vsakdanjih miselnih tokovih še vedno naivno operira s popularnimi antitezami 'dela in igre' ter 'igre in življenjske resnosti', same igre v njenem jedru biti in globini biti ne moremo razumeti. »Igra tako ostaja v senci kontrasta domnevnih nasprotnih fenomenov. Velja za to, kar je ne-resno, ne-obvezujoče in ne-pravšnje, pripisuje se ji objestnost in brezdelje.« (Fink 2006, 12)

5.3.5 Pravila igre

Suits je prepričan, da se pravilom igre pokoravamo v dveh tipičnih primerih. Pravi, da pri igrah sledimo pravilom zato, ker je tovrstno sledenje nujen pogoj, da se vključimo v dejavnost, ki takšno sledenje sploh naredi možno. (Suits 2020, 29) Takšno situacijo ponazori s primerom skoka v višino.

»Čprav si vsi prizadevajo, da bi bili na drugi strani ovire, tekmovalci prostovoljno izločijo nekatere možnosti za doseg takšnega cilja. Tako ne bodo šli okoli nje, se sklonili pod njo in ne bodo uporabili lestve ali katapulte, da bi prišli čez njo. Cilj tekmovalcev ni, da so na drugi strani per se, kajti poleg igre, ki jo igrajo, najverjetneje nimajo nikakršnih drugih razlogov, da bi bili na drugi strani. Njihov cilj ni zgolj to, da pridejo na drugo stran, pač pa da to storijo le z uporabo sredstev, ki jih dovoljujejo pravila, da namreč tečejo z določene razdalje in potem skočijo čez njo. In njihov razlog za sprejetje takšnih pravil je ravno ta, da hočejo delovati v skladu z omejitvami, ki jih pravila nalagajo. Pravila sprejmejo zgolj zato, da bi lahko odigrali igro z izidom.« (Suits 2020, 29)

Suits tako sklene, da je pri igrah treba slediti pravilom, ki omejujejo dopustna sredstva za iskani cilj in tovrstnim pravilom sledimo zgolj zato, ker takšno dejavnost omogočajo. (Suits 2020, 31)

»Opisati pravila kot bolj ali manj učinkovito delujoča glede na sredstva na prvi pogled pomeni prilagoditi se načinu, po katerem izumljamo ali spreminjamo igre. Igre tako od nas ne zahtevajo, da delujemo neučinkovito glede na zmago, saj moramo z neučinkovitimi sredstvi doseči takšno stanje, ki šteje za zmago le tedaj, ko ga dosežemo v skladu s pravili igre. Način, po katerem ta pravila delujejo, pa nam prepoveduje, da bi uporabili najučinkovitejša sredstva za dosego končnega stanja.« (Suits 2020, 32-33) Suits povzame, da igrati igro pomeni poskus, da dosežemo določeno stanje stvari (predludični cilj) na tak način, da uporabimo le sredstva, ki jih dovoljujejo pravila (ludična sredstva), s tem da pravila onemogočajo uporabo učinkovitejših sredstev namesto manj učinkovitih (konstitutivna pravila). Prepričan je, da pravila sprejemamo zato, ker takšno dejavnost šele omogočajo (ludična drža). Predlaga pa še enostavnejšo različico zgornje razlage: »*Igranje iger je prostovoljni poskus premagati nepotrebne ovire.*« (Suits 2020, 42)

Doslednost upoštevanja pravil v igri Suits opiše na primerih prevzemanja vlog: »Igračkarji upoštevajo pravila, ne pa ciljev, goljufi upoštevajo cilje, a ne pravil, igralci pa upoštevajo tako pravila kot cilje. Medtem ko igralci priznavajo igro kakor njihovo institucijo, igračkarji ter goljufi priznavajo samo institucionalne zahteve, kvarljivci pa ne priznavajo ne enih ne drugih.« (Suits 2020, 49)

5.3.6 Funkcija igre

Funkcionalnost igre in igra kot temelj kulture sta vidika, skozi katera lahko ocenimo vpliv igre na individualni ravni, na ravni živalske vrste ali na ravni kulture posameznega naroda. Vsa tri gledišča povezuje predpostavka, da poznavanje igre v okvirih, kaj nam igra omogoča in kaj nam igra lahko nudi, pripelje do kontrole igranja v smislu vodenja, krotjenja ali krepitev njenih učinkov. (Searle 1995, 14) Dodelitev funkcije igri s kolektivno intencionalnostjo in s konstitutivnimi pravili je pomembno za kreiranje družbene realnosti. Searle to ponazori na primeru srca. Srce črpa kri, ampak dejstvo, da je funkcija srca črpanje življenjske tekočine, dobi pomen le ob predhodni dodelitvi vrednosti temu procesu ter pojasnilu, da je kroženje krvi po telesu potrebno za ohranjanje življenja. Ko srcu določimo funkcijo črpanja krvi, lahko govorimo tudi o okvarah in odpovedi srca. Določitev funkcije nosi pomembno vlogo

pri tem, kako ljudje doživljamo svet okoli nas: ko vidimo stol, avtomobil, predavalnico ali Janeza, ki mu srce ne črpa več krvi, ne doživljamo samo občutka fizične prisotnosti objektov ali oseb, ampak doživljamo tudi njihove funkcije. (Searle 1995, 15–16) Funkcije so vedno v relaciji z opazovalcem, nikoli niso ponotranjene. Implicitna ali eksplicitna funkcija igre je pomembna za razumevanje, kakšno vlogo ima igra kot element družbenega okolja. Običajno je ta funkcija reducirana na obliko zabave, stimulacije in učenja ali pa ostaja neopredeljena. Druga alternativa se osredotoča na samo izkustvo igre, ki ga doživlja igralec. Neoziraje se na določitev funkcije igri igrivost obstaja z zavedanjem, da je družbeno in kulturno razumevanje igre močno vezano na namen, ki ji je dodeljen.

Dandanes je močno prisotno mišljenje, da je igra na nek način koristna. Še vedno ne obstaja konsenz o njeni funkciji, kakor tudi ne obstajajo neizpodbitni dokazi, da lahko iste rezultate dosežemo tudi brez igre (trdimo lahko, da imajo živalski mladiči, ki se v mladosti igrajo, v divjini večjo možnost preživetja kot v odrasli dobi). Igra je bila pri nekaterih raziskovalcih prepoznana tudi kot ključ do kreativnosti in inovativnosti, ki pomaga preseči individualni optimum in posameznika vzpodbuja k višjim dosežkom. Kadar so zadovoljene potrebe po hrani in počitku, se odvečna energija lahko porabi za raziskovanje koristnih vzorcev obnašanja, ki se prenašajo tudi na druge člane vrste. Evolucijska teorija ugotavlja, da imajo posamezniki s predispozicijami takšnega obnašanja v divjini več možnosti za preživetje in so zaradi tega uspešnejši pri ohranjanju svojega rodu, saj svoje gene prenašajo na prihodnje generacije. Igra živalskim mladičem pomaga pri urjenju določenih spretnosti in sposobnosti v relativno varnih okoliščinah. Prav tako prispeva k fizični kondiciji ter k spoznavanju topografije ter objektov v okolju, kar pripomore, da se mladiči lažje soočajo z nepoznanim okoljem in nepredvidljivimi situacijami. (Bateson in Martin 2013, 28–54) Burghartova ekstrapolacija (prenos znanega dela na neznano področje) Sutton-Smithove formulacije je trenutno najbolj privzet delovni model za opredelitev funkcije igre.

5.3.7 Igrače

Fink je prepričan, da je igranje vedno ravnanje z igračami, zato meni, da k vsaki igri sodijo tudi igrače. Lahko bi rekli, da jih vsi poznamo, vendar bi težko opredelili, kaj točno igrača je. Na tem mestu ne želimo naštevati različnih vrst igrač, temveč določiti naravo igrače. Fink je mnenja, da igrače ne zamenjujejo nekega v sebi zaključenega področja reči – kot recimo umetno izdelane reči, saj jih v naravi ne najdemo (tako je bilo nekoč, danes pa vse prepogosto

naletimo na odvržene stvari, ki ne sodijo tja). »Človek pri svojem delu najprej izdelava umetne reči, je tehnik (gr. ustvarjalen človek) humanega okolja, obdeluje njivo, kroti divje živali, iz naravne snovi oblikuje orodja, iz gline vrč, s kladivom kuje iz železa orožje. Igrača je lahko umetno izdelana reč, vendar to ni nujno. Tudi preprost kos lesa ali odlomljena veja, lahko figurira kot 'lutka'.« (Fink 2006, 27–28)

Fink je mnenja, da lahko že pri igrači opazimo, da se igranje ne dogaja zgolj na duševnem nivoju brez opore v objektivnem zunanjem svetu. »Svet igre vsebuje tako subjektivne elemente fantazije kot tudi objektivne, ontične elemente.« (Fink 2006, 39)

6 KRITIČNA INTERPRETACIJA TEORIJ IGRE

»Starejše teorije so igro pojmovale kot izolirano aktivnost in so poskušale določiti bistvo igre neodvisno od drugih aktivnosti, zato jo razlagajo le z vidika posameznih psihičnih funkcij. Sodobne teorije igro bolj povezujejo z ostalimi vidiki posameznikovega vedênja in jo proučujejo v odnosu do drugih psihičnih funkcij.« (Batistič Zorec 1996, 12)

Teorije igre se delijo na klasične, med katere se uvrščajo teorija presežka energije, teorija rekreacije ali sprostitve, teorija nagona in teorija rekapitulacije in sodobne teorije, ki so psihoanalitična teorija, teorija modulacije vzbujenja, Batesonova metakomunikacijska teorija in kognitivne teorije. Čeprav imajo vse klasične teorije igre pomanjkljivosti, da temeljijo na zastarelih, diskreditiranih prepričanjih o energiji, instinktih in evoluciji, so zelo pomembne, saj delujejo kot osnova za sodobne teorije igre. V vseh teorijah obstaja dvojnost v procesu igre v smislu osebnega izražanja in socialne prilagoditve. Na splošno se večina raziskav ukvarja z razmerjem med igro in kognitivnim razvojem, najmočnejša povezava pa je vzpostavljena do področja ustvarjalnosti. (Rubin idr. 2008)

V večini teorij zaznamo soglasje, da sta oblika in vsebina igre odvisni od razvojne stopnje, v kateri se oseba nahaja. Igra je univerzalna in razvojna. Na način igre vplivajo temperament, okolje, spol in kultura, vzporedno pa ima igra pomembno vlogo na stopnjo kognitivnih sposobnosti, prevzemanje perspektive in razvoj govora.

Vodilni teoretski pristopi, ki obravnavajo področje igre, so osebnostna teorija (psihoanalitična, teorija osebnostnega razvoja, simbolični interakcionizem), teorija kognitivnega razvoja, teorija socialnega učenja, biološko evolucijski pristop, teorija socializacije v skupini, moderna teorija igre in etološki teoretični pristop.

6.1 Osebnostna teorija

Psihoanalitična perspektiva, podobno kot neopsihoanalitične teorije, v zelo mali meri vključuje medvrstniške interpersonalne odnose. Tem teorijam za izhodišče služijo predpostavke Freuda, ki so znatno prispevale k razvoju diagnostike in terapije. Melani Klain in Anna Freud sta sklepali, da otrok v procesu igre, še posebej če gre za domišljjsko

igro, manifestira nezavedne vsebine. V publikaciji *Onkraj načela užitka (Beyond the Pleasure Principle)*, ki je izšla leta 1920, Freud piše o igri kot o mehanizmu, sestavljenem iz kontinuiranih travmatskih dogodkov, ki jih je otrok doživel v preteklosti, z namenom, da jih v prihodnosti obvlada. (Brown in Patte 2013) Skozi igro po načelu ugodja otrok instiktivno obvladuje stresne situacije in manjša napetosti, ki jo povzročajo. Analitiki pri teh teorijah razvoj otroka obravnavajo v kontekstu vedenjskih vzorcev staršev in kvalitetnega odnosa med otrokom in starši.

Tradicija psihoanalize, ki sega v čas Sigmunda Freuda, ima otroško igro za pogled skozi »*okno v otrokovo emocionalno življenje*« in je mehanizem za spopadanje: »Pri otroški igri smo prišli do zaključka, da otrok skozi ponavljanje tudi neprijetnih izkušenj, preko svojih aktivnosti in z obvladovanjem močnih vtisov pridobi mnogo več kot le s pasivnim dojetjem.« (Freud 1967, 28) Otrok pridobiva izkušnje s pomočjo igre, predvsem na področju tesnobe, agresivnosti in seksualnosti. (Herron in Sutton-Smith 1971, 107–109) Igra omogoča blaženje konfliktov in zagotavlja (začasne) rešitve, hkrati pa pomaga pri prilagajanju na okolje. (Peller 1952) Psihoanaliza se v svojih zgodnejših prispevkih osredotoča predvsem na dramatično izkustvo v igri, kjer podrobneje obravnava pomen refleksije odraslega človeka na njegovo otroško obdobje. Winnicott na to tematiko ponuja zanimivo variacijo. Njegova psihoanalitična opažanja se nanašajo predvsem na odnos med materjo in dojenčkom. Igro dojema kot aktivnost, ki je del odraščanja in proces vzpostavljanja odnosov z okolico, obenem pa jo vidi tudi kot univerzalno aktivnost. (Winnicott 1971, 51–57, 68) Prepričan je, da igra krepi kulturne izkušnje in vsebuje vse dejavnike kulturalizacije. Je oblika komunikacije, zato jo analitiki lahko kreativno uporabljajo pri komunikaciji v sklopu terapij. Za Winnicotta je igra orodje, cilj in ozadje za psihoanalizo ter povezava med psihiatrom in pacientom. (Winnicott 1971, 198)

Če je psihoanaliza podala osnovni vpogled v notranjo psihodinamiko nevroz, je Berne nevrozo nazorno osvetlil tudi kot vrsto medčloveških odnosov. Transakcijska analiza je teorija osebnosti, sistemska psihoterapija za osebnostno rast in osebnostno spremembo. Kot psihološka in socialna teorija predstavlja celovit znanstveno-humanistični pristop. Igralci bernovskih iger igre igrajo samo zato, da bi si pridobili to, kar Berne imenuje *strouki* (v slovenskem prevodu Bernove knjige angl. *stroke*, *stroking* prevajajo kot *strouk*, *stroukiranje*). Strouk je enota socialnega pripoznanja. Berne se jasno izrazi: »Igra je serija komplementarnih prikritih transakcij, usmerjenih k dobro opredeljenemu, predvidljivemu izidu. Opisno povedano, gre za ponavljajoči se niz transakcij, ki so na prvi pogled

sprejemljive in imajo prikrto motivacijo; bolj pogovorno bi lahko rekli, da gre za serijo potez z zanko ali 'vabo'.« In tako Berne nič kaj presenetljivo zaključí, da je vsaka igra v osnovi nepoštena. (Stenros 2015, 49)

Psihoanalitični pristop je močno vplival na nastanek teorije pripadnosti ki temelji na predpostavki, da so medvrstniški odnosi motivirani s potrebo človeka, ki ga opredeljuje kot družbeno bitje. (Bowlby 1969) Odnos z drugimi krepi posameznikov občutek sigurnosti, kar zmanjšuje možnost anksioznih situacij in vzpostavlja socialne odnose v relacijski shemi do drugih oseb. Na temelju odnosov z osebami, ki so otroku blizu v zgodnjem otroštvu, otrok v kasnejšem obdobju vzpostavi notranje vzorce obnašanja v skladu s tistimi, ki jih je prevzel v otroštvu. Ti notranji delovni vzorci narekujejo percepcijo in pričakovanja pri vzpostavljanju novih družbenih odnosov ter pomagajo pri oblikovanju trajnih socialnih izkušenj. (Sroufe in Carlson 1999) V varnem in toplem družinskem okolju vzgojeni otroci v obdobju odraščanja izkazujejo zaupanje, toplino in privrženost do vrstnikov, hkrati pa izkazujejo naklonjenost do adaptivnih oblik obnašanja, kot so sodelovanje, delitev in empatija. Otroci, ki so odraščali v nestabilnem družinskem okolju, v dobi odraščanja izkazujejo strah pred zavrnitvijo, nezaupanje, ponižnost, sramežljivost in agresijo. Ti osnovni vedenjski vzorci nakazujejo uspešnost odnosov, ki se vzpostavijo med igro. Raziskave potrjujejo, da je igra otrok, ki so razvili zaupanje in pripadnost, bogatejša, bolj dinamična in bolj usklajena. (Sroufe in Carlson 1999)

Sullivan v svoji teoriji interpersonalnih odnosov poudarja pomen medvrstniških odnosov. V zgodnjem in srednjem obdobju otroštva se odnosi med vrstniki vzpostavljajo med igro in med dejavnostmi, ki jih otroci opravljajo v skupini. Potreba po pripadnosti je v tem obdobju izrazita. V obdobju adolescence pa potrebo po pripadnosti preglasi potreba po intimnosti. Te potrebe otroci zadovoljujejo v obliki skupaj preživetega časa med igro ali med kakšno drugo aktivnostjo. (Sullivan 1953) Po Sullivanovi teoriji ima igra funkcijo druženja in s tem izraža socializacijsko vrednost. Otrok tako skozi igro zadovoljuje svoje primarne socialne potrebe, potrebo po pripadnosti in potrebo po intimnosti. Simbolični interakcionizem nakazuje, da razmerja, ki se vzpostavijo med vrstniki, sodelovanje in tekmovanje, konflikti in prijateljstvo, pomagajo posamezniku razumeti sebe in svoje okolje. Druženje z vrstniki tako pripomore k posameznikovemu razumevanju pojmov jaz in drugi. (Sullivan 1953)

O odnosih med vrstniki govori tudi Peter Blos, ki je v 60-tih letih prejšnjega stoletja izpostavil pomembnost redifiniranja odnosov s starši in vzpostavljanja novih odnosov z

vrstniki. Tudi on ugotavlja, da se največje spremembe dogajajo v obdobju prehoda iz otroštva v adolescenco. Medvrstniški odnosi bazirajo na sposobnosti mladostnika, da se sooči s svojimi občutki in sposobnostjo vzpostavljanja kvalitetnih odnosov s svojimi vrstniki. Ti procesi temeljijo na separaciji odnosov s starši, vzpostavljanju avtonomije in potrebe po pripadnosti, razvijanju lojalnosti, prilagajanju in empatiji.

6.2 Teorija kognitivnega razvoja

Kangova je prepričana, da je igra je ključna za razvoj štirih spretnosti kognitivne inteligence: ustvarjalnosti, kritičnega mišljenja, komunikacije in sodelovanja. Nekatere od najstarejših iger zagotavljajo nekatere od najbogatejših izkušenj. »Skrivalnice npr. otroke učijo radosti raziskovanja in samostojnosti ter povzročijo veselje, ker jih nekdo išče in najde. Ko se otroci na začetku razbežijo, so vznemirjeni in veseli, da so samostojni, čez čas pa vznemirjenje zbledi in začnejo ostale pogrešati. V pričakovanju se napetost stopnjuje, ko jih najdejo, pa se sprosti. Prav v tistem trenutku doživijo, da so zaželeni in ljubljeni.« (Kang 2017, 172) Kangova je mnenja, da nas igra uči, da so odnosi pomembni in da se bomo celo takrat, ko smo ločeni od drugih, vedno znova spet vrnil drug k drugemu. Meni, da je celo igra, pri kateri gre kaj narobe, lahko prav tako dragocena kot igra, pri kateri se vsi smehljajo in skačejo od veselja. Kot primer navaja, da pogosto slišan vzklik med igro 'To ni fer!' pomaga otroku prepoznati, kaj je pošteno in kaj ne. Med igro otroci spoznavajo tudi, komu zaupati in komu ne, naučijo se, kakšne so naravne posledice, če sami niso vredni zaupanja ali če so nepošteni. (Kang 2017, 172)

Zelo vpliven raziskovalec otroške igre Jean Piaget igro obravnava kot pomemben element in indikator miselnega razvoja pri otroku. Radovednost spodbuja otroško učenje, ki je uravnoteženo med procesom vključevanja (imaginacija) in procesom prilagajanja. To se nanaša na dosledno ponavljanje ali posnemanje nečesa, kar je otrok že videl ali doživel. Tako se otrok prilagaja okolju. V kasnejšem obdobju se prilagajanje zrcali v svobodni igri, ko otrok improvizira pri uporabi elementov, ki jih že pozna. (Hartley 2009; Gilmore 1966; Piaget 1951)

Za kognitivne teorije igre je značilno, da obravnavajo igro kot specifično spoznavno aktivnost, ki je odločilna pri razvoju simbolnih funkcij. Ta pojmovanja se naslanjajo na teorijo Piageta, ki meni, da na igro kot tudi na miselni razvoj vplivajo isti dejavniki. Igro

smatramo za enega izmed procesov oblikovanja simbolov, ki so posredniki med človekom in stvarnostjo, ki ga obdaja. V igri nastajajo sistemi simbolov, s pomočjo katerih spoznavamo in si predstavljamo stvarnost. Igra odseva razvoj mišljenja na simbolni ravni, vendar ima sama kot taka nanj le majhen vpliv. (Johnsen in Christie 1987) V igri ima asimilacija prednost pred akomodacijo, saj otroci skozi igro predvsem prilagajajo realnost že obstoječim védenjem oziroma miselnim shemam. Pri otrokovem razvoju se po Piagetovem mnenju najprej pojavi praktična igra (senzo-motorična ali funkcionalna igra), nato simbolna igra in nazadnje igra s pravili. (Smith in Cowie 1993, 176) Piaget obravnava medvrstniške odnose kot različne od tistih, ki jih mladostniki vzpostavijo z odraslimi. Razlika se poraja predvsem v stopnji intenzivnosti odnosa. Odnos, ki se vzpostavi z odraslo osebo, je hierarhičen, v njem ima starš dominantno vlogo in narekuje pravila obnašanja. Takšen odnos je asimetričen, zanj je značilen usmerjen pretok misli, idej in vrednot, zato je posledično manj spontan in odprt. Nasprotno pa je odnos, ki se vzpostavi med vrstniki, simetričen, kar pomeni, da je vloga obeh oseb v odnosu enakopravna. V interakcijah se razporedijo moč vpliva, sprejemajo se skupne odločitve in določijo se pravila obnašanja brez strahu neodobravanja. Odnosi med vrstniki omogočajo izmenjavo mnenj, pogovor, reševanje konfliktov, soočanje z neuspehom, zavzemanje različnih perspektiv, priložnost za izkušnjo izobčenosti, vzpostavitev kompromisa ali iskanja pomoči. Skozi igro, ki je dominantna aktivnost v obdobju otroštva, se pri posamezniku skozi procese asimilacije in akomodacije usklajujejo kognitivne sheme (ekvilibracija). Piaget definira igro predvsem kot proces asimilacije oziroma kot željo otroka, da uskladi vplive iz okolja s svojimi lastnimi koncepti. Kognitivna teorija narekuje, da igra nosi oznake, ki jih zajemajo pojmi, kot so kreativnost, adaptacija, raziskovanje, eksperimentiranje, učenje in komunikacija. Piaget poudarja, da ni nujno, da se med potekom igre otrok uči, saj je igra lahko tudi odraz že naučenega. Igra odseva razvoj mišljenja na simbolni ravni, vendar ima sama kot taka nanj le majhen vpliv. (Johnsen in Christie, 1987) Piaget smatra, da ima igra pomembno vlogo tudi pri učenju jezika in pri razvoju mišljenja. (Lindon 2001)

Lindon meni, da Piaget in Smilansky govorita predvsem o tipu linearne progresije otroške igre oziroma o obliki razvoja otroške igre. Med igro se torej pri otroku vzpostavljajo kognitivne povezave, prihaja do novih spoznanj, širi se razumevanje sveta, ki obkroža otroka.

Vigotski v svoji razlagi združuje čustveni in kognitivni vidik igre. Meni, da je otrokova igra praktična domišljija ali domišljija v dejstvih. Z igro otrok osmisli svoja čustva in oceni

socialne izkušnje oziroma način stvarnosti, ki ga obdaja. Vigotski je proti intelektualizaciji igre in v nasprotju s Piagetom motivov za igro ne vidi v intelektualni radovednosti, temveč v čustvenih konfliktih, ki se pojavijo, ko otrok ne more zadovoljiti svojih želja. Vigotski meni, da otrok napreduje ob igralni aktivnosti, zato je igra vodilna aktivnost otrokovega razvoja. Zaposluje ga bolj kot realno življenje in v njej sodeluje celoviteje kot v katerikoli drugi aktivnosti, prepričan je, da pri igri otrok presega svoj dejanski razvoj za eno stopnjo. (Horvat in Magajna 1989, 95–96) Vigotski namerno poudarja tudi stanje napetosti med ustvarjalnostjo in pravili pri socialni igri. Po njegovem mnenju otrok lažje sprejema pravila v igri kot pa v realnem življenju. (Marjanovič idr. 2001, 15)

Razvojni in kognitivni vidik se prepletata v teoriji Eljkonina in sodelavcev, ki so proučevali razvojni vidik igre predvsem na področju kognitivnih funkcij. Njihovo stališče je, da je psihični razvoj odvisen od pogojev in narave dejavnosti, ki jo posameznik opravlja na določeni razvojni stopnji. Vodilna aktivnost je usmerjena na zadovoljevanje aktualnih potreb posameznika. (Marjanovič idr. 2001, 96)

Igro lahko z vidika spoznavanja razvrstimo v različne kategorije. Funkcionalna igra se nanaša na enostavne, ponavljajoče se mišične gibe, ki lahko vključujejo tudi premikanje predmetov. Konstruktivna igra vključuje aktivnosti, ki so ustvarjalne in prispevajo k razvoju specialnih konceptov, odnosov, prepoznavanja razmerij ter spodbujajo matematične sposobnosti. Igra posnemanja se nanaša na aktivnosti, pri katerih otrok uporablja predmet, ki mu pripiše vlogo, ki ga ta predmet prvotno nima (stol npr. predstavlja konja). Igre s pravili se odvijajo po vnaprej določenih pravilih in prispevajo h kognitivnem razvoju, razvoju jezika in socioemocionalnem funkcioniranju. (Smilansky 1968)

Sociokulturna vzgoja pravi, da se razvoj kaže v interpersonalni funkciji posameznika. Vigotski je s proksimalnim razvojem (*Zone of Proximal Development – ZPD*) na podlagi izhodišč Groosa in zgodnjih del Piageta razvil teorijo o vlogi igre pri razvoju otroka, pri kateri razlaga osnovne predispozicije socialnih interakcij. Območje proksimalnega razvoja predstavlja razmerje med tem, kaj lahko otrok naredi samostojno, in tem, kaj lahko naredi s pomočjo drugih ali v sodelovanju z drugimi. Tipičen primer pomoči je starševsko obnašanje, primer sodelovanja z drugimi pa zajemajo medvrstniški odnosi. Med igro si otrok konstruira predstavo sveta s pomočjo notranjega govora. Ko spremljamo otroka pri igri, ga lahko slišimo, kako se pogovarja sam s sabo. Vigotski meni, da je govor predpostavka reguliranja in samokontrole lastnih kognitivnih procesov, kot sta spomin in razmišljanje. Z razvojem se

zunanje kontrole preusmerijo na notranje in ključno vlogo pri tej spremembi ima jezik. Gledano kronološko otrok najprej opazuje obnašanje starša, ki ga poskuša posnemati. V postopku imitacije ga spremlja, vodi in korigira starš. Igrajoči se otrok sčasoma s pomočjo jezika osvoji različne vloge in tako postaja vse bolj samozavesten. Vigotski meni, da igra ni prevladujoč tip otroških aktivnosti, prav tako je ne moremo opredeliti kot užitek. Vseeno ji priznava vodilno mesto v otrokovem razvoju, in sicer kot kombinacijo spominov in domišljije. Prepozna jo kot dejanje, ko otrok poskuša preskočiti stopnjo svojega normalnega obnašanja. Vigotski vidi igro kot dejavnost, vezano na pravila, ki ima za igralca namen. Ključni vidik raziskovanja za Vigotskega je razvoj otroka ter odnos med jezikom in mislijo:

»Iz razvojnega vidika lahko kreiranje namišljene situacije obravnavamo kot razvoj abstraktnega mišljenja. Menim, da ustrezen razvoj pravil vodi do osnovnih dejanj, na podlagi katerih je kasneje v letih šolanja možna temeljna delitev med delom in igro.«
(Vigotski 1933, 553)

Vigotski otroške igre nima za svobodno dejavnost, saj meni, da je ta svoboda iluzorna. Igre urejajo določeni družbeni pomeni, ki otroka naučijo zavedanja dejanj kot tudi zavedanja pomena teh dejanj. Ne strinja se, da je zadovoljstvo osnovna karakteristika igre, saj lahko druge aktivnosti prav tako vodijo k njemu; obstajajo pa tudi igre, ki ne vodijo k zadovoljstvu. Vigotski je utemeljil razvojno teorijo kreativnosti, kjer se domišljija otroka razvija skozi igro in vodi do višjih miselnih funkcij, ki so lahko zavestno regulirane z notranjim samogovorom. (Vigotski 2010)

Razlika med teorijama Piageta in Vigotskega se kaže predvsem v predpostavki, da je za Piageta v funkciji adaptacije pomemben konflikt, za Vigotskega pa sodelovanje.

6.2.1 Vpliv igre na kognitivni razvoj

Kangova navaja, da je pri ljudeh vseh starosti igra neposredno povezana z razvojem čelnega režnja možganov, predelom možganov, ki je odgovoren za ločevanje relevantnih podatkov od irelevantnih, usmerjenost k cilju, abstraktne koncepte, odločanje, nadzor in organizacijo misli in občutkov, odlaganje zadovoljstva na poznejši čas in načrtovanje prihodnosti. »Čelni režnj usmerja naše najvišje ravni mišljenja in delovanja. To je del možganov, ki se je

gledano evolucijsko razvil zadnji in se tudi dandanes pri posamezniku še vedno razvije najpozneje; popolnoma šele sredi dvajsetih let.« (Kang 2017, 170)

»Pri mladičih vseh živali je količina časa, ki ga preživijo med igro, povezana z razvitostjo malih možganov, delom, ki vsebuje več nevronov kot preostali možgani. Mali možgani so odgovorni ne samo za motoriko, koordinacijo in ravnotežje, ampak tudi za ključne kognitivne funkcije, kot sta pozornost in procesiranje jezika. Aktivna igra spodbuja nevrotrofični faktor, ki izvira iz možganov, ta faktor pa spodbuja rast živčevja. Spodbuja tudi ustvarjanje novih nevronskih povezav med območji, ki so bila prej nepovezana. Želja po igri je zato pomembna za naše preživetje, saj je instinktivna potreba po igri enako temeljna kot naša instinktivna potreba po hrani in spanju.« (Kang 2017, 170)

6.3 Teorija socialnega učenja

Izhodišče te teorije predstavljajo procesi socializacije, ki vplivajo predvsem na dejavnike interpersonalnih odnosov. Skozi te procese se pri otroku razvijejo družbeno pogojene norme in vrednote. Skozi igro otrok gradi in razvija znanje in spretnosti, ki so vezane na njegovo okolje.

Teorija socialnega učenja izhaja iz predpostavke učenja naravnih vlog. Obnašanje, ki je družbeno sprejeto in ki je v skladu z naravno vlogo otroka ter je vzpodbujeno s strani okolja, velja za primerno. Teoretiki izpostavljajo razlike med deklicami in dečki v procesih učenja. Deklicam se dopušča daljše časovno obdobje za definiranje naravne vloge in pri tem niso kaznovane tudi v primerih obnašanja, ki je tipično za fante. Pri medvrstniških odnosih sovrstniki ignorirajo in odklanjajo naravno nesprejemljivo obnašanje, predvsem družbeno nesprejemljivo obnašanje. Povedano drugače, otroci, ki se obnašajo na družbeno sprejemljiv način, razvijejo dobre medvrstniške odnose. Naklonjenost do stereotipne igrarice, ki jo definira spol otroka, se kaže v obdobju od prvega do drugega leta. Deklice in fantke v igri posnemanja, ki je značilna za obdobje od drugega do tretjega leta, izbirajo različna področja. Običajno deklice izbirajo teme iz gospodinjstva, fantje se nagibajo k akcijskim zgodbam. Najpogosteje obnašanje fantov temelji na iztočnicah, kot so opravljanje zadane naloge ali tekmovanje, pri deklicah pa igra običajno temelji na odnosih sodelovanja in pomoči.

Velik doprinos pri definiranju vloge v procesu učenja obnašanja je dodal Bandura. Socialna teorija učenja razlaga, da otroci z opazovanjem drugih in spremljanjem posledic njihovega obnašanja sprejemajo odločitve, kakšno vrsto obnašanja bodo v prihodnje tudi sami prakticirali. Procesi modeliranja in opazovanja posledic nekega obnašanja otroku omogočajo hitro odločitev pri organizaciji, reorganizaciji in redefiniranju lastnega obnašanja, hkrati pa pomagajo pri prilagajanju na novo okolje in na nove socialne odnose.

6.4 Biološko evolucijska teorija

Ta teorija zagovarja, da je nagnjenost k igri globoko vkoreninjena tako pri človeku kot pri mnogih živalskih vrstah. Številni strokovnjaki menijo, da so prvinske oblike igranja (in celo igre) determinirane v naši biološki zasnovi. Igre, kot so igrivo ravsanje, dirkanje, preganjanje, najdemo v večini ljudskih kultur in verjetno obstajajo tudi druge oblike igre (predigra, pretvarjanje), ki so blizu univerzalnim tipom. (Taylor 1879) Nekateri strokovnjaki trdijo, da strukture iger močno reflektirajo človeška spoznanja. (Myers 2009; Holopainen in Bjork 2008)

Bateson in Martin sta mnenja, da ima igra enako osnovo kot vse ostale biološke potrebe (hrana, seksualna aktivnost). V osnovi igre se nahaja biološka potreba organizma. Potrebe, ki se v igri pojavljajo v modificirani obliki, se prilagajajo na osnovi sprememb v okolju, zato je njihova vloga adaptivna. Takšni vedenjski vzorci so v svoji ekspresivni obliki fleksibilni, ker se odzivajo na spremembe v okolju in družbi. (Bateson in Martin 1999)

Posameznik se razvija skozi interakcijo med razvojnimi (evoluiranimi) mehanizmi in okoljem. Razvojni procesi niso genetsko determinirani, ampak so posledica razvojnih epigenetskih procesov, ki delujejo adaptivno. Bateson in Marin sta to sinergijo poimenovala 'razvojna kuhinja', v kateri se mešajo geni, obkroženi z biološkimi in psihološkimi procesi razvoja. (Bateson in Marin 2013) Postopek je tako stabilen kot tudi plastičen, saj se lahko prilagaja nepredvidljivim vplivom iz okolja in posamezniku omogoča njegovo pozicioniranje v kompleksno okolje, v katerega se lahko psihično in fizično umesti tukaj in zdaj. Igra ima tako tudi funkcijo preživetja. (Hughes 2001)

Na podlagi opazovanj v živalskem vrtu je Bateson zasnoval koncept metakomunikacije, ki zamejuje okvir aktivnosti. Metasporočilo v igri je: »Aktivnosti, v katerih zdaj sodelujemo,

ne označujejo dejanj, ki bi bila označena v aktivnostih, ki jih te aktivnosti označujejo.« (Bateson 1972, 315) Klasičen primer, ki ga Bateson navaja, je igra spopada. Možno je, da se igramo napad in bitko, in to na opazovalca deluje, kot da se z nasprotnikom spopadamo, a je obema vpletenima stranema jasno, da gre le za igro. Poudarja, da je (socialna) igra mogoča le v primeru, da so sodelujoči zmožni metakomunikacije, kar pa ne velja za vse tipe igre. (Bateson 1972, 316–317)

Če je igra zasnovana na intrinzično motiviranih dejanjih z vedenjskimi sekvencami, ki jih sproža telo, in ne z zunanjimi dražljaji, potem lahko trdimo, da je igra v svojem bistvu sama sebi namen in se odvija le zaradi igre same. Igra torej nima nekega 'zunanjega' namena. Lahko deluje, kot da gre za neko drugo aktivnost, ampak ušcip ni ugriz, čeravno navidezno deluje, kot da bi lahko šlo za ugriz. (Bateson 1972, 316–317) Pri študijah igre s strani zunanjega opazovalca je osebna motivacija igralca opazovalcu nedoumljiva. Ne glede na to, kako je igra konceptuirana, je vedno nekaj za njo, kar opazovalec ne vidi. Živali npr. prakticirajo na videz brezsmiselne dejavnosti, kot je na primer skakanje gor in dol, premikanje kamnov in paličic naokoli in sodelovanje v obnašanju, ki ponazarja napad ali bitko. Tudi ljudje nismo izjema, saj pogosto uporabljamo takšne prakse v vsakdanjem življenju.

Burghardt v knjigi *Geneza igre pri živalih (The genesis of animal play)* išče odgovore, ki bi razložili ta dejanja. Meni, da je Sutton-Smithova teorija prilagodljive variabilnosti na pravi poti, da pojasni te vedenjske vzorce. Burghardt je opazil, da skozi igro generiramo dejanja, ki so preživela naravno selekcijo in so namenjena kasnejši obdelavi. Dodaja, da večina iger ni naključno izbranih, ampak so povezane z različnimi živalskimi vrstami. Burghardt igro opredeli kot procesni generator: »Igro lahko vidimo tudi kot produkt ali pa kot posledico evolucijskih sprememb. Igranje je lahko vzrok okrepljenih vedenjskih in mentalnih funkcij ali pa je igranje lahko ostanek razvoja evolucijskih elementov.« (Burghardt 2005, 121)

»Čeravno se igra v evolucijskem obdobju pojavi večkrat, lahko predvidevamo, da je rezultat skupnih življenjskih okoliščin, ki lahko aktivirajo niz ohranjenih homeotičnih genov, ki imajo poleg sposobnosti igranja tudi druge funkcije. Le ti se lahko ponavljajoče odločijo za aktivacijo igrivih lastnosti.« (Burghardt 2005, 384)

Burghardotva teorija presežnih virov ter številne druge teorije iger so pri različnih vrstah izpostavile tako motivacijski učinek igre na posameznika (osebne koristi igre) kot tudi funkcionalnost igre. Razvojna evolucijska teorija zagovarja trditev, da ima igra pozitivne učinke tako na posameznika kot tudi na določeno vrsto.

6.5 Etološka teorija

Etologija je disciplina na področju biologije, ki se nanaša na biološki izvor obnašanja, vključujoč evolucijo, vzročnost, funkcioniranje in razvoj. Zgodnji etologi so uvedli pojem sociobiologije, ki označuje prenos socialnih vzorcev obnašanja. Začetnik etologije Tinbergen meni, da za vsako vrsto obnašanja obstaja motiv. Da bi lahko razumeli neko vrsto obnašanja, se moramo vprašati, zakaj se posameznik pravzaprav tako obnaša, zakaj je do takšnega odnosa prišlo ravno zdaj in kakšen je funkcionalni vzrok tega obnašanja. (Rubin idr. 2008)

6.6 Teorija socializacije v skupini

Tako kot Sullivan tudi Harris meni, da je vloga medvrstniških odnosov v razvoju bistvena in presega vpliv vloge, ki jo imajo na otroka starši. Ta vpliv izhaja iz potrebe otroka, da je v okolju med vrstniki sprejet. (Sullivan 1953; Harris 1995)

Osnovne predpostavke te teorije so:

- Vloga staršev v razvoju posameznika je zelo majhna.
- Vloga genetike v razvoju je zelo velika.
- Vloga vrstnikov in medvrstniških odnosov je zelo velika.

Medvrstniški odnosi imajo pomembno vlogo pri izoblikovanju posameznikove identitete. Iz tega izhaja, da ima skupina ključno mesto pri razvoju posameznika.

6.7 Ostale teorije

J. Barnard Gilmore je združil klasične teorije iger, ki so se razvile na področju psihologije pred 1. sv. vojno: teorija presežnih virov (*surplus energy theory*) pravi, da je namen igre, da z njo potrošimo odvečno energijo, ki se kopiči v telesu; relaksacijska teorija (*relaxation theory*) pojasnjuje vzrok za igro v pomanjkanju energije in da z igro nadomestimo in dopolnimo energijo v organizmu, saj lahko z izvajanjem aktivnosti, ki so za telo nove, presežemo utrujenost; teorija predhodnih vaj (*preexercise theory*) opisuje igro v obliki vaj, ki se izvajajo za izražanje porajajočih prirojenih nagonov; teorija rasti (*growth theory*) opisuje, da se preko igre učimo in vadimo veščin, ki jih bomo potrebovali kasneje kot odrasla oseba; ego-širitvena teorija (*ego-expanding theory*) vidi igro kot tisto, ki krepi kognitivne sposobnosti ter uri preslikave resničnosti. (Gilmore 1966; Ellis 1973, 23-48) Naštete teorije igre se ne osredotočajo na vsebino iger in na posameznega igralca, ampak na njihovo pojavnost in posledični namen.

