

Matic Kastelec

Igra

Ključne besede: igra, izkušnja igre, avtoteličnost, resnost, gibanje, tekma, pravila

Človek se lahko igra in se te svoje zmožnosti zaveda. Razbira igro v svetu, razbira gibanje, ki ga poimenuje igra – naj bo to v metaforah, ko se godi igra valov, igra barv, igra svetlobe, igra besed, ali pa v tistih rabah, ki jih lahko misli nepreneseno, ko govori o igri metuljev, igri mladičev, igri otrok. Obenem je človek bitje, ki se je zmožno samo igrati. Do igre dostopa tako rekoč od znotraj. Tako je vsako mišljenje, ki motri igro, mišljenje bitja, ki se samorazume kot igre zmožno.

Ko si ta razmišljanja za svoj predmet jemljejo igro, se morajo soočiti z vprašanjem, kje si jo lahko prisvojijo. Kje gre povprašati po tem, kaj igra je? Smiselno se zdi povprašati samega igralca, torej nas same, kolikor smo v igri. Izkaže pa se (to bo kasneje tudi nazorneje izpeljano), da igralec v igrivem zadržanju do igre ni v reflektirajočem odnosu. Igralec se do igre ne vede kot do objekta misli, kvečjemu je v njej potopljen in tako ne vidi »ven«, da, zdi se celo, da je sama možnost igre pogojena z igralčevo pozabo tega, da se »samo« igra.

Hans-Georg Gadamer pride do podobnega uvida. »Naše vprašanje o bistvu same igre zato ne more dobiti odgovora, če ga pričakujemo, izhajajoč iz subjektivne refleksije igralca. Namesto tega sprašujemo o načinu biti igre kot take« (Gadamer, 2001, 94–95). To, da nam igralčeva refleksija ne more govoriti o bistvu igre, je za Gadamerja razlog, da se obrne k bistvu igre samemu, kolikor je to instanca, radikalno ločena ne le od igralčeve zavesti, ampak tudi od vsake izkušnje igranja. Igra se dogaja tam, »kjer ni subjektov, ki bi ravnali igrivo« (Gadamer, 2001, 94), in prav tam lahko naše vprašanje po bistvu igre dobi odgovor.

Zdi se, da Gadamer igralčevo izkušnjo igranja v njeni možni pomenljivosti zvede na kratek doseg subjektivne refleksije igralca. Če je to zanj zadosten razlog, da se odpove karakterizaciji izkušnje igranja, je lahko cena, ki bi jo moral za ta korak plačati, velika. V izkušnji igranja namreč ne bi mogel več najti mesta tistemu, za kar pri njej gre – namreč za igro samo. S tako ločitvijo igre od izkušnje igranja tvega, da slednje ne bo mogel zadovoljivo pojasniti, obenem pa postane s tem povezava med igranjem in igro povsem arbitrarna. Trdim, da se v igrivem zadržanju razkriva več, kot lahko izvemo iz refleksije igralca, in da nam ugotovitev, da ta subjektivna refleksija nikakor ni način, kako je

igrallec v igri, kvečjemu šele razpre to zadržanje v tistih momentih, ki nam omogočajo v njem videti samo igro, njeno bistvo. Tako lahko Gadamerju pritrdim, ko pravi, da igralčeva subjektivna refleksija nima odgovora na vprašanje po bistvu igre, vendar to ne more pomeniti, da igrivo zadržanje ne spregovarja o svoji resnici na druge načine.

Ne sprašujemo igralčeve refleksije, vendar ne sprašujemo niti po načinu biti igre kot take, kolikor to vnaprej pomeni nekaj od igralčevega zadržanja radikalno ločenega. Če naj bomo zvesti ugotovitvi, da je izkušnja igranja več, kot kar o njej pove igralčeva subjektivna refleksija, potem moramo najprej povprašati ne po bistvu igre, temveč po tem, kaj je *igralčevo zadržanje v resnici*.¹

Vnaprejšnja določitev bistva igre kot instance, radikalno ločene od igralčevega igranja, je kvečjemu *petitio principii* in sklicevanje na jezik, ki naj bi imel v svoji metaforični rabi prednost pred mišljenjem, kot upravičitev te določitve ni daleč od predaje mišljenja samega. Seveda se je moral Gadamer tega zavedati, zato se bo vsaka njegova nadaljnja naznačitev tako imenovanega načina biti igre kot take na določeni ravni morala sklicevati na zvezanost tega naznačenega načina s tem, kako se prikazuje v igralčevem zadržanju.

