

SOOČANJA



Marinko
Soldo

Ključ prihodnosti je v naši preteklosti

Stoletja, od najstarejših časov, so se filozofi vztrajno, toda vedno razklani z dvomi, ukvarjali s časom. »Kaj je torej čas? Če me nihče ne vpraša, vem; toda ko bi ga hotel obrazložiti komu, ki bi me vprašal po njem, ne bi vedel.« je priznaval nepomirljivi dvomljivec sveti Avguštin v *Izpovedih* že v četrtem stoletju našega štetja. Potem so se v 19. stoletju, posebno po pozitivizmu, začele ukvarjati s časom fizika, biologija, antropologija in psihologija. Zadeve so postale še bolj zapletene, ko je Sigmund Freud v začetku 20. stoletja izjavil, kako je prepričan, da človek v bistvu sploh ne dojema časovne razsežnosti: »Tokovi podzavestnega sistema so brezčasovni, to pomeni, da časovno niso določeni, se ne spreminjajo z minevanjem časa, na kratko, nimajo nikakršnega razmerja s časom.« Zato je danes povsem nemogoče obravnavati čas z opazovališča zgolj ene same znanstvene discipline. V času obnovljenega zanimanja za filozofijo zavzema problem časa pomembno mesto. To gotovo ni naključna skladnost; v minulih treh desetletjih je bilo v filozofiji znanosti zaznamovano pravo odkritje časa. Vzporedno z izginjanjem tradicionalnega pojmovanja znanstvenega spoznanja kot trdne celote, nekako podobne velikemu skladišču, ki da ostaja za vselej, čeprav je blaga vedno več in drugačnega, se je parameter *čas* uveljavil kot nepogrešljiv pri razumevanju, kako se spreminja znanost, ter pri pojmovanju razmerja med znanostjo in družbo. Že teorija katastrof Renéja Thoma priča o pojmovanju znanosti v razmerju do obrazcev, ki vključujejo spremembo. In res je pojmovanje časa v 20. stoletju povsem spremenilo oznake in pogoj za to preobrazbo so bili mnogoteri dejavniki. Prva velika sprememba je povezana s sporom s historicizmom, ne le z marksističnim, marveč tudi idealističnim, ki je čas pojmoval kot premočrten napredek. Krščansko pojmovanje (ki ima nastanek za izhodišče, sodni dan za cilj, zgodovino človeštva pa za nenehen pohod proti božjemu kraljestvu) in razsvetljsko razumevanje (prežeto z idejo razvoja in napredka) sta se spajala v tej predstavi o času, a so jo dela Nietzscheja, Heideggerja in Foucaulta hitro pripeljala v splošen dvom. Toda to še ni vse. Ob pretresu, ki ga je preučevanje zunanjevropskih civilizacij povzročilo stoletnemu pojmovanju zahodne kulture kot edine zanesljive oblike znanja, je tudi ideja o času občutila marsikateri udarec. Claude Levy-Strauss je v svojih raziskavah strukturalne antropologije ugotovil, da so v času, ko je zahodna družba zbirala čas, druge civilizacije razsipavale z njim.

Nihče pa naj ne misli, da je predstava o času, izražena v mitološki ideologiji, nekaj smešnega in preseženega. Obstajajo arhetipske ideje tudi o času, ki se v zgodovini človeštva vedno znova pojavljajo: misel o krožnem času, misel o večnem vračanju. Tradicionalno pojmovanje časa pa se je

znašlo sredi odločilne prelomnice v prvih dveh desetletjih 20. stoletja z nastankom relativnostne teorije Alberta Einsteina. Toda ko je veliki fizik prerazporedil tradicionalna znanstvena obzorja s tem, da je povezal čas s prostorom, se je tega zavedala samo ozka skupnost učenjakov. Zadeva časa lahko postaja predmet širšega zanimanja šele danes v sklopu velike razprave o prelomu tradicionalne racionalnosti. To zamudo lahko obrazložimo z istimi psihološkimi nasprotovanji, ki jih izziva tudi prostor. Tej trditvi je filozof Paolo Rossi namenil nadvse zanimivo delo *Znamenja časa*. »Ko je proti koncu 16. stoletja idejo o zaprtem vesolju z Zemljo v središču zamenjala tista o neskončnem vesolju, so ljudje začutili travmatično učinkovanje zgubljenosti; enako se je zgodilo tudi s časom,« trdi Rossi brez omahovanja. Čas se je čudežno oddaljil šele med prvimi desetletji 17. in ob koncu 18. stoletja. Vse do 17. stoletja so se namreč skladale zgodovina Zemlje, zgodovina človeštva in zgodovina vesolja natančno po svetopisemski zgodbi.