Michael J. Ellis je nadaljeval Gilmorejevo delo in povzel novejšo teorijo iger. V svojem delu opredeljuje teorije posploševanja in kompenzacije nalog. Posploševalna teorija zajema nabor prostočasnih aktivnosti odraslih, ki so sorodne njihovim delovnim nalogam, v kompenzacijski teoriji pa so zajete prostočasne aktivnosti, ki dopolnjujejo pomanjkanje zadovoljstva pri opravljanju delovnih nalog. Katarzične teorije (*chatartic theories*) opredeljujejo igro kot dejanje za izražanje frustracij, kot je npr. agresija, v obliki, ki je družbeno sprejemljiva. (Ellis 1973, 49–79) Psihoanalitične teorije (*psychoanalytic theories*) uprabljajo igro za odpravljanje preteklih neprijetnih izkušenj po korakih – od pasivne izkušnje do aktivnega obvladovanja problematične situacije. Razvojne teorije (*developmental theories*) se ukvarjajo z umskim razvojem otroka po stopnjah skozi igro tako, da prilagajajo realnost posameznikovim idejam, učne teorije (*learning theories*) pa uporabljajo igro za učenje. (Ellis 1973, 49–79) Večina teh teorij ni primarno povezanih z raziskovanjem igre, saj se bolj osredotočajo na različne vedenjske pristope skozi igro, izražanje posameznika pri igranju ter na povezavo preteklih in prihodnjih dogodkov s pomočjo vzročno-posledičnih učinkov.

Ellis v svoji knjigi ponudi še en izbor teorij, ki imajo izhodišče v iskanju dražljajev in njihovih učinkov, saj odkrivajo skrite motive kot nemotivirana oziroma t. i. igriva dejanja. Iskanje dražljajev aktivira igro, ki je vzpodbujena s pomočjo vzburjenja na ravni

optimalnega glede na vsakega posameznika. Novi dražljaji pripravijo organizem za prihodnja prizadevanja. Učinkovitost (raziskovanje in manipulacija okolja) te metode se kaže tudi v vplivu, ki ga ima organizem oziroma naše telo na okolje, saj pojasnjuje ponavljajoče se obnašanje. (Ellis 1973, 80–111) Čeprav se omenjene teorije ne osredotočajo na izkustvo posameznika, so močno vplivale na dela Csikszentmihalyija in Apterja.

Sutton-Smitha meni, da je prilagodljiva variabilnost evolucijska sila v ozadju igre, ki se nadgrajuje v teorijo iskanja dražljajev. Sutton-Smith določi sedem retorik, ki jih uporabi za določitev smiselnosti igre: napredek (otroška igra), usoda (igre na srečo), moč (tekmovanja), identiteta (praznovanja v skupnosti), domišljija (improvizacija in kreativnost), jaz (hobiji) in neresnost (neumna dejanja). (Sutton-Smith 2008, 229) Tem karakteristikam doda izsledke s področja biologije in vse skupaj zajame v metafori 'prilagodljiva variabilnost'. Ugotavlja, da je potencial igre analogen živčnemu potencialu, kar pomeni, da ima igra psihološke karakteristike nerealnega optimizma, egocentrizma, reakcije pa so analogne normalnemu obnašanju mladih. Sutton-Smith meni, da je igra obenem tudi model boja za preživetje. (Sutton-Smith 2008, 229)

Klabbers je kritiziral Sutton-Smithov koherenten pristop k igri. Sutton-Smith se namreč pozicionira v vlogi zunanjega opazovalca in zavestno izključuje izkustveni vidik igralca. (Klabbers 2006, 27–28; Sutton-Smith 2008, 16–17) Glavnina študij, posvečenih igri, je bila že v preteklosti narejena s pozicije zunanjega opazovanja. Antropologi so zbirali vzorce iger v različnih kulturah, psihologi so opazovali otroke pri igri, etologi so preučevali obnašanje živali pri igri. Pozicija zunajjega opazovalca omogoča študijo igre z različnimi pristopi, ki se razlikujejo glede na različna pravila in vzorce, ki prispevajo k njihovi širši družbeni in kulturni vlogi, ter posredno nakazujejo na njihovo funkcionalnost in pomen. Pri zunanjem opazovanju umanjka notranji uvid igralca pri igranju igre.

Eden od primerov težavnosti pogleda od zunaj se pokaže pri razlikovanju med igro in raziskovanjem. V kontekstu teorije iger se ta povezava verjetno ne zdi očitna, a za (otroškega) psihologa ali etologa je razlikovanje med njima brez dvomnosti izziv, saj so razlike lahko subjektivne in včasih tudi niso vidno izražene. Vzemimo primer, da otrok vstopi v sobo, kjer še nikoli ni bil. Soba je napolnjena z nepoznanimi predmeti. Otrok najprej raziskuje in odkriva nove stvari, potem pa se z njimi začne igrati. Verjetno bi zelo težko določili, na kateri točki se zgodi sprememba.

Če sta tako igra kot tudi raziskovanje prepoznana kot tipa obnašanja, potem lahko rečemo, da je raziskovanje sestavljeno iz relativno stereotipnega motoričnega pregleda objekta, situacije ali dogodka. Raziskovanje sproži zunanji stimulus, igro pa določajo notranje motivirani vzgibi in sekvence obnašanja, ki jih vzpodbudi telo neodvisno od zunanjih dražljajev. Nekateri so mnenja, da bi raziskovanje in igro lahko obravnavali ter raziskovali tudi kot isto stvar. (Weisler in McCall 1976; Ellis 1973, 80–111)

Burghardt je raziskovanje in igro ločil na podlagi spoznanja, da raziskovanje in radovednost sestavljata proces igre. Opisal je tudi povezavo med raziskovanjem in tveganjem v igri. Čeravno odkrivanje novega in vznurjenje, ki iz tega sledi, pri raziskovanju nista nujen del vsake igre, je Burghardt trdil, da ju lahko jasno povežemo z njo. (Burghardt 2005, 59–60)

Veliko teh teorij ali njihovih variacij živi še danes. Tudi ideje, porojene z raziskavami vplivnih raziskovalcev, ki niso bile neposredno vezane na igro, so še vedno aktualne v znanstvenih krogih.

7 KLASIFIKACIJA IGER

V strokovni literaturi najdemo številne klasifikacije iger, ki se razlikujejo glede na kriterije, po katerih jih razvrščamo. Najpogostejši kriterij klasifikacije je vsebina igre, ki je povezana tudi s psihofizičnimi lastnostmi otroka na določeni stopnji razvoja. Bühler loči funkcijske, domišljajske, dojemalne in ustvarjalne igre. (Bühler v Toličič in Smiljanić-Čolanović 1977)

Funkcijska igra obsega prakticiranje določenih funkcij (zlasti občutenja in zaznavanja ter gibanja) in ni povezana z značilnostmi gradiva ali izrazno vsebino igrač. »Tipične igre te vrste so najrazličnejše vrste gibanja (plazenje, plezanje, guganje), tipanje in okušanje predmetov, vlečenje in prenašanje stvari, odpiranje in zapiranje, presipanje in pretakanje snovi, gnetenje, mečkanje, trganje, čečkanje ...« (Toličič in Smiljanić-Čolanović 1977)

Za simbolno (domišljajsko) igro je značilno, da si otrok predstavlja (mentalno reprezentira) stvari, ljudi ali dogodke, ki dejansko niso prisotni – uporablja torej simbole. Marjanovičeva navaja npr. igre vlog, v katerih se otrok pretvarja (se dela, da ...) oz. se postavlja v vloge različnih oseb ali živali (mamica, ki hrani punčko; zdravnik, ki pregleduje bolnika; pes, ki hodi po vseh štirih in laja ...). (Marjanovič idr. 2001, 38) »V domišljaji svobodno spreminja tako vloge sebe in svojih soigralcev kot tudi pomen predmetov (npr. škatla je lahko ladja, avto ali postelja, če jo obrnemo, pa postane miza ...). Pri tem posnema osebe ali živali iz realnega življenja, a njihove vloge kombinira na svojstven način in jim dodaja tudi domišljajske elemente. Ta igra zrcali otrokova izkustva, želje, pa tudi stiske in napetosti, ki jih sprosti preko igre.« (Marjanovič idr. 2001, 38)

Toličič razlaga, da dojemalna igra zajema poslušanje in opazovanje (npr. slik, zgodb, filmov, predstav), pa tudi posnemanje in branje.⁵ Izkustva, ki jih otrok v dobi v naštetih dejavnostih, uporablja v domišljajski in ustvarjalni igri. (Toličič 1961)

Ustvarjalne igre po navajanju Toličiča zajemajo konstruiranje (npr. graditi s kockami, sestavljati sliko iz delov), obdelovanje materialov (peska, gline, plastelina ...), risanje, slikanje, pisanje, ročna dela, pripovedovanje, dramatiziranje, gibalno in glasbeno ustvarjanje ... (Toličič 1961)

⁵ Marjanovič Umekova in Kavčičeva umeščata v dojemalno igro tudi poimenovanje, opisovanje, slednje navodilom, spraševanje in dajanje navodil. (Marjanovič Umek in Kavčič 2001, 38)

Smilanska se pri svoji klasifikaciji iger opira zlasti na kognitivni vidik. Kategorije, ki jih našteva, so odraz otrokovega napredovanja v procesih aktivnosti, pri katerih uporablja različne predmete, torej se zrcalijo v dejanjih rokovanja in ukvarjanja z raznovrstnimi predmeti. (Smilanska v Marjanovič Umek in Kavčič 2001, 34–35)

»Razvoj namreč poteka od preprostih oblik manipuliranja s predmeti in njihove rutinske uporabe (kar je značilnost funkcijske igre) in napreduje do konstrukcijske igre (za katero je že značilno kombiniranje in oblikovanje različnih igralnih materialov ter predstavljanje) in vse do dramske igre. Za slednjo je značilno pretvarjanje in/ali igra vlog, otroke pa spodbuja k različnim gibalnim dejavnostim, miselnim aktivnostim, iskanju novih povezav, večji socialni občutljivosti in kompetentnosti ter ustvarjalnosti.« (Smilanska v Marjanovič Umek in Kavčič 2001, 35)

Zadnje v njeni klasifikaciji so igre s pravili (npr. družabne in športne igre, igre spretnosti), v katerih otrok prepozna, sprejme in se podredi vnaprej določenim dogovorjenim in sprejetim pravilom. (Smilanska v Marjanovič Umek in Kavčič 2001, 35)

7.1 Socialna udeležba v igri

Toličič in Smiljanić Čolanovičeva sta mnenja, da se razvoj zmogljivosti posameznih funkcij in socialni razvoj v igri medsebojno prepletata in vplivata drug na drugega. Približno do drugega leta otroka bolj zanimajo pomembni odrasli kot vrstniki, zato v tem obdobju prevladuje individualna (samostojna) igra. (Toličič in Smiljanić Čolanović 1977) »Otrok se še ni sposoben igrati z vrstniki, zasledimo le opazovanje drugih otrok. Med drugim in tretjim letom se pojavi vzporedna igra, kadar je skupaj več otrok. Otroku je vseč, da je v skupini z vrstniki, vendar sodelovanja z njimi še vedno ni zmožen. Otroci te starosti se torej še vedno igrajo vsak zase, vendar se že pojavljajo elementi posnemanja igre drugega in jemanje igrač drugemu.« (Toličič in Smiljanić Čolanović 1977) Horvat in Magajnova menita, da pride do interakcije med otroki le, če jim je skupno zanimanje za isti igralni prostor ali igračo. Zato so za to obdobje značilni konflikti med otroki in tudi fizična obračunavanja. (Horvat in Magajna 1989)

»Po tretjem letu narašča zanimanje za vrstnike in igro z njimi. Otroci v vrtcu se najraje igrajo v manjših skupinah po dva ali trije, skupine pa se pogosto spreminjajo. Pojavi se skupna igra, saj otroci že zmorejo sodelovati med seboj, čeprav še vedno pogosto prihaja do konfliktov. Najprej je skupna igra asociativna, kar pomeni, da se otroci igrajo skupaj, vendar v igri nimajo skupnega cilja, nato pa postaja vse bolj sodelovalna. Pri sodelovalni igri otroci težijo k istim ciljem, četudi jih dosegajo z medsebojnimi trenji. Ta vrsta igre zahteva določeno stopnjo emocionalne in socialne zrelosti, da otrok lahko svoje delovanje uskladi z ravnanjem vrstnikov in z njimi sklepa kompromise.« (Toličič in Smiljanić Čolanović 1977)

Toličič in Smiljanić Čolanovićeva sta prepričana, da je zlasti od mlajšega predšolskega otroka neupravičeno pričakovati, da bo vedno znal počakati na igračo, ki jo uporablja nekdo drug ali da bo zmožen posoditi svojo igračo drugemu v zameno za njegovo ipd. Menita, da so dejanja, nasprotna opisanim, ki si jih odrasli včasih razlagajo kot sebičnost, logična posledica otrokove razvojne stopnje (egocentrizma). Toličič je v raziskavi, v kateri so opazovali igro otrok od štirih do sedmih let v zaprtem prostoru, ugotovil, da s starostjo upada delež individualne igre in narašča delež skupne igre. Šest- do sedemletni otroci so porabili kar trikrat več časa za asociativno skupno igro kot štiri- do petletni otroci. Podobno velja tudi za sodelovalno skupno igro, ki je pri predšolskih otrocih vseh treh starosti zajemala manjši delež kot asociativna skupna igra. (Toličič in Smiljanić Čolanović 1977) Marjanovič Umekova in Zupančičeva ugotavljata, da sodobni raziskovalci navedeno delitev smatrajo za preveč statično. Menita, da že najzgodnejša igra vsebuje socialne prvine, čeprav se z razvojem otroka značilnosti socialne igre spreminjajo. Pod vprašaj postavljata trditev, da je socialna (skupinska) igra povezana z višjo stopnjo kognitivnega razvoja kot osamljena (individualna) igra. (Marjanovič Umek in Zupančič 2001, 17) Feinova je prepričana, da je prehod na višjo stopnjo kognitivnega razvoja pogojen s spremembo socialne igre v individualno. (Fein v Marjanovič Umek in Zupančič 2001, 16)

7.2 Oblike igre

Igra in raziskovanje nam omogočata, da delamo različne stvari in da življenja ne jemljemo tako resno. Z igro pozorno raziskujemo svoj zunanji in notranji svet. Igra nas lahko posrka

vase, to zatopljenost športniki imenujejo 'cona', umetniki pa 'zanos'. Kangova je prepričana, da je igra čuječnost v svoji najbolj fascinantni obliki. (Kang 2017, 176)

7.2.1 Motorična igra

Kangova je mnenja, da smo ljudje kot lovci in nabiralci zelo povečali svoje kritično mišljenje in spretnosti za reševanje težav. Najbolj zanimivo je, da smo se naučili misliti med gibanjem, zato lahko med tem procesom sprejemamo in obdelujemo velikanske količine informacij, ki jih prejemo iz okolja, vzporedno pa smo se sposobni nanje tudi primerno odzivati. »Povezava med učenjem in gibanjem je danes zelo močna. S premikanjem telesa namreč razgibavamo tudi um. Otroci, ki se igrajo tako, da skačejo, tekajo, se vrtijo, mečejo in lovijo stvari, razmišljajo med gibanjem. Igra nas s pomočjo telesnega gibanja uči o svetu okoli nas in nas pripravlja na nepričakovano in neobičajno.« (Kang 2017, 176)

7.2.2 Igra s predmeti

»Če se igramo s predmeti (na primer udarjamo po ponvah, skačemo čez kamne in stresamo pesek skozi prste), razvijamo kompleksne krogotoke v možganih, ki spodbujajo raziskovanje, oceno varnosti in uporabo lastnosti predmetov kot orodij.« (Kang 2017, 177)

Igranje z različnimi vrstami predmetov pomaga možganom razvijati več kot zgolj ročne spretnosti. Odsotnost popravljanja stvari z rokami v otroštvu lahko ima za posledico zmanjšano sposobnost kompleksnega reševanja težav v zahtevnih delovnih okoljih v dobi odraslosti. Povezavo med manipuliranjem z objekti v otroštvu in bolj razvitimi kognitivnimi spretnostmi, kot je reševanje kompleksnih težav, obravnava knjiga nevroznanstvenika Franka W. Wilsona *Roka: Kako uporaba roke oblikuje možgane, jezik in človekovo kulturo (The Hand: How Its Use Shapes the Brain, Language, and Human Culture)*. Avtor v njej trdi, da so se človeški možgani razvili v neposredni povezavi s človeškimi rokami in da se pomembni umski procesi vzpostavijo po zaslugi svobodnega raziskovanja našega fizičnega okolja. (Kang 2017, 177)

7.2.3 Domišljajska igra in igra pretvarjanja

Kangova navaja, da s pomočjo domišljajske igre in igre pretvarjanja spoznavamo moč svojega uma, saj je ta tip igre zelo stimulativen za možgane. »Ko so otroci zatopljeni v

domišljjsko igro, je njihovo raziskovanje brezmejno – raziskujejo vsakršne ideje, vloge in scenarije, ki se jih lahko spomnijo. Domišljjska igra in igra pretvarjanja sta ključni za normalen razvoj in tudi za povečanje sposobnosti otrok za kognitivno fleksibilnost in ustvarjalnost. Potrjeno je, da imajo otroci, ki so imeli v otroštvu namišljene prijatelje, v odrasli dobi višji inteligenčni količnik in večjo inteligenco.« (Kang 2017, 178) Kangova je prepričana, da otrok z bujno domišljijo ne moti kognitivna negotovost. Sposobni so si zamišljati stvari, ki ne obstajajo in lahko razmišljajo tudi o tem, česar sploh ne poznajo. Podobno kot vsaka druga igra tudi domišljjska igra razvija pomembne čustvene in socialne spretnosti ter lahko človeka preobrazi. »Kadar si predstavljamo domišljjske svetove, spreminjamo resničnost svojega resničnega življenja in omogočamo ustvarjalnosti, da nas vodi k novim idejam.« (Kang 2017, 178)

7.2.4 Socialna igra

Kangova je prepričana, da se ljudje igramo z drugimi ne le zato, ker je to zabavno, ampak tudi zato, ker nas k temu spodbuja potreba po sprejetosti in pripadnosti. Pravzaprav se brez socialne igre občutek pripadnosti sploh ne razvije. »Sodelavci lahko delajo skupaj leta in leta, vendar pa se v resnici nikoli ne počutijo povezani drug z drugim, dokler se ne 'igrajo' skupaj v dejavnostih, kot so npr. športne igre v organizaciji podjetja, rekreacijski izleti ali družabni dogodki.« (Kang 2017, 178)

Socialna igra obsega tudi slavnico ali obredno igro. Ta nas uči ohranjati socialne vzorce. Rojstnodnevne zabave, praznovanja ob praznikih in športne prijateljske igre so igra za otroke in odrasle. (Kang 2017, 179)

7.2.5 Igra uglaševanja

»Ko se dojenček prvič nasmehne mami ali očetu, je to začetek socialne igre. Ko si mama ali oče in majhen otrok zazrejo v oči, se otrok (in mama ali oče) razveseli in prijetno vznemiri. Mama (ali oče) začne brbljati, spuščati glasove in se nasmihati in enako počne tudi dojenček. Raziskave, ki uporabljajo tehnike slikanja možganov, kažejo, da se desni možganski režanj, ki nadzoruje čustva, pri takšnih interakcijah uglaši tako pri dojenčku kot pri mami (ali očetu).« (Kang 2017, 179) Kangova je prepričana, da pri otrocih, ki se ne igrajo dovolj ali se premalo športno udeležujejo, pogosto prihaja do pomanjkanja nadzora nad napetostjo. Takšna doživetja dokazano vodijo k slabemu nadzoru nad nasilnimi impulzi tudi pozneje v

življenju. Še posebej pri fantih ravnanje zgodaj v otroštvu zagotavlja priložnost za učenje spretnosti uravnavanja čustev in spretnosti, povezanih z obvladovanjem jeze in agresije. (La Freniere 2011)

7.3 Vloga igre in vloga v igri

»Igra nam omogoča, da se prilagajamo. Zagotavlja nam kognitivni okvir in prožno mišljenje, ki sta potrebna, da se prilagajamo kateremukoli položaju. Prilagajanje ni samo fizični proces, s katerim se nekaj razvije v nekaj bolj koristnega, ampak preprosto pomeni znati se spoprijemati s specifičnimi razmerami lokalnega okolja. Za fizično prilagoditev je potrebnih več generacij, intelektualno prilagajanje pa je nekaj, kar lahko nadzorujemo tukaj in zdaj – gre za nenehno uravnavanje. Pri tem ima igra ključno vlogo. Po zaslugi igre pridobimo množico kognitivnih spretnosti, ki jih potrebujemo za prilagajanje v otroštvu in v odrasli dobi.« (Kang 2017, 183)

Po mnenju Browna pri igri prevzamemo vlogo ene od osmih oseb: pripovedovalec zgodb, umetnik oziroma ustvarjalec, zbiralec, tekmovalec, režiser, raziskovalec, šaljivec ali plesalec. Te igralne osebnosti niso niti absolutne niti se med sabo ne izključujejo. Veliko ljudi uživa v vidikih marsikatero od naštetih vlog ali celo v vseh. (Brown 2014) Igra v zgodnjem otroštvu nam razkriva, kakšne so naše naravne prednosti in interesi. Kangova trdi, da se brez igre ne razlikujemo, brez razlikovanja se ne moremo prilagajati in brez prilagajanja ne moremo preživeti. (Kang 2017, 185)

Igro v različnih kontekstih obkrožajo aktivnosti, ki niso prepoznane kot igra, vendar pa jo opredeljujejo. Stenros navaja nekaj primerov, ki ilustrativno nakazujejo možnosti za igro, z upoštevanjem, da se našete kategorije lahko med sabo prekrivajo. (Stenros 2015, 94)

Igra po naročilu

Igranje je lahko za udeležence tudi delo. Primeri takšne igre vključujejo vzgojitelje v vrtcih, učitelje in profesionalne športnike. Tudi otroci so lahko k igri prisiljeni, npr. v sklopu obveznih šolskih dejavnosti. Cilj igre po naročilu je vzpostaviti aktivnost, ki je igra.

Enostranska družabna igra

Ni nujno, da vsi udeleženci igre igro doživljajo ali si jo razlagajo na enak način. Nadlegovanje, smešenje in žaljivo ravnanje v odnosu do soigralcev je lahko igrivo za storilca, ne pa za žrtev. Pri takšnem dejanju lahko je lahko na obeh straneh več udeležencev.

Uporaba sistema

Sisteme, ki izvirajo iz igrivega igranja ali so bili posebej v ta namen oblikovani kot igra, lahko uporabljamo instrumentalno. Cilj teh iger je raziskovanje načina igranja (testiranje in raziskovanje igre) kot so optimizacija ali uporaba igre za zunanje namene (impresionirati druge, hazardiranje, učenje).

Ponavljajoča se igra

Igranje, ki ga sestavljata rutina in natančnost. Pri živalih se za določanje tega tipa igre uporablja izraz stereotipno obnašanje in običajno pri takšnem igranju zaznavamo pomanjkanje igrajočega se elementa igre. Aktivnost lahko izgleda kot igra, a ni, vsaj ne več. Za označitev takšne akcije se lahko uporabljajo izrazi, kot so nenormalnost, zasvojenost ali prisila.

Brezčutna igra

Igra, ki bi bila v drugem času ali na drugem kraju igra, a tukaj in zdaj to ni. Kot primer lahko navedemo sodno dvorano, gledališče ali pogrebno slovesnost. Brezčutne igre v kontestu sodijo med zanikane in nedovoljene igre.

Igralcu neprimerna igra

Aktivnost bi lahko bila prepoznana kot igra, če bi vključevala primerne igralca. Nekateri tipi iger so neprimerni za vključevanje določenih igralcev glede na starost, status, etničnost, spol, strokovnost, religiozno pripadnost ali specifično ozadje posameznika.

Senzorično orientirana lokomotorna igra

Pogosto pozabljena igra, pri kateri je cilj doživetje določene ugodne senzacije (*ilinx*) v obliki čustvenega vzburljenja pri igralcu, še posebej pri odraslih. V to kategorijo sodi iskanje vznemirjenja, ki ga npr. lahko občutimo pri plesu v krogu, pri katerem si plesalec v sredini sam izbere drugo osebo za ples ali masturbacija.

Nevarna igra

Igra, v kateri obstaja določeno tveganje za igralčevo življenje, ugled ali njegove materialne vire. Takšna igra lahko ima zelo velik vpliv na igralčevo vsakodnevno življenje.

Nasilna igra

Igra, pri kateri igralec povzroči škodo ali bolečino drugemu bitju, pri čemer je to dejanje del igranja. Povzročanje nasilja v igri je lahko sporazumno ali nesporazumno dejanje.

Parapatska igra

Igra, ki ni zabavna in se igralec v njej ne počuti dobro. Igralčevi občutki so zaznani kot negativni. Tudi sama igra je naravnana k temu, da igralec doživlja te občutke. Kot primer navajamo grozljive igre.

Spisek te klasifikacije iger bi lahko nadaljevali. Najširša koceptualizacija igre vključuje vse aktivnosti, ki izvirajo iz igrivosti, in vse aktivnosti, ki so kulturno prepoznane kot igra. Namen podajanja tovrstne klasifikacije je zavedanje, da lahko v določenih konceptih vse omenjene dejavnosti štejemo za igro. (Stenros 2015, 94)

7.4 Življenje brez iger

Kljub temu, da so igre v naši kulturi prisotne, pa jih vse človeške kulture ne poznajo. Antropologi so odkrili kulture brez iger (tako kulture, ki iger sploh ne poznajo, in kulture, ki

so skozi zgodovino igre izgubile oziroma pozabile). Ti kulturni sestavi, ki ne poznajo igre, so generalno zelo nekompleksni. Običajno so to skupine ljudi, ki živijo v tropskem pasu in »imajo enostavne vzorce preživetja, so nizko tehnološko razvite in zelo preprosto organizacijsko strukturirane. Ne poznajo družbenega razslojevanja, imajo trdne sorodstvene vezi in živijo v družinskih skupnostih, obenem pa imajo preprosto socializacijo otrok.« (Avedon in Sutton-Smith 1971, 3–4)

Kangova navaja primer:

»V 20-ih letih 20. st. je britanski antropolog Gregory Bateson odpotoval na Papuo Novo Gvinejo preučevati ljudstvo Baining. Potem ko je med staroselci preživel 14 mesecev, ga je njegov projekt začel dolgočasiti in jeziti. Odkril je, da je njihova kultura zelo vsakdanja. Ljudstvo je prakticalo le malo obredov, imeli so skromen repertuar mitov, zgodb, praznikov ali verskih tradicij, dejavnosti, ki pa so jih Bainingi le opravljali, so bile zelo strukturirane. Njihove plesne so npr. določala stroga pravila, ki so jih morali natančno upoštevati. Bateson je frustriran zapustil Papuo Novo Gvinejo. Izjavil je, da Bainingov 'ni mogoče preučevati', ker so nesposobni o svojem življenju povedati karkoli zanimivega. Zapisal je tudi, da »niso sposobni opravljati kakšne druge dejavnosti razen banalnih rutin vsakdanjega dela in ... da imajo pusto vsakdanje življenje.« Čez 40 let je Jeremy Pool, podiplomski študent antropologije, povedal enako, potem ko je med Bainingi preživel eno leto. Zaradi te izkušnje je Pool opustil svojo doktorsko disertacijo iz antropologije in se raje odločil za disertacijo iz računalništva. Oba, Bateson in Pool, sta menila, da je ljudstvo tako dolgočasno, da pri njem v resnici ni prav ničesar, kar bi bilo zanimivo opazovati. Antropologinji Jane Fajans pa je uspelo o Bainingih izvedeti nekaj dragocenega, kar lahko prenesemo tudi na druge kulture. Spoznala je namreč, kakšen vpliv ima na kulturo to, če je igra razvrednotena. Ugotovila je, da Bainingi igro in otročje vedenje povezujejo z obnašanjem živali. Prepričani so, da ljudje ne bi smeli kazati nobenih oblik vedenja, ki bi spominjalo na igro, zato se na vso moč trudijo, da se otroci in tudi odrasli ne bi igrali. Antropologinja je ugotovila, da sta njihova 'zelo vsakdanja kultura' ter 'pusto in brezbarvno življenje' neposredni posledici pomanjkanja igre.« (Kang 2017, 168-169)

8 SVOBODNA IGRA IN IGRA Z IZIDOM

Slovenski jezik pojmuje igro z enim izrazom, številni drugi jeziki pa različne strukture igre označujejo z različnimi izrazi. Najpogostejšo razmejitev, ki loči različna tipa igre, zasledimo v angleškem jeziku in sicer med izrazom *play*, ki označuje spontano igro, izrazom *game*, ki opisuje igro z izidom.

Za *play* bomo torej uporabili oznako spontana ali svobodna igra, za izraz *game* pa igra z izidom. Za igre z izidom bi lahko uporabili tudi pojem tekmovalne igre, vendar je Suits izpostavil, da vse igre z izidom niso tekmovalne, imajo pa vse isti smoter in ta je priti do rezultata – izida. Vse igre z izidom so torej usmerjene k zaključku, zaključek igre pa ni zgolj zmaga, saj je tudi poraz zaključek igre (in večina iger tudi dejansko ima porážence). Pri nekaterih vrstah iger, kjer se zaključek meri po porabljenem času, ne pa po doseženem tekmovalnem rezultatu, je mogoč tudi neodločen izid. (Suits 2020, 14)

Opredelitev pojma igra z izidom je pomembna za boljše razumevanje raziskovalnega področja, ki se imenuje študije iger (*game studies*). Različne definicije igre z izidom se najbolj približajo svojemu bistvu z vzajemnim razumevanjem tega kaj študije iger proučujejo in dojemanjem kaj izraz igra z izidom v izbranem jeziku dejansko označuje. (Elias idr. 2012, 6) Definicije nam pomagajo bolj jasno opredeliti pojem tako, da z njihovo pomočjo čim bolj eliminiramo nejasnosti in dvoumnosti. Razlikovanje, ki se je pojavilo pri pojmovanju igre z izidom in spontano, oziroma svobodno igro je vidno že v prejšnjem stoletju, v zadnjem dvajsetletju pa je osrednja tema raziskovanja iger. Sčasoma so se zavestno razvili postopkovni sistemi za oblikovanje igre z izidom, ki je kot aktivnost formalizirana in institucionalizirana vse do meje, ko v njej ne prepoznamo več sledi igrivosti.

Distinkcija med spontano igro in igro z izidom ni samo možna, ampak je običajna. Razmejitev med njima je lahko enostavna ali kompleksna saj zavisi od kriterijev, ki so lahko določeni kot dobro vidni na zunaj, torej eksplicitni, lahko pa so vezani na številne druge dejavnike, ki so kulturno pogojeni s posameznikom in bi njihova izolacija za raziskovalce predstavljala težko nalogo. Dejavnosti prepoznane kot spontana igra lahko imajo strukturo tudi če so bližje svobodni aktivnosti. Igra z izidom ima trdejšnjo strukturo in dovoljuje manj igrivosti. Caillois vidi razliko med spontano igro in igro z izidom kot postopen proces, ki se začne v svobodni igri (*paidia*) in se izoblikuje v igro s pravili (*ludus*). Za igro z izidom meni, da je bolj strukturirana, temelji na več pravilih, je bolj uniformirana med igralnimi

sekvencami, je institucionalizirana, bolj premišljena in bolj nagnjena k prodaji v obliki produkta. (Cailois 1958)

Wittgenstein uporablja izraz igra z izidom za skupino pojmov, ki si delijo lingvistične podobnosti (vsem lahko rečemo igre z izidom), obenem pa nimajo druga z drugo popolnoma nič skupnega. Wittgenstein je pisal v nemškem jeziku, ki tako kot slovenski ne ločuje med izrazoma spontana igra (*paly*) in igra z izidom (*game*). Primeri, ki jih navaja so namizne igre, igre s kartami in olimpijske igre; vse našteje so igre v smislu opredelitve igre z izidom. (Wittgenstein 1958, 31-32) Wittgenstein ni upošteval lastnega priporočila Suitsu, da naj preučil kaj je tisto, kar bi lahko bilo skupno vsem igram z izidom.

Večina novejših definicij omogoča razmejevanje iger z izidom od spontanih iger. Mnogo razlag je nominalnih ali opisnih s pristopom, da v predstavitvi zaobjamejo tako pomen kot tudi namen igre. Nekatere definicije so razlagalne in sledijo uporabni vrednosti iger, spet druge imajo prepričevalen pristop z namenom vplivati na odnos do igre in na njen okvir. Ožje zastavljene opredelitve nekatere igre z izidom izločijo ob stran, ali jih izključijo, v nasprotju z ohlapnimi definicijami, ki skušajo biti čim bolj inkluzivne ter tako zaobjeti čim širši nabor fenomenov podobnih igram. V navadi je, da se v zapisu definicije zvrstijo lastnosti, ki so lastne igram, vendar je seznam lastnosti lahko zavajajoč, če ni zavezujoč in če vse navedene lastnosti niso potrebne, da je pogoj za kvalifikacijo igre izpolnjen. V takšnih primerih se moramo vprašati najmanj koliko in katere lastnosti je potrebno izpolnjevati, da je nekaj definirano kot igra. Definicije, ki vsebujejo sezname lastnosti iger običajno sledijo logiki grozdnih teorij, ki zagovarjajo dejstvo, da je aktivnost, ki vsebuje več lastnosti iz opredelitve tudi bližje aktivnosti definirani kot igra z izidom. V diskusijah zasledimo razmejevanje na osnovne igre (*core games*), omejene primere (*limit cases*) in na mejne primere igre (*borderline cases*), kar nakazuje, da obstaja razpon iger od takšnih s trdnim jedrom do takšnih z dvoumnimi mejami. (Stenros 2015, 98) Sicart je mnenja, da je spontana igra dejanje prisvojitve igre z izidom s strani igralcev. (Sicart 2011) Ermi in Mayra ugotavljata, da je bistvo igre z izidom zakoreninjeno v njeni interaktivni naravi in da igra brez igralca ne obstaja. (Ermi in Mayra 2005)

8.1 Igra z izidom z vidika aktivnosti

Starejše definicije igr z izidom vidijo kot podaljšek spontane igre. To je dobro razvidno iz Huizingove in Cailloisove opredelitve igre, kjer ne najdemo lingvistične razmejitev med obema vrstama aktivnosti.

Raziskovalec Maigaard, ki je leta 1951 dal pobudo za ločitev ludologije od sociologije, je v spekter iger z izidom vključil zelo širok nabor dejavnosti: od plesalčeve vloge pri baletu, do poskokov, pa vse do branja literature. V tekstih uporablja pojem igra z izidom, vendar pa njegovi primeri bolj sodijo v kategorijo spontane igre. Njegova definicija se glasi:

»Igra z izidom v najbolj širokem pomenu zajema vse vrste aktivnosti, ki ne spadajo med dejavnosti za preživetje ali ne služijo običajnim fiziološkim funkcijam, ki so na primer povezane s prebavo ali s seksualnim življenjem. Omenjene aktivnosti lahko vzniknejo tudi zaradi želja, vendar je med enimi in drugimi težko potegniti natančno ločnico.« (Maigaard 1951, 364)

Maigaard meni, da igre z izidom izhajajo iz naše biološke podstati in to opredeli z besedami da 'bazirajo na instinktu za aktivnosti'. S tem nima v mislih le splošnih človekovih predispozicij za igro ampak bolj individualne nagibe k dejavnostim kot sta na primer atletika ali intelektualni izzivi. Prepričan je, da igre z izidom izvajamo takrat, ko imamo občutek, da so neobvezujoče ali neobvezne. (Maigaard 1951, 364)

Med zgodnjimi konceptualizacijami igre z izidom še posebej izstopata dve variaciji, ki izhajata iz aktivnosti v igri. Riezler igro z izidom opredeli kot kontekst: »Igra z enim igralcem je 'lastno majhno veselje', ustvarjeno s pravili igre, ki jim igralec sledi.« (Riezler, 1941) Goffman je dopolnil Riezlerjevo opredelitev in meni, da so igre z izidom »aktivnosti, ki gradijo svet.« (Goffman 1961b, 27)

Abt, sistemski inženir in pionir na področju iger z izidom ter na področju učenja s pomočjo simulacij, ponuja izredno široko zasnovano definicijo iger z izidom: »Zožena na njeno formalno bistvo je igra z izidom aktivnost, v katero sta vključena dva ali več neodvisnih odločevalcev, ki poskušajo doseči svoje cilje v omejenem kontekstu.« (Abt 1970, 6-9) Njegova opredelitev je povezana z igro, kakor tudi z nešteto ostalimi aktivnostmi. Abt je

mnenja, da večina aktivnosti iz resničnega življenja vključuje neodvisne odločevalce, ki iščejo cilje v omejenem kontekstu. Abtov namen ni bil opredeliti in pojasniti razlike med igro in ostalimi aktivnostmi ampak ravno nasprotno, v igrah je iskal priložnost za učenje. Pripravil je obsežen seznam dejavnosti, ki jih lahko prepoznamo kot igro z izidom. Mednje sodijo vojna, politične in družbene razmere, volitve, mednarodni odnosi, osebni argumenti in skoraj vse poslovne dejavnosti. Kljub tej široki opredelitvi, pa vseh aktivnosti ne moremo prepoznati kot igro z izidom. Abt med primere umesti tudi dogajanja, ki niso tekmovalni procesi (npr. tekoči trak v proizvodni liniji) in tudi ne načrtovani procesi (npr. simulacija cestnega prometa). (Abt 1970, 9)

Raziskovalci so v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja igro z izidom poskušali definirati s pomočjo aktivnosti. Tam kjer Huizinga, Caillois, Maigaard in Abt vidijo igro z izidom kot nadaljevanje ali podaljšek spontane igre, je veliko drugih raziskovalcev prepoznalo igro z izidom kot različno od nje. V delu *Študija iger (The Study of Games)* Avedon in Sutton-Smith jasno zavrmeta vse dosedanje definicije igre z izidom in ponudita svojo. Igro z izidom vidita kot vajo, pri kateri se izvaja prostovoljna kontrola nad sistemi, kjer prihaja do opozicije med silnicami omejenimi s strani postopka in silnicami opredeljenimi s strani pravil, vse z namenom zagotavljanja neenakomeren izid. Ta definicija označuje dejavnost, ki jo poimenujeta 'vaja prostovoljne kontrole sistemov'. (Avedon in Sutton-Smith 1971, 7, 405) Avedon v istem delu eksplicitno zastavi vprašanje kaj so igre: sprašuje se ali so artefakti, vedenjski modeli, ostanki ritualov, ali kaj? Verjame, da strukturni elementi iger do sedaj še niso bili mapirani in na podlagi dela matematikov ter družboslovcev pripravi seznam sedmih običajnih elementov v igrah z izidom:

1. namen
2. postopek
3. pravila
4. število zahtevanih igralcev
5. vloge udeležencev
6. vzorci interakcij med udeleženci
7. rezultati ali izplačila (Avedon 1971, 422)

Avedonova sinteza ni definicija igre z izidom, je pa pripomoček s katerim lahko prepoznamo nekatere njene skupne točke. Hkrati predstavlja osnovo za prihodnje opredelitve igre z izidom, ki izhajajo iz njene funkcije. Suits v svoji definiciji izhaja iz podobnih temeljev,

obenem pa je ubral nekoliko bolj sofisticiran pristop. V svojem filozofskem dialogu o naravi iger *Muren: igre, življenje in utopija (The Grasshopper: Games, Life, and Utopia)* nam ponudi tale opis:

»Igrati igro pomeni poskušati doseči določeno stanje (cilj) z uporabo dejanj, ki so dovoljena po pravilih in kjer pravila prepovedujejo uporabo učinkovitejših, v korist manj učinkovitih sredstev (konstruktivna pravila). Takšna pravila igre so sprejeta zgolj zato, da omogočijo takšno aktivnost. /.../ Igranje igre je prostovoljni poskus premagovanja nepotrebni ovir.«
(Suits 2020, 41)

Za Suitsa so elementi igre cilj, namen, pravila in privlačen odnos, te štiri elemente pa uokvirja aktiven poskus. Zanj igre predstavljajo aktivnosti, zato je tudi svojo definicijo označil kot aktivnost 'igrati igro'. V njegovi opredelitvi je zaznati jasno razliko med spontano igro in igro z izidom, izraz igra pa pogosto uporablja zgolj metaforično v relaciji do igre z izidom. (Suits 2020, 53)

8.2 Igre v študijah iger

Salenova in Zimmerman ter Juul so na podlagi proučevanja številnih preteklih definicij igre konstruirali nove sinteze. Obe definiciji omenjenih avtorjev sledita Avedonovemu seznamu lastnosti igre, na katerega je močno vplivala Crawfordova formulacija opredelitve računalniških iger z uporabo vrste dihotomij:

1. Kreativno izražanje se tretira kot umetnost, če je nemenjeno estetiki, in zabava, če je narejeno za denar.
2. Igrača je zabava, če je interaktivna. Filmi in knjige so primer neinteraktivne zabave.
3. Če z igralnim pripomočkom ni povezan noben cilj, je to igrača. Če ima igrača določene cilje, je to izziv.
4. Če izziv nima 'soigralca, proti kateremu tekmujete', je to uganka; če tekmelec obstaja, je to konflikt.