Če zgoraj povedano upravičuje mojo odločitev, da vprašanje, kaj je igra, naslovim na izkušnjo igranja, lahko tako postopanje dobi zgolj dodatno potrditev, če bo zmožno razložiti tudi vsako metaforično rabo, kolikor človek kot igranja zmožno bitje razbira igro v valovih, v svetlobi in besedah. Igro morda razbiramo, ko razpoznavamo tisto nošenje, v katerega smo kot igralci potopljeni sami. V igri valov čutimo odigravati se tisto, kar se odigrava, ko igramo mi. Tako morda ni jezik s svojimi metaforami tisto, kar daje ključno evidenco o samem bistvu igre, ampak prav izvorno razumevanje človekovega igranja.

Če smo imeli razlog, da Gadamerjevo argumentacijo postavimo pod vprašaj, naj za trenutek iz morda pretirane sumničavosti premislimo njegov temeljni očitke Kantovi misli o igri.² Najprej je pomembno poudariti, da Kantova raba pojma igra

1 In v tem smo povsem zvesti Gadamerjevi kritični odvrnitvi od kantovske estetske zavesti in osredotočenju na samo izkustvo umetnosti. Kolikor govori o biti umetniškega dela kot izkustvu, »ki spremeni izkušajočega« (Gadamer, 2001, 94), mora vprašanje po tej biti vzdrževati prav to zvezanost z njenim izkušanjem. Prav v tem spreminjajočem izkustvu je napotilo k tistemu, kar »ostaja in vztraja«.

2 Gadamer se v svoji Resnici in metodi o bistvu igre sprašuje v okviru širšega vprašanja o resnici umetnosti (in, še širše, resnici duhovnih znanosti), kjer mu bo pojem igre služil kot vodilo ontološke eksplikacije umetniškega dela. Gadamerjeva misel se ves čas razvija kot ostra kritika Kantovega razumevanja estetske zavesti oziroma njegove kritike estetske razsodne moči, ki se po Gadamerjevi diagnozi izteče v skrajno subjektivizacijo pojma lepega (in umetnosti). Gadamer zahteva razširitev pojma izkustva in vzpostavitev avtonomnega spoznanjskega področja, lastnega umetnosti. Če za Kanta estetske sodbe ne prinašajo spoznanja, Gadamer trdi prav nasprotno. Gl.: Gadamer, 2001, posebej »Prvi del«, str. 15–146.

nikjer ni podprta z eksplikacijo, kaj mu ta pojem zares pomeni. Kant se nikjer ne izjasni o nečem, čemur bi lahko rekel bistvo igre. Kljub temu ima v *Kritiki razsodne moči* igra nenavadno osrednje mesto. Označuje ključni moment reflektirajoče razsodne moči, katerega bistvo pa ostaja kvečjemu nakazano in nikoli pojasnjeno.³ Gadamer Kantu očita, da je igri naprtil subjektivni pomen, in si proti temu odločno zadane razviti pojmovanje igre, ki »v kontekstu izkustva umetnosti [...] ne pomeni razmerja ali celo duševnega stanja ustvarjalca ali uživalca in nikakor ne svobode subjektivnosti, ki se udeležuje igre, temveč način biti same umetnine« (Gadamer, 2001, 93). Vprašajmo se, če je tak očitek Kantu upravičen.

Ko Kant govori o igri, govori o igri človeških spoznavnih zmožnosti. Znotraj estetske refleksijske sodbe je to tisto razmerje, ki je zaznano kot lepo, namreč to, kar v subjektu povzroči občutje ugodja.⁴ Rečemo lahko, da je način, kako je dan predmet, ko je presojan kot lep, igra. Če je ta predmet umetnina, je to prav tisto, kar Gadamer zahteva: igra je način biti same umetnine. Pri Kantu nikakor ne gre za to, da bi bil subjekt, ki izreka estetsko sodbo (ugodje/neugodje čuteči), v igri. Igra označuje razmerje, odnos spoznavnih zmožnosti (upodobitvene moči in razuma), ki nastopata na mestu logičnega subjekta estetske sodbe, katere logični predikat je občutje ugodja oziroma neugodja.