To se je moralo zgoditi v časovnem razmiku, nič daljšem kot šest tisoč let; nekaj več kot stoletje pozneje je Kant govoril o zgodovini, ki se je razpletala milijone let. »Človek je z grozo dojemal, da je narava veliko starejša kot on,« naglašja Rossi. »Kolikor bolj širimo čas, toliko bolj se bližamo resnici in resničnosti postopka, s katerim ga je narava uporabljala, čeprav ga je potrebno skrajšati, kolikor je le mogoče, da bi se lahko prilagodili omejeni moči našega razuma,« je govoril naravoslovec Buffon še v drugi polovici 18. stoletja, potem ko je že napisal zgodovino *Obdobja narave*, v kateri je Zemlji prisodil starost trideset tisoč let, da ne bi prestrašil svojih sodobnikov, čeprav je dobro vedel, da ni povedal resnice. Čeprav pa novo pojmovanje časa že stopa v različne znanstvene discipline, se človeška psiha še vedno ni nehala upirati. Tako današnji časovni stroji znanstvene fantastike nastajajo, kot pravijo psihologi, enako kot verovanje v onstransko življenje ali utelešenje, da bi pregnali strah pred nepovratnostjo časovnega ravnanja. In zaradi tega ukvarjanje s časom pomeni danes ukvarjati se s sedanjo človekovo neiznajdljivostjo v razmerju do njegove zgodovine.

»Vesolje ni kaos. Naseljeno je z bitji, predmeti, stvarmi. Ta bitja in te reči imajo obliko in snov; zavzemajo torej določen prostor in trajajo določen čas.« To je v bistvu vsakdanja pripomba, ki je lahko poljubna. Toda matematiku Renéju Thomu, ki je izhajal prav iz te navidezno nepomembne pripombe, se je posrečilo osnovati danes najbolj nenavadno teorijo na filozofsko znanstvenem področju, teorijo, o kateri strastno razpravljajo znanstveniki in filozofi – teorijo katastrof. Ta preprosta pripomba, pojasnjuje Thom, vsebuje namreč tudi sklep: časovna omejenost določa prekinitve, medtem ko matematika in vse znanosti, ki temelje na diferencialnem računu, opredeljuje stalnost; to praznino je skušal premostiti. Nastanek teorije katastrof je hkrati tudi možnost njihovega predvidevanja; vzemi najpreprostejši primer: človekovo življenje. V primerjavi s končnim dogodkom, ki je katastrofalen za obstoj, se pravi z boleznijo in smrtjo, teče razvoj človekovega življenja skrajno počasi in ima samo staranje pravilno razvojno skladnost. Toda v določenem trenutku se ta skladnost pospeši in nenavadno hitro se zgodi končni dogodek. So dogodki, ki nastajajo počasi, in takšni (vedno v povezavi z življenjem samih opazovanih predmetov), ki se razvijajo zelo hitro; v bistvu ritem spreminjanja in razvoja stvari nikdar ni enopomenski. Razločiti prekinitve spremembe v hitrosti nastajanja pomeni razumeti znamenja, ki napovedujejo katastrofo. Ko René Thom razpravlja