5. In nenazadnje: če lahko igralec premaga nasprotnika, ne sme pa ga napasti, se konflikt smatra za tekmovanje. Če pa so napadi dovoljeni, se konflikt šteje za igro. (Crawford 2003)

Salenova in Zimmerman opredelitev sistematično preferira naravo igre z izidom: »Igra je sistem v katerem so igralci vpleteni v umeten konflikt. Definirana je s pravili in merljivim izidom.« (Salen in Zimmerman 2004, 81) Juul v svoji razlagi igro z izidom definira natančneje: »Igra je na pravilih zasnovan sistem z variabilnim in merljivim izidom. Različni izidi so različno ovrednoteni, zato se igralec pri igranju trudi z namenom, da vpliva na izid. Igralec je čustveno navezan na rezultate igre in okoliščine aktivnosti so stvar dogovora.« (Juul 2005, 36)

Pomemben aspekt teh definicij je, da so igre obravnavane kot sistemi v katerih so igralci vezani na izide in ločeni od vsakdanjega življenja (ali imajo možnost dogovora opredelitve pogojev igranja), pri njih obstaja tekmovanje oziroma konflikt interesov in pravila, sistemi pa imajo merljive izide kot so na primer zmaga ali poraz. Definiciji združujeta ključne elemente preteklih opredelitev igre in tvorita najboljši izbor. Hkrati dokazujeta, da so igre z izidom sistemi in da so Salenova, Zimmerman in Juul formalisti. V knjigi *Pravila igre (Rules of Play)* Salenova in Zimmerman v razpravo vključita tako spontano igro kot tudi igro z izidom ter hkrati ramišljata o vlogi in pomenu iger z izidom v sferi kulture. Juul se zaveda omejitev svoje definicije, ki jo označi za klasični model igre (*classic game model*). Kasneje je podal kritičen pogled na pristope drugih avtorjev, ki v modelih ne upoštevajo vloge igralca. (Juul 2008) Obe definiciji dodeljujeta prednost artefaktu igre pred njeno aktivnostjo in tvorita temelje za razvoj študij iger (*Game Studies*).

Omenjene opredelitve pojma igra z izidom so zadovoljile potrebo po opredelitvi širokega interesnega področja študije iger, niso pa se izkazale v vlogi analitičnega orodja. (Stenos 2015, 98) V zadnjem času so študije iger okupirane z različnimi pogledi znanstvenikov in raziskovalcev, ki ne odobravajo definicij, ki so jih ponudili Juul, Salenova in Zimmerman.

Definicije iger lahko pri opredelitvah bazirajo tudi na matematični osnovi, ki radikalno odstopa od ideje, da je igra z izidom aktivnost. V teh teorijah igre so igralci abstraktni in igra z izidom je preučevana kot formalni, s pravili omejen sistem. V delu *Teorija iger in ekonomski sistem (Theory of Games and Economic Behaviour)* Von Neumann in Morgenstern pravita: »Pravila igre /.../ so absolutne komande. Če so komande kršene,

celoten postopek, ki ga opisujejo ta pravila, po definiciji preneha biti igra.« (Von Neumann in Morgenstern 1944, 49) Avtorja sta mnenja, da igralec lahko prilagodi različne strategije ampak pravila se ne menjajo. Igra z izidom je abstrakten koncept ali individualno dejanje. Poteze v igri so abstraktne možnosti izbire, ki jih igralec določi s strategijo. (Von Neumann in Morgenstern 1944, 49) V tej teoriji imajo igre z izidom štiri nespremenljive elemente: število igralcev, pravila, rezultat in strategijo igranja. Čeprav je izpostavljena sistematična narava iger z izidom, strategija v igri ni del sistema, ampak je strategija nekaj, kar je dodana vrednost posameznega igralca. (Avedon 1971, 420)

8.3 Sistemski pristop

V zgodnjih osemdesetih je zaradi vzpona in širitve digitalnih iger prišlo do konceptualnega preobrata na področju proučevanja iger z izidom. To je vzpodbudilo tudi razvoj profiliranega raziskovanja resnih iger in simulacij. Oblikovalec iger Crawford je s knjigo *Umetnost oblikovanja računalniških iger (The Art of Computer Game Design)* močno vplival na kasnejše definicije. Identificiral je štiri ključne elemente igre z izidom: predstavitev, interakcija, konflikt in varnost. O predstavitvi pravi: »Igra je zaprt formalni sistem, ki predstavlja subjektiven podnabor realnosti. /.../ Z besedo zaprt mislim, da je igra z izidom celostna in samozadostna struktura. Model sveta kreiran v igri je interno zaključen.« (Crawford 1984, 4)

Konceptualizacija vidi igralca kot del sistema. Igralci morajo ostati znotraj zaključenega sveta igre, ki ga ustvarjajo pravila igre (razen v primeru, da je igra slabo oblikovana). Igralci, vključeni v ta sistem niso ljudje oziroma socialna bitja, ki igrajo igro, ampak idealizirani racionalni odločevalci. (Björk 2008)

Zanimiv pogled na definicijo resnih iger z izidom omogoča sistemsko analiziranje operativnih iger (igre na srečo) za raziskovalne namene na področju behavioristične znanosti. (Ståhl 1983) Prvotno uporabljene za vojaške namene v času pruskih vojn so igre v tem kontekstu uporabljali za predvidevanja, testiranja in treninge. (Peterson 2012; Shubik 1983) V tem kontekstu Ståhl prepozna igro kot 'institucionalni model stanja igre'. Model upošteva le institucionalne predpostavke, ne spremlja pa igralčevega obnašanja glede na njegove poteze v igri. Stanje igre (*game situation*) je razumljeno kot strateška situacija, ki vključuje dva ali več odločevalcev. (Ståhl 1983)

Pri operativnem načinu igranja igralca ne zanima igra oziroma njen model (*game model*), ampak igranje (*gaming*) in to, kaj se lahko igralec skozi ta proces nauči. Ståhl opredeli igro z izidom kot »interaktivno simulacijo, ki vključje več kot enega igralca pri strateški situaciji v igri.« (Ståhl 1983, 30) Nadalje razdeli igre z izidom na rigidne, s pravili usmerjene igre, in na igre svobodne oblike. Igre rigidne oblike imajo pravila v računalniškem programu specifično definirana in le ta se po začetku igre ne spreminjajo. Vse možne kombinacije odločitev igralcev so pri teh igrah že vnaprej predvidene. (Ståhl 1983, 37) Igre s prosto obliko se nanašajo na situacije kjer udeleženci sami ponudijo nekaj pravil, še bolj verjetno pa je, da jih med igranjem izumljajo in dodajajo. (Shubik 1983)

Raziskovalec namiznih iger, zgodovinar in oblikovalec David Parlett, igro z izidom (*game*) in spontano igro (*play*) vidi kot isto stvar (ena je samostalnik, druga je glagol), razlikuje pa med formalnimi igrami in igračkanjem ali poigravanjem (*playing around*). Njegova definicija opredeli igro kot umetno celoto s svojimi pravili, pri kateri je igralec navzoč le v obliki abstrakcije.

Definicije igre z izidom, ki so jih zasnovali njihovi oblikovalci se pogosto zelo razlikujejo od opredelitev raziskovalcev tega področja. V razmislek navajamo dve:

»Igra z izidom je oblika umetnosti pri kateri udeleženci, imenovani igralci, sprejemajo odločitve z namenom pridobivanja resursov v obliki igralnih žetonov in tako zasledujejo svoj cilj.« (Costikyan 1994)

»Igra z izidom je serija zanimivih odločitev.« (Meier v Rolling in Morris 2004, 61)

Oba navedena avtorja igranje označita kot aktivnost. Costikyan je svojo definicijo posodobil osem let kasneje: »Igra z izidom je interaktivna struktura endogenega pomena, ki od igralcev zahteva napor, da dosežejo cilj.« (Costikyan 2002) Nova definicija kaže na jasen premik proti sistemskemu pristopu, čeprav Costikyan igralca še vedno smatra kot pomemben del igre.

Zahtevnost oblikovanja igre pojasnjuje na podlagi različnih interakcij:

»Oblikovanje iger (game design) spada med najbolj zahtevne kreativne discipline predvsem zato, ker gre za kreiranje struktur, ki jih bodo ljudje uporabljali v vseh možnih različicah in na načine, ki jih ni mogoče v celoti predvideti. Igra je oblika posebne umetnine, ker produkt ni pasivno prejet in ni nekaj kar je definirano do zadnjega nanosa barve s čopičem ali z vsako piko. Igra z izidom je proces igranja, je sodelovanje med njenimi razvijalci in igralci, je pot medsebojnega odkrivanja in je demokratična umetniška oblika v kateri obliko igre kreira umetnik, na podlagi doživetja pa igralno izkušnjo kreira igralec.« (Costikyan 2002, 32)

DeKoven, prav tako oblikovalec računalniških iger, je napisal knjigo o dobro odigrani igri (*well-played game*) z naslovom *Novo igričarsko gibanje (New Games Movement)*. Igre ne obravnava kot artefakt ali kot aktivnost, ampak izhaja iz skupnosti igralcev, ki so povezani preko igranja. Ta pristop se zelo razlikuje od ostalih, saj s preobratom fokusa na skupnost igralcev, igra kot artefakt postane zgolj orodje za dobro igrano igro. Za DeKovena je igranje pot iskanja ravnotežja med tem koliko nas igranje individualno notranje prevzame (alienacija) in tem, kako nas skupnost igralcev katere del smo posrka (skladnost). (DeKoven 1978, 147-149) DeKoven navaja tudi dva vidika, ki pri definiciji iger z izidom redko prideta v ospredje. Poudari, da bi moralo biti igranje iger prijetno za vse udeležence, saj je to tudi eden od razlogov za prilagajanje pravil igre in izpostavi, da igre kreirajo udeleženci. (DeKoven 1978, 150)

Sistemske pristop do igre je do logičnega zaključka pripeljal Myers, ki je ustvaril konstrukt temelječ na predhodnih definicijah. Poimenoval ga je minimalistična, formalistična, esencialna definicija igre z izidom. Mayers je preučil iste definicije, ki tvorijo Jullsovo, vendar je iz svoje izločil vse kar se nanaša na ločevanje igralcev od aktivnosti igranja. (Björk in Jull 2012) Mayers predstavi štiri značilnosti igre, ki so bistvenega pomena za njeno opredelitev: 'prepovedana' pravila (izhaja iz Suitsove definicije), cilji (določitev najbolj pomembnih ciljev kot so na primer pogoji za zmago), nasprotiniki ali opozicija (antagonizem pod pravili igre) in reprezentacija ali navidezna lažnost, ki je nasprotje realnosti. (Myers 2009)

Formalistično-sistemeski pristop je bil izzvan iz večih strani. Malaby zagovarja povezavo med spontano igro in igro z izidom čeprav meni, da gre v študijah igre za problematičen pristop do njune opredelitve. Kritizira koncept, v katerem se igra razlikuje od vsakdanjega življenja in se smatra za varno ter prijetno. Malaby išče temelje za definicijo igre z izidom, za katero smatra da mora biti »empirično poročilo o tem, kaj je igra z izidom v obliki univerzalne človeške dejavnosti« in da »moramo nanjo gledati kot na družbeno ustvarjen predmet z določenimi skupnimi lastnostmi.« (Malaby 2007, 102) Opirajoč se na teorijo prakse (Ortner 1984), Malaby trdi, da je igra z izidom proces. Kadar je igra z izidom igrana »vedno obstaja možnost za generiranje novih praks in novih pomenov, ki imajo potencial, da jo preoblikujejo.« (Malaby 2007, 102) »Igre z izidom so utemeljene in konstituirane preko človeške prakse, kar pomeni, da so vedno v procesu nastajanja«. (Malaby 2007, 103) Malabay to poimenuje rekurzivna kakovost igre z izidom. V igri se rojevajo novi pomeni in prakse, ki lahko subtilno ali fundamentalno transformirajo igro. Do definicij, ki zajemajo stroga pravila ali taksonomije je Malaby skeptičen, saj niso zmožne slediti dinamični naravi igre z izidom. (Malaby 2007, 104)

»Sistemeski pristop do igre z izidom razkriva, da so igre z izidom, podobne številnim socialnim procesom. So dinamične in rekurzivne ter reproducirajo svojo obliko skozi čas. Vedno obstaja možnost za njihovo preoblikovanje. Ne trdim, da so igre z izidom v celoti reproducirane v obstoječih praksah in pomenih ampak samo izpostavljam, da lahko reproduciranje igre z izidom zavede raziskovalce, da posvojijo formalno teorijo kaj igre z izidom so. /.../ Namesto tega moramo vedno upoštevati, da se kakršnekoli na videz stabilne igre z izidom lahko sčasoma (na tak način) spremenijo. S tem uvidom odpremo možnost za identifikacijo univerzalnih lastnosti iger z izidom v obliki niza procesov brez tega, da bi žrtvovali njeno povezavo z ostalimi aspekti izkušenj.« (Malaby 2007, 104)

Njegova opredelitev igre z izidom se glasi: »Igra z izidom je pol omejena in družbeno legitimna domena izmišljenih in nepredvidljivih dogodkov, ki ustvarjajo interpretativne rezultate.« (Malaby 2007, 104) Na pravila igre ne gleda pozitivno, saj meni, da niso oblikovana zato, da bi zmanjšala nepredvidljivost igranja ampak zgolj silijo k predvidljivim in nepredvidljivim izidom igre. Prepričan je, da igre z izidom generirajo odprte pomene, zato se osredotoča na vse dogodke, ki se producirajo med njenim igranjem. Njegov kritičen pogled na tipologije iger in stroga pravila pa v definiciji ne funkcionira zadostno, da bi lahko

opredelil kaj igra je in kaj igra ni, ampak se osredotoča zgolj na pojasnjevanje karakternih lastnosti iger z izidom. (Malaby 2007, 109)

Zelo zanimivo opredelitev podaja tudi Holopainenova. Igro vidi kot ekspresijo človekove biologije (posplošeno za vse sesalce). Ugotavlja, da številne strukture iger postanejo bolj razumljive če jih preučujemo v luči moderne filozofije in kognitivne nevroznanosti. Meni, da so igre z izidom 'karikature namernih dejavnosti'. (Holopainen 2008)

Crooktall ima svoj pogled: »Pojem igra z izidom združuje dva modela: materialnega in aktivno udeležbo (*live performance*).« (Crooktall 1987, 159) Krčenje obeh vidikov v enotni koncept ali definicijo Crooktall vidi kot problematično, saj je za poglobljeno razumevanje potrebna analitična delitev.

Deterding v svoji definiciji formalnih iger takole oriše igro z izidom, hkrati pa opredeli tudi igranje iger z izidom (*gaming*):

»Formalne igre z izidom so socio-materialni stabilizatorji in institucije, ki združujejo skupnosti igralcev, igralno opremo in splošno predstavitev konstitutivnih pravil iger z izidom. Igranje vsake formalne igre z izidom pomeni vzajemno usklajevanje posameznika tako s specifičnimi kot tudi s splošnimi konstitutivnimi pravili igranja igre. Oboje se neprestano reproducira in spreminja. Igralci privabljajo nove igralce, spreminja se igralna oprema in ustaljene navade, retorika, dogodki in igralne izkušnje.« (Deterding 2013, 177)

Deterdingova konceptualizacija igre z izidom je zanimiva z vidika njegovega odnosa do pravil igre. Če obstaja en sam element igre z izidom s katerim se večina definicij strinja, je ta, da imajo igre z izidom neke vrste pravil. Očitno obstaja neskladje o tem, kaj pravila igre so in kako ta pravila nastajajo. Deterding popolnoma sprejema pravila igre, hkrati pa tudi pojasni kaj so, kako nastanejo in na kakšen način so uvedena. Igrati igro z izidom in sprejemati ter spoštovati njena pravila zahteva kulturno razumevanje tega kaj pomeni 'igrati igro z izidom'. (Deterding 2013, 178)

8.4 Ne-igre, skoraj igre in pod-igre z izidom

Ena od možnosti, da se približamo konceptu igre z izidom je, da se ozremo po njenih sorodnikih. Razmišljali bomo o sistemih kot so šport, sestavljanke ali puzzle, igrača, igrišče, in simulacija.

Šport je na področju študij iger zelo pogosto obravnavan primer. Še vedno ni povsem jasno ali je šport enostavno privzet kot podvrsta tipa iger kot so na primer namizne igre. Suits v članku objavljenem leta 1973 navaja, da je šport igra in da se vsaka igra z izidom, ki zahteva fizične spretnosti s konstantnim upoštevanjem pravil in množično udeležbo, lahko šteje za šport. Čez petnajst let je svoje mnenje spremenil in napisal, da so šport, spontana igra in igra z izidom tri različne stvari, ki se delno prekrivajo. (Suits 1988) Atletske aktivnosti (gimnastika in tudi potapljanje) nekoliko zapletejo stvari, saj Suits meni, da ne spadajo med igre z izidom. Vidi jih kot inspiracijo za performativno odličnost, ne povezujejo pa jih konstitutivna pravila. Njegov kasnejši opis športa je, da so to »tekmovalni dogodki, ki vsebujejo različne kombinacije fizičnih spretnosti, udeležencem pa se te vrhunske spretnosti ocenjujejo.« (Suits 1988) Seveda obstajajo tudi druge definicije, ki kontrirajo Suitsovi. Meier oporeka Suitsu in trdi, da so vsi športi igre z izidom in da imajo tudi atletske panoge konstitutivna pravila. (Meier 1988) Drugo problematično področje pri obravnavi športa poleg aktivnosti na področju atletike so profesionalni športi, ki jih pogosto ne smatramo kot igro z izidom ampak kot delo. Waernova definicija igre z izidom eksplicitno in namerno izloči profesionalne športe. Za njega profesionalno igranje nogometa ni igra z izidom, rekreativno igranje nogometa pa je. (Waern 2012) V primerjavi s študijami iger, študije športa obravnavajo tudi druga področja in dva od pomembnejših sta na primer spretnosti in ustvarjanje. Druga obravnavajo performativnost, telo, utelešenje, tekmovalnost in tekme, pravično igro in modifikacijo igralca (še posebj nedovoljene substance za zvišanje telesne ali umske zmogljivosti).

Sestavljanke ali puzzle tvorijo nešteto form, od ugank, labirintov, sestavljanek, križank pa vse do miselnih izzivov s pripomočki kot je rubikova kocka. Zgodovinsko gledano so sestavljanke povezane z misticizmom in vedeževanjem, učenjem, rekreacijo, užitkom, filozofijo in matematiko. Danesi je pisal o reševanju sestavljanek s poudarkom na razmišljanju in svoje delo naslovil *Instinkt za sestavljanke: opazovanje in kontemplacija ponavljajočih se vzorcev* (*The Puzzle Instinct: The Meaning of Puzzles in Human Life*).

(Danesi 2002, 27-36) Meni, da nobena druga žival z izjemo človeka ne čuti potrebe po reševanju sestavljanek, ugank ali izhodov iz napetih situacij, zato se sprašuje, če je ta človeška potreba povezana z njegovo humorno noto. Danesi, ki sledi Paulosu gleda na humor in na sestavljanke kot na eno in isto stvar in ju povezuje z igro. (Paulos 1980; Danesi 2002, 226-227)

Razliko med sestavljanekami in igro z izidom lahko okarakteriziramo z dejstvom, da so sestavljanke statične, medtem ko so igre z izidom interaktivne. (Crawford 1984) Rubikova kocka se ne odziva aktivno na igralčeve poteze. Igre z izidom so lahko osnova za sestavljanke (tako kot je na primer šah ali sestavljanke v obliki mini digitalnih iger) in če je temu dodano nasprotje, potem sestavljanke lahko postane igra. Kot primer Myers navaja tekmovanje v Suduku. Tisti igralec, ki prvi reši nalogo je zmagovalec in v takšnem sistemu Suduku velja za igro z izidom. (Myers 2009)

Sestavljanke in igre z izidom lahko razlikujemo tudi glede na izid. Sestavljanke je rešena - končana, ko vse njene delčke sestavimo v zaključeno celoto, igre z izidom pa vključujejo tekmovalne strategije. Sestavljanke so statične, medtem ko imajo igre z izidom strateške ali kinestetične izzive. (Karhulahti 2013) Ko je sestavljanke rešena obstaja zelo malo možnosti za ponovno sestavljanje, medtem ko je igra z izidom praviloma 'nerešljiva'. Igre, ki imajo dominantno strategijo – način igranja, ki vedno vodi k zmagi – so igre, ki so 'rešljive', zato so običajno manj zabavne za igranje. Križci in krožci so igra, ki se z dvema kompetentnima igralcema vedno zaključita z neodločenim izidom. Najbolj znana igra, ki se konča z izidom je verjetno dama. Leta 2007 je raziskovalna skupina oznanila, da so po skoraj dveh desetletjih računanja lahko dokazali, da lahko pri igranju dame uporabljamo dominantno strategijo, ki zagotavlja, da se igra vedno konča z neodločenim izidom. (Schaffer in drugi 2007)

Najbolj nejasno razlikovanje med sestavljanekami in igrami z izidom se pokaže pri obravnavi samostojnih iger, ki vključujejo le enega igralca, kot je na primer igra s kartami pasjansa. Igre progresije so sestavljanke puzzle. Ko jih enkrat sestavimo, oziroma rešimo, obstaja malo možnosti, da s sestavljanjem istih puzzlov začnemo ponovno od začetka. (Juul 2005, 67-73)

Igrače in igrišča z igralci so sorodne igri z izidom z vidika, da so oblikovane tako, da v nas vzbujajo igriv občutek. (Ellis 1973, 134-139) Tako kot igre z izidom tudi igrače (predmeti, stvari) in igrišča (prostor namensko opremljen z igralci) omogočajo takojšnjo igro, s tem, da udeleženci skorajda ne omejujejo in je zato svoboden, da z njimi manipulira po svoji volji. (Crawford 1984) Igrače in igrišča so interaktivni objekti, ki od igralcev ne zahtevajo dosego

cilja ali rezultata. Na primer žoga je igrača, medtem ko je nogomet igra; rubikova kocka je sestavljanke, ki igralca vzpodbuja k rešitvi, da vse njene ploskve sestavi v enobarvne kompozicije. Takšna razdelitev je zelo arbitrarna in veliko klasifikacij igralne pripomočke razvršča v mešane kategorije: igrače, igrišča, sestavljanke, pripomočke za likovno ustvarjanje, kostume, športno opremo in tako dalje. (Heljakka 2014)

Ločnica med igro in igračami ter igrišči je zelo tanka. Costikyan navaja, da je Will Wright računalniško igro SimCity (Wright je bil njen glavni oblikovalec) opredelil kot igračo, saj igra ni vsebovala nobene intrinzične dejavnosti. Objekti v njej so definirani s strani igralca. SimCity postane igra šele ko si v njej igralec sam zastavi, opredeli in doda cilje. Podobno se lahko igre spremenijo v igrače ali igrišča, če ignorirajo uradna pravila in cilje igre. (Costikyan 1994, 23)

Simulacije so zelo sorodne igram, še posebej igram operativne narave. Simulacije imajo drugačno relacijo do ne-simulacij kot pa igre z izidom do spontanih iger; simulacije imajo funkcijo in predstavitevni odnos s svetom, medtem ko igre ne potrebujejo takšne povezave. Igra z izidom je formalen sistem sama po sebi, medtem ko je simulacija formalna predstavitev drugega sistema. Igra je resničen sistem, simulacija pa je meta sistem. (Crookall 1988, 1-11)

Če na pravila igre gledamo kot na semiotično obliko in obenem iščemo povezavo med svobodno igro, igro z izidom in simulacijami, Myers vidi simulacijo kot strogo omejeno kategorijo, kjer so pravila določena s strani oblikovalca. (Myers 2010, 21-29) Formalna referenca za njihovo določanje je realnost, funkcionalni rezultat služi za model. Igra z izidom je kategorija, ki simulacijo zaobjame in razširi. V igri z izidom so pravila določena s strani igralca (igralcev), formalna referenca za določanje pravil je subjektivna izkušnja posameznika, funkcionalni rezultat pa služi za interakcijo. (Myers 2010, 21-25) Tretja stopnja, ki zaobjame in razširi prejšnji dve je igra. V njej pravila usmerjajo njen proces, potek ali reprezentacijo. Torej so pravila igre določena z igro samo, formalna referenca za njihovo vzpostavitev in doseg rezultata pa je pretvarjanje igralcev. (Myers 2010, 27-29)

9 IGRIVOST

Naš cilj je osmisлити igrivost, igranje ter igro kot socialno in od udeležencev vzpodbujeno aktivnost, oboje v kontekstu igre in tudi izven nje. V ludističnem okviru bomo igro in igrivost poskušali razumeti kot osebni, družbeni in kulturni fenomen. Konstruktivistična ludologija po Searlu je realistična – nič, kar ne obstaja, ne obstaja. Searle je prepričan, da morajo biti socialni in institucionalni temelji na nečem osnovani. (Searle 1995, 80)

Igranje in igrivost sta ključni sestavini igre, kljub temu pa se lahko igra odvija ločeno od igranja. Stenros igro dojema kot predmet ali kot dejanje. Meja med igranjem in igro je izredno tanka, saj lahko igranje dojemamo tudi kot opravilo. Igrivost kot miselnost in igra kot aktivnost sta močno povezani, a ju analitično lahko ločimo. Igranje zajema nešteto oblik, od plesa do zafrkavanja, od predigre do kajtanja, od igranja šaha do gledališke vloge. (Stenros, 2015)

Igra se nanaša na dejavnost ali ukrepanje. Je vidno dejanje in se lahko izvaja samostojno ali v skupini. Običajno jo označujemo s samostalnikom igra, aktivnost pa bi lažje opisali z glagolom igrati, ki označuje dejanje, nastalo v danem trenutku. Pri ljudeh zavedanje, da se igrajo, izhaja iz socialnih in kulturnih podstat. (Stenros 2015, 78) Igra je konstrukt, na katerega ima močan vpliv zakoreninjenost igrivosti v nas. Pomen igre variira od kulture do kulture in se lahko skozi čas spremeni. Stenros meni, da zaradi vpliva družbe na igro ta ni vedno prostovoljna in svobodna. Situacijska pričakovanja in družbene norme lahko predpisujejo strukturo in omejitve igre, obenem pa določajo tudi osnovo za prestopne v igri, saj brez omejitev prestopanja ne bi bila možna. (Stenros 2015, 78)

Termin igrivost (oziroma paratelično igranje) se po mnenju Apterja uporablja za opis metamotivacijskega stanja ali odnosa. Igrivost je v naravi igralca in je označena kot prostovoljna, spontana aktivnost. Vzpostavi se lahko hipoma in je prisotna v danem trenutku, prav tako se lahko spremeni ali kadarkoli preneha. Običajno jo lahko zaznamo in je vidna, njen ton do ostalih prisotnih je metakomunikacijski in se lahko prenaša iz ene vrste na drugo (tudi med živalmi). Igrivost nima moralne dimenzije, saj sama po sebi ni niti dobra niti slaba – preprosto je. (Stenros 2015, 77)

Igrivost je za igralca subjektivno doživetje. Študije izkušnje in (možnega) zavedanja igranja so zelo težavne tako pri živalih kot tudi pri otrocih. Odrasli ljudje so sposobni ločevati med

občutkom igrivosti, kadar v igri sodelujejo, in med občutki, ki so družbeno prepoznani kot igra, tudi če pri sodelovanju ne občutijo igrivosti. Dejstvo je, da lahko ločijo misleno oziroma duševno stanje igrivosti od družbeno pogojenih pravil igre. (Stenros 2015, 64) Igro lahko gledamo tudi kot notranje videnje igralca ali kot od zunaj opazovano dejavnost tretje osebe. Analiza od zunaj videne manifestacije igre je pomembna in plodna, obenem pa ne smemo ignorirati izkustva igrivosti pri igralcu. Od zunaj opazovana igra je historično gledano predmet prvih teorij, ki so jih pogojevala notranja igriva stanja raziskovalcev. (Stenros 2015, 64)

Delitev med mislenim stanjem igrivosti in vidno aktivnostjo igranja je analitične narave. Obe stanji sta v praksi močno povezani in se prepletata, kljub temu pa delitev omogoča bolj natančno razumevanje igre. Igro lahko delimo na motorično igro, igro z objekti in na socialno igro, vsi tipi igre pa se običajno pri izvajanju aktivnosti prepletajo. Kadar govorimo o igri pri ljudeh, še posebej pri odraslih, imamo v mislih igro z objekti in socialno igro, ko pa sta ti dve obliki vzpostavljeni, se označevanje igre najprej izpelje v igro pretvarjanja ali igro, opredeljeno s pravili, ki nato pridobi oznako igra z izidom. Stenros je mnenja, da spontano igro in igro z izidom veže kontinuiteta, ki jo zaznamuje stopnjevanje kompleksnosti na področju socialnih konstruktov in pravil, vzporedno pa se manjša potreba po fenomenološkem izkustvu igrivosti. (Stenros 2015, 79)

Človek lahko zelo hitro niha med igrivim in neigrivim stanjem zavesti, kar rezultira v dualni zavesti, ki je v socialnem okolju vidna kot igranje oziroma ne-igranje. Igra izhaja iz biološke osnove in je zakoreninjena v človeku ter pri številnih drugih živalih. Narava te biološke podstati je še vedno predmet debat, vendar pa fenomenološke pojavnosti igrivosti pri človeku in ostalih živalih ne moremo zanikati. To subjektivno ontološko dejstvo temelji na opazovanju mentalnega stanja, saj se zavesti odraslega človeka, ki je v igrivem stanju, ne da reducirati na namenskost ali razumskost. Šele ko je igra v teku, lahko ločimo aktivnost od igrive zavesti. (Stenros 2015, 80)

Široka konceptualizacija igre nam omogoča raziskovanje in odkrivanje povezav in jukstapozicij za improvizacijo in 'igranje' s teorijami igre. Oris igre, ki bi omogočil analitično in konceptualno jasnost, predvsem pa razširil krog igrivih aktivnosti, ki jih izvaja človek, je še vedno v nastajanju. Takšen pristop zahteva vzpostavitev povezav tradicionalnih študij igre z drugimi disciplinami in umestitev igre ter teorije igre v širši kontekst. (Stenros 2015,

81) Preizprašali bomo tri različne zasnove, ki se poigravajo z osmišljanjem interakcije med igro in igrivostjo.

Prvi koncept igrivosti in igre je zelo širok. V primerjavi z zgodnejšimi teorijami igre (Suits 1977; Salen in Zimmerman 2004; Huizinga, 1938; Bateson in Martin 2013) poskuša ta vključiti tudi igro živali, dobro in slabo igro ter vso lestvico individualnih paideričnih oziroma miselnih iger, ki jih pogojujejo senzacije igranja zelo formaliziranih iger, kot je namera, da nekaj naredimo, ker si to tudi želimo. Suits to oriše z vprašanjem: »Zakaj si želim najti igro pod skoraj vsakim kamnom socialne krajine?« (Suits 1977) To željo, izraženo v vprašanju, ponazori s primeri, kot je dejanje, ko se otrok želi z jezikom dotakniti svojega komolca (ki ga seveda ne doseže) ali ko se mačka igra z živo miško in je v igrivem stanju ne zaznava kot hrano, ampak kot igračo. S tema primeroma želi zaobjeti širok pogled na to, kaj vse lahko smatramo za igro. Suits zaključí razmišljanje s trditvijo, da je igra široka kategorija, ki se izraža na številne načine in je temeljno stanje duha pri ljudeh in nekaterih živalih. (Stenros 2015, 80)

Druga zasnova obravnave iger se nanaša na prvo. Predpostavlja, da ne obstaja enotna podlaga za socialni konstrukt igre. Stanje igrivosti naj bo možnost izbire vsakega posameznika, podkrepljeno pa mora biti z dokazom. Takšno inkluzivno konceptualizacijo igre podpirata področji etologije in evolucijske biologije, ki zagovarjata trditev, da ima obnašanje, ki ga prepoznamo kot igro, skupno genetsko osnovo. (Stenros 2015, 82) Upoštevati je potrebno tudi številne dejavnike okolja, ki imajo pomembno vlogo pri ontogenezi igre in načinu manifestacije. Problematično je, da si raziskovalci na tem področju niso enotni glede podajanja interpretacij igre oziroma igrivosti v študijah, ki nastanejo pri opazovanjih in eksperimentih. Etološke študije izhajajo iz opredelitve, kaj pri ljudeh šteje za igrivo obnašanje ali igro, in na podlagi teh ugotovitev podobno obnašanje pri živalskih vrstah označijo za igro. (Stenros 2015, 82) Vsako igrivo dejanje pri živalskih vrstah je prepoznano izključno s strani opazovalca. V primeru, da se pojavi nov model za opazovanje obnašanja pri živalih, ki bi bolje pojasnjeval opaženo, se lahko celotna socialna konstrukcija igre ovrže. Igra kot konceptualna kategorija pri študijah živalskega obnašanja bi se tako ovrгла ob vzpostavitvi novega, boljšega modela za opazovanje, igra pri človeku pa bi še vedno izhajala iz izkustva igrivosti. Igrivo stanje miselnosti bi še vedno bilo ontološko subjektivno, vendar označeno kot reprezentativen, individualen in neodvisen fenomen. (Stenros 2015, 82) Obseg raziskovalnega modela bi se tako zmanjšal, vendar bi model sam po sebi verjetno preživel. Ponujeni koncept krmari med zunanjim neodvisnim interpretativnim realizmom opazovalca

in družbenosocialnim konstruktom. Nasilja in spolnega nadlegovanja ne moremo označiti za igro, lahko pa ta dejanja vzporejamo z značilnostmi igre z objektom. Po tej poti lahko zagovarjamo tudi to, da profesionalni atlet dela, kadar poklicno igra nogomet. Razlikovanje med izkustvom, ki je individualno pogojeno, in aktivnostjo, ki je socialno prepoznana, je za analizo igre in igrivega stanja zelo pomembno. (Stenros 2015, 82)

Tretji koncept igre in igrivosti izhaja iz njune razmejitev oziroma separacije. Analitična ločitev igrivosti na metamotivacijsko stanje in igro kot na aktivnost je zelo pomembna. Gadamer je kritično obravnaval trditev, da lahko igro razumemo kot formo povezave posameznega igralca in igrivosti. Njegov kritičen pogled izhaja iz predpostavke o resnosti oziroma neresnosti igre:

»Igra doseže svoj namen le, če se igralec med igranjem popolnoma izgubi v njej. Resnost ni nekaj, kar nas od igre odvrta, trdimo lahko, da je resnost nujno potrebna, da igro doživimo v vsej celoti in globini. /.../ Igralec se popolnoma zaveda, kaj je igra, in da je to, kar počne, le igranje; obenem pa se ne zaveda popolnoma, kaj točno ve pri tem zavedanju.« (Gadamer 1989, 102)

Igrivost in resnost sta lahko popolnoma kompatibilni – razen ob dejstvu, da je namen aktivnosti ciljno usmerjen k resnosti. (Stenros 2015, 80)

Čeprav sta igra in igrivost v relaciji z neresnimi aktivnostmi, je igra lahko popolnoma resno dejanje. Igra je del vsakodnevnih aktivnosti in igranje je lahko tudi delo, kot ga npr. opravljajo vzgojiteljice v vrtcu. Tudi igrivost je kompatibilna z vsakodnevnimi resnimi opravili. Medtem ko smo angažirani za ciljno usmerjene aktivnosti, igranje vzpodbuja igrivo miselnost. Skozi igrivo igro lahko dosežemo ustrezne rezultate brez občutka, da bi jih morali doseči, in brez občutka, da s to aktivnostjo opravljamo neko določeno delo. (Stenros 2015, 82)

Termin igrivost je uporabljen v Sicartovi študiji igre. V svojem konceptu igrivost opredeli kot različno od igre z besedami: »Glavna razlika med igro in igrivostjo je ta, da je igra aktivnost, medtem ko lahko igrivost definiramo kot odnos.« (Sicart 2014, 1–34) Pri Sicartu zaznamo tri komponente razlikovanja. Igro opredeljuje kot primarno in avtotelično dejanje, igrivost pa označi za projekcijo igre (ne kot avtotelično dejanje, temveč kot ustrezno). Druga

diferenciacija se nanaša na teorijo o biološkem izvoru igre, ki ji ni naklonjen, ampak jo razume bolj kot kulturni izraz. Zanimajo ga tudi transformativni aspekti igre (vključno s slabo igro), vzporedno pa zelo malo pozornosti nameni ponavljajočim se in starim igram. Tretja komponenta razlikovanja se kaže v tem, da igrivost smatra za pojem, ki nam pomaga opredeliti obliko igre. Kljub površinski podobnosti se njegov koncept dojemanja igre bistveno razlikuje od ostalih. (Sicart 2014, 1–34)

Zdi se, da se čista (*pure*) igra lahko pojavi le, kadar so vsi zunanji vplivi odpravljeni in je obnašanje odvisno izključno od notranje motivacije. Čista igra je verjetno možna le teoretično in iskanje popolne definicije zanjo ima smisel le v takšnem kontekstu. (Ellis 1973, 111)

Razmejitev igre in igrivosti ne bo odpravila paradoksa, ki se nanaša na igro, kljub temu pa je korak v pravo smer, saj drugače obtičimo pri konceptu igre, ki označuje interakcijo med igralcem in igračo, ali pa pri krovni kategoriji, ki uvršča igro med številne druge aktivnosti.

Psiholog in glasbenik Stephen Nachmanovitch je Huizingovo razmišljanje, da sta umetnost in kreiranje sad improvizacije, nadgradil. V ta spekter umešča skoraj vse, saj omenja, da je to lahko glasba, gledališče, proza, ples ali življenje na splošno. Nachmanovitch meni, da je improvizacija vkoreninjena v 'zavest svobodne igre'. Po njegovem je konceptualizacija bližje igrivosti kot sami igri, saj predstavlja iskro, ki je vzrok za vso kreacijo. (Nachmanovitch 1990, 9) Nachmanovitch na igrivost gleda kot na odnos:

»Neodvisna igra je svobodni duh raziskovanja, saj obstaja in se odvija zgolj iz čistega užitka. Igra z izidom je aktivnost, ki jo določajo številna pravila (nogomet, sonet, simfonija, diplomacija). Svobodna igra je odnos, poduhovljena relacija in način, kako početi stvari, medtem ko je igra z izidom specifična dejavnost, opredeljena s pravili igranja, igralnim poljem ter igralci. Mogoče je, da sodelujemo v igri, kot je nogomet, ali komponiramo glasbo v smislu igre; mogoče je tudi, da pri tem doživimo izkustvo božanske igre (lila, devine play), družbeni prestiž ali celo maščevanje.« (Nachmanovitch 1990, 43)

Takšna opredelitev igre sovпада z že omenjenima konceptoma igre in igrivosti. Igrivost je podstat za kreativnost, improvizacijo in številne druge izrazne oblike. Vse naštetе aktivnosti se lahko izvajajo tudi brez igrive mislenosti v oblikah telične dejavnosti. Nachmanovitch

poudari, da se moramo za popolno izkustvo predati trenutku in se neobremenjeno prepustiti, da nas igriva miselnost popolnoma prevzame. (Nachmanovitch 1990, 43)

Nachmanovitchovo delo ne obravnava teoretične osnove svobodne igre, ampak se osredotoča na praktičen pristop. Izhajajoč iz antropologije in vzhodne filozofije opiše improvizacijski postopek, s katerim lažje razumemo, kako v sebi zbuditi igrivo miselnost. V knjigi najdemo številne vaje in praktične primere, ki pri posamezniku vzpodbujajo kreativnost. (Nachmanovitch 1990, 43) Nachmanovitch dodaja, da je improvizacija znana tudi kot ekstemporizacija, torej dejanje, ki je 'zunaj časa'. Odmik od običajnega, vsakodnevnega, nam omogoči pogled z drugega zornega kota, ki ni obremenjen z vsakodnevno rutino in moralnostjo. (Nachmanovitch 1990, 44)

Nachmanovitch črpa tudi iz popularne literature, obenem pa se opira na akademsko, ko omenja divergentno razmišljanje in opisuje otroško igro. Prepričan je, da bi bili vsi bolj veseli in bolj kreativni, če bi lahko tudi v odrasli dobi videli svet skozi otroške oči. Šolo in usmerjene vadbe ter treninge vidi kot roparje, ki otroku odvzamejo iskrovost svobodne igre. Kot pomanjkljivost mu lahko pripišemo, da v delu ne obravnava mej, ki jih določa socialno okolje posameznika pri izražanju kreativnosti na področju svobodne igre. (Nachmanovitch 1990, 43) Če je družbena realnost že vkomponirana v samo igro, to omogoča, da nadaljnji potek igre upošteva omejitve tudi pri njenem razvoju. Kompleksnost družbenega okolja vzpostavlja pravila v igri, predpogoj za to pa je uravnotežen družbeni ustroj. Ideja, ki jo je razvil Huizinga, da je igra element, iz katerega izvira kultura, je spodbudilo tudi razmišljanje Csikszentmihalyija, ki meni, da je potrebno to propozicijo v etoloških terminih umestiti v teorijo igre z objektom ali kot del opredelitve igre s konceptualnimi objekti.

Vse te teorije in različne poglede družijo pogledi na igro od zunaj. Fink je mnenja, da ima vsaka igra, tudi zakrknjena igra najbolj osamljenega otroka, ima sočloveško obzorje. »To, da torej živimo v igranju, in da na igranje ne naletimo samo kot na zunanji dogodek, kaže na človeka kot na 'subjekt' igre.« (Fink 2006, 8)

9.1 Biološka geneza igre

Kljub temu, da kompleksne oblike igre rezultirajo v oblikah socialnih konstrukcij, jih ne smemo obravnavati zgolj kot socialne. V procesu moramo upoštevati tudi biološke vplive. Zagon po igranju je starejši kot jezik, starejši kot kultura in celo starejši kot človeška vrsta. (Fagen 1981) Željo po igranju ne zaznamo le pri človeku, ampak tudi pri vseh sesalcih in verjetno tudi pri širšem krogu živalskih vrst. Burghardt meni, da je človeška igra nadaljevanje, posnemanje oziroma izpeljava oblik iger živali, različnih od človeka, in v luči razumevanja človekove igre moramo igrivo obnašanje ostalih živalskih vrst proučevati z vso resnostjo. (Burghardt 2005) Igra je tako ukoreninjena v človeku, da jo zlahka prepoznamo pri drugih vrstah živali (vsaj pri nekaterih), sposobni smo se celo igrati z njimi.