Gadamerjev ključni uvid je, da »naše vprašanje o bistvu igre ne more dobiti odgovora, če ga pričakujemo, izhajajoč iz subjektivne refleksije igralca« (Gadamer, 2001, 93f). A prav to je moment, glede katerega Kantu ne moremo očitati, da ga je spregledal. Igra v sodbi reflektirajoče razsodne moči v strogem smislu nikakor ni stanje subjekta (to je občutje ugodja/neugodja),⁵ marveč način danosti tega, kar je presojano kot lepo. *In sodba o lepem ni sodba igrivega subjekta, marveč sodba subjekta, kolikor*

3 In mogoče je pokazati, da ima morda globlji strukturni pomen in nakazuje na uvid, ki ga je moral Kant imeti v bistvo igre. Posredno je namreč Kant s *Kritiko razsodne moči* pokazal na meje govora o igri. Prav kolikor je govora o razsodni moči, ki reflektira o igri svojih spoznavnih zmožnosti, upodobitvene moči in razuma, ta igra ne more biti naznačena s pojmi, ker bi tako postala možna njena določitev z objektivnimi načeli, kar pa po Kantu ni mogoče. Če bi bila lahko zvedena na neko zunanje načelo (in bi tako o njej ne mogli več reči, da je heavtonomna), bi to bilo podlaga za objektivno utemeljitev razsodne moči kot spoznavne zmožnosti z lastnim področjem. Prepričan sem, da v tem primeru Kant za razmerje spoznavnih zmožnosti ne bi uporabil besede igra.

4 Prim. tudi: »Torej je estetska sodba tista, katere določiten razlog je vsebovan v občutku, ki je neposredno povezan z občutjem ugodja in neugodja [...] V estetski refleksijski sodbi [je to] občutek, ki ga v subjektu povzroča harmonična igra obeh spoznavnih zmožnosti razsodne moči, upodobitvene moči in razuma, in sicer tako, da se v dani predstavi vzajemno podpirata zmožnost dojemanja ene in zmožnost prikaza druge« (Kant, 1999, 353).

5 »Lahko pa isto razmerje dveh spoznavnih zmožnosti obravnavamo tudi zgolj subjektivno, kolikor ena zmožnost drugo v isti predstavi podpira ali ovira in s tem aficira *stanje čudi*, tako da je to torej razmerje, ki ga je mogoče *občutiti* [...] Čeprav *ta občutek* [mišljeno je občutje ugodja in neugodja, op.: M. K.] ni čutna predstava objekta, ga lahko, ker je subjektivno povezan s čutno upodobitvijo razumskih pojmov s pomočjo razsodne moči, *kot čutno predstavo stanja subjekta*, ki ga aficira akt te zmožnosti, vendarle prištejemo k čutnosti« (Kant, 1999, 352; zadnji dve kurzivi M. K.).

je *aficiran od samega sebe kot igrivega*. Je sodba o stanju čudi, povzročenem z igro spoznavnih zmožnosti, ki vselej že je, ki se vselej že godi, kolikor naj bo (objektivno) spoznanje sploh možno.⁶

Tu se odpre fronta, ki je za tukajšnji premislek vsekakor preobširna. Naj nam služi le kot opomba, da Gadamerjeva kritika Kantove teorije estetske zavesti ne more biti kritika Kantovega pojma igre. To, da je Kant opisal usklajenost spoznavnih zmožnosti v estetski sodbi kot igro, ne pomeni, da je pojem igre subjektiviziral. Ni se namreč izrekel o bistvu igre, temveč o bistvu tega, kako spoznavne zmožnosti so. Prepričan sem, da je Kantova označba razmerja sil čudi kot igre utemeljena v uvidu v naravo igre, ki je veliko globlja, kot je pripravljen priznati Gadamer, kar se ima deloma izkazati tudi v mojih nadaljnjih razmislekih.