o prostoru, o času in o ritmičnih obstojih stvari, govori kot o miselnih celotah, toda ko govori o katastrofi, si predstavlja nekaj resničnega. To domnevo podkrepljuje na ravni vesolja, nastanek določene zvezde je razpet na razmerno kratko obdobje, če imate v mislih galaksijske ritme: to pomeni petdeset ali sto tisoč let. Zvezda se potem oblikuje in živi svoje življenje po deset, po sto milijonov let vse do trenutka, v katerem nastopi čas, ki ga zvezdoznanci imenujejo kolaps. V tem trenutku vse skupaj strmoglavijo zelo hitro: to je katastrofa; očitno je, da je obvladovanje sredstev za njeno predvidevanje lahko zelo koristno. Obstajata narava in življenje v vesolju, obstajata človek in življenje človeštva, se pravi zgodovina, zato Thomova zamisel sicer še v zasnovi ne bo naletela na soglasno odobravanje ter na aplikacije teorije katastrof v človeški zgodovini. Poincaré je govoril, da zgodovina ni znanost, ker se ne obnavlja, medtem ko za znanstvene pojave velja prav to, René Thom pa nasprotno verjame, da je mogoče utemeljiti teorijo zgodovine. Tudi na tem področju so prekinitve v dogajanjih, določena družba se razvija zaradi počasnih in trajnih vzrokov, včasih pa tudi zaradi hitrih in prehodnih; René Thom poimenuje to skupnost vzrokov s slojevitim determinizmom. Ko spodnji sloj, tisti počasni in globlji, preide v kritično menjavo, smo priče nadvlade višje plasti: v družbi nastane prelom, se pravi katastrofa. V zgodovini katastrof ni nič nujnega, Thom se omejuje na to, da ugotavlja pojave in skrbno pazi, da jim ne bi dodal moralnih predznakov.

Znamenja, ki opozarjajo na pospeševanje zgodovine, in s tem tudi na pojav revolucij, se pokažejo, ko je počasna plast v družbi tista, ki sprejema lastni obrazec zakonitosti, se pravi zamišljeno skupnost, ki naj podpira vladajočo skupino. V minulih stoletjih je bila obrazec zakonitosti absolutna in dedna monarhija, danes pa parlamentarna republika ali ustavna monarhija. Ko propada takšen obrazec, spremljamo potek katastrofe družbenih ureditev, ki ga zgodovinarji imenujejo revolucija. Po raziskavi in novem vrednotenju posamezne ustvarjalnosti, v novejšem času pa tudi ljubezni kot prelomne revolucionarne sile, sociologi jemljejo za verjetno tudi množično oživljanje igre. Korenine vsega tega segajo pravzaprav zelo globoko, v temelje zahodne filozofije. V problemskih sklopih jih je prvi odkril Aristotel: »Igra je podobna počitku, ker ljudje ne morejo neprestano delati in se morajo odpočiti. Toda njen namen ni počitek, kaže se šele v odvisnosti delovanja.« Immanuel Kant je temeljitejši; medtem ko je delo »po sebi neprijetna dejavnost, ki privlačuje samo z izidom, ki ga obljublja,« pa je igra »po sebi prijetna dejavnost, ki ne potrebuje drugega namena kot samo sebe.« Toda prvo prepričljivo vrednotenje igre so prispevali nemški romantiki. »Človek se igra samo tedaj, kadar je človek v popolnem pomenu te besede, toda človek je popoln samo tedaj, kadar se igra,« je odločno izjavil Friedrich Schiller. Friedrich Schlegel pa je šel še dlje, ko je igri prisodil temeljni estetski namen: »Zahtevamo, da boste dogodke in osebe, na kratko vso igro življenja, zares dojeli in predstavili kot igro.« Temu pojmovanju je odločno ugovarjal Karl Marx; prav Marx je ustvarjalec antinomije igra – delo, ki je veljala vse do danes.

Zadeva s sodobnostjo je v tem, da se ugotovi, ali igra nasprotuje delu, ali igra zapravlja, delo pa proizvaja, ali je igra užitek, delo pa vrednota. Po sodbi Jacquesa Ehrmana, oblikovalca enega izmed pogledov, zbranih v knjigi *Igra v sodobni kulturi*, ta nasprotujoča si stališča vplivajo na vsa današnja preučevanja igre, tudi na tista s področja antropologije in struktu-