Idejo, da človeška igra izhaja iz igre, ki jo lahko opazimo tudi pri drugih živalskih vrstah, v svojih delih omenja že Karl Groos, ki je v poznem 19. st. objavil knjigi *Igra živali (Die Spiele der Tiere)* in *Igra ljudi (Die Spiele der Menschen)*. V predhodnih delih Groos utemeljuje, da je biološki pomen igre priprava mladih na odraslo življenje, saj se njihovi instinkti šele oblikujejo. »Živali se ne igrajo zato, ker so mlade, ampak se morajo igrati za voljo svojih mladičev.« (Groos 1898a, 78) V kasnejših delih svojo tezo razširi tudi na človeško vrsto. Biološki komponenti igre (instinktu) doda še psihološko komponento (aktivnost, ki je sama sebi namen), ki se združujeta v aktivnost, prepoznano kot ultimativna igrivost.

Vsekakor se je veliko spremenilo v stoletju, ki je minilo od Groosovih raziskav živalske igre. Fink podaja svoje mnenje z onotološkega vidika, ki jasno nasprotuje prepoznavanju igre pri živalih:

»Biološko raziskovanje pozna osupljive opise živalskega vedenja, ki je po pojavnem tipu in motorični izrazni obliki podobno človeški igri. A zastavlja se kritično vprašanje, ali je to, kar v zunanji podobi izgleda enako, v biti enako. Tu ne zanikamo, da lahko utemeljeno določimo biološki pojem igralnega vedenja, ki kaže človeka in žival v animaličnem sorodstvu. Vendar s tem še ni določeno, kateri način biti ima eno ali drugo vedenje, ki se zdi podobno. Ta problem bi lahko postal zrel za odločanje šele, če sta prej ontološko osvetljena in določena stanja biti človeka in vrsta biti živali. Menimo, da ima človeška igra lasten,

pristen, prirojen pomen – in da le v nedovoljenih metaforah lahko govorimo o igri živali.«
(Fink 2006, 8–9)

Dandanes obstaja splošno strinjanje o prevzemanju, izhajanju oziroma prenosu igre od živali na ljudi na osnovi bioloških in evolucijskih temeljev. Znanstveniki so razmišljali tudi o poenoteni kategoriji igre, vendar pa etologom še ni uspelo prodreti do mentalnih procesov živali, ki se igrajo. Ideja o prirojeni igrivosti in skupnem izvoru raznovrstnih oblik igre, ki jo opažamo pri različnih živalskih vrstah v različnih okoljih, se obravnava kot antropomorfizacija. (Rosenberg 1900) Poznamo tudi primere, ko v igri sodelujejo različne živalske vrste. (Stennoros 2015)

S pomočjo široko deljenega genoma Burghardt razvije teorijo presežnih virov igre. Predpostavlja, da so potrebne štiri komponente, da se pri živalih vzpostavi igra, vendar pa te štiri komponente niso zadostne. Kot pogoje navaja dovolj energije za ohranjanje aktivnosti, ki izhaja iz metabolizma (energetika), sposobnost zaščite pred neposrednimi grožnjami (ontogonija), potrebo po simulaciji značilni za posamezno vrsto in potrebo po optimalnem vzburjenju (psihologija, socialnost) in raznolik življenjski slog, ki ga zahteva življenjsko okolje (ekologija). Npr.: kadar pri živali pride do pomanjkanja hrane in s tem energije, se aktivnosti, povezane z igro, zmanjšujejo. Zdi se, da se živalske vrste, ki imajo daljšo dobo odraščanja in dolgo starševsko varstvo, igrajo več. Vzrok za to je verjetno tudi izogib dolgočasju, popestritev vsakdana in občutek vznemirjenja v relativno varnem okolju. Igra, še posebej igra z objekti, je zelo pogosta pri plenilcih, ki se gibajo v raznolikih okoljih. Burghardt predvideva, da so ti štirje faktorji, vzporedno z značilnostmi, ki opredeljujejo posamezno vrsto, aktivatorji genetskega procesa. (Stenros 2015, 56)

Ko je kategorija igre prepoznana, jo lahko razdelimo na posamezne manjše segmente. Moderne etimološke študije živalsko igro razvrščajo v tri segmente: motorična igra (*locomotor play*) (telesna igra, kot sta npr. skakanje in letenje), igra z objekti (zajema tudi konceptualne objekte) in socialna igra (igra v družbi). (Burghardt 2005, 81–110; Myers 2010) Pri živalih, ki se igrajo, niso prepoznani vsi različni tipi igre, saj veliko vrst manifestira le enega ali dva tipa iger. Trije tipi igre so izpeljani iz različnih sistemov obnašanja in izraženi vzorci igre so posledica evolucijskega razvoja posamezne vrste, okoljskih razmer in običajnih behaviorističnih navad posamezne vrste, vpliv na to pa imajo tudi življenjske navade vsakega posameznika. (Burghard 2005, 150)

Hirn je mnenja, da je impulz za igro pri ljudeh biološko kodiran in nekaj vrst igre je moč najti v večini človeških kultur. (Hirn 1916, 60–65) Tudi veliko živali ima ta igrivi impulz prirojen, nekatere izvajajo tudi osnovne oblike socialne igre (lovljenje in skrivanje), čeprav literatura ostaja neopredeljena glede zmožnosti živali (z izjemo ljudi), da bi se vključevale v kompleksnejše oblike igre. Ključna razlika med živalsko in človeško igro (odraslih posameznikov) je ta, da se ljudje med igranjem tudi zavedajo igre, torej se zavestno igrajo. Ljudje se lahko o igri pogovarjamo in jo analiziramo ter reflektiramo njene učinke; zavestno in namerno lahko oblikujemo in usmerjamo naše igranje igre. Oblikujemo koncepte iger in te kulturološke ideje so predpostavke, ki usmerjajo študije živalskih in človeških aktivnosti, obenem pa narekujejo, kaj je tisto, kar je lahko prepoznano kot igra. (Hirn 1916, 60–65)

Potrebni bi še več raziskav, da bomo dejansko lahko določili genetsko zasnovo igre pri živalih. Dokler na voljo še ni zadostnih dokazov, ki bi jih nudile druge teorije, se zdi smotno sklepati, da igra izvira v igrivi biološki tendenci in da je genetska zasnova tisto, kar konstruira igro.

Sutton-Smith meni, da je koncept igre in igrivosti tako pri človeku kot pri živalih zelo širok pojem, ki ga navdihujejo številni pristopi. Obstajajo mnoge oblike iger, ki se razlikujejo po izkušnjah igranja, kot tudi številne različne metode igranja. V knjigi *Dvoumnost igre (The Ambiguity of Play)* je zapisal:

»Npr: biologi, psihologi, vzgojitelji in sociologi se pri igri osredotočajo predvsem na to, kako se igra prilagaja in prispeva k rasti, razvoju in socializaciji posameznika. Komunikacijske teorije nam pojasnjujejo, da je igra oblika metakomunikacije, ki je predhodna oblika jezika v evolucijskem procesu, na kar nakazuje to, da jo zasledimo tudi pri živalih. Sociologi zagovarjajo, da je igra imperialistični sociološki sistem, ki je manipuliran s strani tistih, ki imajo moč in jo tako izkoriščajo v svojo korist. Matematiki se fokusirajo na vojne igre (strategije) in igre verjetnosti, ki temeljijo na pridobljenih podatkih za posamezen primer. Antropologi sledijo odnosom med rituali in igrami, ki jih opazimo pri običajih in festivalih, medtem ko folkloristi dodajajo aspekt odnosa med interesom za igro in tradicijo. V kontrastu umetnosti in literature vidimo igro kot spodbudo za kreativnost. V mitoloških spisih lahko naletimo na zapise, da je igra dejavnost bogov. V fizikalnih vedah z igro včasih ponazorijo nedoločost osnovne snovi ali kaosa. V psihologiji igra ponuja obliko diagnosticiranja in zagotavlja terapijo za notranje konflikte tako pri mladih kot starejših

pacientih. V prostem času nam igra lahko omogoči kvalitetno osebno izkušnjo na področju notranje motivacije, zabave, sproščanja, pobega itd.» (Sutton-Smith 1997, 6–7)

10 IGRIVA MISELNOST, ZANOS, MOJSTRSTVO

Stanje, ki ga doživljamo pri igri, Fink oriše z naslednjimi besedami: »Igra človeka, ki jo vsi odznotraj poznamo kot že pogosto uresničeno možnost našega bivanja, je zanj eksistenčni fenomen zelo kompleksne vrste, ki pred vsiljivostjo racionalne predstave beži v mnogopomenskost svojih mask.« (Fink 2006, 22) Fink meni, da je prav vsaka igra razpoložena nasladno in v sebi veselo razgibana – zanosna. Če to razburljivo veselje do igre ugasne, kmalu ugasne tudi igrsko dogajanje. »To igrsko zadovoljstvo je čudno, težko umevno zadovoljstvo, niti zgolj čutno niti zgolj intelektualno; je ustvarjalni užitek svoje vrste in v sebi mnogopomenski, mnogodimenzionalen. Vase lahko sprejme hudo žalost in brezdajno bolečino, lahko pa nasladno oklepa še tudi to, kar je strašno.« (Fink 2006, 22)

Značaj igre dojemamo kot spontano dejanje, aktivno početje, živahen impulz; igra je takorekoč v sebi razgibano bivanje. Vendar se razgibanost igre pogosto ne ujema z vsemi drugimi življenjskimi dejavnostmi človeka. Večina človekovih dejavnosti nosi v sebi končni cilj. Lahko gre za čisto običajno opravilo ali vsakdanje početje, ki ima cilj v samem sebi, ali pa za izdelovanje (*poiesis*), ki ima cilj v nekem izdelku. Stenros meni, da vsako dejanje, ki nosi v sebi končni cilj, tudi človeka, ki ga opravlja, vodi h končnemu cilju, ki je sreča oziroma *eudaimonia*. (Stenros 2015, 63)

Razlikovanje med osebnim duševnim izkustvom igrivosti in družbeno pogojeno ter kulturno prepoznano aktivnostjo igre obravnavajo psihološke študije igre. To nam omogoča prepoznavanje izkušnje igrivosti v kontekstu, ki ga ne označujemo kot igro, temveč bolj ustreza situaciji, v kateri občutke igrivosti prepoznavamo kot opravilo ali delo. Ključno delo s tega področja je knjiga *Preko tesnobe in dolgčasa (Beyond Boredom and Anxiety)* avtorja Mihalyja Csikszentmihalya, svoje razmišljanje pa je kasneje dopolnil v delu *Zanos: psihologija optimalnega izkustva (Flow: The Psychology of Optimal Experience)*. Njegov koncept zanosa kot optimalnega izkustva je v javnosti naletel na velik odziv. Csikszentmihalyi uporabi izraz *avtoteličen*, ki opisuje aktivnosti, ki »zahtevajo velik vložek energije na strani igralca, ki za to ne prejme konvencionalne nagrade.« Izraz 'avtoteličen' izvira iz dveh grških besed: *avto*, kar pomeni samega sebe, *telos* pa pomeni cilj. Avtor pojasni, da se nanaša na samozadostno aktivnost, ki se je ne lotimo v pričakovanju neke prihodnje koristi, temveč zato, ker je njena izvedba nagrajujoča že sama po sebi. (Csikszentmihalyi 2019, 110) »Pri avtoteličnem izkustvu oseba posveča pozornost aktivnosti

zaradi nje same, pri izkušnji, ki ni avtotelična, pa posveča pozornost posledicam te aktivnosti. Večina stvari, ki jih počnemo, ni ne povsem avtotelična ne povsem eksotelična (to so aktivnosti, ki jih izvajamo zgolj iz zunanjih razlogov), temveč so kombinacija obeh.« (Csikzentmihalyi 2019, 110)

Csikzentmihalyi ta tip avtotelične izkušnje z optimalnim izkustvom poimenuje zanos (*flow*). Prepričan je, da lahko zanos izkusimo ko se igralčeve sposobnosti uravnatežijo z izzivi, ki jih aktivnost omogoča. »Ključni element optimalnega izkustva je, da predstavlja cilj sam po sebi. Aktivnost, ki nas posrka vase, postane imamentno nagrajujoča, tudi če smo se je na začetku lotili iz drugih razlogov.« (Csikzentmihalyi 2019, 118) Csikzentmihalyi meni, da je primarna funkcija takšnih zanosnih aktivnosti zagotavljanje zadovoljajočih izkušenj. Aktivnosti, ki omogočajo tovrstno iskušnjo so na primer igra, umetnost, spektakli, rituali ali športna tekmovanja, ki zaradi načina, kako so zamišljene, sodelujočim in gledalcem pomagajo doseči urejeno stanje duha, ki je za oboje izjemno zadovoljujoče. (Csikzentmihalyi 2019, 119)

Tudi aktivnosti, kot so igranje glasbe, plezanje, ples, jadranje ali igranje šaha imajo pravila, ki zahtevajo izpopolnjevanje veščin. »Zastavljajo nam cilje, dajejo povratne informacije in omogočajo nadzor. Spodbujajo usmerjanje pozornosti in vpletenost ter poskrbijo, da takšno aktivnost čimbolj ločimo od t. i. 'vrhovne stvarnosti' vsakdanjega bivanja.« (Csikzentmihalyi 2019, 118)

Csikzentmihalyi povzame Cailloisovo že omenjeno razdelitev iger v štiri široke kategorije, strukturirane glede na vrsto izkustev, ki jih ponujajo. Poudari, da je Caillois izraz 'igre' uprabil v najširšem pomenskem smislu, da bi vključil vse oblike zadovoljajočih aktivnosti. *Agon* vključuje igre, za katere je najbolj značilna tekmovalnost, zato v to skupino spada večina športnih in atletskih disciplin. *Alea* vključuje igre na srečo, od kockanja do tombole. *Illinx* (ali vrtoglavica) pomeni aktivnosti, ki spreminjajo stanje zavesti, ker izkrivljajo običajno zavedanje, recimo vožnja na vrtiljaku ali padalstvo. *Mimikrija* vključuje skupino aktivnosti, pri katerih nastanejo alternativne stvarnosti, denimo ples, gledališče in umetnost na splošno. (Csikzentmihalyi 2019, 119) Na podlagi te sheme Csikzentmihalyi ponudi štiri različne načine za preseganje običajnih izkustev.

Tako mora pri agonističnih (tekmovalnih) igrah sodelujoči razširiti svoje sposobnosti, da bi se spoprijel z izzivom, ki mu ga postavljajo nasprotnikove sposobnosti. Pojasni, da koren besede 'kompeticija' izvira iz latinskega izraza *con petire*, ki pomeni 'iskati skupaj'. »Na

tekmovanju skuša vsak sodelujoči uresničiti svoj potencial, to nalogo pa lažje opravi, če ga nasprotnik prisili, da se potruži po svojih najboljših močeh. Seveda tekmovanje izboljšuje izkustvo le, dokler je pozornost primarno usmerjena v samo aktivnost. Če se človek osredotoča na zunanje cilje (npr. podpis velike pogodbe), potem tekmovanje verjetno postane distrakcija, ne pa spodbuda za usmerjanje pozornosti v to, kar se dogaja.« (Csikzentmihalyi 2019, 119)

Csikzentmihalyi meni, da so aleatorne (naključne) igre zadovoljujoče, ker nam dajejo iluzijo, da nadzorujemo skrivnostno prihodnost. Navaja primere prerijskih indijancev, ki so premešali različne kocke, narejene iz bizonovih reber, da bi napovedali izid naslednjega lova; Kitajci prihodnost napovedujejo iz vzorca lesenih paličic, ki med tresenjem vrača padejo na tla; pleme Ashanti iz Vzhodne Afrike pa prihodnost napoveduje glede na način smrti žrtvovanih piščancev. (Csikzentmihalyi 2019, 120) Meni, da je prerokovanje (*divinacija*) univerzalna značilnost kulture, poskus izogibanja okovom sedanosti in iskanje obrisov prihodnosti, zato je mnenja, da igre na srečo temeljijo na isti potrebi. »Bizonova rebra se spremenijo v igralne kocke, paličice za prerokovanje s knjigo I Ching⁶ postanejo igralne karte, obredno napovedovanje prihodnosti se sprevrže v igro na srečo – sekularno aktivnost, pri kateri skušajo ljudje drug drugega prelisičiti ali predvideti usodo.« (Csikzentmihalyi 2019, 120)

Vrtoglavica je po prepričanju Csikzentmihalyija najbolj neposreden način spreminjanja zavesti. »Mali otroci se radi vrtijo v krogu, dokler se jim ne zavrti, na Bližnjem vzhodu se derviši z enakim postopkom spravijo v stanje ekstaze. Vsaka aktivnost, ki preobrazi način našega zaznavanja stvarnosti, je zadovoljujoča, kar pojasni privlačnost vseh mogočih drog za 'razširjanje zavesti', od magičnih gobic do alkohola in Pandorine skrinjice novodobnih psihoaktivnih drog.« (Csikzentmihalyi 2019, 120) Kljub temu, pa avtor ugotavlja, da zavesti ni mogoče razširiti in meni, da lahko le premešamo njeno vsebino in ob tem dobimo vtis, da smo jo nekako razširili. Pojasni, da je cena, ki jo plačamo za večino umetno povzročenih sprememb zavesti, izguba nadzora nad zavestjo, ki smo jo poskušali razširiti. (Csikzentmihalyi 2019, 120)

Zadnja kategorija aktivnosti, preko katerih lahko spreminjamo stanje zavesti je mimikrija, ki nam preko domišljije, pretvarjanja in preobleke daje občutek, da smo več od tega, kar

⁶ *I Ching* je starodavni kitajski priročnik za vedeževanje, ki temelji na 8 simbolnih trigramih in 64 heksagramih, razloženih v smislu načel jin in jang.

dejansko smo. Csikzentmihalyi navaja, da so že naši predniki med plesom nosili maske svojih bogov in se močno poistovetili s silami, ki vladajo vesolju. (Csikzentmihalyi 2019, 120)

»Ko si plesalec iz indijanskega plemena Yaqui nadene jelenovo masko, čuti, da se je združil z duhom živali, ki jo oponaša. Ko se pevkin glas harmonično zlije z glasovi zbora, jo spreleti prijeten srh, saj začuti, da je eno s čudovitih zvokom, ki ga pomaga ustvarati. Tudi deklica, ki se igra s svojo punčko, in njen brat, ki se pretvarja, da je kavboj, širita meje svojega vsakdanjega izkustva, saj začasno postaneta nekdo, ki je drugačen in močnejši, hkrati pa se učita spolnih vlog, ki jih imajo odrasli v njuni družbi.« (Csikzentmihalyi 2019, 120)

Csikzentmihalyi je v raziskavah, ki jih je opravil s svojimi sodelavci, ugotovil, da vsaka zanosna aktivnost, pa naj gre za tekmovanje, naključje ali katerokoli drugo dimenzijo izkustva, vsebuje eno skupno značilnost: zagotavlja občutek odkrivanja in ustvarjanja, ki osebo ponese v novo stvarnost. »Človeka potisne na višjo nivo izvedbe in ga pripelje do takih stanj zavesti, ki si jih prej ni znal niti predstavljati. Zanosno izkustvo preobrazi občutek samega sebe in ga naredi bolj kompleksnega.« (Csikzentmihalyi 2019, 121)

Csikszentmihalyi zanosu pripiše pet bistvenih značilnosti: priložnost za akcijo, osredotočanje pozornosti na omejeno področje delovanja, občutek pripadnosti in kontrole, neambicioznost in takojšnja povratna informacija o združitvi delovanja in pozornosti (preseganje meje ega). (Csikszentmihalyi 1975, 191) Igra gradi strukturo, ki omogoča zanos, in je zaradi tega močno avtotelična, vsekakor pa igra ni edina dejavnost, ki ga omogoča. Tudi vsakodnevna opravila omogočajo občutenje zanos, če jih je človek sposoben pravilno miselno prestrukturirati. Umetniki, poeti in znanstveniki so se po mnenju Csikszentmihalyija sposobni 'igrati' tako rekoč vsepovsod. Igra po njegovem mnenju inducira pretok in igrivost:

»Z zmanjševanjem strukturnih razlik in poudarjanjem eksperimentalnih postajamo bolj zmožni začutiti 'duha igre', ki ga Huizinga, Caillois in mnogo drugih smatrajo za bistvo fenomena igre. Isti znanstveniki, ki so igro raziskovali, obenem niso mogli dognati in preučiti tega 'duha igre', ker so se opirali na očitne strukturne razlike in preučevali različne igre namesto izkustvo igranja, v katerem preko igrivosti doživljamo zanos. Zanos ni odvisen od

tipa naše aktivnosti, čeravno izbira aktivnosti vpliva na nanj.» (Csikszentmihalyi 1975, 185–6)

Pomembno je poudariti, da Csikszentmihalyi kljub temu, da v zgornjem citatu enači pojma igrivost in zanos, kasneje razloži razliko med njima:

»Zanos opisuje proces, v katerem smo v dani realnosti prisotni, medtem ko igrivost zavisi od odnosa posameznika do realnosti, v katero je vključen. Nekdo lahko zanos izkusi v rutinskem delu, kjer dosega vrhunske rezultate. V takšnem primeru izkustvo zanosa ni povezano z igrivostjo. Nekdo drug pa lahko ima drugačen pogled na to, kateri cilji in pravila so pomembna v določeni situaciji in se ne ozira na izkustvo močne vključenosti v dejavnost, ki je značilna za občutenje zanosa.« (Csikszentmihalyi 1981, 24)

Igra je pri Csikszentmihalyiju razumljena v kontekstu posameznikove drže proti realnosti. Meni, da so igralčeve pretekle izkušnje, kot tudi izbire, za katere se odloča med igro, pomembne. Igralec se odloča tudi med izbiro konstruiranega in realnega okolja. Pri tem lahko opazimo delitev na tri področja: osebna izkušnja igrivosti in zanosa zavisi od igralčevega odnosa do aktivnosti, strukturiranosti aktivnosti in konteksta aktivnosti, ki je lahko npr. tudi del vsakodnevnega življenja.

Csikszentmihalyi fenomen zanosa opiše kot tisto stanje radosti, ustvarjalnosti in popolne zatopljenosti, pri katerem se zdi, da so vse naše težave izpuhtele v zrak, navdaja pa nas poživljajoč občutek transcendence. Prepričan je, da lahko to po prijetno stanje duha doživimo prav vsi, saj ni nekaj, kar bi bilo prepuščeno zgolj naključju. »Vsak med nami je zmožen izkusiti zanos, pa naj se gre za zatopljenost v delo, negovanje odnosov ali zanos pri igri. Z razumevanjem koncepta zanosa se lahko naučimo živeti v harmoniji s samim seboj, s svojo družbo in navsezadnje z vsem stvarstvom.« (Csikszentmihalyi 2019)

Na podlagi ugotovitev, pridobljenih v študijah, sta Jacksonova in Csikszentmihalyi oblikovala dvodimenzionalni model zanosa. Ugotovila sta, da lahko posameznik stanje zanosa doseže le takrat, ko svoje sposobnosti visoko ocenjuje, hkrati pa nalogo dojema kot izziv. Posledica nizkih sposobnosti in doživljanje naloge kot težavne vzpostavi stanje anksioznosti, nizke sposobnosti in odsotnost doživljanja naloge kot izziva sprožita občutja

apatije, visoke sposobnosti in zaznana nizka težavnost naloge pa dolgčas. (Jackson in Csikszentmihalyi 1999)

Csikszentmihalyi je izkušnjo zanosa razložil s pomočjo devetih dimenzij (Csikszentmihalyi 2019):

1. Usklajenost med izzivom in sposobnostmi: posameznik nalogo doživlja kot izziv, hkrati pa so njegove sposobnosti skladne z zahtevnostjo naloge.
2. Zlitje z izvedbo: posameznik je popolnoma vpleten v izvajanje aktivnosti.
3. Jasnost ciljev: posamezniku je jasno, kaj želi z aktivnostjo doseči, se vnaprej pripravlja, jo načrtuje, hkrati pa se zaveda, kaj je potrebno narediti, da bo uspešno izvedena.
4. Nedvoumnost povratnih informacij: je ključna za posameznikovo oceno, ali njegova aktivnost vodi do zastavljenega cilja. Povratno informacijo mu lahko poda okolje (nadrejeni, sodelavci, soigralci) ali svoje delo evalvira sam. Pogoji za doživetje zanosa je, da povratna informacija sledi takoj po izvedeni nalogi.
5. Popolna osredotočenost na nalogo: v stanju zanosa je posameznik osredotočen na trenutek, v katerem izvaja nalogo, pri tem ne razmišlja o drugih stvareh, prav tako ne posveča pozornosti drugim dražljajem v okolju.
6. Občutek nadzora: posameznik ima občutek kontrole nad situacijo. Ključno je doživljanje notranjega lokusa kontrole.
7. Zmanjšana stopnja samozavedanja: zmanjšano je posameznikovo razmišljanje o sebi v odnosu do okolja (kako ga dojemajo drugi, ali dosega njihova pričakovanja, ali je njegovo vedenje skladno z normami ...).
8. Spremenjeno doživljanje časa: v stanju popolne vpetosti v opravljanje naloge se spremeni posameznikovo doživljanje časa; nekaterim se zdi, da teče počasneje, drugim hitreje, nekateri pa čutijo, kot da bi se čas popolnoma ustavil.
9. Avtoteličnost je ključna motivacijska komponenta, ki posameznika vodi k izvajanju naloge, pri čemer ta doživlja zadovoljstvo in občutje notranjega zadoščenja ob koncu naloge. Avtoteličnost izkušnje predstavlja zadnjo stopnjo osmih predhodno opisanih dimenzij. (Csikszentmihalyi 2019)

Poleg te teorije obstajajo še številne druge, ki razlagajo ključne dimenzije zanosa, vendar med njimi ni bistvenih razlik. Trevino in Webster zanos dojemata kot občutek nadzora in usmerjanje pozornosti na aktivnost, radovednost, pri posamezniku pa je ključna tudi notranja motivacija. (Trevino in Webster 1992) Hsu in Lu vidita zanos kot popolno vpletenost v nalogo, ki daje občutek kontrole, nalogo pa opravljamo s koncentracijo in notranjo motivacijo. (Hsu in Lu 2004) Bakker in Demerouti ga opredelita kot absorbcijo (popolna koncentracija in vpletenost v opravljanje naloge), zadovoljstvo ob izvajanju in notranjo motivacijo (potreba po izvajanju aktivnosti zaradi lastnega interesa). (Bakker in Demerouti 2007)

10.1 Zanos: stanje ali osebnostna lastnost?

Pri opredeljevanju pojma zanos se zastavlja vprašanje o njegovi naravi. Csikszentmihalyi meni, da lahko pojem zanosa opredelimo kot stanje ali osebnostno lastnost. Razlika med njima je v tem, da lastnost opredeljuje posameznikovo ponavljajoče se vedenje kot posledico njegove dedne dispozicije za takšno ravnanje, gre pa za relativno trajno lastnost posameznika. Pojem stanja opredeljuje, da se določeno vedenje pojavlja le občasno, v specifičnih situacijah in ni pod tolikšnim vplivom delovanja genov. Zanos kot stanje lahko razumemo v smislu trenutnega miselnega stanja, ki ga oseba doživi med izvajanjem neke specifične aktivnosti. To pomeni, da je njegovo doživljanje bolj situacijsko pogojeno in ga v splošnem ne doživi pogosto. Csikszentmihalyi zagovarja, da je zanos mogoče dojeti tudi kot trajno osebnostno lastnost. Pod pojem avtotelične osebnosti avtor uvršča tiste osebe, ki imajo večjo tendenco k doživljanju zanosa neodvisno od situacije. Tem osebam pripisuje značilnosti, kot so pogostejše iskanje izzivov, sposobnost dobre koncentracije, sposobnost ignoriranja nerelevantnih dražljajev v okolju, nizko izraženo anksioznost, visoko samospoštovanje in visoko notranjo motivacijo. (Csikszentmihalyi 2019)

»Po zanosnem izkustvu je organizacija samega sebe kompleksnejša, kot je bila prej. Lahko rečemo, da s tem, ko postaja vse kompleksnejši, občutek samega sebe raste. Kompleksnost je rezultat dveh širših psiholoških procesov: diferenciacije in integracije.« (Csikszentmihalyi 2019, 73) Csikszentmihalyi pojasni, da diferenciacija pomeni premik proti edinstvenosti, k ločitvi sebe od drugih. Integracija pa se nanaša na njeno nasprotje: na povezovanje z drugimi ljudmi, kar vključuje ideje in subjekte izven samega sebe. Avtor je mnenja, da posamezniku

uspe združevati ti nasprotujoči si težnji, v primerih, ko ima človek kompleksen občutek samega sebe. (Csikszentmihalyi 2019, 73)

»Zanos pomaga pri integraciji občutka samega sebe, ker je v tistem stanju globoke koncentracije zavest nenavadno dobro organizirana. Misli, namere, občutja in vsi čuti so osredotočeni na isti cilj. Izkustvo je v harmoniji. In ko je zanosne epizode konec, se človek počuti bolj 'urejenega' kot prej, ne le znotraj sebe, temveč tudi v odnosu do drugih in do sveta na splošno.« (Csikszentmihalyi 2019, 74)

»Občutek o samem sebi, ki je zgolj diferenciran, ne pa tudi integriran, lahko vodi do posameznih velikih dosežkov, vendar obstaja tudi tveganje, da posameznika povleče v samoljubni egotizem. Po istem principu bo človek, čigar občutek samega sebe temelji izključno na integraciji, povezan z drugimi in varen, vendar mu bo primanjkovalo avtonomne samostojnosti.« (Csikszentmihalyi 2019, 73) Csikszentmihalyi je prepričan, da šele kadar človek vloži enake količine psihične energije v diferenciacijo in integracijo, obenem pa se izogiba sebičnosti in konformizmu, lahko razvije kompleksen občutek samega sebe. (Csikszentmihalyi 2019, 74)

Csikszentmihalyi ugotavlja, da izkušnja zanosa pripomore h kompleksnemu občutku samega sebe. Meni, da kadar v neki situaciji svobodno ukrepamo, ko nas motivira dejanje samo (in ne prikriti motivi), se učimo, kako postati boljši ljudje kot smo bili. Prepričan je, da ko izberemo cilj in se mu posvetimo do skrajnih meja naše zbranosti, bo vse, kar bomo počeli, za nas prijetno. Zgovarja mnenje, da ko človek enkrat izkusi ta občutek, podvoji svoja prizadevanja, da bi ga izkusil še enkrat. (Csikszentmihalyi 2019, 74)

Glede užitka, ki je prav tako pomemben del kakovosti življenja, je Csikszentmihalyi mnenja, da sam po sebi ne prinaša sreče. Navaja, da nam spanje, hrana, počitek in seks zagotavljajo krepčilne homeostatične izkušnje, ki v zavesti povrnejo red po psihični entropiji, nastali zaradi vdora telesnih potreb. Vendar pa je avtor prepričan, da te stvari v človeku ne sprožijo psihološke rasti in tudi ne prispevajo h kompleksnosti občutka samega sebe. Mnenja je, da užitek pomaga vzdrževati red v zavesti, vendar ga sam na novo ne ustvarja. (Csikszentmihalyi 2019, 81)

Csikszentmihalyi svoje raziskovanje o zanosu razvija naprej in pravi, da se ljudje kadar razmišljajo o tem, kaj bogati njihova življenja, radi odmaknejo od prijetnih spominov in se začnejo spominjati drugih dogodkov, drugih izkušenj, ki se prekrivajo s tistimi, ki so jim nudile užitek, vendar spadajo v kategorijo, ki si zasluži posebno ime: zadovoljstvo. »Zadovoljujoči dogodki se zgodijo, kadar oseba ni izpolnila le nekaterih vnaprejšnjih pričakovanj ali zadovoljila potrebe ali želje, temveč je presegla to, za kar je programirana – dosegla je nekaj nepričakovanega, morda nekaj, kar do takrat ni bilo niti predstavlljivo.« (Csikszentmihalyi 2019, 81) Meni, da so za zadovoljstvo značilni prav to gibanje naprej, občutek novosti in uresničitve. Kot primer zadovoljstva navaja sodelovanje v napeti partiji tenisa, pri kateri premikamo svoje meje zmožnosti in takšno je lahko tudi branje knjige, ki nam prikaže stvari v novi luči, ali pogovor, v katerem izrazimo ideje, za katere sploh nismo vedeli, da jih imamo. (Csikszentmihalyi 2019, 81) »Morda nobena od naštetih izkušenj ni preveč prijetna v času, ko se odvija, toda kasneje, ko pomislimo za nazaj, si želimo, da bi jo lahko ponovili. Po zadovoljujočem dogodku vemo, da smo se spremenili, da je naš občutek samega sebe zrasel in da smo na nek način zaradi tega postali bolj kompleksni ljudje.« (Csikszentmihalyi 2019, 81)

Csikszentmihalyi se je na 'duha igre' začel osredotočati na podlagi Apterjeve teorije preobrata, ki obravnava štiri motivacijska področja: pomen in zaključek (telično-paratelično), povezave (mojstrstvo-simpatija), pravila (tradicionalno ali konformistično-negativistično) in odnos (jaz-drugi). Apter nasprotujoča si področja imenuje somantični občutki. (Apter 1991, 21) Teorija zanosa izhaja predvsem iz teličnega oziroma parateličnega stanja igrive miselnosti. Csikszentmihalyi je izjavil, da je osrednji zanos za nastanek njegovega dela temeljil predvsem na nezmožnosti behaviorizma, da se spopade s čim drugim razen z mehanizmom zunanjega nagrajevanja. (Csikszentmihalyi 1975, 5–8)

10.1.1 Preobrat ali nihanje prisotnosti

Ljudje lahko igro izkusimo kot frustrirajočo dejavnost ali pa kot delo, po drugi strani pa lahko tudi delo izkusimo kot igro. (Apter 1991, 21) Na podlagi teh ugotovitev Apter verjame, da igra ne more biti definirana zgolj po zunanjih referencah objektivnih kriterijev, ampak jo moramo dojemati kot fenomenološko stanje. (Stenros 2015, 70) Apterjeva strukturna fenomenologija se sistematično ukvarja z naravo izkušnje same v danem trenutku in spremembami, ki jo ta izkušnja povzroči čez čas. Teorija vznurjenja se veže na izkustvo

hedonističnih občutkov in navaja, da se z naraščanjem nivoja vzburjenja izkušnja giblje od začetnih občutkov dolgočasje proti vznemirjenju, nadalje občutimo sproščenost in nazadnje nastopi tesnoba, vse skupaj pa je odvisno od metamotivacije v posameznih fazah. Izogibanje in iskanje vzburjenosti je povezano z metamotivacijskimi fazami v bipolarnem sistemu, ki teži k sproščenosti ali vzburjenju, odvisno od motivacijskega vzgiba. Preobrati med obema fazama so pogosti, na kar nakazuje že samo ime teorije. (Stenros 2015, 68)

V relaciji z igro teorija preobrata prepozna dva načina stanja 'prisotnosti', dve miselni stanji, telično in paratelično metamotivacijsko fazo. Telična faza je ciljno usmerjena in resna, aktivnost pa se izvaja z namenom. Naravnana je v prihodnost, zaželjene so dolgoročne ambicije z namenom doseči zastavljeni cilj. V telični fazi se izogibamo vzburjenju, tveganju in tesnobi. (Apter 2007, 1991) Paratelična faza je igriva faza in je orientirana na trenutek v sedanjosti. Cilj je aktivnost sama po sebi. Karakteristike paratelične miselnosti imajo poudarek na takojšnjem zadovoljstvu, zabavi, postopku, strasti, spontanosti, svobodi, želji po eksperimentiranju, naklonjenosti, da verjamemo v nekaj, kar ni resnično, in se obnašamo, kot da je, in težnji k temu, da aktivnost podaljšamo, če je to le mogoče. Dolgočasju se v paratelični fazi izogibamo. (Stenros 2015, 69)

Oseba, ki je vključena v aktivnost, lahko med obema metamotivacijskima fazama niha. Teorija preobrata je bila v psihologiji razvita na podlagi predvidevanja, da so lahko nasprotne oziroma različne si situacije povod za isto obnašanje. (Apter 2007, 2–3)

10.2 Igriva zavest

Tako zanos kot teorija preobrata temeljita na fenomenološkem pristopu – v nasprotju z bolj sociološkimi in razvojnimi karakteristikami. Csikszentmihalyi in Apter podpirata domnevo, da ne glede na to, ali je izkušnja paratelična ali avtotelična, lahko pride do fenomenološkega stanja zavesti, ki ga lahko opredelimo kot igrivo. Ta notranja igrivost je ločena od tiste vidne (strukturne) aktivnosti igre ali igranja. V literaturi o igri pogosto zasledimo, da je igra aktivnost, ki jo zaznamuje nastopanje v akciji in je sama sebi namen, obenem pa jo pogosto povezujejo s posebnim mentalnim stanjem igrivosti. Tudi Groos in Huizinga sta navedla takšna opažanja, na pretek pa jih je zaslediti tudi na področju psihologije in filozofije. Jasna delitev med zanosom (igrivo zavestjo) in družbeno pripoznano aktivnostjo igre je manj običajna, še posebej zunaj znanstvenega področja psihologije.

Makedon uporablja drugačno terminologijo, vendar pa so njegove ideje sorodne Csikszentmihalyijevim in Apterjevim. Z njima soglaša, da je v igri možno sodelovati in spremljati ter spoštovati njena pravila brez igrivega zanosu, ali pa tako, da je igralec med igranjem v igrivem zanosu, čeprav igra ne poteka po formalni strukturi, ki je značilna zanjo. Makedon nam za to obliko ponudi nov besedni izraz igrivo igranje (*playful gaming*), ki se nanaša tako na svobodno igro kot na igro z izidom. (Stenoros 2015, 69) Makedon pojasni tudi, da igro, ki je praviloma sama sebi namen, opredeljujejo udeleženci, ki se je udeležijo prostovoljno, spontano in zaželeno. Poudarja, da so vse te zahteve zakoreninjene v igralcu in da so del njegovega osebnega odnosa do igre. Svobodna igra je po njegovem subjektivna aktivnost, ki je zasidrana v igralcu, medtem ko igra z izidom temelji na objektivnih temeljih in pravilih igranja. (Makedon 1984b, 32)

Richard Schechner, ki se ukvarja s področjem performativnih umetnosti, podobno razmeji dva tipa igranja. Igranje na področju umetnosti opiše kot nekaj, kar je lahko analizirano s strani strukture, procesa, izkušnje, funkcionalnosti, ideologije in umeščenosti. Igranje v prostočasni igri pa opiše kot razpoloženje, odnos ali silo, ki lahko v nas vznikne ali pa se ji v toku pridružimo. (Schechner 1988, 4–5)

Burghardt je razvil metodo za prepoznavanje igrivega stanja pri živalih. Čeprav je za zunanjšega opazovalca težko, je ugotovil sledi, ki tudi pri živalih igra razlikujejo od igrivosti. Določil je pet kriterijev, po katerih opazovano aktivnost lahko razumemo kot igro: omejenost takojšnje funkcionalnosti, endogena komponenta, strukturna razlika, ponavljajoče se dogajanje in sproščeno okolje. Prvi kriterij je, da obnašanje ne sme biti popolnoma funkcionalno, kar pomeni, da mora vsebovati elemente, ki ne prispevajo k 'trenutnemu preživetju'. Drugi kriterij opredeljuje igro kot spontano, prostovoljno, namerno, prijetno, nagrajujočo, neprisiljeno in avtotelično. Ta kriterij zahteva interpretacijo s strani opazovalca. Tretji kriterij razmejuje igro od 'resnih' aktivnosti in ponuja možne oznake, kot so izključevanje, čudaškost in nepopolnost. Namen četrtega kriterija je ločevanje igre od raziskovanja. Zadnji kriterij poudarja, da se igranje dogaja, ko je žival relativno sproščena, kar pomeni, da je primerno nahranjena, zdrava in izven stresne situacije. Burghardt poudarja, da igrivo obnašanje ni usmerjeno le na cilj preživetja (prvi kriterij), je tudi paratelično (drugi kriterij) in se dogaja v varnem okolju (peti kriterij). Ostala dva kriterija identificirata obnašanje živali pri igri in ga razmejujeta od ostalih podobnih situacij. Če povzamemo Apterjevo terminologijo, je Burghardtova igra aktivnost, ki izhaja iz parateličnega

metamotivacijskega stanja. Tako jasno ločuje med aktivnostmi, ki izgledajo kot igra, a se ne dogajajo v igrivem stanju (tako kot raziskovanje ali stereotipno obnašanje).