Zgoraj sem skušal utemeljiti, zakaj je po odgovoru na vprašanje o bistvu igre smiselno povprašati izkušnjo igranja. Naj se takoj zadržim pri potezi, ki je igri pogosto pripisana kot konstitutivni moment. Igranje naj bi namreč bilo neresna dejavnost, ki se je udeležujemo prav zaradi olajšanja, ki nam ga nudi kot razbremenitev od odgovorne resnosti tako imenovanega običajnega resnega življenja. Prav na tej točki se lahko pokaže, kako nam lahko miselno zadržanje pri izkušnji igranja samo igro razpre tako, da se izmakne zunanjemu pozitivnemu zajetju, ki se nadeja o bistvu igre izvedeti tako, da mimo same izkušnje igranja povpraša »o načinu biti kot take«, obenem pa postane jasneje, da sama izkušnja igranja spregovarja na način, ki ni zvedljiv na igralčevo refleksijo o njej. Zanimivo je, da prav Gadamer, ko pokaže, da subjektivna refleksija igralca ne more govoriti o bistvu igre, ta metodični sklep utemelji na premisleku o tem, kaj igrivo zadržanje v resnici je, kako igralec v resnici doživi igro. Prav ta njegova izkušnja namreč ne dopušča, da iz nje same sklepamo o igri kot neresni dejavnosti. To bi namreč bila zunanja označitev, ki bi zgrešila tako značaj izkušnje igranja, igrivega zadržanja, kot tudi bistvo igre, kolikor lahko o njem govorimo mimo tega zadržanja. Gadamer v eruptivnem odlomku piše:

Pomembneje je, da je v igri posebna, da, sveta resnoba. [...] Igralec sam ve, da je igra le igra in da je v svetu, ki ga določajo resni nameni. Vendar tega ne ve tako, da kot igralec še vedno *misli* na to vez z resnostjo. Igra namreč svoj smoter, ki ga ima, izpolni le, če se igralec prepusti igri. Igra je povsem igra ne v primeru navezave na resnost, ki je zunaj igre, temveč le v primeru resnosti pri igri. Kdor igre ne jemlje resno, jo kviri. (Gadamer, 2001, 93)

O čem torej govori izkušnja igranja? Vsakdo, ki se je kdaj igral, ve, da je igranje neskončno resna aktivnost. Ko igramo, moramo igro vzeti resno in pozabiti vsako

6 »Tako razsodna moč zaznava določeno razmerje obeh spoznavnih zmožnosti, ki je subjektivni pogoj objektivne rabe razsodne moči nasploh in ga je mogoče le občutiti (in sicer je to medsebojno ujemanje teh dveh zmožnosti)« (Kant, 1999, 352).

neresnost aktivnosti, kolikor je presojana glede na neko drugo, zunanje, običajno resno življenje, pozabiti moramo, da se samo igramo, in se samo igrati. Tako bistva igre ne moremo označiti s pojmom neresnosti, saj bi s tem to označbo pogojili z nečim, kar je igri povsem zunanje, in jo presojali z merilom, ki znotraj igre ne drži. Igra se ne igra tako, da bi se igrala z ozirom na neko neigro. Če naj govorimo o bistvu igre, je njegovo mero mogoče najti kvečjemu tam, kjer se to bistvo kaže. Če naj bo to igralec, se na njem igra ne odigrava tako, da se kaže kot neresna, kolikor je merilo resnosti vzeto iz igri zunanjega dogajanja. Tako resnost kot neresnost imata v igri svoje mesto, na neki izvzet način je sama »sveta resnost« doživeta kot neresna, če to resnost vidimo kot tisto, kar nosi igrivost in tako igralca razbremenjuje lastne napornosti. Igralec igro doživlja kot razbremenitev, ki mu, kot je ugotovil tudi Gadamer, »jemplje nalogo iniciative, ki je dejanski napor bivanja« (Gadamer, 2001, 96). Vendar, ponovno, te razbremenitve *ne misli* kot osvoboditve nekega napora dejanskega bivanja zunaj igre, ampak jo v igri doživlja kot svojstveno resnost, ki pravila resno jemplje na neresen način, resnost, ki ne pomeni togosti, ki ne pomeni absolutne podreditve pravilom, ki vsemu, kar jemplje resno, daje značaj neresnosti, lahkotnosti, razbremenjenosti, da, naključnosti, ki ves čas dopušča, da si nadene drugo podobo.⁷ V igri resnost in neresnost, trud in razbremenjenost dobijo svojstven značaj, ko je njihova nasprotipostavljenost pomirjena, povzeta v svetu igre, ki jih lahko drži skupaj na njihovem robu, kjer je resnost neresna in neresnost resna, kjer je trud občuten kot razbremenjenost.