ralizma. Seveda je igralno področje vselej brezpogojno postavljeno nasproti področju resnosti. Toda ta alternativa je obremenjena z nasprotji, poudarja Ehrman. »Načelo igre je namreč vsebovano v celi vrsti človeških dejavnosti, tudi če ni takoj opazno.« »Sestavina igre je vsebovana tudi v terorizmu ali v ugrabitvah ljudi,« zatrjuje Ehrman. Na kratko, v vsakem podrejanju zase sprejetih pravil so načela igre. Prav te lastnosti igre – povezava s pravili ter nasprotje igra – resnost – so porodile zvezo igra – kultura. V svojem delu *Homo ludens* Huizinga trdi, da vsaka ustanova državlanskega življenja izvira z starih obredov igre, od sodišča do šole, od političnega sestanka do muzeja, od verskih slovesnosti do državne ureditve. »Počasi smo pridobili prepričanje, da kultura temelji na plemenitosti igre in da se ne more odreči tej igralni zloženki, če hoče uresničiti najvišjo raven uglajenosti in dostojanstva. Spoštovanje utrjenih pravil nikjer ni tako obvezno kot v medsebojnih razmerjih narodov in držav. Ko začno kršiti ta pravila, družba zdrkne v barbarstvo in kaos.« Roger Caillois, oblikovalec zelo nadarjenega predloga o popisu in razvrstitvi vseh iger sveta izpred treh desetletij, pa zatrjuje, da je v zgodovini človeštva igra imela bistveno vlogo pri vzgoji nagonov. »In bolj kot očitno je, da se nagoni lahko potrjujejo in ustvarjalno izražajo samo v popolno zasnovanih razmerah, v takih, ki jih pravila igre določajo za vsak primer posebej. Igre usmerjajo nagone, ko jim vsiljujejo zunanjo in omejeno zadovoljitev, jih vzgajajo, oplajajo in cepijo dušo proti njihovi ostrini, hkrati pa jih usposabljaajo za bogatenje in potrjevanje kulturnih slogov.«

Vendar to še ni vse. Igra je za civilizacijo tako resna in odločilna dejavnost, da je po sodbi francoskega znanstvenika mogoče potegniti črto med primitivnimi in kultiviranimi družbami po zaznamovanju iger, ki prevladujejo v njih. V prvih prevladujejo mimikrija (posnemanje, predstavljanje, maskiranje, pretvarjanje) in ilinks (vrtoglavica, zanos, ples, hipnoza). V drugih pa so to agon (tekmovanje, dirke, tehnika, vaje, specializacije) in alea (usoda, naključje, sreča, razumno napovedovanje prihodnosti). Med igrami teh dveh družbenih oblik so tudi stalnice. Tako Caillois meni, da je navadna igra z zmaji ostanek starodavnega ugotavljanja smeri vetra. Za francoskega semiologa Louisa-Jeana Calveta, avtorja podjetne raziskave *Družabne igre*, pa je igralec pokra, ki nestrpno čaka na adut ali barvo, potomec starodavnega vrača: iz ponavljanja znakov na kartah skuša razbrati, kaj mu pripravlja prihodnost. Calvet je še bolj drzen. Ko sta duhovna in svetna vladajoča plast izgubili sredstva za usmerjanje prihodnosti, sta se maščevali s sodobnimi oblikami prerokovanja; tako francoski semiolog razlaga tudi igranje pri športni napovedi. Na kratko, prav uresničevanje igre razkriva trdno sled človeškega vedenja v različnih dobah in različnih civilizacijah nad slehernim razlikovanjem resnega in neresnega. Primerov, ki potrjujejo to trditev, je res veliko. Etnološko znanstvene raziskave opozarjajo na to, da so mnoge današnje igre, tudi otroške, pravzaprav preživeli izraz starih obredov, pogosto verske narave. Lutka je bila nekoč obredni predmet, slepa miš je bila v nekaterih praznovanjih vrag, nesmiselne pesmice in verzi, ki jih ponavljajo otroci, so bili čarobni obrazci. Celo igra z žogo je nekoč slavila boga sonca, šah pa je neke vrste psihoanaliza ante litteram; francoski znanstvenik Jean Boucher sodi, da je z opazovanjem igralčevih potez mogoče odkriti njegove najznačilnejše psihične lastnosti. Ključ za odkrivanje je zelo opredeljen: kralj je duh (ki ga je mogoče ustaviti, ne pa tudi ujeti), kraljica je duša (čeprav je močnejša, je lahko tudi

vezana), lovec je bistrovidnost, konj – domišljija, trdnjava – razumnost, kmetje pa klopčič čustev. Dokazi v korist resnosti igre in njenega pomena v zgodovini različnih civilizacij s tem niso izčrpani. »Njen izvir je v samem jedru svetosti, ki ji daje popačeno in zdrobljeno predstavo,« trdi Emile Benveniste v enem izmed najtemeljitejših del o tej temi – »Igra kot sistem«.