V teorijah igre sta Salenova in Zimmermann igro definirala kot: »*svobodno gibanje v omejeni strukturi*«. (Salen in Zimmermann 2004, 304) Igro in igranje sta predstavila tudi v vizualni obliki s pomočjo koncentričnih krogov. Najširša kategorija in največji krog predstavljata stanje 'biti igriv', kar se nanaša na vse tipično igrive aktivnosti in stanje miselne igrivosti. (Salen in Zimmermann 2004, 305) Primeri zajemajo preoblačenje v smislu namena igre ali verbalne žalitve v igrivem tonu. Srednja kategorija predstavlja ludistične aktivnosti, ki ne vsebujejo le iger, ampak vse aktivnosti, ki so splošno prepoznane kot igra. Kot primer je navedeno podajanje frizbija ali igranje muce s klobčičem volne. Najožja kategorija je igranje igre z izidom, ki se opredeljuje kot formalna interakcija, ki se vzpostavi, ko igralci sledijo pravilom igre in izkusijo sistem igre z vživljanjem v igranje. (Salen in Zimmermann 2004, 305) Pri razmejevanju pa Salenonova in Zimmermann ne potegneta jasnih ločnic med igrivostjo in igro, kar rahlja uporabnost klasifikacije. (Stanros 2015, 64)

10.3 Mojstrstvo

Izraz mojstrstvo velikokrat uporabljamo v zvezi z ljudmi, ki delajo z rokami, označuje pa prizadevanje za kakovostno izdelavo violine, ure ali lonca. Obstaja tudi mentalno mojstrstvo, denimo prizadevanje, da bi pisali razumljivo; družbeno mojstrstvo se morda skriva v sklenitvi dobre zakonske zveze. Široka definicija mojstrstva bi se lahko glasila takole: nekaj narediti dobro zaradi dela samega. Na vseh področjih mojstrstva sta najbolj pomembni samodisciplina in samokritičnost, poleg tega pa tudi prizadevanje za kakovost, ki v idealnih razmerah postane samo sebi namen. (Sennett 2008, 72)

Ključna značilnost mojstrstva je, da se naučimo nekaj pravilno narediti. Celo na videz rutinske naloge izboljšujemo s preizkušanjem in odpravljanjem napak. Oseba, ki se uri v spretnosti, mora imeti možnost narediti napako, nato pa znova in znova ponavljati delo. Veščine se ne glede na posameznikove prirojene značilnosti razvijajo postopoma, z zastoji in pospeški, tako npr. v glasbi celo čudežni otrok postane zrel umetnik le tako, da se od časa do časa zmoti, predvsem pa da se uči iz svojih napak. (Sennett 2008, 87)

V današnjem svetu, ko živimo zelo hitro, imajo številne večine v praksi zelo kratek rok trajanja. Zaposleni na področju tehnologije in znanosti, pa tudi v naprednejših proizvodnih procesih, se morajo v povprečju prešolati vsakih 8 do 12 let. Obstoječa družbena ureditev se bojuje proti idealu mojstrstva, katerega cilj je, da bi se naučili delati samo eno stvar, vendar to zares dobro. Običajno se izkaže, da je taka predanost ekonomsko uničujoča. Moderna kultura namesto mojstrstva ponuja meritokratsko idejo, ki namesto preteklih dosežkov povečuje potencialne zmožnosti. (Sennett 2008, 9)

Dejavnost, ki se ji posvečamo predano in dlje časa, pogosto pripelje do občutenje zanosu. Številni umetniki in športniki, ki vrsto let vztrajno vlagajo trud v izboljšanje določene spretnosti, so v intervjujih opisali občutke, ki jih navdajajo z neizmernim zadovoljstvom, ko se potopijo v dejavnost. Umetnost in šport nista edini področji, pri katerih lahko vstopamo v takšno mentalno stanje, saj jima ob bok lahko uvrstimo številne dejavnosti, med katere se zagotovo uvršča igranje različnih tipov iger, ki omogočajo ponavljajoči se proces urjenja. Namen je dolgotrajno vztrajanje in trud za izboljševanje rezultatov na omejenem področju. Večina ljudi potrebuje trajno življenjsko zgodbo. Ponosni so na to, da dobro opravljajo neko specifično delo, in cenijo izkušnje, ki so si jih nabrali. Kulturni ideal, ki ga zahtevajo nove institucije, torej škoduje številnim, ki so del teh institucij. (Sennett 2008, 9)

11 REALNO - IMAGINARNO

Za igro velja, da je vedno opredeljena kot tisto, kar je ločeno od realnosti, kot tisto 'neresno', in vendar je igra na svoj način tudi realnost. Benveniste meni, da je potrebno, da je igra s svojimi konvencijami ločena od realnosti in od vsakdana, vendar pa mora hkrati posedovati svojo realnost. »Dejansko tako obstaja specifična realnost igre, ki ima svoje zakone, svoje potrebe, svojo logiko, svoj kod in celo svojo govorico.« (Benveniste 2001, 5)

Benveniste je prepričan, da za to drugo realnost, v katero nas postavi igra in nas v njej vzdržuje tako dolgo kot traja, ne zadošča, da rečemo, da je drugačna od 'prave' realnosti, lahko pa jo bolj natančno opredelimo s pomočjo izrazov, ki jih nanjo apliciramo. »Obseg, ki ga dajemo izrazu igra, pojasnjuje predstavo, ki si jo o njej izoblikujemo. Govorimo lahko o igri kart, o igri z žogo ali o umetniški igri.« (Benveniste 2001, 7) Benveniste je uvedel izraz, da igralec igra in da tudi vloga igra. Za ta dejanja navaja različne izraze, ki jih uporabljamo: pristopiti (*entrer en jeu*), tvegati (*mettre en jeu*), napraviti prostor (*donner du jeu*), opraviti z lahkoto (*se faire un jeu de*). Pojasni, da ista beseda hkrati lahko pomeni gibanje, pritisk, prevaro, lahkotnost ali vajo. (Benveniste 2001, 7)

Fink razmišlja, da je razmerje človeka do zagonetnega videza sveta igre, do razsežnosti imaginarnega dvoumnno. Filozofiji očita, da je igro vedno ocenjevala narobe in da navadna pamet ne priznava eminentne bistvenosti igre, ker ji igra pomeni le neresnost, nepristnost in brezdelje. (Fink 2006, 34) Hegel je prepričan, da je igra v svoji indiferentnosti in svoji največji lahkomiselnosti najvzvišenejša in edina resnična realnost. V *Ecce homo: Kako postaneš, kar si* Nietzsche zapiše: »Ne poznam nobenega drugega načina, da bi se lotevali velikih nalog, kakor z igro.« (Nietzsche 1989)

11.1 Dispozitiv(nost) igre⁷

Z vprašanjem, kaj je dispozitiv, kako ga opredeliti in opisati, se je najprej ukvarjal Deleuze, za njim pa Agamben. Pred samo opredelitvijo pojma *dispozitiv* želimo pojasniti, čemu se je

⁷ Velik del besedila podpoglavja Dispozitiv(nost) igre je nastal v raziskovalnem delu v okviru doktorskega študija in je bil objavljen v: Jovan, Nežka. 2018. Teorije iger z gledišča ludističnih praks. *Monitor ISH*, XX/2 95-113. Ljubljana: Institutum Studiorum Humanitatis – Fakulteta za podiplomski humanistični študij.

ta nov termin pravzaprav uvedel. Kaj s tem izrazom Foucault postavlja na novo in čemu se skuša izogniti? Foucault pravi, da skuša z njim rešiti neko zagato:

»V besedah in stvareh sem hotel narediti neko zgodovino epistém⁸ in ostal sem v slepi ulici. Kar bi sedaj želel narediti, je, da pokažem, kako je to, kar imenujem dispozitiv, nekaj dosti bolj splošnega od epistéme. Oziroma da je epistéme nek specifično diskurzivni dispozitiv za razliko od dispozitiva, ki je diskurziven in nediskurziven, z dosti bolj heterogenimi elementi.«
(Foucault 1991, 79)

Dispozitiv je torej nekaj splošnega. Foucault izraza nikoli ni natančno definiral, raje se je ukvarjal z analizo konkretnih situacij, ki dispozitiv vključujejo.

Deleuze ugotavlja, da je dispozitiv nek preplet, nekakšen večlinearni skupek, sestavljen iz črt različne narave. Te črte v dispozitivu ne obkrožajo ali obdajajo sistemov, od katerih bi bil vsak zase homogen, objekt, subjekt, jezik itd., temveč sledijo usmeritvam, zasnujejo procese, ki so vselej v neravnovesju, in se zdaj druga drugi približujejo, zdaj druga drugi oddaljujejo. Razločiti črte dispozitiva v vsakem primeru pomeni narisati zemljevid, pravi Deleuze. (Deleuze in Parnet 2007, 5) Misel glede aktualnosti dispozitiva razvije še naprej:

»Novo, to je aktualno. Aktualno ni tisto, kar smo mi, temveč prej tisto, kar postajamo, kar bomo kmalu postali, se pravi Drugi, naše postajanje-drugi. V vsakem dispozitivu je treba razlikovati med tistim, kar smo (tistim, kar več nismo), in tistim, kar bomo kmalu postali: delež zgodovine in delež aktualnega.« (Deleuze in Parnet 2007, 11–12)

Agamben problematiko dispozitiva opredeli takole:

»Če še bolj posplošimo že precej širok razred Foucaultovih dispozitivov, potem bomo dispozitiv imenovali dobesečno karkoli, kar ima zmožnost ujeti, usmerjati, določiti,

⁸ Epistéme je filozofski izraz, ki izhaja iz starodavne grške besede ἐπιστήμη, ki se lahko nanaša na znanje, znanost ali razumevanje, in ki izhaja iz glagola ἐπίσταμαι, kar pomeni "spoznati, razumeti ali biti seznanjen."

prestregati, oblikovati, nadzorovati in zagotavljati geste, vedenja, mnenja in diskurze živih bitij.« (Agamben 2007a, 23)

Sočasno predlaga splošno delitev vsega obstoječega na dve veliki skupini: prvo skupino tvorijo živa bitja (ali substance), drugo pa so dispozitivi, v katere so prva vselej ujeta. Zanj so dispozitivi tudi pisalo, pisava, literatura, filozofija, kmetijstvo, cigarete, plovba, računalniki, mobilni telefoni in na koncu tudi sam jezik, ki je morda najstarejši od vseh dispozitivov. Po tej splošni delitvi vsega obstoječega na dve skupini uvaja še tretjo – skupino subjektov. Subjekt imenuje to, kar je rezultat razmerja med živimi bitji in dispozitivi. Subjekt je torej rezultat, učinek dispozitivov, a je hkrati je tudi njihov pogoj. (Agamben 2007a, 23)

Agamben dispozitiv opredeli v treh točkah:

1. *»1. Dispozitiv je heterogeni skupek, ki navidezno vključuje vse jezikovno in ne-jezikovno, torej diskurze, institucije, stavbe, zakone, policijske ukrepe, filozofske propozicije itd. Dispozitiv kot tak je mreža, ki se vzpostavi med temi elementi.*
2. *Dispozitiv ima vselej določeno konkretno strateško funkcijo in se vpisuje v razmerja oblasti.*
3. *Dispozitiv kot tak izhaja iz križanja med razmerji moči in razmerji vednosti.*« (Agamben 2007a, 16)

Iz navedenega sledi, da dispozitivi obstajajo od pojava *Homo sapiensa*. Z razvojem družbenih procesov v moderni družbi skorajda ni trenutka v življenju posameznika, ki ne bi bil oblikovan, usmerjen ali nadzorovan s strani kakšnega dispozitiva. Dispozitiv sta torej tudi igra in igrivost, saj se trdno umeščata v vse kategorije definiranih razmerij.

Za lažje razumevanje procesov, ki se vzpostavijo v dispozitivu, moramo dodati še sledeče ugotovitve. Vsakemu dispozitivu ustreza en tip subjektivizacije, saj prav vsak tip dispozitiva predpisuje tip subjekta; vendar pa dispozitiv nikoli ne obstaja pred subjektom, saj je subjekt vedno vključen vanj. (Anđelković 2010, 113) Kot pravi Deleuze: *»Dispozitiv je imanenten procesu subjektivizacije.*« (Deleuze 2007, 8) Anđelković dodaja, da lahko pravzaprav govorimo dveh subjektih. *»Prvega, dispozitiv predpisuje oziroma konstituira, lahko imenujemo imaginarni oziroma abstraktni, drugega, ki je v dispozitiv vključen, lahko*

imenujemo realni oziroma konkretni subjekt. Dispozitiv lahko opišemo tudi kot skupek predpisov in navodil za uporabo, stalen dinamični proces ali dogodek, v katerem je subjekt ključni akter.« (Anđelković 2010, 113)

Če dispozitiv prenesemo v situacijo igre, potem je igralec oziroma so igralci realni subjekti, ki se prostovoljno ujamejo v postopek in pravila igre, ko začnejo igrati. Z igro se vzpostavi dispozitiv, ki realne subjekte skozi proces igranja pretvori v druge, imaginarne posameznike z novimi lastnostmi. Oseba, ki pride na nogometno igrišče in začne brcati žogo v družbi prijateljev, se pretvori v nogometaša, ta pa ima v skupini prijateljev funkcijo člana ekipe. Na nogometnem igrišču veljajo pravila, ki jih morajo igralci upoštevati in spoštovati. Vsak član nogometnega moštva ima določeno vlogo v procesu igranja in skupen cilj moštva je žogo čim večkrat spraviti v gol nasprotne ekipe. V trenutku, ko oseba zapusti nogometno igrišče in nima več aktivne vloge v igri, se funkcija nogometaša razblini in subjekt vstopi v nove dispozitive. Podobni pogoji okolja in ponotranjanja raznovrstnih vlog se vzpostavijo v različnih tipih igre, tako domišljijski, igri z objekti, motorični, gledališki idr. Gre za prevzemanje in vživljanje v druge vloge, delovanje v drugem, posebej za ta namen določenem prostoru in obnašanju pod dogovorjenimi pravili.

Kot subjekti smo sočasno vsak trenutek vpeti v več dispozitivov (npr. sin, brat, vnuk, učenec, prijatelj, plavalec, kitarist, pešec, potnik ...). Zaradi edinstvene lastnosti igre, da se ta dogaja izven običajnega, vsakdanjega življenja, lahko razmišljamo o tem, da je dispozitiv igre izoliran proces, ki nas posrka vase in nas v celoti prevzame. V vlogi igralca, ki jo prevzamemo v določeni igri, smo odklopljeni oziroma začasno izolirani od vseh drugih vlog. Zato gre pri dispozitivu igre za specifično stanje, na katerega v času trajanja igre praviloma družbeno okolje nima vpliva. Vsa pravila in zakonitosti, ki sicer uravnavajo razmerja v družbi in narekujejo naše odnose, so v času igre neveljavni oziroma za nas ne obstajajo. Vpliv okolja se zopet zgodi, ko je igra prekinjena oziroma ko proces igre ne teče po zanj določenih pravilih.

Za stanje, ki ga povzroča vključenost v proces igre bi bilo morebiti najlažje razmišljati o možnosti desubjektivizacije, ki jo omenja Agamben. Opiše namreč spremembo v dispozitivih, s katerimi imamo opraviti v današnjem času. Po njegovem mnenju dispozitivi ne delujejo več v smeri produkcije subjekta, temveč nasprotno, danes dispozitivi delujejo predvsem preko procesov desubjektivizacije. (Agamben 2007a, 23)

11.1.1 Profanacija

Profanacija je tisti proces, ki je po Agambenu lahko uspešna strategija 'srečevanja iz oči v oči z dispozitivi', čeprav nas filozof takoj opozori, da ta nikakor ni preprosta. Profanacija je zanj postopek, s katerim »tisto, kar je bilo preko dispozitivov ujeto in ločeno, osvobodimo in vrnemo v skupno rabo.« (Agamben 2007b) V svojem razglabljanju o profanaciji Agamben navrže premislek o vlogi religije, ki jo lahko definiramo kot »tisto, kar odtegne stvari, kraje, osebe iz sfere skupne rabe v neko ločeno sfero.« (Agamben 2007b) Podobno stanje se vzpostavi v igri. Igralci in igralni pripomočki so med igranjem ločeni iz skupne družbene uporabe v drugo, individualno in vsakemu igralcu lastno sfero. Profanacija pomeni vrnitev teh stvari in stanj nazaj v skupno rabo in jo lahko razumemo tudi kot protidispozitiv, ki v skupno rabo vrne tisto, kar je bilo razločeno in razdeljeno. Profanacija je močen postopek, ker pomeni nevtralizacijo tega, kar profanira, odvzame stvarjem in ljudem avro. Profanacija je tudi pogost postopek v umetnosti 20. st. in globoko vpisana v samo jedro paradoksalnega razmerja med umetnostjo in življenjem, ki umetnost vzpostavlja kot nekakšno polje radikalnega dogodka in potencialnosti upora proti rigidnim strukturam sodobnega življenja, obenem pa omogoča avtonomijo umetniškega objekta. (Vignjević 2009, 111) Kot primer navajamo gledališki dogodek, pri katerem je profanacija proces, ki sproža intersubjektivnost. Postopek profanacije moramo podpreti s fenomenološko odprtostjo, ki je namreč mogoča le, če nekaj postane stvar skupne rabe, če je nekaj izvzeto iz ločitve.

11.1.2 Podvojeni prostor

Igra je na splošno prepoznana kot dejanje, ki naj bi bilo v danem prostoru in času dojeta kot resnično. Angleško besedo *make-believe* lahko definiramo v navezavi s teorijo prostora in *Dasein's being-in-the-world*, kar je Heidegger predstavil v delu *Bit in čas (Being and time)*. S tega gledišča lahko *make-believe* razumemo kot ogrodje in situacijsko prostorsko diado, kjer je bivanje v trenutku sedanjosti podvojeno in izključeno iz fizične prisotnosti.

11.2 Heterotopije ali drugo prostora⁹

Teoretsko podporo za razmislek o prostoru (v umetnosti) najdemo pri več avtorjih 2. pol. 20. st., ki se ukvarjajo z družbenimi vidiki prostora. Puncerjeva navaja, da so med njimi Foucault s konceptom heterotopij (privilegirani, sveti ali prepovedani kraji oziroma prostori deviantnosti, drugosti, zunanosti, heterogenosti ipd. in 'protipoložaji' glede na oblastniške prostore normalizacije in homogenizacije), Deleuze in Guattari z zamisljijo o rizomatičnem prostoru, Soja, ki se v francoski sociologiji navdihuje z idejo o vmesnem oziroma tretjem prostoru kot odprtem, živem prostoru, de Certeau s svojim pojmom 'prostorske prakse', vplivni marksistični mislec prostora Lefebvre, ki poleg fizičnega in mentalnega prostora loči še 'socialni prostor', ki je predvsem prostor družbene prakse in je pod vplivom kapitala in kapitalizma. (Puncer 2008, 9–10)

Augé npr. z antropološkim razmislekom o prostoru z vidika 'nekrajev' ponuja konceptualno orodje, ki je lahko v pomoč pri refleksiji in osredotočanju na prostorske prakse. O konceptualizaciji nekraja Augé zapiše: »Če je kraj mogoče definirati s pojmi identitete, razmerji in zgodovino, potem bo prostor, ki ga ni mogoče definirati ne z identiteto ne z razmerji in ne z zgodovino, definiran kot nekraj.« (Augé 2011, 79) »S konceptualizacijo nekraja se nam razpira še en vidik hibridnosti, namreč hibridnost krajev in nekrajev, saj ne eni in ne drugi ne obstajajo v čisti obliki, marveč nenehno prehajajo iz ene oblike v drugo.« (Puncer 2008, 23)

Huizinga poudarja, da kljub omejenosti s prostorom za igro ni značilno, da bi bila sama del realnega prostora, saj igralno polje nemalokrat preseže materialni atribut lokacije dogajanja in se razširi v irealnega. (Strehovec idr. 2003, 20; Fink 1984, 294–301) Igra se namreč 'odigrava' znotraj določenih časovnih in prostorskih meja. Huizinga navaja: »Vsaka igra poteka v okviru svojega igralnega prostora, prizorišča, ki je bodisi materialno ali le idejno, namenoma ali nekako samoumevno že vnaprej zakoličeno.« (Strehovec idr. 2003, 20)

Foucault v svojem predavanju *O drugih prostorih* razvije pojem *heterotopije*. Zelo kratek in zgoščen spis ne more podati celovite ideje drugih prostorov, lahko pa njegov pojem *heterotopije* razumemo kot izjemno ploden temelj za razmišljanje o značilnosti prostora v

⁹ Velik del besedila podpoglavja Heterotopije ali drugo prostora je nastal v raziskovalnem delu v okviru doktorskega študija in je bil objavljen v: Jovan, Nežka. 2018. Teorije iger z gledišča ludističnih praks. *Monitor ISH*, XX/2 95-113. Ljubljana: Institutum Studiorum Humanitatis – Fakulteta za podiplomski humanistični študij.

igri. Babičeva razmišlja, da se Foucault nekako nahaja na prelomu, kjer ni povsem jasno, ali je *heterotopije* smiselno razumeti kot dejanske prostore (lokalizabilne), ali pa moramo *heterotopije* razumeti metaforično kot nekaj, kar je drugo prostora in ne drugi prostor. Kot pravi, so *heterotopije* položaji, ki so zunaj vseh krajev, a vseeno lokalizabilni. (Babič 2009, 121–136) Pravila igre običajno določijo specifičen prostor, ki se lahko manifestira v fizični ali domišljijiski formi, zato je prostor v igri lahko dejanski prostor, ki je za igro določen in na katerem se igra odvija; lahko pa je to tudi imaginaren prostor, ki si ga igralci zamislijo v domišljijiskem svetu. V slednjem primeru bi lahko rekli, da se igra še vedno odvija v lokalizabilnem prostoru, kjer se igralci dejansko nahajajo, vendar sočasno poteka tudi v namišljenem prostoru, ki ga opazovalci igre s čutili ne morejo zaznati. Igralci se v dejanskem prostoru gibajo in ga uporabljajo, vendar njihova uporaba prostora ne sovпада z vidno in fizično zaznavno infrastrukturo. Igralci prostor imaginarno predrugačijo in mu dodajo nove lastnosti, nemalokrat transcendentalnih razsežnosti. Tako prvotni prostor pridobi ‘drugo’ prostora. Dejanski prostor je v popolnoma simbioznem odnosu s svojim drugim v prostoru, saj drugi brez prvega ne more obstajati. Primer takšne situacije ponazori otroška soba, ki v igri postane pravljичni grad ali pa travnata površina, ki jo superjunak spremeni v vesolje, drevesa na njej pa postanejo neznani planeti, na katerih se odvijajo nenavadne dogodivščine.

Definicija prostora je v igri ključnega pomena ne glede na to, ali gre za dejansko realno zaznavno območje ali pa zgolj za imaginarno, domišljijisko sceno. Tem različnim zasnutkom je skupno, da prostora ne predpostavljajo zgolj kot objektivno danost ali pogoj za dejanja, temveč opozarjajo, da prostori izhajajo iz procesov konstituiranja. Igralcu prostor nudi varno polje, kjer vse poteka pod določenimi pravili. Z izstopom igralca iz igralnega območja se igra zanj prekine oziroma konča. Izven igralnega prostora igralec postane le opazovalec, ki nima več ‘realnega’ (igrskega) vpogleda v prostorsko dogajanje.

Cassirer v razpravi *Filozofija simbolnih form, vol. III: Fenomenologija spoznanja (The philosophy of symbolic forms. Vol. 3, The phenomenology of knowledge)* ločuje med čutno-predmetnim prostorom, danim z zaznavo, in matematičnim prostorom. Kot kriterije razlikovanja navaja fizikalne značilnosti, kot so enakomernost, stalnost in neskončnost. Hkrati pa opozarja na odločilno analogijo obeh modelov, ko pravi, da gre pač za modela, ki nikakor nista samoumevna. »Torej tudi prostor zaznave ni samoumevnost, ki bi bila neposredno dana v izkustvu, temveč so potrebna miselna in predstavna dejanja, ki

posamezne slikovne vtise navežejo eden na drugega.¹⁰ Samo tako je mogoče, da z zaznavo nastanejo konstantne predstave prostora. Tako prostor čutnega gledanja pridobi konture med procesom simbolnega oblikovanja.« (Cassirer 2011, 178) Cassirer izhaja predvsem iz individualnega izkustva prostora, za družbene konstelacije pa se je za posebej koristno izkazalo pojmovno ločevanje prostora in kraja. Za De Certeauja je npr. kraj trenutna razporeditev položajev, s prostorom pa stopijo v igro vektorji smeri, hitrost in časovna spremenljivka. (Roselt 2015, 96)

Foucaultovi dejanski prostori, ki jih postavlja v nasprotje s predstavo o drugih prostorih, so sicer dejanski ali faktični kraji (na primer pokopališča ali gledališča), ki so zaradi odnosa do njih dvignjeni iz konteksta svoje okolice:

»Prav tako obstajajo – in sicer v vsaki kulturi, v vsaki civilizaciji – dejanski kraji, delujoči kraji, ki so vpisani v institucijo družbe, tako rekoč nasprotne postavitve ali oporniki, faktično realizirane utopije, v katerih so dejanska mesta znotraj kulture istočasno zastopana, zanikana in obrnjena, tako rekoč kraji zunaj vseh krajev, čeprav jim je mogoče določiti dejansko lego.« (Roselt 2015, 97)

Roseltova navaja razmišljanje o družbenih prostorih, ki ga podaja sociologinja Löwova in formulirala hevrističen instrumentarij, ki pomaga opisati in analizirati te procese. Löwova izhaja iz tega, da si lahko konstituiranje prostorov razložimo z dvema procesoma, ki ju je treba analitično opredeliti. Meni, da se prostor najprej konstituira z umestitvijo družbenih dobrin in ljudi oziroma s pozicioniranjem primarno simbolnih oznak, da bi bile celote dobrin in ljudi označene kot take. Temu postopku umestitve in umeščenosti pravi *spacing*: »Spacing torej pomeni vzpostavljanje, gradnjo in pozicioniranje.« Roseltova, ki izhaja iz Löwove navaja, da v tem smislu s *spacingom* nastajajo kraji, ki označujejo določeno mesto ali točko, ki jo je mogoče konkretno poimenovati, je edinstvena in se jo da geografsko umestiti. Izpostavi pomembno dejstvo, da se šele z zaznavami, predstavami ali spominskimi procesi dobrine in ljudje združijo v prostore. Temu postopku Löwova pravi sintetiziranje. (Roselt 2015, 98)

¹⁰ Prav tam, str. 178: »Kajti tudi ta (prostor čutnega izkustva) nastane samo tako, da se množstvo pojavov, posameznih optičnih slik, strne v skupine in so te skupine razumljene kot upodobitve enega in istega predmeta«.

12 SLABA IGRA

Diskurz, ki obdaja igro, se nagiba k temu, da sta igra in igrivost po svoji naravi pozitivna. (Bateson in Martin 2013, 15–16; Caillois 1961, 159) Libermanova poskuša analitično ločiti socialne in antisocialne igre ter igrivost pri običajni (družbeno sprejemljivi) igri in pri slabi igri. (Liberman 1977, 4, 59–60, 80) Tisti, ki igrivost smatrajo za ukoreninjenost biološkega impulza, te argumente dojemajo kot normativne. Huizinga je zapisal: »Igra je onstran antiteze modrosti in neumnosti in obenem izven resničnosti in laži, onkraj dobrega in zla. Obenem je nematerialna aktivnost, ki nima moralne funkcije.« (Strehovec idr. 2003, 6) To idealizacijo igre sta preizpraševala tudi Sutton-Smith in Kelly-Byrnova. Kritizirala sta tendence raziskovalcev v znanstvenih raziskavah na področju igre (še posebej področje otroške igre), češ da negujejo romantično predstavo o tem, kakšna je igra. Sprašujeta se, ali je igra resnično prostovoljna dejavnost, zanima pa ju tudi njena pozitivna vrednost, egalitarnost, prilagodljivost in funkcionalnost. (Sutton-Smith in Kelly-Byrne 1984)

Otroška igra, ki vsebuje dejanja draženja in ustrahovanja, ni svobodno dejanje vseh vključenih akterjev. Osrednji cilj Sutton-Smithovega in Kelly-Byrninega prispevka je označiti igranje igre kot nelepo. Oba prepričljivo nizata primere iger, ki imajo negativne posledice, ki niso egalitarne in prilagodljive oblike igre ter so kot takšne nefunkcionalne. Zaključita takole:

»Poskušala sva preprečiti idealizacijo igre, ki je na vsakdanji ravni pri otroških aktivnostih opredeljena kot otrokovo delo, ali tudi ovreči trditve, da športne aktivnosti pripomorejo k izoblikovanju športnikovega karakterja; in na akademski ravni odkriti esenco igre pri prostovoljcih s pozitivnim učinkom fleksibilnosti in socializacije. Te karakteristike igre se kažejo pri nekaterih oblikah in pod določenimi pogoji igre. Na žalost pa so nasprotne karakteristike, ki so zavezujoče in imajo negativne posledic, kot so togost in nefunkcionalnost, prav tako značilne za nekatere igre pod določenimi pogoji.« (Sutton-Smith in Kelly-Byrne 1984, 316)

Čeprav sta danes igra in igrivost večinoma privzeti kot pozitivni dejavnosti, so ju še pred kratkim stoletjem večinoma dojemali kot sumljivi, trivialni, moralno sporni ter podvrženi

hitri cenzuri. Takšno razmišljanje je bilo pogojevano s strani antropologov, ki so raziskovali profane in svete aktivnosti v družbah, ki so bile pogojene z delom ali igro. (Turner 1989, 20–59) Isti koncept igre ni aplikatoren v vseh historičnih kontekstih. Igra (ki jo ločimo od igrivosti) je socialni konstrukt in je predmet spreminjanja skozi čas.

Zanimivo je, kaj lahko 'slaba igra' razkrije o sami igri, še posebej, če razlikujemo med miselnim tokom igre in samo aktivnostjo. Takšno proučevanje omogoči možnost opredelitve enostranske igre. Če npr. na spogledovanje gledamo kot na igro, lahko v njem z vidika nadlegovalca zaznamo vsaj kanček namena po spolnem nadlegovanju. Nasilnež, ki kasneje svoja dejanja opravičuje kot igro, je z njegovega gledišča prav tako na nek način vključen v enostransko igro. (Henricks 2006, 8) Odnos slabe enostranske igre je pogosto viden med brati in sestrami, ko starejši otrok poškoduje ali škodi mlajšemu v procesu igre v obliki nadlegovanja, ustrahovanja ali vsiljevanja. (Heron in Sutton-Smith 1971, 104) Pazniki v zaporih so tisočletja zlorabljali zapornike in pri tem uživali. (Burghardt 2005, 388) Na ravni človeških odnosov smo pogosto neodločeni, da enostranske socialne odnose, ki jih pri živalih prepoznamo za izzivanje ali nadlegovanje, poimenujemo igra. Čeprav takšna dejanja pogosto prekršijo norme in so celo nedovoljena, bi jih lahko tudi pri človeku označili za igro. (Burghardt 2005, 87) Mesojede živali, vključno s človekom, se lahko igrajo z drugimi, običajno manjšimi živalmi. To plenilsko igro bi lahko vzporejali z igro z objektom, saj je druga žival v odnosu obravnavana kot objekt (npr. ko mačka ulovi miš, je ne zadavi, ampak se z živo miško še nekaj časa igra; tudi bikoborec smatra bika za objekt, s katerim se 'igra', vse dokler bik ne podleže smrtnim ranam in pogine). (Burghardt 2005, 85)

Misel, da je igra lahko tudi slaba, je bila izražena že pri mnogih znanstvenikih. (Sutterby 2009) David Myers se v svoji knjigi *Igrati Redux (Play Redux)* osredotoči na računalniške igre in predstavi drugačno kontekstualizacijo igre, za katero se zdi, da je ustreznejša. Knjiga obravnava formalno analizo igre, ki temelji na biološkemu naturalizmu in išče skupne smernice igranja pri človeku. Myers ugotavlja, da je slaba igra (igra, ki je transgresivna) moteča, nespoštljiva in zavrača pravila, ki so bistvena za razumevanje igre na splošno. Pri poskusih kršenja pravil je pomembno razumevanje dogovorjenih mej in možnost svobodnega igranja. (Myers 2010) Piaget ponuja zanimivo primerjavo. Pri preučevanju različnih skupin otrok, ki so se igrali s frnikolami, je opazil, da je zadnja, najstarejša starostna skupina otrok dojemala, da pravila igre niso dokončna in nespremenljiva, ampak so socialno pogojena in odprta za prilagajanje. (Piaget 1932, 9–72) Za Piageta je igra improvizacija, ki zmanjšuje pomembnost dejanskosti. (Gilmore 1966)

Pri slabi igri so pravila le še ena od stvari, s katero se igramo. Številne definicije igre, tudi definicija Salenove in Zimmermana, ki igro vidita kot svobodno gibanje v bolj rigidni strukturi, so definicije dobre igre. Igra, ki je transgresivna, nelegalna, transformativna ali škodljiva, se redko umešča v te definicije. Sutton-Smith v izčrpni opombi h knjigi *Dvoumnost igre (The Ambiguity of Play)* trdi, da ima igra univerzalno uravnoteženo- neuravnoteženo strukturo. Po pregledu različnih konceptov igre v biologiji, nevrologiji, antropologiji in psihologiji je zaključil, da ima igra tendenco k odvečnosti, ponavljanju, hierarhiji in pravilom (kar pogojuje uravnoteženost), obenem pa teži k domiselnosti, neredu, labilnosti in fantaziji (kar pogojuje neuravnoteženost). (Sutton-Smith 1999) Potem ko je Sutton-Smith predstavil koncept prilagodljive variabilnosti, so številni menili, da je prav slaba igra, ki je transgresivna in transformativna, tista, ki vzpodbuja ustvarjalnost in kreativnost, zato menijo, da družba na tej osnovi želi zavirati in omejiti takšne neuravnotežene igre. (Sutton-Smith 1999; Burghardt 2005; Myers 2010, 162; Henricks 2009) Makedon in Csikszentmihalyi menita, da grožnja konzervativnemu ustroju niso igre, saj so dandanes prav računalniške igre tehnologija, ki lahko vsebuje in nadzira njihovo moč. (Makedon 1984, 40–43; Csikszentmihalyi 1981, 24)

»Igrivost je hlapljiva, včasih nevarno eksplozivna esenca, ki jo kulturne inštitucije iščejo, da jo ustekleničijo v igrah tekmovanja, sreče in merjenja moči; v modelih simulacije, kot so gledališča, in v kontroliranih dizorientiranih formah, kot so vrtiljaki ali ples Dervišev, ki jih omenja Caillois pod kategorijo iger ilinx ali vertigo. Igra je lahko označena tudi za nevarno, saj se lahko sprevrže na levo ali na desno glede na to, kako se vzdržuje družbeni red. Veliko definicij igre vključuje pojme, kot so nesoglasje, svobodna volja, neresnost, na življenje ali smrt, dobiti ali izgubiti, socialna kontrola in vzgajanje prihodnje generacije.« (Turner 1986, 31)

Igrivost se taktično uporablja za vzpodbujanje obstoječih struktur moči. Nedovoljene igre v šolah pri učencih, kot so npr. čekanje, predajanje majhnih sporočil med seboj, posmehovanje, delanje grimas ali pačenje, so načini, da otroci na zabaven način izražajo svoje zaničevanje, odklon, nestrinjanje, posmeh. (King 1987) Sutton-Smith in Kelly-Byrnova sta šla še dlje in trdita, da 20. st. ilustrira postopno socializacijo otrokovega prostega časa: od načinov ljudskega izročila do aktivnosti v različnih oblikah rekreacije in iger, na katere so vplivali odrasli. Igrivo sta zaključila, da idealizacija iger (določenih tipov) vnaša

zmedo pri opredelitvi in razločevanju funkcije igre ter vplivom normativnega učenja v procesu igre. (Sutton-Smith in Kelly-Byrne 1984, 319–320)

O slabi igri so do sedaj razpravljali izven tradicionalnih prijemov obravnavanja igre, ki vključuje relacijo do učenja in kognitivnega razvoja, ter upošteva različne aspekte normativno pogojene igre. Temna igra, globoka igra, nedovoljena igra, negativizem, slaba igra, igra na robu, prepovedana igra ... – za vse naštete oblike bomo uporabljali izraz slaba igra, saj izraz jasno označuje, da vsebine teh kategorij igre označujejo družbeno moralno podstat. Potrebo po inkluziji posebne kategorije igrivih praks, ki jih pogojno ne bi smeli označevati kot igro, narekuje prav dejstvo, da obstajajo. Za celostno razumevanje področja igre enostavno ne smemo spregledati tudi njenih temačnejših oblik. (Stenros 2015, 75)

Globoko igro (*deep play*) zaznamujejo velika tveganja, ki so lahko psihološka, fizična ali finančna. Primeri vključujejo nedovoljene ekstremne športe, seksualne prakse brez zaščite ali npr. vožnjo pod vplivom alkohola z izzivanjem voznika v smislu, 'ali si to upa'. (Geertz 1973a, 432–433; Sutton-Smith in Kelly-Byrne 1984, 314–316; Csikszentmihalyi 1975, 74–101)

Temna igra (*dark play*) spreobrača vrstni red, presega okvire igre in krši lastna pravila, kar povzroči, da je igranje samo po sebi v nevarnosti, da se uniči. (Schechner 1988, 12–14; Schechner 2006, 118–120) Ta opredelitev je podobna Myersovi slabi igri (*anti-play*). Kljub temu pa Myers trdi, da je igra paradoksalna že po svoji naravi in vedno preživi paradoks, zato meni, da tudi če z nekom igraš temno igro, bo ta verjel, da bo igra preživela. (Myers 2010) V sociologiji pristočasne aktivnosti, ki v svojem izzivanju od posameznika zahteva posebne spretnosti, temno igro označujejo s terminom 'hoja po robu' (*edgework*). (Lyng 1990)

Prepovedana igra (*forbidden play*) je tabuizirana igra. Igra poljubljanja je tako označena s strani 'primerne' vedenja, ki ga opredeljuje družba v danem okolju. Brez družbenih norm ta igriva izražanja ne bi bila prepovedana, saj bi se smatrala zgolj za igro. (Salen in Zimmerman 2004, 477–481) Za takšne kontekstualno tabuizirane igre, običajno povezane s seksualnimi praksami, obstajajo številni izrazi.

Igra na robu (*edgeplay*) se uporablja v sadomazohističnih združenjih in označuje seksualne prakse. (Moser 2006; Weiss 2006)

Umazana igra (*dirty play*) se nanša na nemoralne in neokusne najstniške igre, kot so npr. agresivne potegavščine, vandalizem, žaljivo govorjenje s seksualnimi opazkami in rasistične oznake. (Fine 1986, 1988)

Strukturalistično-fenomenološki pristop k igri in teorija preobrata obravnavata slabo igro. Apter je naštel nekaj strategij, ki so povzročile razburjenje na transgresivnem nivoju. (Apter 1991, 18–20) Najbolj znana je negativizem, ki je opredeljen kot osvobajajoč in provokativen način kršenja pravil igre. Takšen način igre pogujejejo prijetni občutki pod vplivom dejanj, ki v celoti nasprotujejo družbeno zapovedanim usmeritvam in normam. (McDermott 1991, 98) Opredelitev je zelo sorodna definiciji globoke igre (*deep play*). Apter v svojem delu pojasni, da se negativizem in skladnost lahko stopnjujeta do ravni, ko postaneta metamotivacijski par, med katerima lahko pride do preobrata. To omogoča, da negativizem povežemo s teličnim ali parateličnim stanjem. (Apter 2007) Avtor izpostavi tudi dva različna vidika negativizma. Provokativni negativizem (aktivna provokacija, ki je lahko zavajajoča) in aktivni negativizem (označen kot razgledan, grenak in maščevalen). Negativizem lahko postane tudi patološko stanje posameznika. Teorija preobrata poudarja, da je negativizem pri igri zelo razširjen in pogosto običajen, kar je normalno za človekovo pridobivanje različnih izkušenj. (Kerr in Apter 1991) Apter gre še dlje in pravi, da je negativno razmišljanje ključnega pomena za napredek. (Apter 2007)

Igra je lahko agresivna, destruktivna in moteča, lahko je radostna, vesela, dobrohotna ali blagodejna. Pripomore lahko k trdnejšemu karakterju posameznika in nas uči, da lažje vijugamo po življenjski poti. V socialnem okolju je lahko prisilna, manipulativna, odrivajoča in poniževalna, lahko pa se uporablja tudi za lajšanje konfliktov, za vzpostavljanje skupnih interesov in občutkov pripadnosti, ki povzročajo socialno kohezijo in krepijo medsebojne odnose. (Stenros 2015, 75) Včasih igra vsebuje več naštetih karakteristik hkrati in pogosto je zunanjemu opazovalcu težko določiti, kako se počutijo igralci. Igra združuje mnogo lastnosti, ki jih nikakor ne moremo zajeti v še eno moralno kategorijo. Igrivost lahko negujemo, ne moremo pa je popolnoma ukrotiti. (Stenros 2015, 75)

13 HOMO FABER vs. HOMO LUDENS

Vsakdanje prepričanje je, da se igra razlikuje od dela. Suits ugotavlja, da od igre torej lahko pričakujemo, da so v določenem pogledu drugačne od dela. Delo tako označi za tehnično dejavnost, pod katero pojmuje aktivnost, pri kateri delujoči uporablja najučinkovitejša razpoložljiva sredstva, da doseže željeni cilj. Suits na podlagi te trditve sklepa, da imajo očitno tudi igre z izidom cilje, ki jih poskušamo doseči z določenimi sredstvi, zato se po njegovem sama od sebe ponudi možnost, da te igre razlikujemo od tehničnih dejavnosti, izhajajoč iz dejstva, da sredstva, ki jih uporabljamo pri igri s ciljem, niso najučinkovitejša. (Suits 2020, 17) Omenili smo že njegovo teorijo, ki pravi, da: »Igre z izidom lahko smatramo za ciljno usmerjene dejavnosti, pri katerih se namenoma uporablja neučinkovita sredstva.« (Suits 2020, 17) Navede tudi primer npr. da pri tekmovanjih v teku naredi tekač prostovoljno cel krog po progi, da bi prispel na ciljno črto, namesto da bi pametno presekal pot naravnost čez travo. (Suits 2020, 17)

Zalokarjeva navaja, da raziskovanje literarnih virov na temo obrti v slovenskem jeziku izkazuje, da imamo zelo okrnjeno besedišče na področju ustreznih izrazov za ljudi, orodja in znanja, ki se uporabljajo v tuji literaturi. Ugotavlja, da osnovni problem nastane že pri besedi 'obrtnik', ki ima v angleškem jeziku dve obliki – prva je 'craftsman' (tudi 'artisan') in opisuje predvsem obrtnike in obrti, povezane z izdelovanjem predmetov (mizarstvo, usnjarstvo, lončarstvo itd.) in rokodelstvom. Navede tudi drugo pojmovanje 'contractor', ki pa se nanaša na storitvene obrti, kot so popravila in vzdrževalna dela (vodovodarstvo, električarstvo, gradbene storitve itd.). (Zalokar 2015, 19)

»Pri iskanju slovenskega izraza, ki bi povzel približen pomen angleškega 'craftsman-a', naletimo na zagato, saj niti eden od najdenih prevodov pomensko ne zajame angleške besede: pogosto uporabljeni slovenski izraz mojster ('kdor zna dobro, navadno strokovno narediti, ima najvišjo usposobljenost v kaki obrtni stroki' ima sicer podoben pomen, kot ga razume Sennett, vendar pa se ga redko uporablja samostojno, pogosteje v navezavi na predmet mojstrstva (mojster obrti, mizarški mojster itd.); rokodelec (obrtnik, ki s preprostim orodjem kaj izdeluje, popravlja je navadno uporabljen v kontekstu preprostih ljudskih obrti in ne označuje naprednejših znanj in veščin; umetnik pa ima izrazito arhaično konotacijo,

poslovenjeni artizan, in se mu pripisuje popolno, zlasti oblikovno obvladovanje umetniškega izražanja.« (Zalokar 2015, 19)

Za razlago Sennettovega opisa *craftsman* bomo po predlogu Zalokarjeve zato večinoma uporabljali izraz obrtnik, obrtniška dejavnost, obrtniški izdelek. Na mestih, kjer bo izrecno poudarjena obrtniška dejavnost, kjer se stvari izdelujejo ročno, bo uporabljen tudi izraz rokodellec, v nekaterih primerih pa tudi mojster. Kljub temu pa želimo poudariti, da besede v vseh primerih uporabljamo s konotacijo, ki jo ima angleška beseda *craftsman*. (Zalokar 2015, 19)

Iz zgodovinske perspektive lahko na igre gledamo ne samo kot na čiste igre, ampak tudi kot na kulturne objekte, ki nam omogočajo igrivost združeno z elementi obrtništvu, ki opredeljuje željo, da delo opravimo dobro, z željo, da je opravljeno čim bolje. Igra je pogosto definirana kot nasprotje dela, predvsem Huizinga in Caillois jo vidita kot takšno. Vendar pa ugotavljamo, da obstajata vsaj dve komponenti, ki ju lahko zaznamo tako v igri kot v rokodelstvu. Rokodelstvo temelji na kreativnem in ustvarjalnem rokovanju z materialom, ki s potrpežljivostjo in osvajanjem spretnosti vodi do končnega izdelka. Obenem pa rokodelstvo vsebuje zadovoljstvo ob končnem izdelku, ki ga je nekdo izdelal sam. Obe kvaliteti sta ključni za človekovo zadovoljstvo.