V novejših razpravah o igri se pogosto omenja pojem, ki naj bi označil naravo igre, namreč *avtoteličnost*. Da je igra avtotelična dejavnost, bi na kratko pomenilo, da ima svoj *télos* (smoter, cilj) v sebi. Obstaja več interpretacij avtoteličnosti⁸ in v nadaljevanju bo postalo jasno, v kakšnem smislu lahko o njej govorimo, ko gre za igro. Izkazalo se bo, da sama izkušnja igranja po eni strani priča o specifični avtoteličnosti igre, a obenem brani, da ji naprtimo smisel, ki ponovno nima merila v igri sami.

Ko smo govorili o vprašanju resnosti igre, smo ugotovili, da igramo na način pozabe, suspenza (resne) zunanosti. Igralec ne igra tako, da bi mislil na zunanost, na to, da je polje njegove igre razmejeno od zunanjega sveta, še več, igra tako, da zunanosti zanj sploh ni. Igralcu je svet igre tako edini svet, sveta zunaj ne čuti in tja mu misel ne uhaja. Da, možnega zunanjega sveta zanj sploh *ne sme* biti, če naj se zares igra. Tako igra, če naj se zgodi, od igralca zahteva, oziroma ga pripravi do tega, da pozabi zunanost, da se spozabi v igri. Ta edini svet igre zavija svoje robove in igralcu

7 Zanimivo je, da Kant pojem igre rabi na mestu, ki ga drugje veže na naključnost. Prim. predvsem: Kant, 2001, §76, §77.

8 Za obravnavo avtoteličnosti, ki izhaja iz mojim drugačnih metodoloških predpostavk, prim.: Schmid, 2009.

zastre pogled onkraj. Svet igre se *zaobrne vase*. Vse, kar se zgodi v svetu igre, se dogodi znotraj njega. Zunaj sebe ta svet nima mere (zato smo morali ugotoviti, da njegovo bistvo ne more biti določeno v igralčevi neresnosti, saj take zunanosti, ki bi bila mera igralčeve resnosti, za igralca v vase zaobrnjenem horizontu igre ni).

Govor o avtoteličnosti igre je toliko smiseln, kolikor bi vsak možen smoter, ki ga morda igra ima, moral pasti znotraj vase zaobrnjenega sveta igre. Ko se sredi igre pojavi element, ki sili izven lupine, v tistem trenutku začne igra jenjati. V trenutku, ko se pojavi igralčeva misel, da svet igre ni edini svet, da bi dosegel zadetek zaradi kasnejše nagrade, se igra (igrivost) ustavi oziroma se v takih okoliščinah sploh ne dogodi.

Kolikor je končni smoter, torej stanje, v katerem bi se igra zaokrožila, izpolnila, dovršila, sami igri zunanji, toliko tudi o končnem smotru, h kateremu bi stremela, ne moremo govoriti. Tako je govor o igri kot avtotelični, ker naj bi imela svoj končni smoter v sebi, sam po sebi nesmiseln. Končni smoter je nujno dogajajočemu se svetu igre zunanja instanca. O tem, da igra ni dejavnost, ki stremlje k določenemu zaključenemu stanju, govori (in mora govoriti) tudi in posebno sama izkušnja igranja. Če se namreč igra prikazuje v načinu, kako igralec igra, bi se njen morebitni končni smoter moral razbrati tudi v igralčevi izkušnji kot stremljenje. A vendar moramo ugotoviti, da nič od tega, kar si v igri postavlja kot cilj, ne more veljati kot končni smoter same igre. Nič v njegovi igri ne govori o tem, da se dogaja zato, da bi se zaključila, ko je dosežen neki smoter.