Jezikoslovec, ki je enotnost mita in obreda opredelil za sveto, sodi, da je igra navzoča tudi tedaj, kadar se dogaja le polovica svete operacije, se pravi, kadar se »mit izraža samo z besedami ali obred zgolj z dejanjem. »Začetniki sodobne psihopedagogike z Jeanom Piagetom na čelu so potem prispevali k odganjanju nadaljnjih dvomov o bistvu, kaj pomeni to človeško vedenje; celo najbolj površne in najbolj spontane otroške igre imajo strašno resen namen: »S pravili igre otrok oblikuje svojo osebnost,« je nekoč za vselej pojasnil francoski psiholog Jean Chateau, ko je utemeljeval novo pedagogiko na pepelu sveta igrač, trpljenja in naslade srednjeveških vzgojiteljev. Toda ali se s tem igra ne izpostavlja nevarnosti, da bi postala preresna? Ali trditev, da je vse igra, ne pomeni, da nič ni več igra? Tak ugovor navajajo mnogi. »Igra ima v sebi načelo različnosti, ločenosti,« navaja Gianni Vattimo, poleg drugega avtor študije o misli Friedricha Nietzscheja *Subjekt in maska*. »Za igro moram najprej ugotoviti, da igra ni celota, ker mi prav odmik od drugega zagotavlja prostor svobode.« Več kot delovanje po ustaljenih pravilih je igra za Vattima izraz notranjega nagona, ki ga je Nietzsche označil z dionizijskim načelom. Njegov učinek je lahko rušilen, če spremljamo nepravilne in nepredvidene krivulje. Če gledamo na igro s tega stališča, utegne postati možnost za odmike v razvoju zgodovine.

»Primerov je veliko in povsem so resni,« meni znanstvenik: »Svobodne radijske postaje, ki odrekajo namensko vlogo sistemu uradnega radia, ali pa širjenje divje psihoanalize, ki v mnogih psihodramah izraža nasprotja psihoanalitične doktrine, so nastale prav kot sredstvo povezovanja posameznika z družbo.« Igre torej ni povsod, toda nenehno spreminja prostore, v katerih se uveljavlja. Od krilatice iz 1968. leta (»Domišljija na oblast«) do tistih iz leta 1977 (»Pokopal vas bo smeh«) je minulo desetletje priča sistematičnemu vplivu igre kot sredstva politične konfrontacije. Prostor igre so se spremenili in razširili, danes so to velika glasbena ali pesniška srečanja, protestne povorke in manifestacije. Opaziti je mogoče razširjeno vrnitev k veselemu, skoraj otročjemu vedenju kot obliki upora proti okorelosti vsakdanjega življenja. Pogosto so to tudi podtikanja, igre, ki jih pozna samo tisti, ki jih izvaja. To ni videti kot novost. Jean Paul Sartre je v delu *Bit in nič* zapisal: »Opazujte natakara v kavarni. Njegovi gibi so živahni in odločni, nemara celo preveč natančni, morda prehitri; do gostov se vede nekoliko preodločno in klanja se morda preveč utečeno . . . Glejte ga, ko se vrača in v hoji skuša oponašati nepremično strogost avtomata ter prinaša pladenj prenaglo kot vrhovodec, . . . njegovo vedenje ima vse lastnosti igre . . . igra se natakara v kavarni.« Danes seveda ne gre zgolj za izmikanje dolgočasju odtujenega dela. Novo, pritajeno igrivo vedenje se sklada s tistimi stanji negotovega življenja, ki se kopičijo iz dneva v dan. Tako mladi, nezaposleni in nezadostno zaposleni ter vsi tisti z družbenega obrobja nezavedno sprejemajo igro kot strategijo za preživetje v družbi, ki jih zavrača, ko se ji ne posreči, da bi jih ukrotila. Danes je protislovje igra – delo zamenjalo drugo: igra – oblast. Igra je postala oblika temeljitega odklona, možnost upirati se oblasti. Politična uporaba igre, podobna torej