Sennett meni, da rokodelska dejavnost zadovolji osnovni človekov impulz, to je željo, da izdelek naredi dobro oziroma storitev opravi dobro. V knjigi *Obrtnik (The Craftsman)* kritično gleda na kontrolne mehanizme in birokratske postopke, ki zaznamujejo moderne delovne procese. Izpostavi pomembnost zadovoljstva z delovnimi pogoji, kar je v sozvočju z dobrim počutjem delavca. (Sennett 2008) To vzporeja s starodavnim likom obrtnika, ki predstavlja izvor in vzor za ponoven vznik spoštovanja do visoko kakovostnega samostojnega dela. Sennettova opredelitev, da je delo osnoven proces, ki oblikuje človeka, obenem podaja kritičen pogled na Marxovo teorijo. Želja se bolj kot na samo delo nanaša na človekovo potrpežljivost in vzdržljivost, da bi delo opravil čim boljše po svojih zmožnostih. »Ključen dosežek se nanaša na zadovoljstvo človeka ob dobro opravljenem delu; to bi lahko imenovali tudi notranji ponos, ki vznikne, ko delo zaključimo in smo z opravljenim zadovoljni.« (Sennett 2008) Človeški vzgib k temu, da delo čim boljše opravi, nakazuje k razmišljanju, da delo in igra nista nujno izključujoči kategoriji. Huizinga in za njim Caillois

sta zavzela trdno stališče, da igra ni delo. V naslednjih vrsticah bomo preučili njun pogled in se preprašali o možnih vzporednicah med igro in delom.

O obrtniški odličnosti in mojstrstvu Sennett piše tudi v delu *Kultura novega kapitalizma* (*The Culture of the New Capitalism*). Kot pravi, so ljudje ponosni na to, da so dobri v določeni stvari, kar dosežejo z izkušnjo in delom. Obrtništvo pomeni, da se nekdo dolgo izpopolnjuje, uči in pogloblja v neko dejavnost. Meni, da sta znanje in spretnost osnovna človeška impulza; želja po tem, da bi nekaj, kar znaš, naredil čim bolje. (Sennett 2008, 8) Prepričan je, da so ljudje ponosni na to, da so dobri v določeni stvari, predvsem takrat, ko to dosežejo z delom in izkušnjami. Obrtništvo pomeni, da se nekdo dolgo izpopolnjuje, uči in pogloblja v neko dejavnost. Znanje in spretnost sta osnovna človeška impulza; želja po tem, da bi nekaj, kar znaš, naredil čim bolje. (Sennett 2008, 8)

V postindustrijskem kapitalizmu ta vrlina ni več zaželeno. Delavec mora biti prožen, mora se prilagajati novim delovnim razmeram, pri svojem delu zato težko doseže mojstrstvo. Ideal nove ekonomije slavi potencial in ne dosežek. Sennett optimistično zapiše, da se kvalificirana delovna sila, ki jo odlikuje obrtniška odličnost, morda lahko upre korporativni povprečnosti, ki danes vlada svetu. (Sennett 2008, 8) Štaudoharjeva poudari, da v postindustrijskem kapitalizmu tovrstna strokovnost ni zaželeno, saj se podjetja ves čas prestrukturirajo. Delavec mora biti prožen, mora se prilagajati novim delovnim razmeram, zato pri svojem delu težko doseže stopnjo mojstrstva. (Štaudohar 2013) Živimo v družbi, ki ne ceni več dela v starem pomenu besede. »Danes se namreč zdi, da za to, da smo uspešni in bogati, ni več treba veliko delati. Ljudje niso več slavni zato, ker imajo talent ali so v nečem izjemno dobri, temveč zato, ker so nastopili v neumnih resničnostih šovih.« (Štaudohar 2013) Štaudoharjeva meni, da je zahodni svet že izgubil tradicionalen pogled na vrednote in kreposti, saj izrazi, kot so trdo delo, samoomejevanje, skupno dobro in žrtvovanje za prihodnost, zvenijo kot smešnice iz preteklih časov. (Štaudohar 2013)

Crawford, avtor knjige *Primer dela z rokami* (*The Case of Working With Your Hands*), razlaga, da to, kar so nekoč ljudje naredili sami, zdaj kupijo. Tisto, kar so nekoč znali sami popraviti, zdaj vržejo stran, saj so naprave narejene tako, da se jih ne splača več popravljati. »Obrtniki izginjajo. Fizično delo postaja skorajda znanstvena fantastika, nekaj, kar obstaja na drugem koncu sveta. Na eni strani smo vedno bolj odvisni od predmetov, na drugi pa je naš odnos do njih vedno bolj pasiven. Ne zanima nas, kako delujejo.« (Crawford 1984)

Delo v pisarnah mnogokrat predstavlja le abstraktne vsebine, saj delavci ne poznajo svojega končnega izdelka, kot ga recimo pozna tesar. V podjetjih se vedno bolj ceni kolektivno delo, pri čemer po mnenju Sennetta ne gre za nič drugega kot za izogibanje individualni odgovornosti. Velik del sodobnega menedžmenta, ugotavlja avtor, nima tako konkretiziranega dela, kot ga je nekoč npr. imel mojster, ki je dal delavcu neko določeno nalogo, recimo, da naredi stol, in je potem ocenil njegovo delo na podlagi kvalitete izdelka. Konkretnega spogledovanja v triadi mojster-delavec-izdelek torej ni več, saj so 'izdelki' nekaj popolnoma abstraktnega in neoprijemljivega. Sennett poudarja, da si ljudje pri svojem delu še vedno želimo biti koristni. To je smisel obrtništva oziroma obrtniške odličnosti – želja po tem, da bi nekaj naredili dobro oziroma čim bolje, zato v to vlagamo trud, se učimo in izpopolnjujemo. Sennett je trdno prepričan, da v svojem izdelku delavec vidi svojo človeško realnost. (Sennett 2008) Tudi Tolstoj je govoril o delu, ki človeka izpolnjuje v obliki mojstrstva pravi, da mora vsak dan pisati, vendar ne zaradi uspeha njegovega dela, temveč zato, da ne bi šel iz svoje rutine.

Kako so tovarne na začetku industrijskega kapitalizma ohranjale pozornost in učinkovitost delavcev, ki so za tekočim trakom povsem izgubili stik z izdelkom oziroma delom in jim je ostal le avtomatizem? Motivacijo, ki je bila prej povezana z zadovoljstvom, ki ga je imel rokodelc nad svojim izdelkom, je morala nadomestiti ideologija. Delavec je bil v bistvu stroj, ki ga je v na vzhodu nadzorovala država, na zahodu pa korporacije. (Crawford 2010) Marx je s tem odnosom pravzaprav opisal delovanja celotne družbe in razglasil, da je industrijska revolucija uničila zgodovinsko povezanost med rokodelcem oziroma delavcem in njegovimi izdelki. Crawford je mnenja, da te alienacije v postindustrijskem kapitalizmu nihče ne občuti bolj kot pisarniški delavci v korporacijah. (Crawford 2010)

Sennett se sprašuje, kako sodobna podjetja motivirajo svojega pisarniškega delavca in hkrati tudi poda odgovor, da tako, da jih spodbujajo h kreativnosti. Meni, da je kreativnost zlorabljen beseda, saj se tolmači, kot da gre za nekaj, kar spi v nas in samo čaka, da bo privrelo dan. Prepričan je, da je kreativnost produkt mojstrstva, ki se kultivira in izpopolnjuje s prakso. Nasprotno pa kreativnost kot 'svoboda' popolnoma ustreza kulturi novega kapitalizma, kjer je pomembna fleksibilnost dela – torej to, da znaš delati karkoli. (Sennett 2008)

Freud je dejal, da sta za srečo v življenju pomembni dve stvari: ljubezen in delo. Kako danes psihologija razloži srečo pri delu? Csikszentmihalyi je bil med prvimi, ki je raziskoval tako

imenovani tok (*flow*) oziroma v slovenskem prevodu zanos, mentalno stanje, v katerem je človek zbrano potopljen v določeno dejavnost. Csikszentmihalyi to stanje imenuje vitalna angažiranost. Tok opisuje tudi Haidt v knjigi *Hipoteze o sreči (The Happiness Hypothesis)*. Kadar smo pri nekem delu zelo vešči, pravi, lahko, kadar ga opravljamo, pademo v tok; takrat intenzivna zavest vodi nezavedno, imamo popoln nadzor nad izkušnjo in hkrati totalno odsotnost nadzora. Kot vedo mojstri zena – ko jaz izgine, smo najbolj jaz. (Haidt 2006)

Za temeljitejše razumevanje Huizingovega dela *Homo ludens*, človek igralec, se moramo ozreti tudi na odzive, ki se nanašajo na opredelitev človeka kot *Homo sapiens* (umnega človeka) in *Homo fabra* (človeka izdelovalca). Delo *Homo ludens* je izšlo leta 1938, v času ekonomske krize in politične nestabilnosti. Očitno je, da se v tem obdobju Huizingi in njegovim stanovskim kolegom izraz *Homo sapiens* oziroma umni, razmišljujoči človek ni zdel primeren sinonim za človeštvo. Od takrat se raje nagibajo k imenovanju naše vrste z oznako *Homo faber*, človek izdelovalec. Huizingovo umestitev *Homo ludens* nasproti *Homo fabru* bi lahko razumeli kot opredelitev človeka v luči izdelovalca, delavca, izumitelja in uporabnika orodij v pesimističnem in ozkem spektru. Bergson pa je podal širšo in bolj optimistično razumevanje *Homo fabra* kot kreativnega, ustvarjalnega posameznika, ki se najbolj izraža pri ustvarjalnih igrah in kreativnem delu.

Človek izdelovalec je proizvajalec orodij in hkrati tudi njihov uporabnik. Vendar pa so se v prvih desetletjih 20. st. pojavili dvomi in nezaupanje v človekov lastni tehnološki napredek. V 19. st. se je vzpostavil optimistični odnos do novih tehnologij z napredkom, ki ga je povzročila industrijska revolucija, in je rezultiral v čudovitih inženirskih gradbenih projektih, kot sta kristalna palača (1851) in Eifflov stolp (1889). Optimizem na področju razvoja novih tehnologij je kmalu zamenjal ambivalenten odnos, ki so ga povzročili katastrofalni dogodki, kot so potopitev 'nepotopljivega' Titanika (1912), grozote 1. svetovne vojne z industrializiranim vojskovanjem (1914–1918) in katastrofa v Hindenburgu (1937). Zdelo se je primerno času, da je Huizinga v poznih 30-ih letih 20. st. ponudil alternativo človeku izdelovalcu.

V širokem zgodovinskem kontekstu filozofije je tudi Arendtova zasledovala delovanje *Homo fabra* v diskurzu z Bergsonom v knjigi *Ustvarjalna evolucija (Creative Evolution)*, ki je izšla leta 1907. Bergson je poskušal odkriti čutno ozadje kot gonilno silo za Darwinovo teorijo evolucije. Ključno izhodišče njegovega koncepta je bil vitalni impulz – *élan vital*, kar lahko nejasno opredelimo kot 'nagnjenost k delovanju inertne materije'. *Élan vital* se razvija

po dvojni poti instinkta in inteligence. Bergson odkrije, da je inteligenca najbolj razvita pri človeku, instinkt pa se najbolj izkaže pri insektih, torej v njegovi veliki shemi človeška vrsta dosega vrh razpona *élan vital* na področju inteligence. (Bergson 2001, 93)

Razliko med instinktom (nagonom) in inteligenco (razmišljanjem) najlažje zaznamo v različnih pristopih do uporabe orodja. Vemo, da človek ni edina vrsta, ki si zna izdelati orodje, saj tudi nekatere druge živalske vrste do neke stopnje uporabljajo izdelane in razvite pripomočke. Nagonska uporaba in izdelava orodij je učinkovito organizirana, načrtovana in usmerjena k dosegu cilja, nato pa se zaključi. Inteligentna proizvodnja in uporaba orodij ima diametralno nasprotno lastnosti. Je neorganizirana in ostaja odprta za vrsto različnih možnosti uporabe, lahko se nadgrajuje, dopolnjuje in razvija. (Bergson 2001, 137) Bergson poudari, da je potrebno prvotno lastnost inteligence dojemati kot sposobnost izdelave umetnih objektov, zlasti orodij, ki služijo nadaljnji izdelavi drugih orodij in tako omogočajo neskončno variacij za različne uporabe. (Bergson 2001, 135)

Tako človeška inteligenca rezultira v razvoju tehnologije, ki omogoča proizvodnjo orodij. Razvoj tehnologije tako postane neskončen proces z neštetimi možnostmi rezultatov. Bergson poudari procesno naravnano tehnološki razvoj, ki neprestano spodbuja inovativne rešitve. Dandanes bi verjetno namesto izraza 'intelligenten', ki ga uporablja Bergson, raje uporabili bolj aktualen izraz 'kreativen': kreativna uporaba orodja omogoča zelo različne postopke in tudi cilje, za katere bo orodje uporabljeno. Bergsonovo definicijo *Homo fabra* kot človeka izdelovalca bi bilo danes verjetno smotrneje razumeti kot človeka kreativca.

13.1 Delo in igra

Huizingovo predpostavko, da je igra nasprotje dela, je nadgradil Caillois in jo energično utemeljil s primeroma profesionalnega športnika ali profesionalnega gledališkega igralca, ki po njegovem nista igralca, ampak delavca, motivirana z nečim, kar ne moremo opredeliti kot 'užitek v igranju', ampak njuna motivacija izhaja iz pridobitve nagrade, plačila ali naziva. (Caillois 1961, 6) Če dramskega igralca in športnika ne opredelimo enozvočno kot delavca, ampak ju dojemamo bolj kot izvedenca na področju stroke oziroma obrtniške dejavnosti, se razdalja med opredelitvijo pojmovanja dela in igre zmehta. Cailloisova definicija delavca pozna le zunanjo motivacijo, Sennettov mojster pa je motiviran s tem, da delo opravi čim bolje, zaradi rezultata dela samega. (Sennett 2008, 9)

Sennett mojstrstvo opiše kot nekakšno prepleteno in nasprotujoče si dejanje. Prvenstveno je obrtniška dejavnost prepoznana kot delo, ki rezultira v dosegi cilja s čim boljšim izidom. Kakovost izdelka zavisi od osvojenih veščin, ki se odražajo v spretni obdelavi materiala. Preneseno v Marxistični jezik bi to pomenilo, da je mojstru omogočeno, da se objektivizira preko svojega dela. Marx pojmuje manifestacijo delavca v izdelku za ključno, zato ima zelo kritičen pogled na delovne pogoje v tovarnah, kjer je zaradi optimizacije proizvodnje opuščena želja po tem, da vsak delavec naredi delo čim boljše in ob tem čuti zadovoljstvo. V sodobnih proizvodnih procesih je delavec udeležen le pri sekvenci proizvodnega procesa in tako ne občuti ponosa, ko je izdelek gotov. Isto problematiko je izpostavil tudi Smith. (Smith 2001) Tovarniški delavec je po Marxovi definiciji neproduktiven, v smislu neodvisnosti in ločenosti od končnega materialnega izdelka. (Marx 1973, 273) Sennett v kapitalizmu ne išče vzrokov za podcenjevanje mojstrskega dela, vendar pa bi se zagotovo strinjal z osnovnim Marxovim pogledom nanj.

Kljub temu, da je končni produkt dela objekt, se pri izvajanju mojstrskega dela od delavca pričakuje želja po dokončanju izdelka in drugačna želja po nadaljnjem razvoju izdelka. (Sennett 2008, 221) Od časa do časa se oblikuje želja po raziskovanju različnih ustvarjalnih poti in eksperimentiranju z materiali. Po Bergsonovem tolmačenju bi ta proces lahko imenovali kreativno ustvarjanje. Profesionalnega plavalca bi kot mojstra lahko označili v dveh pogledih. Najprej iz perpektive, da njegovo plavanje ni motivirano zgolj z zmago, ampak z dosego dobrega osebnega rezultata, torej, da preplava določeno razdaljo v čim krajšem času. Drugič pa tako, da želi plavati čim bolj tehnično dovršeno ne glede na čas, ki ga za to porabi. Tako kot pri vseh mojstrskih spretnostih se tudi od plavalca pričakuje, da ima določene motorične sposobnosti, ki jih osvoji z vajo na treningih. Sennett poudarja, da kljub temu, da rutino pogosto enačimo z dolgočasjem, lahko ponavljajoči se gibi, če seveda stremimo k temu, privedejo do občutkov ugodja in dobrega počutja. Izhajajoč iz dela Erina O'Connorja Sennett opredeli te 'pričakovane občutke' kot vrsto 'telesnega ugodja', ki so vedno korak pred občutkom, ki nastopi, ko končamo z delom, katerega končni rezultat je izdelek. (Sennett 2008, 175) Mojstrski delavec vztrajno rutinsko ponavlja železen repertoar gibov, da čim bolj izpopolni tehniko dela. Rezultat je odnos med njegovimi telesnimi gibi in odzivom materiala, s katerim je v stiku. Plavalec v vodi ponavlja zamah za zamahom (material je voda), pianist ponavlja igranje lestvice (material je zvok), pihalec stekla ponavlja iste manevre pri oblikovanju materiala (material je steklo) – in igralec določene igre se pri

igranju sooča z istimi izzivi, ki jih mora ponavljati in ponavljati, da postane boljši (material je igrača, igralno polje). (Sennett 2008, 175)

Opisano notranje počutje, ki ga doživlja obrtnik pri delu, bi lahko primerjali z občutkom zanosa, ki ga opisuje Csikszentmihalyi. Sennettov opis doživljanja občutkov pri mojstrskem delu se od Csikszentmihalyivega pomembno razlikuje po tem, da se oseba pri slednjem sooča z izzivi, ki so na ravni njene usposobljenosti. Naloga je posamezniku prilagojena do te mere, da ni prezahtevna in mu tako ne povzroča frustracij s težavnostjo ali pa z dolgočasjem, tudi v primeru, da je zanj prelahka. Ko posameznik pride do stopnje, da popolnoma obvlada aktivnost, ga ta prične dolgočasiti in stanje zanosa se poruši. Ponovno se lahko vzpostavi le v primeru, da se posameznik sooči z novimi izzivi naloge. Vsak primer zanosa, ki ga je v knjigi predstavil Csikszentmihalyi, vključuje 'občutek odkritja', ko posameznik preide na bolj zahtevno stopnjo naloge in 'predhodno neprekinjeno stanje zavesti'. (Csikszentmihalyi 1990, 74) Sennettov mojster najde užitek v praksi. Ritmična skladnost gibov in obvladovanje spretnosti daje posamezniku prijeten občutek tudi po tisoče opravljenih urah. Delo mojstrov primerja z novincem v lokostrelstvu, ki sledi nasvetu mojstra Zena: Ne poskušaj zadeti tarče! (Sennett 2008, 214), kar pa je v nasprotju z navodilom, ki ga za doseganje zanosa predlaga Csikszentmihalyi: Pred sabo imej jasen cilj! (Csikszentmihalyi 1990, 54–58)

Poglobljeno branje obeh avtorjev razkrije simetrije med obema praksama. S predispozicijo doseči jasen cilj za občutenje stanja zanosa Csikszentmihalyi predstavi primer teniškega igralca, ki vedno dobro ve, kaj mora narediti – vrniti žogico na nasprotnikovo polovico igrišča. Omeni tudi plezalca, ki se vertikalno vzpenja po steni gore in ima pred sabo zelo preprost cilj: preplezati steno brez padca. Vsako sekundo, uro za uro, dobiva povratne informacije, da se približuje svojemu osnovnemu cilju. (Csikszentmihalyi 1990, 54) Csikszentmihalyi ne navaja, da je cilj teniškega igralca zmaga na tekmi ali da je cilj plezalca osvojitve vrha gore. Pomembno je, da doseganje končnega cilja ne predstavlja osnove za opravljeno nalogo, ampak v resnici pri posamezniku štejejo številni mikro cilji, ki jih osvoji – torej vsaka uspešna podaja teniške žogice na nasprotnikovo polje, vsak naslednji oprijem plezalca. Ti majhni dosežki na osebni ravni so ključni za doseganje prijetnega občutka vznesenosti.

Avtorja torej opisujeta podoben proces pri aktivnostih, ki so fokusirane na mikro raven, da posameznik delo opravi dobro zgolj zaradi tega, ker sam tako želi. Tudi igranje različnih

iger predstavlja izziv in nudi ugodje pri doseganju mikro ciljev v sklopu igre, prav tako kot praksa mojstra, ko vadi, osvaja in vzdržuje doseženo stopnjo spretnosti. Igra se lahko igra zaradi igre same. Igralec nima nujno zastavljenega cilja, da mora pri igri zmagati ali osvojiti nagrado, ampak igro igra zaradi procesa igranja, ki mu z osvajanjem veščin nudi ugodje. Takšen način igranja bi težko opredelili za šport ali delo, ampak ga lahko označimo za spretnost ali mojstrstvo po Sennettu in ki po Csikszentmihalyiju vodi do zanosa. Liboriussen meni, da je takšno igranje opazno tudi pri računalniških igrah, kjer pri isti igri neprestano vadijo podobne mikro gibe, ki pripomorejo, da na različnih stopnjah zahtevnosti sčasoma osvojijo višje nivoje. (Liboriussen 2013, 277)

13.2 Materialno zavedanje

Zdi se, da Sennett goji nekako odklonilen odnos do kreativnosti, ker, kot pravi, 's sabo nosi preveč romantične prtljage', vseeno pa obrtništvo označi v luči očitne kreativnosti: »Vsa prizadevanja, da mojster naredi kvaliteten izdelek, so pogojena z ustvarjalnostjo, ki jo uporabi pri obdelavi uporabljenih materialov.« (Sennett 2008, 120) Navaja primer da, ko svoje delo opravlja pihalec stekla, je očitno, da obdeluje steklo. Pihalec stekla se ne more dejansko dotakniti stopljenega in razbeljenega stekla, ki je njegov material, ki ga obdeluje. Pihalec se zato osredotoči na pravilno uporabo pihanja svoje sape, orodij, kot so kladivo, klešče in drugih pripomočkov, s katerimi oblikuje razbeljeno maso. Pianist se prav tako ne more dotakniti svojega materiala. Zvok, ki ga proizvaja, je manipuliran indirektno preko klavirja; zaigrane tone pa pianist pri igranju spontano ozavešči. Ko si pianist predstavlja ton ali melodijo, ki jo bo zaigral, se podoba klavirja sočasno pojavi v njegovi zavesti. Nesmiselno bi bilo pri pianistu ločevati med klavirjem, igranjem nanj in zvokom, ki ga proizvede. Stanje zavesti, kjer so povezani material, veščine in končni rezultat, bi pri obrtniku po razlagi Sennetta lahko imenovali 'materializirana zavest', kar pomeni, da postanemo zainteresirani za stvari, ki jih lahko spremenimo. (Sennett 2008, 119–120)

Igra je najpogosteje definirana kot nasprotje dela, koncept mojstrstva pa dovoljuje, da se izognemo tej splošno privzeti definiciji. Mojstrstvo namreč opredelujeta dve karakteristiki, ki povezujeta delo in igro. Prva lastnost je potrpežljivost pri kreativni uporabi materiala, kar gradi prijetno izkustvo skozi ponavljajoče gibe, ki v svojem bistvu izključujejo dosego

določenega cilja; hkrati pa mojstrstvo pomeni zadovoljstvo, ki ga občutimo, ko vidimo končni rezultat.

14 IGRA V TEATRU

Za razliko od zgodnjih let 20. st., ko je večina teorij iskala korenine gledališča v ritualih in se na podlagi tega pojma ukvarjala z analizo odrskih besedil in odrskih dogodkov, sodobne teorije ta pojav pregledujejo v povezavi z drugimi uprizoritvenimi žanri, kot je npr. igra in njihove interakcije. Teorije, ki temeljijo na izvoru, so izgubile svoj primarni ugled, zato se gledališče ne obravnava več kot razvito uprizoritveno obliko, temveč le kot način izražanja, ki je vzporeden z drugimi uprizoritvenimi žanri. Po drugi strani pa je temeljito spoznavanje igre, njene strukture, načina izvajanja in njenega razpoloženja funkcionalni predpogoj za preučevanje gledališča in gledališkega besedila.

Glede na to, da je koncept dramske igre mogoče zaslediti od predsokratskih filozofov do sodobnih postmodernih mislecev in da so različne antropološke in sociološke študije predstavile širok nabor možnosti za razumevanje sveta igre, se zdi, da je ontofenomenološki pristop najprimernejši za obravnavo igralnega sveta. Ta pristop je močno odvisen tako od konceptualnih kot strukturnih dosežkov in je v veliko pomoč pri tolmačenju konvencionalnih odrskih besedil in dogodkov, obenem pa zagotavlja tudi bolj inovativne in zapletene oblike interpretacije.

Ob upoštevanju Huizingovih idej in njegovega prepoznanja atenske dramatike kot svete lahko gledališko igro umeščamo v spekter pojmov igra, igralec, podvojeno bitje in maska. Igralna manifestacija skozi uprizoritev razkriva sofisticirane pojme igre, kot so okvir, metakomunikacija in sporočilo, zapletene oblike igre, kot sta temačna in globoka igra, in zabavna razpoloženja, kot je zanos.

Začetnik teatrološkega raziskovanja Max Hermann je leta 1920 dejal:

»Pramisel gledališča /.../ je v tem, da je bilo gledališče družbena igra – igra vseh za vse. Igra, v kateri so udeleženci vsi – kot udeleženci in kot gledalci. /.../ Občinstvo je udeleženo kot soigralec. Občinstvo je tako rekoč stvarnik gledališke umetnosti. Sodelujočih, ki ustvarjajo gledališki praznik, mora biti toliko, da se ne izgubi njihov osnovni družbeni značaj. Pri gledališču gre zmeraj za družbeno občestvo.« (Aries 1991, 151)

Ravnjak navaja, da že Aristotel govori o tem, da je *mimesis* v svoji osnovi kreativni akt, da gre za posnemanje t. i. notranjih zakonov narave, to je gibanja, ki pa prihaja vedno samo iz sebe in se zato lahko posnema samo na način preoblikovanja. »S pojmom mimikrije je vse od Aristotela v najtesnejši zvezi definicija gledališča. Posnemovalski nagon oziroma mimetični dar naj bi namreč predstavljal osnovo vseh gledaliških umetnosti.« (Ravnjak 1991, 11–13)

Hribar Sorčanova zapiše, da je glavna značilnost antične grške kulture je tragedija. »Ta je razumljena kot mikrokozmos, v katerem se tragično pojavi z vso svojo močjo; je človeška stvaritev, v kateri se tragično izrazi in iz nje izhaja, se pravi, da je izjemen in silovit primer pojava tragičnega. Drsenje pomena od estetike do tragedije kot starogrške (literarne) umetnine k metafiziki tragičnega kot ontološki kategoriji tragičnega občutja življenja je v nemški filozofiji zelo prisotno.« (Hribar Sorčan 2013, 72) Peter Szondi, filozof in literarni teoretik madžarskega rodu, meni, da je pojem tragedije klasična kategorija, ki jo je filozofija začela obravnavati že v času antike.

Igra je temelj sveta, gledališče pa najbolj varen izraz njegove resnice. Ravnjak to trditev pojasni z naslednjimi besedami:

»Gledališče predstavlja ogledalo iluzij, ki niso resničnost. Kako bi svet, v katerem iluzije postajajo resničnost, resničnost pa se preobrača v iluzijo, označili popolneje kot z gledališčem? Stvari, vse tako žive kot nežive, torej tudi človek, bivajo na način igre iluzij tako, da pri tem ustvarjajo vtis (celo materialno, fizično izkustveno) dokazljive resničnosti. Znotraj takih resničnosti živijo civilizacije in dobe in ljudje s svojimi dejanskimi življenji, iz katerih vsakič znova gradijo nove svetove.« (Ravnjak 1991, 9)

Ravnjak je mnenja, da v gledališču pravzaprav ničesar ne posnemamo, temveč vse vedno znova ustvarjamo, pojasni tudi na primeru igralca in maske, ki ga varuje in hkrati kreira.

»Če je res, da si vse, kar obstaja, ustvari človek sam, potem lahko tudi v gledališču posnema samo besede, in to tako, da se spet ustvarja. /.../ Gledališka oziroma kulturna maska predstavlja najotiplivejše in najrazvidnejše identifikacijsko sredstvo. Individuum ščiti pred vplivi zunanega okolja in silami, ki prodirajo od znotraj, iz nezavednega. Čeprav je maska

v osnovi nekaj nevtralnega, pa postane v trenutku, ko si jo človek nadene ter začne vanjo projicirati določene psihične vsebine, strahovito močan psihoenergetski center, ki ima moč preobrazanja človekove osebnosti, v prvi vrsti pa v celoti zbrisati njegov 'dnevni' ego.«
(Ravnjak 1991, 13,16)

14.1 Tragedija

Nemški filozof in literarni kritik Walter Benjamin obravnava tragedijo v več spisih in več let je snoval kritično študijo o baročni tragični drami oziroma žaloigri. Izhajajoč iz Benjamin Hribar Sorčananova meni, da hoče biti junak v starogrški tragediji pri svojem iskanju sreče enak bogovom. (Hribar Sorčan 2013, 93–94) »V nasprotju z nemškim idealizmom (denimo Schellinga, ki je poudarjal, da tragedija izpričuje neizprosno moč usode) Benjamin trdi, da tragedija izraža voljo po osvoboditvi izpod jarma usode oziroma emancipacijo od mitične konstitucije sveta. Gre za odločilni konflikt z demoničnimi silami sveta. Sicer pa Benjamin razmišlja o tragediji z zgodovinskega vidika in zavrača tragično na sebi, neodvisno od zgodovinske situacije.« (Hribar Sorčan 2013, 93–94)

Baročna tragedija, žaloigra, se po mnenju Hribar Sorčananove od antične tragedije razlikuje po tem, da se slednja posveča predvsem kraljevskim, plemiškim nesrečam, njen predmet je mit, ne pa zgodovina. Meni, da ni kraljevski rang tisti, ki junake dela tragične, marveč prazgodovinska epoha, medtem ko je monarh, zgodovinsko-politična oseba, glavni junak žaloigre. (Hribar Sorčan 2013, 95)

Hribar Sorčanova v svoje razmišljanje o starogrški tragediji vpelje Nietzscheja in pojem dionizičnega. Nietzsche se v *Poskusu samokritike*¹¹, ki je kasneje spremenjen v predgovor k *Rojstvu tragedije iz duha glasbe*, vrača k svojim prvim zamislim, zapiše: »Grki so, dokler nimamo odgovora na vprašanje 'Kaj je dionizično?', še naprej popolnoma neznani in nepredstavljeni ...« (Nietzsche 1995, 8) in: »Temeljno vprašanje je odnos Grkov do bolečine.« (Nietzsche 1995, 9) Nietzsche je prepričan, da se bo z razkritjem bistva dionizičnega razjasnil tudi starogrški, še poganski odnos do trpljenja. K iskanju odgovorov na zgoraj navedeni vprašanji je pristopil z estetske perspektive, in sicer s premislekom o starogrškem odnosu do lepega in grdega. Hribar Sorčanova navaja, da je hrepenenje po

¹¹ Nietzsche leta 1887 zapiše, da se je globalni preobrat v njegovi filozofiji tragičnega patosa dogodil proti letu 1876, se pravi desetletje prej, preden je napisal *Poskus samokritike*. Nietzsche, KGW, VII/2, 1887, 41–43.

grdem, ki naj bi časovno nastopilo pred hrepenenjem po lepoti, interpretiral kot »dobro strogo slo starejših Helenov po pesimizmu, po tragičnem mitu, po podobi vsega groznega, hudobnega, zagonetnega, uničujočega, usodnega v osnovi bivanja«, na podlagi česar naj bi nastala starogrška tragedija. (Nietzsche 1995, 9) Po mnenju Hribar Sorčanove, nas Nietzsche že pred tem pouči, da so bili stari Grki najbolj uspešna, najlepša in najbolj življenja polna človeška vrsta doslej, zato ga je njegova afiniteta do pesimizma napeljala k novemu vprašanju, ki se glasi: »Ali obstaja pesimizem moči?« (Nietzsche 1995, 6) Hribar Sorčanova je izhajajoč iz del Nietzscheja prepričana, da močna volja starih Grkov do življenja nakazuje, da niso bili nagnjeni k pesimizmu iz nemoči in šibkosti, ampak ta tendenca prej izhaja iz ugodja, iz prekipevajočega zdravja, iz obilja bivanja. Hrepenenje po lepoti, ki naj bi se pojavilo v času razkrajanja poganske mitične zavesti, torej tudi tragedije, pa naj bi bilo, nasprotno, simptom »pojemačoče moči bližajoče se starosti, fiziološke utrujenosti«. (Nietzsche 1995, 10) Hribar Sorčanova ugotavlja, da ta misel sovпада s Sokratovo oziroma poznejšo filozofijo, ki naj bi bila nagnjena k naivni vedrini, optimizmu in logičnemu shematizmu. (Hribar Sorčan 2013, 82)

Hribar Sorčanova omenja Jovana Hrstića, srbskega preučevalca tragedije, ki v svojem delu *O tragediji* ponudi nekaj presenetljivih tez. Hrstić zavrne filozofske interpretacije tragedije, vključno s tistimi, ki so jih zapisali Hegel, Schlegel in Schelling, ker so njihove špekulativne teorije tragedijo spremenile v abstraktno filozofsko dramo. (Hribar Sorčan 2013, 96) Tudi pri Aristotelovi teoriji tragedije, po mnenju Hribar Sorčanove, nekatera vprašanja ostajajo odprta. »Tragedija zbuja sočutje in strah in ju očiščuje; kaj naj bi bilo to očiščenje, nihče ne ve. Po drugi strani pa je tragedija, naj bo videti na prvi pogled še tako paradoksalno, v največji možni meri vprašanje teoretskega izbora. Za grško dramo je ta izbor že narejen, saj je od več kot tisoč tragedij, kolikor naj bi jih bilo napisanih v Atenah, ohranjenih le 31.« (Hribar Sorčan 2013, 96)

Hrstić prav tako ne verjame v dionizični izvor tragedije. Meni, da gre za nekakšno domišljijško konstrukcijo, katere vrednost naj bi bila bolj psihoanalitična kot zgodovinska. In zato je po njegovem mnenju namesto vprašanja, ali je tragedija izšla iz rituala ali ne, veliko pomembnejše in zanimivejše vprašanje: zakaj nam je toliko do tega, da bi tragedija črpala svoje poreklo iz ritualov? (Hribar Sorčan 2013, 96)

Hribar Sorčanove navaja tudi razmišljanje Geralda F. Elseja, ki meni, da beseda *tragoidia* oziroma 'kozlov spev' ni v nikakršni misteriozni povezavi tragedije z Dionizovim ritualom,

temveč je šlo preprosto za to, da so igralci po predstavi za nagrado dobili pečenega kozlička. Vendar pa je mnenja, da se takšna razlaga zdi nevredna tragedije, ker si jo predstavljamo kot vzvišeno in veličastno umetnino. (Hribar Sorčan 2013, 97)

»Stari Grki so za snov tragedij uporabili predvsem popularne in znane zgodbe. /.../ Pred približno 15 ali 20 000 gledalci (Platon v Simpoziju omenja celo število 30 000) novih in še neznanih zgodb enostavno ni bilo mogoče pripovedovati. Od mitov, ki so jih grški tragi imeli na voljo, so neizogljivo izbirali najbolj krvave, tiste, v katerih je največ umorov, med njimi pa še posebej tiste, v katerih se člani ene rodbine pobijajo med seboj. Še več: vsemu temu so prilivali še nekaj krvi.« (Hrstić v Hribar Sorčan 2013, 97)

Hribar Sorčanova razmišlja, da so te morda ti miti resnično zgodili (nekoč in nekje) na podoben način kot bajke, kar pomeni, da so imeli avtoriteto nič kolikrat povedane zgodbe, kar je zadoščalo za njihovo verodostojnost. Prepričana je, da navsezadnje ni bil pomemben njihov izvor, ampak, ravno nasprotno, njihova sodobnost. (Hribar Sorčan 2013, 97)

Hribar Sorčanova navaja, da po svojem osnovnem pomenu tragedija ni literarna, ampak gledališka kategorija. »V stari Grčiji je beseda tragedija označevala preprosto dramo, v kateri so opisana dogajanja, ki zbujejo sočutje in grozo: krvavi umori, krvava družinska maščevanja, obračunavanja razjarjenih bogov z ljudmi, ki so izzvali njihov bes, nenadno uresničevanje starih in skoraj pozabljenih prekletstev.« (Hribar Sorčan 2013, 97)

»Kaj je tragedija oziroma kakšna so dogajanja, ki jih lahko imenujemo tragična? Vprašajmo še drugače: kje se začne tragedija, kdaj in kako se neka situacija spremeni v tragedijo? Samo umori, maščevanja in grozote niso dovolj. To bi kvečjemu ustrezalo melodramam, polnim čustvene napetosti, ki pa se jim ne posreči, da bi se povzpele do tiste ravni, na kateri se melodrama spremeni v tragedijo. Tragedija je veliko več kot preprosta zgodba o zločinu in kazni. Tragedije imenujemo tiste drame, v katerih se določena situacija spremeni v problem. Etični problem, kozmični problem, eksistencialni problem. Lahko bi rekli, kot radi rečejo filozofi, da tragedije zastavljajo temeljna in končna vprašanja našega življenja. « (Hribar Sorčan 2013, 97)

Problem pravičnosti tragedija odpira tako, da vsak junak zastopa svojo pravico. »Razkriva nam, da je sam pojem pravičnosti nerešljiv problem in da je zmeraj odprt, se pravi, da absolutne pravičnosti ni.« (Hribar Sorčan 2013, 97)

Tragedije niso izginile iz sodobne dramatike zato, ker jih je iz njih pregnal takšen ali drugačen pogled na svet, kot trdi Steiner, temveč po mnenju Hribar Sorčanove zato, ker je bila prekinjena neka vitalna vez. »Nobene osnove nimamo za trditev, sklence Hrstić, da so tisti, ki so gledali predstave tragiških dram v Atenah, lahko dojeli vse tisto, kar so poznejši filozofi videli v Ajshilovih, Sofoklejevih in Evripidovih tragedijah. Tragedija je popoln gledališki in ne samo literarni fenomen, kar pomeni, da obstaja šele v odnosu med dramskim besedilom, gledališko predstavo in gledališko publiko.« (Hribar Sorčan 2013, 98)

14.2 Dramska vloga igre in igralca

Tudi v sodobnem gledališču in performansu smo po Fischer-Lichtejevi priča dejstvu, da bo vsakokrat proizvedena neka druga uprizoritev, da je tako vsaka uprizoritev enkratna in neponovljiva. Vignjević je prepričan, da se s tem izgubi tradicionalna delitev na estetiko produkcije, delo samo in estetiko recepcije, se pravi prvo, drugo in tretjo paradigmo. Tako estetika performativnega strmi k umetnosti prehajanja meja, k ukinjanju dihotomije med semiotičnim telesom (Körper) in fenomenalnim telesom igralca (Leib), k telesni soprisotnosti igralcev in občinstva, performativni interakciji med odrom in občinstvom, med subjektom in objektom, opazovalcem in opazovanim, fizično prezenco elementov, ki so predstavljeni, in njihovim semiotičnim karakterjem, materialnostjo in referencialnostjo, označevalcem in označencem, učnikom in pomenom. (Vignjević 2009, 87)

Potencialno dvopomenskost igralcev je teorija igre že zgodaj tematizirala. Tako je francoski igralec Benoit Constant Coquelin igralca označil za nekakšno podvojeno bitje (*double personality*). V svojem sestavku *Igranje in igralci (Acting and Actors)*, ki je izšel leta 1887, utemeljuje to podvojenost s tem, da igralci igrajo na inštrument, hkrati pa so sami inštrument.