Anthony Skillen v svojem članku »Sport: An Historical Phenomenology« naredi primerjavo, da je igranje (specifično igranje v športu) podobno potovanju (journey) in ne toliko sprehodu (walk). Potovanje je kot vrtnarjenje, »svoje cilje ima vgrajene v sebi. Uživamo v njegovih konstitutivnih aktivnostih, pripravljanju zemlje, okopavanju, zalivanju, vendar deloma zaradi pridelka. In tudi v pridelku deloma uživamo zato, ker je pokazatelj in merilo teh poprejšnjih aktivnosti – njihova nagrada« (Skillen, 1993, 352). To morda velja za *igranje iger*, kar pa ni tisto, čemur se posvečamo v teh premislekih.

Morda je tu na mestu kratek ekskurz, ki naj pojasni to razliko. Igranje igre (playing a game) je po eni od definiciji filozofa športa Bernarda Suitsa »[udejstvovanje] v aktivnosti, ki je usmerjena k uresničitvi določenega stanja in v kateri so uporabljena zgolj sredstva, ki jih dovoljujejo pravila, ta pa v prid manj učinkovitim prepovedujejo učinkovitejša sredstva, in kjer so taka pravila sprejeta le zato, ker tako aktivnost omogočajo« (Suits, 1978, 34). Igra, o kateri pa je govora tu, ne sme biti mišljena s svojim akuzativom. Je zgolj igranje, samo igranje, ko rečemo igranje igre, gremo predaleč.

Če pa je v igri kot »game« še mogoče identificirati določeno stanje, h kateremu stremlje vse dogajanje v njej, denimo zadetek ali zmaga, potem je za igro kot »play« taka

oznaka neustrezna. Ko se igram, se ne igram, da bi se to moje igranje končalo, igra se ne dogaja kot pot k svojemu koncu, zanjo (in za igralca) zadetek ni njena dovršitev.

V kakšnem smislu lahko potem še govorimo o avtoteličnosti igre? Kaj je tisto, kar žene igro v gibanje, če to ni neki zunanji, končni smoter, če se ne zaokroži v ničemer, kar je znotraj nje same postavljeno vsaj kot delni smoter (zadetek, podaja ...)? Zakaj se igramo? Leta 1956 je Heidegger proti koncu svojega freiburškega seminarja citiral Heraklitov fragment: »Čas je otrok, ki se s kamenčki igra: otrok na prestolu« (Sovre, 1946, 79). Heidegger se vpraša, zakaj se ta veliki otrok igra. In odgovarja: »Es spielet, weil es spielet.«, »Igra se, ker se igra. »Ker« v igri potone. Igra je brez »zakaj«« (Heidegger, 1997, 169).

Igra je toliko avtotelična, kolikor se godi zaradi same sebe, vendar ne zaradi sebe kot nekega prihodnjega izoblikovanega stanja, takega »zato« v igri ni, vse prej se odigrava zaradi sebe kot »tu in zdaj«. Igra se, ker se tako ohranja v lastni biti, v lastnem gibanju. To gonilo je vir njenega nenehnega obnavljanja, vzpostavljanja, nadaljevanja. Njen smoter je v njej sami ves čas uresničen, v kolikor se že godi. In tako se godi kot nenehno samovzdrževanje, dogajanje, brezciljno gibanje sem ter tja. Igranje se kot tako nima namena končati. Seveda se faktično vselej konča, igranje se končuje, če ne prej, ko mama vpije, da je kosilo na mizi, ampak se igra ne igra, da bi se končala. Že ko se v igro prikrade igralčeva misel o zaključku, začne jenjati oziroma se začne zaključku nekako izogibati. V omejen čas skuša stlačiti brezčasno. To je nekaj, kar morda igralca pripravi, da podaljša napad za še en dodaten obrat, za še eno preigravanje. V trenutku, ko bi po sodbi pobiralca stav nujno moral iz najugodnejšega položaja vreči na koš, takrat se on igra. Igra se s časom, igra se s prostorom, s telesom, z možnostmi ... Spremeni smer, najde še enega branilca, da ga lahko obrne, izvede še eno, za končni zadetek povsem nepotrebno finto, na koncu zabije tako, da naredi obrat v zraku in čez rame potisne žogo v obroč. In kar noče, da se neha, visi na obroču kot opica, se reži, potegne za obroč, da ga odnese v zrak in proti tlom, kjer se poigra še s soigralci, ki skupaj zapelejo in proslavijo – kaj proslavijo? Igro, ne koša. Igro, ki se mora nadaljevati, ki kar še traja.