tisti, ki so jo v umetnosti in literaturi sprejeli nosilci avantgarde 19. stoletja. Od zastraševalnih nesmiselnosti Lewisa Carrola do besednih iger Jamesa Joycea, od dadaističnih lepljenk do uporniških besed futuristov je bil izziv vselej isti: premagati literarno in umetniško moč s tem, da ji omajaš pravila. V avantgardni umetnosti »odmeva vražji smeh, satanska razdiralna igra, demonična igra s svetom,« trdi nemški znanstvenik Alfred Liede v svojem spisu *Pesništvo kot igra*. Po sodbi nizozemskega zgodovinarja Johana Huizinge je to »dejanje, ki ni odvisno od kakršnega koli materialnega interesa in ne prinaša nikakršne koristi.« Za antropologa Rogera Cailloisa je igra »svobodna, posebna, neznana, neproizvodna, s pravili določena, navidezna dejavnost«. Francoski jezikoslovec Emile Benveniste pa meni, da je »njeno bistvo v njeni samovolji«. Filozofi in znanstveniki vseh časov so se strastno ukvarjali z igro. Pisatelji in pesniki so iskali njene skrivne pobude. Vse sodobne znanosti, od matematike do psihologije, od antropologije do jezikoslovja, so jo prepoznavale in razporejale, na kratko, kazalo je, da o igri ni več veliko reči. Vendar ni tako; množica znanstvenikov, posebno s področja semiotike (v logiki in jezikoslovju je to splošna teorija znakov), vedno na novo mešajo stoletne karte. Toda ne zato, da bi odkrili novo definicijo igre, marveč da bi poudarili povezavo igre s široko pahljačo družbenega delovanja, na pogled zelo oddaljenega od ludističnega (igralnega) vedenja, na primer vojne. Ni oblike igre, ki ne bi bila organizirana po natančnem sistemu pravil, ki jih lahko izločimo in preučujemo kot igro vojne, kot družabno igro, ki v Združenih državah odrinja šah. V tej igri je vse preračunano, celo morala enot; zdaj je to skupna zabava, ki prihaja na mizo igralcev naravnost iz arhiva ameriških štabov, kjer se vojno igrajo najprej na deski, potem pa v resničnosti. Nekaj takega kot teorija igre, ki sta jo leta 1943 prenesla na papir ameriška ekonomista von Neumann in Morgenstern ter jo utemeljila s pravili, ki določajo spopade interesov in možne rešitve. Sklepi torej niso predvidljivi, strnil jih bo nemara pred vsemi Jean Baudrillard, nova zvezda francoske kulture. On je poklican, da dokaže, kako igralna strast ni nič drugega kot strast za oblikovanje pravil, kakor zatrjuje v zadnjem času ne brez vzrokov.

Nastaja nova družba, družba igre, trdi francoski ekonomist Alain Cotta. Namesto dela, ki ne izpolnjuje več svoje vloge, da bi nas varovalo pred dolgočasjem, se zdaj igra tudi šport. Porabniške dobrine niso več zanimive, ker imajo vsi skoraj vse. Status se danes določa po vrstni športa, s katerim se kdo ukvarja, pomemben je tudi kraj, kjer se to dogaja. Toda nova družba je nova zgolj po izraznih oblikah, kajti v njih so prefinjeno izražena vsa nasprotja sodobnega nevrotičnega sveta. Hkrati z neverjetno demokratizacijo je v športu tudi delitev na razrede ter pritajena nasprotja med nadrejenimi in množico, želja po vzponu na višjo raven, delitev na navadne in ugledne športe. Širjenje športa in igranje na srečo z vsemi posledicami je pojav, ki bo po sodbi Alaina Cotte bistveno zaznamoval obdobje, ki je pred nami. Kaj pomenita igra in šport v sodobnem življenju? Kakšne pomene skrivata in kakšni so novi obrazci vedenja, ki jih uvajata?