Tudi to teoretično razločevanje ne more prikriti dejstva, da igralske storitve ne moremo nikoli odmisлити od individualne igralčeve osebnosti. Igralci so atrakcije. Pogled na človeka na odru ima lahko učinek, ki ga zaznamujejo erotika, sram, pa tudi gnus, in ki mu zaradi njegove neposrednosti nenehno grozi, da bo padel iz estetskega okvira. (Roselt 2004, 293–

295) Kdor se izreče o igralčevem igranju, ne govori samo o umetniškem produktu, pač pa sočasno o individualnem človeku, ki pred očmi gledalcev izvaja svojo umetnost. Estetskih aspektov se pri tem ne da popolnoma ločiti od etičnih. Igralci so tisti, ki naredijo, in v isti osebi tisto, kar je narejeno. (Roselt 2004, 293–295) Načelo obrnljivega lika je torej jasno razmejevalni ali – ali, ali fenomen niti – niti. Gre za moment obračanja samega, ko nastane krhek lik, ki ni ne eno (igralec) ne zgolj drugo (vloga). V luči estetike performativnega bi lahko celo rekli, da se z igralčevim nastopom na odru ne pojavi človek, temveč medijska tvorba, sestavljena iz telesnosti, glasovnosti in prostorsкости. (Roselt 2004, 305)

Liki lahko nastajajo med predstavo tudi med gledalci in igralci; so hkrati živi in imaginarni. Ne da se jih opisati kot statične konstrukcije, temveč kot bežne doživljaje. Ti liki niso podvrženi ne logiki dejanja, ki ga konstituirajo, ne vzročnosti odra, na katerem nastopajo. Niso obrnljivi liki, temveč prekoračevalni liki. (Roselt 2004, 304)

Handelman na podlagi simbolične interakcijske teorije trdi, da se družbene vloge oseb v akciji kontinuirano konstruirajo in rekonstruirajo skozi interakcijo in skozi interpersonalna pogajanja. Meni, da je prevzemanje vloge drugega interakcijska osnova družbenega življenja. (Handelman 1998, xix) To velja tako za doživljanje vloge igralcev kot tudi za ponotrnanje vidnega na strani občinstva.

Gledalec že vnaprej ne vklopi ‘normalne zaznave’.

»Če poprimemo to formulacijo, lahko rečemo, da je zaznava v gledališču nenormalna zato, ker tukaj ne moremo računati na tezo dejanskosti tistega, kar se preceptivno pojavlja. Navzkrižja med iluzijo in neiluzijo se ne zavemo naknadno, saj je načeloma že prisotno. Vemo, da je to igranje, da te kulise iz lepenke in slikarsko platno niso dejanska drevesa itn. Aspekt realnosti pri zaznavi v gledališču ni niti kratko malo prečrtan kot dejavno negiranje niti se aktivno ne izvaja zavest o dejanskosti izkustva, tako da so nam igralci in ‘predstavlajoče’ reči dane kot dejanskosti. Pri ustvarjanju iluzije v gledališču torej ne gre za menjavanje ‘dejanskosti videza’, temveč za lebdeče medstanje, ki ga utegne zaznamovati posebna napetost.« (Roselt 2004, 314)

Roselt opominja, da ne smemo pozabiti, da realni igralci (ljudje in rekviziti) niso sestavni del gledališke igre, ampak so zgolj psihofizični ‘eksistencialni temelj’ uprizoritve, katere sestavni deli so šele v njej predstavljene osebe (*dramatis personae*). (Roselt 2004, 284)

14.3 Dramska igra in red

Roselt meni, da gledališka predstava ni niti izključno spontan, nenačrtovan in neurejen dogodek niti ni zgolj konceptualna izvršitev danega programa. Sklepa, da se teoretska tematizacija in analiza predstave ne moreta omejiti na to, da razbirata intencije delovanja, sporočilne aspiracije in interpretacije, kakor se tudi ne moreta osredotočiti na zbiranje načinov subjektivnih izkustev in vedenj. (Roselt 2004, 175)

Dejstvo, da se gledališka predstava vključuje v modele reda, po prepričanju Roselta, lahko opišemo pri skoraj vseh aspektih gledališča. Meni, da arhitektura gledališke stavbe in njena lokacija v mestu kažeta njegov status v družbeni strukturi. Po njegovem prepričanju gledališki prostor sam oziroma njegova razporeditev izdajata določene uprizoritvene konvencije. (Roselt 2004, 176) »Dramska besedila lahko terjajo določene uprizoritvene prakse in napotujejo na historične modele. In način, kako igralci igrajo, se poučuje na šolah in posreduje z učbeniki in teorijami. Predstava kot struktura reda se znajde v dvoumni luči prav zato, ker presega samo sebe in v tej transgresiji postavlja drugo nasproti drugega, pričakovano in nepričakovano, znano in neznano ali domače in že slišano.« (Roselt 2004, 176)

14.4 Maska

Staroveško gledališče je po mnenju Ravnjaka z uporabo maske preneslo magijski transformacijski princip v gledališče, s tem pa tudi mitsko zgodbo, ki predstavlja utelešeno manifestacijo nezavednih sil, ki zavest ega vedno zlomijo in jo kasneje vzpostavijo na višjem nivoju. (Ravnjak 1991, 18)

Moderni človek ima nedvomno močno razvito zmožnost daljnega in tujega. Pri tem mu ni nič tako zelo v prid kot njegova dovzetnost za vse, kar je povezano z masko in preobleko. Medtem ko etnologija odkriva njuno ogromno družbeno pomembnost, doživlja izobraženi laik ob maski neposredno estetsko povezanost, ki je zmes lepega, strah vzbujajočega in skrivnostnega. Tudi v očeh odraslega izobraženega človeka se drži statusa maske nekaj skrivnostnega. Huizinga pravi, da nas »pogled na človeka v maski – že zgolj kot estetska zaznava, s katero ni povezana nobena natanko določena verska predstava – takoj popelje ven

iz 'običajnega življenja' v drug svet, popelje nas na področje divjaka, otroka in pesnika, na področje igre.« (Strehovec idr. 2003, 41)

Ravnjak ugotavlja, da »srednjeveško gledališče, ki raste iz potreb krščanske religijske ideologije, in novoveško moderno gledališče, ki nastaja pod lupo metodičnega racionalizma, maske ne uporabljata in je tudi ne moreta.« (Ravnjak 1991, 18)

V smislu egopsihologije je maska oziroma '*persona*' individuuumovo komunikacijsko sredstvo, preko katerega igralec kontaktira s svetom. Ravnjak poudarja, da je to v osnovi enovit in relativno trajen fenomen, ki pa se od kontakta do kontakta oziroma skladno z življenjskimi situacijami delno spreminja oziroma se jim prilagaja. Posebej opozorja na človekov odnos do samega sebe, to je do svoje maske oziroma ega, saj jo človek v moderni dobi le redko sname, tudi pred samim sabo. Stalno 'življenje pod masko' pa seveda onemogoča osebnostni razvoj, ki je možen samo z razbijanjem in novim vzpostavljanjem persone-maske oziroma celote identifikacijskega sistema. (Ravnjak 1991, 16)

15 KULTURNI VIDIK IGRE IN NJENA AKTUALNOST

Če gledamo na igro kot na kulturni dejavnik, se ne moremo več opirati zgolj na njeno primarno lastnost, torej da je igra danost, nek naravni nagon, nekaj, kar jo v splošnem določa, temveč jo upoštevamo kot družbeno strukturo, ki se kaže v raznovrstnih pojavnih oblikah. Igra je sestavni del družbe in ljudje kot družabna bitja jo izrabljajo za druženje, zato se ta dejavnost razlikuje ob običajnega življenja. Huizinga navaja, da igra človeku pomeni obliko dejavnosti, smiselno obliko in družbeno funkcijo. (Huizinga 1992)

»Igra kot neobičajen del vsakdanjega življenja prijetno dopolnjuje življenje in ga krasi, zato je nepogrešljiva. Nepogrešljiva je tudi za posameznika kot biološka funkcija, kot neka potreba, ki se ji ne da upreti. In kot zadnje je nepogrešljiva za družbo zaradi smisla, ki je v njej vsebovan, zaradi svojega pomena, svoje izrazne vrednosti ter duhovnih in socialnih vezi, ki jih ustvarja; skratka, kot kulturna funkcija.« (Huizinga 1992)

Igriva miselnost se ne izraža samo v danem življenjskem okolju, temveč tudi v danem družbenem in kulturnem kontekstu. Nekatera igriva dejanja niso prepoznana kot igra. Prav tako so nekatera dejanja, ki imajo igrive izrazne oblike, vendar se ne izvajajo več pod vplivom igrive miselnosti, označena za igro. (Stenros 2015, 92) Razumevanje tega, kaj je igra, se razlikuje od skupine ljudi in situacije, kjer se igra odvija, kakor tudi od različnega okolja in časa izvajanja igre. Igro in igrivost označujejo nasprotujoči si pomeni, kot so svobodna, prostovoljna, spontana, avtotelična, varna, neresna, ločujoča, vključujoča, nepredvidljiva, neproduktivna, vodena s pravili, trivialna, kreativna, časovno potratna, zabavna, ponavljajoča, domača, regenerativna, katarzična, otročja, nevarna, pripravljalna, vesela, moteča, necivilizirana in krhka. (Stenros 2015, 92)

Kulturni vzorci so omejeni z zmožnostmi človeškega telesa in naravnim okoljem, ki nas obdaja. Igranje iger je navzoče predvsem v okvirih naših lastnih zmožnosti, ki so fizično (število okončin, relativno slaba kakovost zaznavanja vonjav) ali mentalno pogojene (kapaciteta delovnega spomina, čustvena inteligenca). (Stenros 2015, 132) Gravitacija in zračni pritisk sta na našem planetu relativno konstantna, vendar se deli pokrajini lahko zelo razlikujejo (visokogorja, ki športnikom omogočajo napornejše in vzdržljivejše treninge). Ti

osnovni življenjski pogoji predstavljajo osnovne meje za igranje iger. Preseganje meja zmogljivosti, tako na osebni ravni kot na ravni vrste, za človeka vedno predstavlja izziv, kar je vidno pri številnih igrah. (Stenros 2015, 132)

Fink je prepričan, da je igranje temeljna možnost socialne eksistence. Igranje je skupno dejanje, je igranje drugega z drugim in je globoko občutena oblika človeške skupnosti. Igranje strukturalno ni individualno, izolirano dejanje, saj je odprto tako za soljudi kot soigralce. (Fink 2006, 25)

Kadar kulturi uspe razviti sklop ciljev in pravil, ki so tako prepričljivi in se tako dobro ujemajo z veščinami prebivalstva, da lahko njegovi člani doživljajo zanos z nenavadno pogostostjo in intenzivnostjo, se zdi analogija med igrami in kulturo še bližja. V takem primeru lahko rečemo, da kultura kot celota postane 'velika igra'. Morda so nekatere klasične civilizacije uspele doseči tako stanje. (Csikzentmihalyi 2019, 131) Atenski državljani, Rimljani, ki so oblikovali svoje vedenje v skladu z *virtus*¹², kitajski intelektualci ali indijski brahmani so ljudje, ki so šli skozi življenje s pretanjeno gracioznostjo. Morda so pri zahtevni harmoniji svojih dejanj začutili enako zadovoljstvo, kot bi ga občutili med dolgim plesom. Atenski polis, rimsko pravo, na božanstvih utemeljena kitajska birokracija in vseobsegajoči duhovni red Indije so bili uspešni in trajni primeri, kako lahko kultura izboljša zanos za svoje ljudi. (Csikzentmihalyi 2019, 131)

Victor Turner igro v kulturi in družbi opredeli z naslednjimi besedami:

»Igra zajema široko lestvico različnih izkušenj, med katere se uvrščajo novodobne aktivnosti kot tudi aktivnosti kulturne dediščine, zato lahko vlogo igre kot gradnika konstrukcije družbene realnosti vzporejamo s procesi mutacij in variacij v organski evoluciji.« (Turner 1986, 33)

Kljub temu, da igra predstavlja odklop od vsakodnevnega življenja, je z njim močno povezana. Kot omenja Turner, igra pripomore k mutacijam družbene konstrukcije, zato je ne dojemamo ločeno od nje, ampak nasprotno, kot njen sestavni del.

¹² [*virtu:s*] je bila posebna vrlina v starem Rimu. Nosi konotacije hrabrosti, moškosti, odličnosti, poguma, značaja in vrednosti, ki so jih dojemali kot izraz moške moči.

Thomas S. Henricks je to povezanost ubesedil z lepo prispodobno igrišča: »Bistvo marginalnosti je, da ljudje ostanejo povezani, četudi se počutijo ločeni in odtujeni. Igrati se pomeni zavedati se, da obstaja širni svet z vsemi obveznostmi in kompleksnostmi, ki je tik za vrati igrišča. Ta širni svet je primoran igri dati smisel nujnosti in pomena.« (Henricks 2006, 219)

Že pred tem je Henricks označil igro za aktivnost, kjer subjekt izžareva trud 'nad kontrolo transformacije svojega obstoja' v omejenih okoliščinah. Za Henricksa je igra ultimativna transformacija in ločitev – in to je tisto, kar jo ločuje od dela in ritualov. Znanost, umetnost in humor lahko na lažji način smatramo za aktivnosti, ki se uvrščajo med igre, saj motivacija za delo na teh področjih vznikne v iskri miselnosti posameznika.

Raziskovalec Casey O'Donnell je še razširil pristop h kontekstualizaciji iger. Meni, da igre niso le refleksija kulture, ampak so v/kot/od kulture. Svoja razmišljanja naslanja na dela antropologa Clifforda Geertza in Claudia Levi-Straussa in zagovarja, da je potrebno preseči delitev na naravno in družbeno konstrukcijo. Igro vidi kot zapleteno zmešnjavo. (O'Donnell 2014) Obravnavanje igre s tega gledišča premakne fokus iz izvora igre na njeno kontekstualno izraznost. Igra je lahko koncept, podoben 'kulturi' v antropologiji. Antropolog Edward Norbeck je uporabil ravno nasproten pristop. Za igro meni, da je osnovana v genski zasnovi posameznika in jo uvršča med dejavnike, ki tvorijo 'kulturo' na področju antropologije. Ti dejavniki služijo funkciji kontrole obnašanja in izvirajo iz prvinskih vzgibov, kot so riganje, kihanje, izločanje in spolne aktivnosti. Norbek igro vključuje tudi v to kategorijo. (Norbeck 1974)

15.1 Igrivi element proti kulturni tradiciji

Novejši prispevki na področju igre se nanašajo na problematiko, ki tradicionalno kulturo obravnava kot etnično in nacionalno ozadje sodobne kulture. Etnografske raziskave kažejo, da je kulturna tradicija lahko izjemno navdihujoča motivacija za igro. Igra kot oblika praznovanja je bila vedno pomemben vir kulturne raznolikosti in je izkazovala etnične posebnosti. Tudi če ne gre za živo tradicijo, ampak za igrani performans, namenjen vrnitvi v preteklost, igranju tradicije ali ob tradicija v ozadju, ima pomembno funkcijo integracije narodne in etnične kolektivnosti, saj krepi čut za kulturo skupnosti. V ljudski kulturi igra spremlja ljudi ob pomembnih trenutkih njihovega življenja (rojstvo, poroka, smrt), ob

praznikih in ob dogodkih, ki so mejniki v različnih letnih časih. Tudi vedno popularne oblike športnih aktivnosti niso namenjene le zabavi, temveč tudi socialni integraciji ljudi.

Trditev, da je igra socialni konstrukt, ki temelji na igrivosti, se veže bolj na njeno formo in izraznost kot pa na njeno vsebino. Več pozornosti se namreč namenja temu, kako in zakaj do nje pride, kot pa temu, kakšen vpliv ima v širšem okviru. Igra je dejansko polifonična in množinska aktivnost in vsaj deloma presega družbeno konstrukcijo.

15.2 Igra kot proces in izkušnja

Igra je celostni proces, ki vključuje povezano delovanje celotnega organizma: mišljenja, čustvovanja, zaznavanja in vedenja. Je tudi kontinuiran proces, ki temelji na izkušnji in njenem prenosu ali preoblikovanju. Lahko sledimo opredelitvi faz pri pristopu izkušnjskega učenja, katerih značilnosti so v veliki meri prenosljive na opis procesa igre.

David Kolb, utemeljitelj metode izkušnjskega učenja, učenje definira kot proces, v katerem se znanje in vedenje ustvarjata prek preobrazbe izkušenj. Zastavil si je pomembno vprašanje: kateri so vsi elementi, ki jih zajema definicija pojma izkušnja? Boud in njegovi sodelavci menijo, da vsaka izkušnja vključuje opazovanje, doživljanje in srečevanje nečesa. Trije trenutki so del vsebine izkušnje. Opazovanje predpostavlja, da je subjekt ločen od objekta opazovanja, doživljanje pa pomeni dokaj pasivno vlogo subjekta. Pri srečevanju gre za medsebojni odnos med tistim, ki izkuša, in tem, kar je izkušeno. Vsi trije vidiki so del izkušnje kot celote. (Tomšič in Zupančič 2011, 34)

Pri prvi fazi t. i. konkretne izkušnje ali aktivnosti gre za osrednji vsebinski motivacijski element, saj sta od prve izkušnje odvisna odziv in uspeh uporabe samega pristopa. Pomeni učenje na osnovi specifičnih izkušenj čutil, doživetij in občutij. Pri drugi fazi t. i. razmišljujočega opazovanja gre za opazovanje z refleksijo, torej razmišljanje o tem, kar se je zgodilo pri fazi aktivnosti. Pomeni gledati na stvar z različnih zornih kotov, iskanje pomenov, ureditev podatkov in analizo, ki osmisli izkušnjo. Pri tretji fazi t. i. abstraktne konceptualizacije gre za formiranje abstraktnih konceptov in generalizacij na osnovi logične analize. Pomeni sistematično opazovanje celotne izkušnje s prejšnjimi izkušnjami, za povezovanje pojmovanj in teoretičnih ugotovitev oziroma organizacijo in osmišljanje pridobljene izkušnje. Pri četrti fazi t. i. aktivnega eksperimentiranja gre za preizkušnjo

konceptov v novih situacijah oziroma aktivno eksperimentiranje na osnovi izkušenj, pridobljenih v fazi aktivnosti. Ta faza je neke vrste vrednotenje in evalvacija doživetega ter ponovna 'umestitev' celote. (Tomšič in Zupančič 2011, 34)

15.3 Aktualnost igre

V sodobni kulturi prevladuje težnja po izpolnjevanju hedonističnih potreb, ki odražajo prevlado igre v mnogih vidikih človeškega življenja ne glede na družbeni status osebe. Dandanes je igra postala obvezen del odraslega življenja. Njegove glavne manifestacije je mogoče obravnavati kot individualne (virtualne), kolektivne (lokalne), nacionalne in celo globalne. Kulturne oziroma športne dejavnosti naredijo ljudi čustveno angažirane ne glede na njihovo etnično pripadnost in ozadje.

Polje igre raziskujejo predvsem humanisti in družboslovci, pedagogi, sociologi in kulturni antropologi, pa tudi zgodovinarji etnologi in etnografi. Igra je bila in je še vedno ena izmed najpomembnejših manifestacij človeških dejavnosti. Huizinga je opazil, da so igralna vedenja obstajala že 'pred kulturo' in kažejo človekovo edinstvenost v vlogi ustvarjalnega in večdimenzionalnega bitja. Igranje omogoča vzpodbujanje domišljije, kar je mogoče obravnavati kot vzrok in hkrati posledico obstoja kulture. Večstranska narava igre poseduje eno od mnogih dimenzij realnosti in enega od mnogih svetov, v katerih človek živi.

Zahvaljujoč hitremu tehnološkemu razvoju se danes domišljjski svet človeka zrcali v navidezni realnosti, ki jo ustvarja s pomočjo napredne tehnologije. Novejše znanstvene raziskave tako že preučujejo tudi področje edinstvene sposobnosti človeka za ustvarjanja domišljjskega sveta brez stika z realnostjo in polnega igrivih elementov.

Huizinga si v *Homo ludens* zastavi vprašanje: »V kolikšni meri se kultura, v kateri živimo, razvija v oblikah igre? V kolikšni meri obhaja človeka, ki doživlja to kulturo, duh igre? Prejšnje stoletje, kot menimo, je izgubilo veliko elementov igre, ki so bili značilni za zgodnejša stoletja. Ali je ta primanjkljaj zdaj odpravljen ali pa je postal še večji?« (Strehovec idr. 2003, 113)

Sočasno odgovarja, da kolikor bolj zapletena, raznovrstna in razvejana je postala kulturna tvarina in kolikor bolj podrobno je organizirana tehnika poklicnega in družbenega življenja, tako individualnega kot kolektivnega, toliko bolj se nad prastarimi tlemi kulture postopoma

razvršča sloj idej, sistemov, pojmov, naukov in norm, znanj in običajev, ki so, kot kaže, povsem izgubili svojo povezanost z igro. Huizinga meni, da kultura postaja vse bolj resna in dopušča igri le še stransko vlogo. (Strehovec idr. 2003, 80)

Tudi Fink o prihodnosti igre ne razmišlja optimistično, saj pravi:

»Navidez pa življenje odraslih ne kaže več kaj prida zanosne miline igrivega bivanja; njihove 'igre' so prepogosto rutinirane tehnike kratkočasnega in izdajajo, da izvirajo iz dolgočasnja. Redko se odrasli še znajo sproščeno igrati. Pri otroku pa se zdi, da je igra še vedno zdrava sredina obstoja. Igra velja za element otroškega življenja. A življenje kmalu vodi ven iz takšne 'sredine', zdravi svet otroštva se razbije, prevladovati začnejo ostrejši vetrovi nezaščitenega življenja: življenjsko energijo mladega, odraščajočega človeka vežejo dolžnost, skrb, delo. Kolikor bolj postaja očitna resnost življenja, toliko bolj izginja po obsegu in pomenu očitno tudi igra.« (Fink 2006, 12)

Huizinga je igro obravnaval kot posebno vrsto človeške dejavnosti, saj je elemente igre mogoče najti v številnih dejavnostih. Igra po njegovem ni namenjena le soočenju z naravo resničnosti, ampak je tudi sredstvo za generiranje kulture. Meni, da igra oblikuje človeka, hkrati pa človek z igro in preko nje vpliva na svet, v katerem živi, saj je mogoče igrivi element igre najti v vseh dejavnostih vsakodnevnega življenja. Zlasti sodobno kulturo, ki ji pravimo postmoderna, množična ali popularna kultura, sestavljajo številne različne oblike igre, ki v manjši ali večji meri prispevajo k ideji o srečnem življenju in odmiku od vsakdanjih težav.

Znanstveniki, ki raziskujejo področje igre in zabave, razvijajo nove teorije. Tako Lena Reprintceva vzporeja Huizingov koncept s teorijo Vladimirja Rozumnija, ruskega znanstvenika, ki meni, da igra ni dejavnost v resničnem življenju. Primerjava teorij dveh raziskovalcev na področju kulture pomaga odstirati pogled na problematiko igre z drugačne perspektive v kontekstu sodobnega sveta. Bogusław Sułkowski pri proučevanju igre upošteva pet kanalov simbolne komunikacije in ločuje pet osnovnih ravni ludičnega vedenja. Tadeusz Paleczny je prepričan, da igra zahteva prestop v kibernetično realnost, ki omogoča širjenje meja dejanske realnosti.

16 ZAKLJUČEK

V nalogi smo raziskovalno polje igre obravnavali z različnih zornih kotov. Namenoma smo razmišljanja istih avtorjev prepletli v različnih kontekstih in v posameznih poglavjih, jih glede na obravnavano tematiko generirali ter vzporedno izpostavili nova gledišča za preizpraševanja o igri.

Ontologija igro uporabi za predstavitev celotnega sveta, igralce v njem pa označi za zastopnike svetovne moči. Tak svet je iluzija in takšna je po svoje tudi narava igre. V nalogi zasledimo trditve, da je igra to, kar verjamemo, da je. Igra je svobodna in osvobaja. Igra je univerzalna in razvojna. Kot aktivnost je vseobsegajoča in je del vseh obdobij človekovega življenja. Je prva strukturirana dejavnost otroka, pomembno vlogo prevzame v najstniškem obdobju pri oblikovanju lastne integritete, zvesto nas spremlja v odrasli dobi, zato lahko rečemo, da se vse naše življenje odvija po določenih zakonitostih igre. Igriva narava se skriva v vsakem izmed nas. Pojmujemo jo kot tisti del, ki ga običajno označimo kot 'otroka v sebi'. Igriva miselnost je izmuzljiva, občutek igrivosti nas preplavi nenadno in prav tako nenadno tudi izgine. Zdi se, da občutenje tega stanja napaja posebna energija, ki nas pomlaja in osvobaja. Igrivo stanje miselnosti nam pomaga osmisliti toge strukture, ki jih določajo družbeni sistemi.

Igro najpogosteje umeščamo med prostočasna dejanja, vendar pa se z njo in njej sorodno ustvarjalnostjo vsakodnevno srečujemo na številnih področjih, kot so pedagogika, ekonomija, zdravstvo, kultura, umetnost, računalništvo in zabava. Igra je zaradi svoje interdisciplinarne narave pomemben del številnih znanstvenih področij, saj se kot primarna človekova aktivnost vklaplja v številne dejavnosti, ki so del posameznika in ustroja družbe, ki ga obdaja. Igro in njen igrivi element še posebej v zadnjih desetletjih poglobljeno obravnavajo znanstvena področja antropologije, etologije, filozofije, pedagogike, psihologije, humanistike, matematike, najbolj vidna vloga pa ji je odmerjena v segmentu razvoja novih tehnologij.

Že v 60-tih letih 20. st. so igro namensko začeli intenzivno vključevati v pedagoške procese kot edukativni pripomoček. Njena uporabna vrednost se je izkazala tudi pri poslovnih analizah, pomembno vlogo je prevzela v sistemih projekcije in simulacije. Trendi v tradicionalno suhoparnih poslovnih okoljih so narekovali popestritve in igra je na enostaven način v delovno okolje vnesla nekaj zabave in sproščenosti, kar je rezultiralo v bolj

zadovoljni in motivirani delovni sili. Vse pogosteje prihaja tudi do obratnega fenomena, saj se pod plaščem digitalnih *online* iger skriva prikrito delo navdušenih igričarjev. Ta fenomen 21. st. se imenuje *playbour*. Prostovoljni udeleženci takšnih igralnih sistemov običajno ne vedo, da opravljajo delo za zaslužek tretje osebe in jih to tudi ne zadeva, saj je njihov cilj, da v igranju prvenstveno uživajo in to povsem zadošča njihovi potrebi po zabavi in sproščanju. Trdimo lahko, da je v takšnem primeru že sama igra oz. igranje igre ekstrinzična nagrada igralcu in mu v celoti nadomešča materialno plačilo (za opravljeno delo).

Uporaba igre v učne namene se dandanes dojema kot dobrodošla stalnica. Vendar pa je bilo še pred stoletjem močno prisotno nasprotovanje s strani pedagogov, ki so menili, da bi lahko umestitev igre v edukativne procese uničila avtentično otroško igro in igralno kulturo. Novodobni učni procesi s pomočjo igre in njenih igrivih elementov učinkovito posredujejo znanje in s tem izboljšujejo učne rezultate, predvsem pa dosegajo večjo involviranost učencev.

Če posežemo še dlje v zgodovino, nam primeri vojnih iger ilustrirajo telične igre. Z njihovo pomočjo so se oficirji v 18. st. učili različnih taktik napadanja ter umika in prav isto počnejo še danes.

Čeprav vloga igre v različnih zgodovinskih obdobjih variira, njena fundamentalna vloga ostaja ista. V igri je nekaj svetovljanskega in misterioznega, kar preveva vse pore naše biti. Ugotavljamo, da je igra bila in ostaja pomembna dejavnost za dojetanje našega sveta in da se je skozi čas spreminjala le ideja o tem, kako opredeliti njen izmuzljivi ludični element. Delno lahko to pripišemo različnim konceptualnim pristopom k pojmovanju svobodne igre in igre z izidom, seveda pa ne v celoti.

O igri vedno lahko govorimo kot o enem izmed strukturnih gradnikov družbe, saj po Huizingovem mišljenju vsa kultura izhaja iz nje. V določenih okvirih pa jo lahko dojemamo tudi kot rušilca, anti-gradnika družbe, kajti njena narava ponuja tudi stanja zmešnjave, nereda in provokacije, ki jih družbeno okolje ne priznava za normativne. Navkljub temu pa smo v raziskovalni nalogi prišli do spoznanja, da lahko tudi igra v vlogi anti-gradnika preko njenih funkcijskih lastnosti tlakuje nove družbene smernice in pripomore h kulturni koheziji.

Z gotovostjo lahko trdimo, da igra je in bo tudi v prihodnje aktualni del naše kulture in družbenega razvoja. Njena prilagodljiva dinamika, ki se kaže v številnih izraznih formah, širi njeno uporabnost na tako raznolika področja, da bi bilo napačno trditi, da se njena vloga

manjša oz. izgublja. Naše mnenje je, da igra in z njo povezane dejavnosti pridobivajo na pomembnosti in se vse bolj intenzivno integrirajo na vsa področja človekovega dela.

SEZNAM LITERATURE IN VIROV

1. Abt, Clark C. 1987. *Serious Games*. New York: University Press of America.
2. Agamben, Giorgio. 2007a. Kaj je dispozitiv? *Problemi: revija za kulturo in družbena vprašanja* 45(8/9): 13-28.
3. Agamben, Giorgio. 2007b. *Profanations*. New York: Zone Books.
4. Anđelković, Bojan. 2010. Subjekt v dispozitivu tehnologije. *Monitor ISH* 12(1): 111-139.
5. Apter, Michael J. 1991. *Adult Play: A Reversal Theory Approach*. (A structural-phenomenology of play.) Amsterdam: Swets & Zeitlinger.
6. Apter, Michael J. 2007. *Reversal Theory. The Dynamics of Motivation, Emotion and Personality*. Oxford: Oneworld.
7. Arendt, Hannah. 2006. *Med preteklostjo in prihodnostjo: šest vaj v političnem mišljenju*. Ljubljana: Krtina.
8. Ariès, Philippe. 1991. *Otrok in družinsko življenje v starem režimu*. Ljubljana: ŠKUC, Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
9. Augé, Marc. 2011. *Nekraji: uvod v antropologijo nadmodernosti*. Ljubljana: Maska.
10. Avedon, Elliott M. in Brian Sutton-Smith. 1971. *The Study of Games*. New York: R. E. Krieger Publishing Company.
11. Babič, Karolina. 2009. Heterotopije : drugi prostori ali drugo prostora? *Filozofski vestnik* (30)3: 121-136.
12. Bahovec, Eva D. 1999. *Kurikulum za vrtce: predšolska vzgoja v vrtcih*. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo.
13. Bakhtin, Mikhail. 1981. *The dialogic imagination*. Austin: University of Texas Press.
14. Bakker, Arnold B. in Evangelia Demerouti. 2007. The Job Demands-Resources Model: State of the Art. *Journal of Managerial Psychology* 22(3): 309-328.
15. Bandura, Albert. 1977. *Social learning theory*. New Jersey: Prentice-Hall.

16. Bastič Zorec, Marcela. 1996. *Učenje v vrtcu*. Dostopno na: http://www.solazaravnatelj.si/wp-content/uploads/2013/01/clanek_Batistic-Zorec-M_UCENJE-V-VRTCU.pdf. (12. januar 2022)
17. Bastič Zorec, Marcela. 2014. *Teorije v razvojni psihologiji*. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.
18. Bateson, Gregory. 1956. *The message 'This is play'*. New York: Josiah Macy Jr. Foundation.
19. Bateson, Gregory. 1972. *Steps to an ecology of mind*. New York: Ballantine.
20. Bateson, Patrick in Paul Martin. 2013. *Play, Playfulness, Creativity and Innovation*. England: Cambridge University Press.
21. Batistič Zorec, Marcela. 2002. *Psihološki vidiki otrokove igre*. Interno gradivo dostopno na: <https://www.google.com/search?q=psiholo%C5%A1ki+vidiki+otrokove+igre&oq=PSIHOLO%C5%A0KI+VIDIKI+OTROKOVE+IGRE&aqs=chrome.0.0.1561j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8>. (4. november 2021)
22. Baudrillard, Jean. 1999. *Simulaker in simulacija; Popoln zločin*. Ljubljana: ŠOU, Študentska založba.
23. Bekoff, Marc in John A. Byers. 1998. *Animal Play: Evolutionary, Comparative and Ecological Perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press.
24. Benedik, Francka. 1994. *Slovar slovenskega knjižnega jezika in narečne besede*. Ljubljana: Slavistično društvo Slovenije.
25. Benveniste, Émile. 2001. *Igra kot struktura*. Koper: Hyperion.
26. Bergant, Andrej. 2011. *Igrifikacija kot evolucija optimalne uporabniške izkušnje*. Diplomsko delo. Ljubljana: A. Bergant.
27. Bergen, Doris, Darrel R. Davis in Jason T. Abbitt. 2016. *Technology play and brain development: Infancy to adolescence and future implications*. New York: Routledge.
28. Bergson, Henri. 1998. *Creative Evolution*. New York: Dover Publications.
29. Bergson, Henri. 2001. *Time and Free Will: An Essay on the Immediate Data of Consciousness*. New York: Dover Publications.

30. Bergson, Henri. 2010. *The Philosophy Of Change*. New York: Kessinger Publishing.
31. Berlyne, Daniel. 1960. *Conflict, arousal, and curiosity*. New York: McGraw Hill.
32. Berne, Eric. 1973. *Games People Play: The Basic Handbook of Transactional Analysis*. England: Penguin New Impression edition.
33. Berne, Eric. 2010. *Katero igro igraš?: temeljna knjiga o psiholoških igrah v medčloveških odnosih*. Ljubljana: Sinesis.
34. Björk, Staffan in Jussi Holopainen. 2004. *Patterns in Game Design*. Massachusetts: Charles River Media.
35. Björk, Staffan. 2008. *Games, gamers, and gaming: Understanding game research*. Dostopno na: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1457199.1457213>. (15. februar 2022)
36. Bowlby, John. 1969. *Attachment and Loss: Volume 1*. New York, Basic Books.
37. Brown, Fraser in Michael Patte. 2013. *Rethinking Children's Play*. London: Bloomsbury.
38. Brown, Stuart. 2014. *Play Is More Than Just Fun*. Dostopno na: <http://empoweredtoconnect.org/whats-your-play-personality/>. (12. marec 2022)
39. Burghardt, Gordon. 2005. *The genesis of animal play: Testing the limits*. Cambridge MA: MIT Press.
40. Burghardt, Gordon. 2011. *The Oxford Handbook of the Development of Play. Chapter 2: Defining and Recognizing Play*. Oxford: University Press.
41. Caillois, Roger. 1958/1961. *Man, play and games*. New York: Free Press.
42. Caillois, Roger. 2001. *Man and the Sacred*. Chicago: University of Illinois Press.
43. Caillois, Roger. 2003. *The Edge of Surrealism*. North Carolina: Duke University Press Books.
44. Cantor, Norman F. 1991. *Inventing the Middle Ages: The Lives, Works, and Ideas of the Great Medievalists of the Twentieth Century*. New York: Harper Perennial.
45. Cassirer, Ernst. 2011. *The philosophy of symbolic forms. Vol. 3, The phenomenology of knowledge*. London: Milton Keynes, Lightning Source.

46. Cobb, Edith. 1977. *The ecology of imagination in childhood*. London: Routledge and Keegan Paul.
47. Cohen, Jacob. 1960. A coefficient of agreement for nominal scales. *Educational and Psychological Measurement* 20: 37-46.
48. Cohen, Lynn in Joanna Uhry. 2007. Young children's discourse strategies during block play: A Bakhtinian approach. *Journal of Research in Childhood Education* 21(3): 302-315.
49. Cole, Toby. 1970. *Actors on acting: the theories, techniques, and practices of the great actors of all times as told in their own words*. New York: Crown Publishers.
50. Cooper, Marcus Clare. 1992. Environmental memories, v Altman, I., Low, S. Place attachment. *Plenum Press* 87-112.
51. Costikyan, Greg. 2002. I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings Tampere University Press. Vol. 1*. Dostopno na: <http://www.costik.com/nowords2002.pdf>. (5. februar 2022)
52. Crawford, Chris. 1984. *The Art of Computer Game Design*. McGraw-Hill: Osborne Media.
53. Crawford, Chris. 2003. *Chris Crawford on Game Design*. Indianapolis: New Riders.
54. Crawford, Matthew B. 2010. *The Case for Working with Your Hands or Why Office Work Is Bad for Us and Fixing Things Feels Good*. London: Viking.
55. Crokall, David, Rebecca Oxford in Danny Saunders. 1987. Towards a Reconceptualization of Simulation: From Representation to Reality. Simulation/games for learning. *The Journal of SAGSET* 17(4): 147.
56. Crookall, David. 1988. Computerized simulation: An overview. *Social Science Computer Review* 6(1): 1-11.
57. Csikszentmihalyi, Mihaly. 1975. *Beyond Boredom and Anxiety: The Experience of Play in Work and Game*. San Francisco: Jossey-Bass.
58. Csikszentmihalyi, Mihaly. 1981. *Some Paradoxes in the Definition of Play*. West Point: Leisure Press.

59. Csikszentmihalyi, Mihaly. 1990. *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper Perennial.
60. Csikszentmihalyi, Mihaly. 2019. *Zanos: psihologija optimalnega izkustva*. Ljubljana: Umco.
61. Damasio, Antonio. 1994. *Descartes' error: Emotion, reason, and the human brain*. New York: Putnam.
62. Danesi, Marcel. 2002. *Understanding Media Semiotics*. New York: Bloomsbury USA.
63. De Certeau, Michel. 2007. *Iznajdba vsakdanjosti I: Umetnost delovanja*. Ljubljana: Studia Humanitatis.
64. De Koven, Bernie. 1976. *New Games Movement*. New York: A Headlands Press.
65. De La Salle, Jean-Baptiste. 1713/2018. *Les regales de la bienséance et de la civilité chrétienne*. Pariz: Hachette Livre BnF.
66. De Mul, Jos, Valerie Frissen, Sybille Lammes, Michel De Lange in Joost Raessens. 2005. *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
67. DeKoven, Bernie. 1978. *The well played game*. Garden City, NY: Doubleday, Anchor Books.
68. Deleuze, Gilles in Claire Parnet. 2007. *Dialogues II*. New York: Columbia University Press.
69. Deleuze, Gilles. 2007. Kaj je dispozitiv? *Problemi* 7(8-9): 5-14.
70. Denzin, Norman K. in Yvonna S. Lincoln. 2000. *Handbook of qualitative research*. Kalifornija: Sage.
71. Deterding, Sebastian. 2013. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*. Dostopno na: https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification. (23. februar 2022)
72. Donaldson, Gail. 1996. *Between practice and theory: Melanie Klein, Anna Freud and the development of child analysis*. Dostopno na:

[https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/\(SICI\)1520-](https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/(SICI)1520-6696(199604)32:2%3C160::AID-JHBS4%3E3.0.CO;2-%23)

6696(199604)32:2%3C160::AID-JHBS4%3E3.0.CO;2-%23. (22. februar 2022)

73. Douglas, Susan P. in Samuel C. Craig. 2007. Collaborative and iterative translation: An alternative approach to back translation. *Journal of International Marketing* 15(1): 30-43.

Druškovič, Vesna. 1987. *Otroške igrače kot statusni simboli*. Ljubljana: Slovenski etnografski muzej.

74. Duncan, Pauline Agnieszka. 2015. Pigs, planes, and Play-Doh: Children's perspectives on play revealed through their drawings. *American Journal of Play* 8(1): 50-73.

75. Duškovič, Vesna. 1987. *Otroške igrače kot statusni simboli*. Ljubljana: Slovenski etnografski muzej.

76. Dyson, Hass, Anne. 2008. Staying in the (curricular) lines: Practice constraints and possibilities in childhood wiring. *Written Communication* 25(1): 119-159.