Gadamer prepozna v igri prav to značilnost, ko jo opiše kot »gibanje sem ter tja, ki ni vezano na noben cilj, ob katerem bi se končalo« (Gadamer, 2001, 94), ali ko piše, da »[g]ibanje, ki je igra, nima cilja, v katerem bi se končalo, temveč se obnavlja v vztrajnem ponavljanju« (*ibid.*). V tej navezavi je lahko zanimivo Kantovo opažanje, da ugodje, ki ga v subjektu povzroči motrenje formalne »smotrnosti v igri subjektivih spoznavnih moči v predstavi, s katero je dan predmet«, »vsebuje vzročnost, da namreč brez kake namere ohranja stanje predstave same in udejstvovanje spoznavnih moči. Pri motrenju lepega se zadržujemo, ker to motrenje krepi in reproducira samo sebe«

(Kant, 1999, 62). Interes za lepo, za igro, je v vzdrževanju njega samega, njegovem nenehnem ponavljanju.

Znotraj igre, ko jo razumemo na tak način, se nam tudi pravila kažejo drugače. Že po zgoraj navedeni Suitsovi definiciji igranja igre pravila nastopajo v instrumentalni vlogi. Omogočajo naj samo aktivnost igranja. Vendar ko je aktivnost igranja razumljena kot igrivo zadržanje znotraj vase zaobrnjenega sveta igre, ki se dogaja zaradi samega sebe kot vsevdilj obnavljajoče se gibanje sem ter tja, takrat pravila igre niso sredstvo, ki bi omogočalo, da to gibanje pride do svojega končnega smotra, da se izpolni. Tak končni smoter je kvečjemu nekaj, kar vzpostavijo pravila sama, in kot tak z ozirom na samo gibanje igre nima statusa, ki bi bil kvalitativno drugačen od statusa pravil. Toliko lahko rečemo, da pravila omogočajo aktivnost igranja, vendar ne aktivnost, ki je usmerjena k uresničitvi določenega stanja, temveč aktivnost, ki je že vselej tu, ki je uresničena, kolikor se dogaja. Igralec sam, ko je potopljen v ta vase zaobrnjen svet in ko ga igra nese v svojem gibanju sem ter tja, pravil določene igre ne doživlja kot ovir, ne gre jim naproti kot zunanjim preprekam in resnost njegovega sledenja pravilom jih ne jemlje resno kot preprek, ki onemogočajo dosego nekega edino zaželenega cilja. Ko se igramo, se igramo le zato, da se gremo. »Daj, gremo se,« se glasi povabilo prijatelja na šolsko igrišče. V igri te s pravili vzpostavljene ovire niso tvoji nič večji nasprotniki, kot so to tvoji soigralci. Pravila in ovire igrajo z igralcem prav tako kot njegov nasprotnik, žoga, celo gol črta.

Ko Merleau-Ponty orisuje svojo koncepcijo telo-subjektive percepcije prostorskih razmerij njegovega vidnega polja, uporabi podobo nogometnega igrišča. Poudari, da igralno polje za igralca ni objekt.

Polje samo igralcu ni dano, temveč je prisotno kot imanentno določilo njegovih praktičnih namer; igralec postane eno z njim in čuti na primer smer »gola« enako neposredno kot vertikalne in horizontalne linije lastnega telesa. [...] V tem trenutku ni zavest nič drugega kot dialektika miljeja in dejavnosti. Vsak maneuver, ki se ga igralec loti, modificira značaj igrišča in vzpostavi nove linije moči, znotraj katerih se dejavnost razvije in dokonča, in s tem vnovič spremeni fenomenalno polje. (Merleau-Ponty, 1965, 168f)

Za Merleau-Pontyja sta igralec in igrišče na nek način iste substance, zaradi česar se lahko igralec čuti eno z igriščem. Oba sta v dialektičnem medsebojnem razmerju in drug drugega sproti konstituirata. Vtem ko športni trenutek postane igriv trenutek, se sproti vzpostavljajo nove in nove ovire, novi branilci, nove možnosti, avt linija se ukrivi na edinstven način, vsakokrat ko pritečem drugače mimo nje, ko so soigralci postavljeni drugače, ko žoga prileti z druge strani. Zdi se, kot bi bila vsa pravila v službi igre in da jim igra nikakor ni podrejena. Pravila sama igrajo zanjo, določa jih igra

sama, konstituirajo se sproti. Kar se sprva morda zdi najbolj trdno, čvrsto, statično, se izkaže za popolnoma fluidno. Za kar se zdi, da igro otežuje, jo zares spodbuja.

Tudi Kant je moral imeti uvid v poseben status pravil v igri. Po eni strani so za igro nepogrešljiva, saj šele prek njih pride do svojega prikaza in zato igra upodobitvene moči ne more biti absolutno svobodna, temveč je ključna zahteva njena harmonija, usklajenost z razumom in njegovim prizadevanjem za enotnost. Vendar ji pravila, v skladu s katerimi upodobitvena moč igra, ne pomenijo ovir, meje, nečesa, kar bi dušilo njeno svobodo prikaza, temveč so, nasprotno, prav spodbuda za njeno igro. Pravila razsodna moč, kolikor spravlja svoji zmožnosti upodobitvene moči in razuma v harmonično igro, šele konstituira.⁹

V teh razmišljanjih sem v nekaj potezah skušal orisati, kako se kaže izkušnja igranja, in v tem njenem razprtju pustiti, da se izkaže dimenzija igre kot prek igralca poveznjen svet, ki ga nosi kot gibanje sem ter tja brez namena končati se, gibanje, ki je brez svojega končnega smotra in se dogaja na način nenehnega samoobnavljanja. Morda se vsako prepoznavanje igre v svetu, naravi in jeziku napaja v tej izvorni evidenci takšnega gibanja znotraj človekove temeljne izkušnje biti nošen. V tej evidenci občega znotraj izrazito osebne izkušnje morda tiči napotilo k nečemu, kar presega partikularno in obljublja srečanje z drugim, v kakršnem koli smislu že.

Literatura

Gadamer, H., *Resnica in metoda*, Ljubljana 2001.

Heidegger, M., *Der Satz vom Grund*, Frankfurt na Majni 1997.

Kant, I., *Kritika razsodne moči*, Ljubljana 1999.

Merleau-Ponty, M., *The structure of behavior*, London 1965.

Schmid, S. E., Reconsidering Autotelic Play, *Journal of the Philosophy of Sport* 36, 2009, str. 238–257.

Skillen, A., Sport: An Historical Phenomenology, *Philosophy*, 68, št. 265, 1993, str. 343–368.

Sovre, A., *Predsokratiki*, Ljubljana 1946.

Suits, B., *The Grasshopper*, Toronto 1978.

9 Prim.: Kant, 1999, 157, posebno njegov govor o geniju in drugod. Prim. tudi: Gadamer, 2001, 50.

Matic Kastelec

Play

Keywords: play, experience of playing, autotelicity, seriousness, movement, game, rules

In this paper I first address the problems that arise when we pose the question of what the play is. Where, may we hope to find the answer to the question of what constitutes the essence of play? By reconsidering Gadamer's critique of Kant's concept of play and by engaging with Gadamer's methodological assumptions, I argue for the importance of staying with our actual experience of play. In characterizing the experience of how it is to play, I try to locate the evidence of the essence of play as it manifests itself in this experience. In the experience of play, we are lead into the turned-in-on-itself world of play, which is the only world for the player. The latter is immersed in the aimless to-and-froing of play which happens as a perpetual self-renewal, making the rules of the game and every possible aim inside the world of play the medium of play itself.