77. Edwards, Pope, Carolyn. 2000. Children's play in cross-cultural perspective: A look at the six cultures study. *Cross-Cultural Research* 34: 318-338.

78. Ehrmann, Jacques. 1971. *Game, play, literature*. Boston: Beacon Press.

79. Eisenhart, Margaret. 2006. *Representing qualitative data. Handbook of complementary methods in education research*. Mahwah, NJ: Erlbaum.

80. Elden, Stuart. 2016. *Foucault's last decade*. Cambridge: Polity.

81. Elias, George Skaff, Richard Garfield in Robert K. Gutschera. 2012. *Characteristics of Games*. London: MIT Press.

82. Elkonin, Daniil Borisovich in Zaporozhets Aleksander. 1971. *The Psychology of Preschool Children*. Dostopno na: https://www.readinghalloffame.org/sites/default/files/deceased_member_files/the_psychology_of_preschool_children.pdf. (22. februar 2022)

83. Ellis, Albert. 1973. *Humanistic psychotherapy: the rational-emotive approach*. New York: Julian Press.

84. Ellis, Michael J. 1973. *Why People*. New York: Harper and Row.

85. Else, Perry. 2009. *The Value of Play*. England: Bloomsbury Publishing.

86. Else, Perry. 2014. *Making Sense of Play. Supporting Children in Their Play*. England: Bloomsbury Publishing.
87. Erikson, Erik. 1963. *Childhood and society*. New York: W. W. Norton and Company.
88. Erikson, Erik. 1977. *Toys and reasons*. New York: Norton.
89. Ermi, Laura in Frans Mayra. 2005. *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. Dostopno na: https://www.researchgate.net/publication/221217389_Fundamental_Components_of_the_Gameplay_Experience_Analysing_Immersion. (1. marec 2022)
90. Fagen, Richard. 2005. *Play, five evolutionary gates, and paths to art*. Lanham, MD: University Press of America.
91. Fagen, Robert M. 1981. *Animal play behavior*. New York: Oxford University Press.
92. Felgine, Odile. 1994. *Roger Caillois: Biographie*. Paris: Éditions Stock.
93. Fine, Gary Alan. 1986. The Dirty Play of Little Boys. *Society* 24(1): 63-67. Dostopno na: <https://www.scholars.northwestern.edu/en/publications/the-dirty-play-of-little-boys-3>. (27. februar 2021)
94. Fink, Eugen. 1984. *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*. Beograd: Nolit.
95. Fink, Eugen. 2000. *Igra kao simbol svijeta*. Zagreb: Demetra.
96. Fink, Eugen. 2006. *Oaza sreče: misli k ontologiji igre*. Koper: Hyperion.
97. Fischer Lichte, Eika in Benjamin Wihstutz. 2013. *Performance and the Politics of Space: Theatre and Topology*. New York: Routledge.
98. Forst, Graham Nicol. 2003. »Frye Spiel«: Northrop Frye and homo ludens. *Mosaic: a Journal for the Interdisciplinary Study of Literature*. 36(3): 73-86. Dostopno na: <https://www.jstor.org/stable/44029626>. (27. februar 2001)
99. Foucault, Michel. 1991. *Vednost – oblast – subjekt*. Ljubljana: Krt.
100. Foucault, Michel. 2007. *Življenje in prakse svobode*. Ljubljana: ZRC SAZU.
101. Freud, Ana. 1965. *Normality and pathology in childhood*. New York: International Universities Press.

102. Freud, Sigmund. 1920/1967. *Beyond the pleasure principle*. New York: Bantam.
103. Freud, Sigmund. 1958. *On creativity and the unconscious*. New York: Harper and Row.
104. Fuchs, Mathias. 2014a. »Ludoarchaeology«, Games and Culture. *Sage Journals*. Dostopno na: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412014547128> (4. november 2021)
105. Fuchs, Mathias. 2014b. Gamification as twenty-first-century ideology. *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 6(2): 143-157.
106. Gadamer, Hans Georg. 1960/1989. *Truth and method*. New York: Crossroad.
107. Gee, James Paul. 2009. *New Digital Media and Learning as an Emerging Area and "Worked Examples" as One Way Forward*. New York: The MIT Press.
108. Geertz, Clifford. 1973a. *Deep play: Notes on the Balinese cockfight*. New York: Basic Books.
109. Geertz, Clifford. 1973b. *The interpretation of cultures*. New York: Basic Books.
110. Gilmore, Bernard J. 1966. Play: A Special Behaviour. *In Current Research Motivation* 334-355.
111. Goffman, Erving. 1961a. *Asylums: Essays on the Condition of the Social Situation of Mental Patients and Other Inmates*. United States: Anchor Books.
112. Goffman, Erving. 1961b. *Encounters: Two studies in the sociology of interaction*. Indianapolis, IN: Bobbs-Merrill.
113. Goffman, Erving. 1974. *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. New York: Harper Colophon.
114. Golob, Nataša. 1995. *O srednjeveških igrah in smehu*. Ljubljana: Mladika.
115. Golob, Nataša. 2003. *Palimpsesti ali Igra za dva in zbor*. Ljubljana: Modrijan.
116. Gombrich, Ernst E. 1973. *Art, Perception and Reality*. Baltimore: Johns Hopkins University.
117. Gould, Jay. 1996. *Full house*. New York: Harmony Books.
118. Gould, Stephen Jay. 1996. Creating the creators. *Discover* 17(10): 43-54.

119. Gould, Stephen Jay. 1997. Evolutionary psychology: An exchange. *New York Review of Books* 45: 56–57.
120. Grafenauer, Niko. 2007. *Skrivnosti*. Ljubljana: Delo, tiskarna.
121. Gray, Peter. 2009. Play Makes Us Human I: A Ludic Theory of Human Nature. Play is the germ that grew to make us human. *Psychology Today*. Dostopno na: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/freedom-learn/200906/play-makes-us-human-i-ludic-theory-human-nature>. (27. Februar 2021)
122. Gray, Peter. 2021. All Work and No Play Make the Baining the Dullest Culture on Earth. *Psychology Today*. Dostopno na: <http://www.psychologytoday.com/blog/freedom-learn/201207/all-work-and-no-play-make-the-baining-the-dullest-culture-earth>. (22. februar 2021)
123. Groos, Karl. 1895/1898. *The play of animals*. New York: D. Appleton.
124. Groos, Karl. 1898/1901a. *The play of man*. New York: D. Appleton.
125. Groos, Karl. 1901b. *The Theory of Play*. New York: D. Appleton.
126. Gross, David. 2003. *An introduction to research in psychology: Learning to observe children at play*. Westport, CT: Praeger.
127. Haidt, Jonathan. 2006. *The Happiness Hypothesis: Finding Modern Truth in Ancient Wisdom*. London: Basic Books.
128. Handelman, Don. 1998. *Models And Mirrors. Towards an Anthropology of Public Events*. London: Berghahn Books.
129. Harris, Judith Rich. 1995. Where is the child's environment? A group socialization theory of development. *Psychological Review* 102(3): 458–489. Dostopno na: <https://doi.org/10.1037/0033-295X.102.3.458>. (14. januar 1975)
130. Hart, Roger. 1979. *Children's experiance of place*. New York: Irvington.
131. Hartley, David. 2009. Personalisation: the nostalgic revival of child-centred education? *Journal od Education Policy*. 24(4): 423-434. Dostopno na: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02680930802669318>. (14. januar 2022)
132. Heidegger, Martin. 1993. *Kantova teza o biti*. Maribor: Obzorja.

- Heljakka, Katriina. 2014. *ToDIGRA. Physical and Digital in Games and Play*. Dostopno na: https://www.researchgate.net/publication/281291788_ToDIGRA_Physical_and_Digital_in_Games_and_Play_Editors_Frans_Mayra_Katriina_Heljakka_Anus_Seisto. (11. februar 2022)
133. Henricks, Thomas S. 2006. *Play Reconsidered. Sociological Perspectives on Human Expression*. Chicago: University of Illinois Press.
134. Henricks, Thomas S. 2009. Orderly and disorderly play: A comparison. *American Journal of Play* 2(1): 12–40.
135. Henricks, Thomas S. 2010. Caillois's "Man, Play, and Games": An Appreciation and Evaluation. *American Journal of Play* 3(2): 157-185. Dostopno na: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1070247>. (27. februar 2021)
136. Henricks, Thomas S. 2014. Play as self-realization: Toward a general theory of play. *American Journal of Play* 6(2): 190–213.
137. Henricks, Thomas S. 2015. *Play and the human condition*. Chicago: University of Illinois Press.
138. Herron, R. E. in Brian Sutton Smith. 1971. *Child's Play*. New York: Wiley.
139. Hirn, Yrjö. 1900. *The Origins of Art: A Psychological & Sociological Inquiry*. England: Harvard University.
140. Hirn, Yrjö. 1916. *Barnlek*. Helsinki: Julkaistu myös suomeksi, ranskaksi ja italiaksi.
141. Holmes, Jeremy. 1993. *John Bowlby and the Attachment Theory*. London: Routledge.
142. Holopainen, Jussi in Stefan Bjork. 2008. *Patterns in Game Design*. New York: Charles River Media.
143. Horkheimer, Max in Theodor W. Adorno. 2002. *Dialektika razsvetljenstva: filozofski fragmenti*. Ljubljana: Studia humanitatis.
144. Horvat, Ludvik in Lidija Magajna. 1989. *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
145. Horvat, Ludvik. 2001. *Psihologija otroške igre. Od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana: Psihološka obzorja.

146. Hribar Sorčan, Valentina. 2013. *Jaz in drugi v (post)moderni filozofiji in umetnosti: na poti k sodobnosti*. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete.
147. Hsu, Chin-Lung in Lu Hsi-Peng. 2004. *Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience*. Dostopno na: <https://www.semanticscholar.org/paper/Why-do-people-play-on-line-games-An-extended-TAM-Hsu-Lu/d2d0ecddb27b10e19aa23b6e8bf6468dc8788051>. (22. februar 2022)
148. Hughes, Bob. 2001. *Evolutionary Playwork and Reflective*. London: Routledge.
149. Huizinga, Johan. 1938/1955. *Homo ludens: A study of the play element in culture*. Boston: Beacon Press.
150. Huizinga, Johan. 1992. *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Naprijed.
151. Husserl, Edmund. 2005. *Kriza evropskih znanosti in transcendentalna fenomenologija: uvod v fenomenološko filozofijo*. Ljubljana: Slovenska matica.
152. Husserl, Edmund. 2006. *Izraz in pomen: raziskave k fenomenologiji in teoriji spoznanja*. Ljubljana: Nova revija.
153. Ingarden, Roman. 1990. Literarna umetnina. *Primerjalna književnost* 14(2): 432–433.
154. Ivanc, Staš. 2011. *Barbika in legokocke: sprehod skozi zgodovino igrace, ki je postala ikona*. Dostopno na: <https://old.delo.si/druzba/panorama/barbike-in-legokocke-sprehod-skozi-zgodovino-igrace-ki-je-postala-ikona.html> (26. februar 2022)
155. Jackson, Susan in Mihaly Csikszentmihalyi. 1999. *Flow in Sports: The keys to optimal experiences and performances*. New York: Human Kinetics.
156. Jameson, Fredric. 1992. *Postmodernizem*. Ljubljana: LDS.
157. Jeffries, L. B. 2010. Johan Huizinga's Homo Ludens'. Dostopno na: <https://www.popmatters.com/127853-johan-huizingas-homo-ludens-2496171201.html>. (27. februar 2021)
158. Johnsen, Peter E. in James F. Christie. 1987. Reconceptualizing Constructive Play: A Review of the Empirical Literature. *Merrill-Palmer Quarterly* 33(4): 439-452. Dostopno na: <https://www.jstor.org/stable/23086403>. (14. januar 2022)

159. Jovan, Nežka. 2018. Teorije iger z gledišča ludističnih praks. *Monitor ISH XX/2*: 95-113. Ljubljana: Institutum Studiorum Humanitatis – Fakulteta za podiplomski humanistični študij.
160. Juul, Japer. 2005. *Half-Real. Video games between real rules and fiction worlds*. Cambridge: MIT Press.
161. Juvan, Marko. 2000. *Vezi besedila: študije o slovenski književnosti in medbesedilnosti*. Ljubljana: Literarno-umetniško društvo Literatura.
162. Kang, Shimi K. 2017. *Delfinja vzgoja*. Ljubljana: Didakta.
163. Kant, Immanuel. 2010. *Predkritični spisi*. Ljubljana: Založba ZRC SAZU.
164. Karhulahti, Veli-Matti. 2013. *A Kinesthetic Theory of Videogames: Time-Critical Challenge and Aporetic Rhematic*. Dostopno na: https://www.researchgate.net/publication/257958096_A_Kinesthetic_Theory_of_Videogames_Time-Critical_Challenge_and_Aporetic_Rhematic. (11. februar 2022)
165. Kennedy, Helen W. in Dovey, Jonathan. 2006. *Games culture: Computer games as new media*. McGraw Hill: Open University Press.
166. Kerr, John H. in Michael J. Apter. 1991. *Adult Play. A Reversal Theory Approach*. Amsterdam: Swets & Zeitlinger.
167. King, Daniel. 2003. *Igre: od backgammona do blackjacka – naučite se igrati najpopularnejše igre na svetu*. Radovljica: Didakta.
168. King, Nancy R. 1987. *Elementary School Play. A Source Book*. New York: Garland Publishing.
169. Klabbers, Jan, H. G. 2006. *The magic circle: Principles of gaming & simulation*. New York: Sense Publications.
170. Klepec, Peter. 2007. O mestu in vlogi dispozitiva pri Foucaultu. *Problemi* 7(8-9): 29-57. Ljubljana.
171. Kolb, David A. 2014. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Pearson Education.
172. Kos, Mateja. 1988a. Otroške igrače nekoč. *Pionir* 43(3): 40-41.

173. Kos, Mateja. 1988b. Punčke. *Pionir* 43(4): 3-4.
174. Kos, Mateja. 1988c. Še o igračah skozi zgodovino. *Pionir* 43(3): 27-28.
175. Kossman, Ernst. 1973. *Acta Historiae Neerlandicae/Studies on the History of the Netherlands VI*. Dordrecht: Springer.
176. Kovač, Ciril. 1993. *Reizem in ludizem v slovenski kulturi v letih 1965-1985: kritično razmišljanje o modernističnih tokovih v umetnosti ...* Ljubljana: P. Amalietti.
177. Kurhulati, Veli Matti. 2013. A Kinesthetic Theory of Videogames: Time-Critical Challenge and Aporetic Rhematic. *Game Studies*. 13(1). Dostopno na: https://www.researchgate.net/publication/257958096_A_Kinesthetic_Theory_of_Videogames_Time-Critical_Challenge_and_Aporetic_Rhematic. (20. januar 2022)
178. Kurzweil, Ray. 2006. *The singularity is near: when humans transcend biology*. London: Penguin Book.
179. Kužnik, Lea. 2009. Dediščina igrač na slovenskem. *Časopis za zgodovino in narodopisje* 80 (1): 80-92.
180. La Freniere, Peter. 2011. Evolutionary Functions of Social Play: Life Histories, Sex Differences, and Emotional Regulation. *American Journal of Play* 3(4): 464-488.
181. Lancy, David. 2008. *The anthropology of childhood: Cherubs, chattel, changelings*. Cambridge: Cambridge University Press.
182. Larsen, Lasse Juel. 2015. Play and space – towards a formal definition of play. *International Journal of Play* 4(2): 175-189. Dostopno na: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21594937.2015.1060567>. (27. februar 2021)
183. Laster, Stuart in Martin Maudsley. 2007. *Play, naturally. A review of children's natural play*. Dostopno na: https://www.academia.edu/7295785/Lester_S_and_Maudsley_M_2007_Play_Naturally_London_NCB. (22. februar 2022)
184. Lauteren, Georg. 2007. *No work, All Play: Social Values and the 'Magic Circle', Game and Action*. Dostopno na: www.learnit.org.se/digitalAssets/904/904215_lauteren_rev.pdf. (4. november 2021)
185. Lazarus, Moritz. 1883. *About the attractions of play*. Berlin: F. Dummler.

186. Levy, John. 1978. *Play behavior*. New York: John Wiley and Sons.
187. Liberman, Nina. 1977. *Playfulness. Its Relationship to Imagination and Creativity*. New York: Academic Press.
188. Liboriussen, Bjarke. 2013. Craft, Creativity, Computer Games: the Fusion of Play and Material. Consciousness. *Philosophy & Technology* 26(3). Dostopno na: https://www.researchgate.net/publication/257802564_Craft_Creativity_Computer_Games_the_Fusion_of_Play_and_Material_Consciousness. (27. april 2021)
189. Lindon, Jennie. 2001. *Understanding Children's Play*. Nelson Thomes.
190. Lobman, Carrie in Barbara E. O'Neill. 2011. *Play and performance*. New York: University Press.
191. Lyng, Stephen. 1990. Edgework: A Social Psychological Analysis of Voluntary Risk Talking. *American Journal of Sociology* 95(4): 851-886. Dostopno na: <https://www.jstor.org/stable/2780644>. (27. februar 2021)
192. Maigaard, Pier. 1951. *First use of "Ludology"*. Dostopno na: <https://issuu.com/larskonzack/docs/maigaardludology>. (17. februar 2022)
193. Makedon, Alex. 1984a. *Playful Gaming*. Dostopno na: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0037550084151003>. (22. januar 2022)
194. Makedon, Alex. 1984b. Playful Gaming. *Simulation & Games. Sage Publications*. 5(1): 25-64.
195. Malaby, Thomas. 2007. *Beyond Play: A New Approach to Games*. Dostopno na: https://www.academia.edu/239795/Beyond_Play_A_New_Approach_to_Games. (14. januar 2022)
196. Malaby, Thomas. 2009. Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience. *New Literary History* (40)1: 205-218. Dostopno na: <https://www.jstor.org/stable/20533141>. (27. februar 2021)
197. Marjanovič Umek, Ljubica in Maja Zupančič. 2004. *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete.
198. Marjanovič Umek, Ljubica. 1981. *Igra in igrače*. Ljubljana: Zveza prijateljev mladine.

199. Marjanovič Umek, Ljubica. 1989. Otrok je v igri za glavo višji od samega sebe. *Obzornik Prešernove družbe: Srce in oko* (23-33):709–713.
200. Marjanovič Umek, Ljubica. 2013. *Mišljenje in govor kot napovednika bralne pismenosti in znanja otrok: socialna in kulturna perspektiva*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
201. Marjanovič Umek, Ljubica. 2013. *Slovenski vrtci ne bi smeli zgubiti stika z vrtci v državah z visoko razvito predšolsko vzgojo*. Celje: Karo studio.
202. Marjanovič Umek, Ljubica in Maja Zupančič. 2001. *Psihologija otroške igre: od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
203. Marjanovič Umek, Ljubica, Maja Zupančič, Ludvik Horvat in Zlatka Cugmas. 2001. *Psihologija otroške igre : od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
204. Marx, Karl. 1973. *Kapital : kritika politične ekonomije. 3, Celotni proces kapitalistične produkcije*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
205. McDermott, Mark R. 1991. *Negativism as Play: Proactive Rebellion in Youn Adult Life*. Dostopno na: <https://www.researchgate.net/profile/Mark-Mcdermott-4>. (27. februar 2021)
206. Mead, George Herbert. 1964. *On social psychology*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
207. Medved Cvikel, Barbara. 2010. *Otroci in digitalni mediji*. Dostopno na: http://www.otroci.si/vzgoja_otrok/otroci_in_digitalni_mediji.html. (26. februar 2022)
208. Medved Udovič, Vida. 1999. Model igre - oblikovalni princip v mladinski književnosti. *Otrok in knjiga*, posebna izdaja (26). Dostopno na: <https://www.dlib.si/details/URN:NBN:SI:doc-F5TWWZW4>. (27. februar 2021).
209. Meier, Klaus V. 1988. *Triad Trickery: Playing With Sport and Games*. Dostopno na: <https://philpapers.org/rec/MEITTP>. (14. januar 2021)
210. Moser, Charles. 2006. Demystifying Alternative Sexual Behaviors. *Sexuality, Reproduction and Menopause* 4(2): 86-90. Dostopno na: https://www.researchgate.net/publication/222770614_Demystifying_alternative_sexual_behaviors. (27. april 2021)

211. Mostert, Kelly. 2011. *Ideology in Games & the Need for Game Literacy*. Dostopno na: https://www.academia.edu/1886800/Ideology_in_Games_and_The_Need_for_Game_Literacy. (27. februar 2021)
212. Myers, David G. 2003. *The Nature of Computer Games: Play as Semiosis*. Michigan: P. Lang.
213. Myers, David G. 2009. *Social Psychology*. New York: McGraw-Hill Education.
214. Myers, David. 2010. *Play redux: The form of computer games*. Michigan: University of Michigan Press.
215. Nachmanovitch, Stephen. 1990. *Free Play: Improvisation in Life and Art*. New York: J. P. Tarcher, Incorporated.
216. Nagel, Mechthild. 1998. *Play and Culture and the Jargon of Primordality: A Critique of Homo Ludens. Play & Culture Studies, volume 1*. London: Ablex Publishing Corporation.
217. Newman, Fred in Lois Holzman. 1993. *Lev Vygotsky: Revolutionary scientist*. London: Routledge.
218. Nguyen, Thi C. 2017. Philosophy of Games. *Philosophy Compass* 12(8). Dostopno na: <https://compass.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/phc3.12426>. (27. februar 2021)
219. Nietzsche, Friedrich. 1989. *Somrak malikov ali Kako filozofiramo s kladivom; Primer Wagner: problemi glasbenikov; Ecce homo: kako postaneš, kar si; Antikrist: prekletstvo nad krščanstvo*. Ljubljana: Slovenska matica.
220. Nietzsche, Friedrich. 1995. *Rojstvo tragedije iz duha glasbe*. Ljubljani: Karantanija.
221. Norbeck, Edward. 1974. *The Anthropological Study of Human Play*. Texas: University Press. Dostopno na: <https://scholarship.rice.edu/handle/1911/63156>. (27. februar 2021)
222. O'Donnell, Casey. 2014. *On Balinese Cockfights: Deeply Extending Play*. Dostopno na: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412014545783>. (27. februar 2020)
223. Ortner, Sherry. 1984. *Theory in Anthropology since the Sixties*. Dostopno na: https://www.scm.uni-halle.de/_reporting_list/study_days/sektion3/2303618_2303627/. (17. januar 2022)
224. Otterspeer, Willem. 2010. *Reading Huizinga*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

225. Panksepp, Jaak. 2004. *Affective neuroscience: The foundations of human and animal emotions*. New York: Oxford University Press.
226. Paolo, Coimbra C. *Theory of non-cooperative games*. Dostopno na: <http://pccoimbra.weebly.com/theory-of-non-cooperative-games-global-july-2018.html>. (19. januar 2022)
227. Patrick, George. 1916. *The psychology of relaxation*. Boston: Houghton Mifflin.
228. Peller, L. E. 1952. Models of children's play. *Mental Hygiene* 36(1): 66-83.
229. Peterson, Mark. 2012. *Digital Games in Language Learning and Teaching*. New York: Palgrave Macmillan.
230. Piaget, Jean. 1932/1966. *The moral judgment of the child*. New York: Free Press.
231. Piaget, Jean. 1951/1962. *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York: W. W. Norton.
232. Piaget, Jean. 1989. *The Child's Conception of the World*. London: Rowman & Littlefield.
233. Piaget, Jean. 1995. *The Child's Construction of Reality*. London: Routledge & Paul.
234. Piaget, Jean. 1997. *The Origin of Intelligence in the Child*. London: Routledge.
235. Piaget, Jean. 1999. *The Child's Conception of Physical Causality*. London: Routledge.
236. Plato. 1982. *Zakoni*. Maribor: Obzorja.
237. Play Science. 2008. *The Patterns of Play, Stuart Brown Play is More Than Just Fun*. TED Talks. Dostopno na: http://www.ted.com/talks/stuart_brown_says_play_is_more_than_fun_it_s_vital.html. (21. februar 2022)
238. Pogačnik Toličič, Slavica. 1977. *Razmišljanja o otrokovi igri in igračah*. Ljubljana: Zveza prijateljev mladine.
239. Pogačnik Toličič, Slavica. 2000. Igra je življenje. *Otrok in družina* (7-8): 18-20.
240. Puncer, Mojca. 2008. *Medprostor umetnosti*. Ljubljana: Sophia.
241. Rancière, Jacques. 2010. *Emancipirani gledalec*. Ljubljana: Maska.

242. Rashdall, Hastings. 1936. *The Universities of Europe in the Middle Ages*. Oxford: Calerendom Press, 3 zv.
243. Ravnjak, Vili. 1991. *Umetnost igre: štirje eseji*. Ljubljana: Zveza kulturnih organizacij Slovenije.
244. Reifel, Stuart. 1998. *Play & Culture Studies: Diversions and Divergences in Fileds of Play, Volume 1*. London: Ablex Publishing Corporation.
245. Riezler, Kurt. 1941. Play and seriousness. *Journal of Philosophy* (38): 505-517. Dostopno na: <https://philpapers.org/rec/RIEPAS>. (22. februar 2020)
246. Roberts, John, M. Malcolm, J. Arth in Robert R. Bush. 1959. Games in culture. *American Anthropologist* 61: 597–605.
247. Rodriguez, Hector. 2006. The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens' Game Studies. *The International Journal of Computer Game Research* 6(1). Dostopno na: <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>. (13. november 2020)
248. Rogers, Sue in Julie Evans. 2008. *Inside role-play in early childhood education: Researching young children's perspectives*. New York: Routledge.
249. Rollings, Andrew in David Morris. 2004. *Game Architecture and Design: A New Edition*. Indianapolis: New Riders.
250. Rose, Gillian. 2001. *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials*. London: Sage.
251. Roselt, Jens. 2015. *Fenomenologija gledališča*. Ljubljana: Mestno Gledališče Ljubljansko.
252. Rosenberg, Alexander. 1990. *Is There an Evolutionary Biology of Play?* Dostopno na: https://books.google.si/books?hl=en&lr=&id=s7Zv6-_C3MoC&oi=fnd&pg=PA217&ots=Tgf8aP2CVe&sig=9wAyZ_oBpQs5B7w4XZOXZQBzvsw&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (22. januar 2022)
253. Rowe, Mark William. 1992. The definition of »game«. *Philosophy* 67(262): 467 - 479. Dostopno na: <https://philpapers.org/rec/ROWTDO-3>. (27. februar 2021)
254. Rubin, Kenneth H., William Michael Bukowski in Jeffrey G. Parker. 2008. *Peer Interactions, Relationships, and Groups*. Dostopno na:

https://www.researchgate.net/publication/242408974_Peer_Interactions_Relationships_and_Groups. (23. februar 2022)

255. Salen, Katie in Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

256. Schechner, Richard. 1988. Playing. *Play & Culture* 1(1): 3-19.

257. Schiller, Friedrich. 1795/2004. *On the Aesthetic Education of Man*. New York: Mineola Dover Publications.

258. Schlosberg, Harold. 1947. The concept of play. *Psychological Review* 54: 229–231.

259. Searle, John R. 1995. *The Construction of Social Reality*. London: Penguin Books.

260. Sennett, Richard. 2008. *The Craftsman*. London: Penguin Books.

261. Serres, Michel. 2012. *Thumbelina*. London: Rowman & Littlefield International.

262. Shaffer, Williamson, David in James Paul Gee. 2007. *Looking where the light is bad: Video games and the future of assessment*. Dostopno na: https://www.researchgate.net/publication/303856565_Looking_where_the_light_is_bad_Video_games_and_the_future_of_assessment. (16. januar 2022)

263. Shaffer, Williamson, David, Kurt Squire in Richard Halverson. 2005. *Video Games and the Future of Learning*. Dostopno na: Video Games and the Future of Learning (researchgate.net). (10. februar 2022)

264. Shields, Rachel. 2015. Ludic Ontology. Play's Relationship to Language, Cultural Forms, and Transformative Politics. *American Journal of Play* 7(3): 298-321. Dostopno na: <https://www.semanticscholar.org/paper/Ludic-Ontology%3A-Play%27s-Relationship-to-Language%2C-hields/df0518d3c263e566b827dd8e20c9e82d59fa2011>. (27. februar 2021)

265. Shubik, Martin. 1983a. *Game Theory in the Social Sciences, vol. 1*. Dostopno na: <https://mitpress.mit.edu/books/game-theory-social-sciences-volume-1>. (21. januar 2022)

266. Shubik, Martin. 1983b. *Operational Gaming: An International Approach*. Oxford: Pergamon Press.

267. Shute, Valerie J., Lloyd Rieber in Richard Van Eck. 2011. Games ... and ... *Learning. Trends and issues in instructional design and technology* 3(1): 1-31. Dostopno na:

- <https://www.bibsonomy.org/bibtex/60f999400d00c9551c5d109d3b8b42b1>. (27. februar 2021)
268. Sicart, Miguel. 2011. Against Procedurality. *Game Studies* 11(3). Dostopno na: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap. (14. januar 2022)
269. Sicart, Miguel. 2014. *Play Matters*. Cambridge: MIT Press.
270. Simmel, Georg. 1950. *The sociology of Georg Simmel*. New York: Free Press.
271. Simonič, Mojca. 2012. *Igre in igrače skozi čas*. Diplomaska naloga. Ljubljana: M. Simonič. Dostopno na: http://pefprints.pef.uni-lj.si/1336/1/Diplomska_naloga_-_Mojca_Simoni%C4%8D.pdf. (12. maj 2022)
272. Smilansky, Sara in Edgar Klugman. 1990. *Children's Play and Learning*. England: Teachers College Press.
273. Smilansky, Sara. 1968. *The Effects of Sociodramatic Play on Disadvantaged Preschool Children*. New York: John Wiley & Sons.
274. Smith, Peter K. 2010. *Understanding children's worlds: Children and play*. West Sussex, UK: Wiley Blackwell.
275. Smith, Peter K. 2011. *Observational methods in studying play*. New York: Oxford University Press.
276. Smith, Peter K. in Anthony Pellegrini. 2013. *Learning through play*. In *Encyclopedia on Early Childhood Development*. Dostopno na: <https://pdfs.semanticscholar.org/9ec8/fbe8a1d002c6ca98a1d65f809f105987ed7a.pdf>. (21. februar 2022)
277. Smith, Peter K. in Helen Cowie. 1993. *Relationships of children involved in bully/victim problems at school*. Dostopno na: <https://psycnet.apa.org/record/1993-98142-007>. (15. december 2021)
278. Sotamaa, Olli in Jaakko Stenros. 2021. Artful play: Yrjö Hirn's aesthetic approach to children's play. *International Journal of Play* 10 (2): 139-150.
279. Sotamaa, Olli. 2009. *The Player's Game. Towards Understanding Player Production among Computer Game Cultures*. Finland: University of Tampere.
280. Spariosu, Mihai. 1989. *Dionysus reborn*. Ithaca, NY: Cornell University Press.

281. Spencer, Herbert. 1855/1915. *The principles of psychology, vol. 2*. New York: D. Appleton.
282. Sroufe, Alan L. in Elizabeth A. Carlson. 1999. Implications of Attachment Theory for Developmental Psychopathology. *Development and Psychopathology* 11(1):1-13.
283. Ståhl, Saul. 1983. *A Gentle Introduction to Game Theory*. London: Orient Publication.
284. Stenros, Jaakko. 2015. *Playfulness, Play and Games: A Constructionist Ludology Approach*. Tampere University Press: Acta Universitatis Tamperensis.
285. Stewart, Susan. 1978. *Nonsense: Aspects of intertextuality in folklore literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
286. Strehovec, Janez, Wark McKenzie in Aleksandra Rekar. 2008. *Hekerski manifest*. Ljubljana: Maska.
287. Strehovec, Janez. 1998. *Tehnokultura, kultura tehna : filozofska vprašanja novomedijskih tehnologij in kibernetike umetnosti*. Ljubljana: ŠOU Študentska založba.
288. Strehovec, Janez, Seta Knop, Suzana Koncut in Jaša Drnovšek. 2003. *Teorije igre pri Johanu Huizingi, Rogerju Cailloisu in Eugenu Finku*. Ljubljana: Študentska založba.
289. Stuart, Elden. 2016. *Play as Symbol of the World and Other Writings*. Dostopno na: <https://ndpr.nd.edu/reviews/play-as-symbol-of-the-world-and-other-writings/> (6. november 2021)
290. Suits, Bernard Herbert. 1977. Words On Play. *Journal of the Philosophy of Sport* 4(1): 117-131.
291. Suits, Bernard Herbert. 1988. Tricky Triad: Games, Play, and Sport. *Journal of the Philosophy of Sport*. 15(1):1-9.
292. Suits, Bernard Herbert. 2020. *Muren: igre, življenje in utopija*. Ljubljana: Založba Sophia.
293. Sullivan, Harry Stack. 2011. *The Interpersonal Theory of Psychiatry*. London: Routledge.
294. Sutterby, John A. 2009. »Bad Play« v Carlisle, Rodney P. (urednica). *Encyclopedia of Play in Today's Society*. Los Angeles: Sage Publications.

295. Sutton-Smith, Brian in Diana Kelly-Byrne. 1984. *The masks of play*. West Point, NY: Leisure Press.
296. Sutton-Smith, Brian. 1966. Piaget on play. A critique. *Psychological Review* 73(1): 104–110.
297. Sutton-Smith, Brian. 1974. *How to play with your children (and when not to)*. New York: Hawthorne.
298. Sutton-Smith, Brian. 1979. *Epilogue: Play as performance*. New York: Gardner Press.
299. Sutton-Smith, Brian. 1981. *A history of children's play*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
300. Sutton-Smith, Brian. 1986. *Toys as culture*. New York: Gardner Press.
301. Sutton-Smith, Brian. 1989. *Models of power*. New Haven, CT: Human Relations Area Files Press.
302. Sutton-Smith, Brian. 1997. *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
303. Sutton-Smith, Brian. 1999. *Evolving a consilience of play definitions: Playfully*. Stamford, CT: Albex.
304. Sutton-Smith, Brian. 2008. *Beyond ambiguity*. Maidenhead: Open University.
305. Sutton-Smith, Brian. 2016. *Play for life: Play theory and play as emotional survival*. Rochester: Strong Museum of Children's Play.
306. Štaudohar, Irena. 2013. *Zen in umetnost popravljanja motociklov*. Dostopno na: <https://old.delo.si/zgodbe/sobotnapriloga/zen-in-umetnost-popravljanja-motociklov.html>. (2. april 2022)
307. Študentsko filozofsko društvo. 2016. *Filozofija in igra*. Dostopno na: <http://drustvosfd.si/node/>. (6. november 2021)
308. Šuvaković, Miško. 2001. *Paradigma tela/figure*. Beograd: Centar za Novo pozorište i igru.
309. Tanghe, Koen B. 2016. *Homo Ludens (1938) and the crisis in the humanities*. Dostopno na:

https://www.researchgate.net/publication/309303857_Homo_Ludens_1938_and_the_crisis_in_the_humanities/download. (4. november 2021)

310. Thompson, Clark. 2006. *The 'ket aesthetic': Visual culture in childhood*. Berkeley: University of California Press.

311. Tinbergen, Nikolaas. 1965. *Social Behaviour in Animals*. New York: Science Paperbacks.

312. Tinbergen, Nikolaas. 2020. *The Study of Instinct*. London: Pygmalion Press.

313. Tolčič, Ivan in Vera Smiljanić Čolanović. 1977. *Otroška psihologija*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

314. Toličič, Ivan. 1961. *Otroka spoznamo v igri*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.

315. Tomažič, Tanja. 1999. *Igrače*. Ljubljana: Zbirka Slovenskega etnografskega muzeja.

316. Tomc Šavora, Petra. 2009. Igrače, most med resničnim in domišljjskim. *Otrok in družina* 26–28.

317. Tomšič, Barbara. 2000. Vzgoja skozi psihoanalizo. *Primorska srečanja: revija za družboslovje in kulturo* 24(228): 284-288.

318. Tomšič Čerkez, Beatriz in Domen Zupančič. 2011. Play Space (Prostor igre). Ljubljana: Univerza za arhitekturo v Ljubljani. *Revija Centra za študij edukacijskih strategij* 1(4): 107-112. Dostopno na: http://www.cepsj.si/pdfs/cepsj_4/cepsj_1_4_pp107-112_review2.pdf. (27. februar 2000)

319. Trevino Klebe, Linda in Jane Webster. 1992. Flow in Computer-Mediated Communication: Electronic Mail and Voice Mail Evaluation and Impacts. *Communication Research* 19(5): 539–573.

320. Turner, Jonathan H. 1986. *The Structure of Sociological Theory*. New York: Wadsworth Publishing Company.

321. Turner, Victor. 1969. *The ritual process: Structure and anti-structure*. Chicago, IL: Aldine.

322. Turner, Victor. 1986. Body, brain and culture. *Performing Arts Journal* 10(2): 26-34. Dostopno na: <https://www.jstor.org/stable/3245611>. (27. februar 2021)

323. Turner, Victor. 1989. *Od rituala do teatra: ozbiljnost ljudske igre*. Zagreb: August Cesarec.
324. Umek, Lucija, Irena Mrak Merhar in Mojca Mikac. 1987. *Zgodovina in razvoj pedagogike in andragogike igre*. Ljubljana: Salve.
325. Vargazon, Kristina. 2001. *Otroška igra nekoč in danes*. Diplomsko delo. Maribor: K. Vargazon.
326. Vignjević, Tomislav, Miloš Bartol in Andrej Savski. 2009. *Interpretacije vizualnosti. Študije o sodobni slovenski likovni umetnosti*. Koper: Univerza na Primorskem, Znanstveno-raziskovalno središče, Založba Annales, Zgodovinsko društvo za južno Primorsko.
327. Vigotski, Semjonovič, Lev. 1971. Učenje i razvoj u predškolskom uzrastu. *Predšolsko dete* (4): 365–375.
328. Vigotski, Semjonovič, Lev. 2010. *Mišljenje in govor*. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.
329. Von Neumann, John in Oskar Morgenstern. 1944/2007. *Theory of Games and Economic Behavior*. New Jersey: Princeton University Press.
330. Vygotsky, Lev S. 1930. *Mind in society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
331. Waern, Annika. 2012. *Framing Games*. Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society. Dostopno na: https://www.researchgate.net/publication/273947206_Framing_Games. (13. februar 2022)
332. Weis, Margot D. 2006. Working at Play: BDSM Sexuality in San Francisco Bay Area. *Anthropologica* 48(2): 229-245. Dostopno na: <https://www.jstor.org/stable/25605313>. (27. februar 2021)
333. Weisler, Ann in Robert B. McCall. 1976. Practical and Theoretical Reflections on Playing and Learning. *American Psychologist* 31(7): 492–508. Dostopno na: <https://doi.org/10.1037/0003-066X.31.7.492>. (22. februar 2022)
334. Welsford, Enid. 1961. *The fool*. Garden City, NY: Doubleday, Anchor Books.
335. Whitebread, David. 2012. *The importance of play. Toy Industries of Europe*. (TIE). Dostopno na www.csap.cam.ac.uk/media/uploads/files/1/david-whitebread-importance-of-play-report.pdf. (22. februar 2022)

336. Whiting, Beatrice B. in John M. Whiting. 1975. *Children of six cultures*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
337. Wilson, Frank R. 1999. *The Hand: How Its Use Shapes the Brain, Language, and Human Culture*. New York: Vintage Books.
338. Winnicott, Donald W. 1971. *Playing and reality*. New York: Tavistock.
339. Wittgenstein, Ludwig. 2001. *Philosophical Investigations*. New York: Blackwell Publishing, Inc.
340. Zajc, Melita. 1999. The concept of dispozitiv: Studying technology in terms of its use: A decade of transformations. Dostopno na: [\(http://archiv.iwm.at/infex.php?option=com_content&task=view&id=146&Itemid=276&limit=1&limit\)](http://archiv.iwm.at/infex.php?option=com_content&task=view&id=146&Itemid=276&limit=1&limit). (20. marec 2021)
341. Zalokar, Klara. 2015. Arhitektura in studijska obrt : idejna zasnova objekta za studijsko mizarstvo na ljubljanskem Grajskem griču. Magistrsko delo. Ljubljana: K. Zalokar.
342. Žist, Damjana in Irena Oblak. 2004. *Razvojna teorija Leva Semjonoviča Vigotskega*. Dostopno na: <https://www.revija.zzsp.org/2004/04-2-197-226.pdf>. (2. februar 2022)
343. Žorž, Bogdan. 2013. *Razvajenost: rak sodobne vzgoje*. Celje: Mohorjeva družba.

IZJAVA O AVTORSTVU

Spodaj podpisana Nežka Jovan izjavljam, da je doktorska disertacija v celoti moje avtorsko delo in da so uporabljeni viri ter literatura korektno navedeni.

Velenje, 3. junij 2022

Nežka Jovan

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'N. Jovan', written in a cursive style.

IZJAVA LEKTORJA

Spodaj podpisana Katarina Rošer, univ. dipl. lit. komparativistka, potrjujem, da je doktorska disertacija avtorice Nežke Jovan z naslovom PARADIGMA IGRE V DELU JOHANA HUIZINGE IN FORME LUDIZMA napisana slovnično strokovno in jezikovno pravilno in da je lektorsko pregledana.

Velenje, 3. junij 2022

Katarina Rošer

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, cursive letters that appear to read 'K. Rošer'. The signature is positioned below the printed name 'Katarina Rošer'.