Družba igre je študija, ki jo je napisal francoski ekonomist Alain Cotta, da bi odgovoril na ta vprašanja. Ta podaja nenavadno in dokumentirano razčlemba sveta, ki je izpostavljen drobnim menjavam, te pa ga bodo v prihodnje vse bolj odločno spreminjale. V svoji knjigi je Alain Cotta zapisal: »V življenju ima človek nekega hudega sovražnika – dolgčas, proti

njemu je vedno iskal obrambo. Ena izmed obramb je delo, toda zaradi različnih vzrokov, gospodarskih in duhovnih, izgublja pomen. Tako se človek vse bolj zateka k igri, ki vključuje tudi šport . . . « Dolgočasje je obstajalo vedno, človek se je vselej igral, toda v industrijskih družbah se problem danes kaže drugače. V knjigi *Veliki prehod* je Cotta poudaril, da bo zadnja četrtna našega stoletja drugačna kot prejšnja obdobja. To pa ne samo zato, ker se bo upočasnila gospodarska rast, marveč zato, ker bo cilj, h kateremu smo se doslej nagibali, to pa je bilo kopičenje dobrin, moral odstopiti prostor drugim, manj spodbudnim ciljem. Zato se izpostavljamó nevarnosti, da se bomo dolgočasili in samo igra nas lahko potegne iz te nevarnosti.

Kar nas je spodbujalo k delu od leta 1945 naprej in kar je izzivalo velikansko skupno naprezanje v industrijskih družbah, je bila želja za pridobitev avta, televizijskega sprejemnika in pralnega stroja. Toda zdaj porabniška družba začinja izgubljeti svoj čar zato, ker imajo vsi že vse (ali skoraj vse), torej ni več nagrade za naše delo. Poleg tega tudi ni več zadovoljstva, če imamo stvari, ki jih drugi nimajo. Z drugimi besedami, neenakost je postala neznosna, toda doslej smo jo prenašali. Prav to je ena izmed pglavitnih lastnosti naše dobe: nenavadno hitra demokratizacija, ki je omogočila velikansko kopičenje dobrin. Do nedavnega je naš čas sprejemal tekmovalnost, ki pa se je je preprosto nasitil. Bilo nam je v strašno zadovoljstvo, če smo imeli reči, ki jih drugi še niso imeli. Toda pojavilo se je nasprotje z doseženim, in to od trenutka, odkar ves gospodarski in družbeni sistem temeljita na množični proizvodnji. Prav zaradi tega se je tekmovalnost končno izčrpala in zdaj si moramo izmisliti nove obrazložitve, nove spodbude. Od trenutka, ko delo ni več nagrajeno, kakor pravijo psihologi, ljudje pričakujejo od igre, da ga bo zamenjala v veliki vojni proti dolgočasju. V razmerju delo – igra bi kazalo odstraniti lažno nasprotje igra – resnost, kajti igra je zelo resna človeška dejavnost, ter upoštevati izboljšave kakovosti dela. V minulih tridesetih letih se je v zvezi s tem porodila velika utopija, da ne rečem velika mistifikacija, govorili so, da je tehnični napredek napravil delo manj utrudljivo in zanimivo. Danes dejstva kažejo, da je manj utrudljivo, če mislimo na mišice, toda psihična utrudljivost je zamenjala telesno. Poleg tega je velik kos našega dela postal bolj dolgočasen zato, ker je vse bolj globok prepad med človekom in izdelkom, med človekom in učinkom njegovega dela. Vzemimo kot primer pomembnost tistega, kar se lahko imenuje delo s papirjem; v današnjih družbah nenehno narašča število ljudi, ki delajo za upravljanje, osebno ali javno. Pglavitna lastnost upravljanja pa je, da človek ne učinkuje neposredno na naravo, niti ne dela v stiku z drugimi ljudmi. Dela s papirjem, s simboli, z znaki; takšno delo ni v soglasju s človekovo naravo. Posledica je, da si vse več ljudi najrazličnejših poklicev prizadeva nekako zmanjšati čas, ki je namenjen delu, da bi našli zadovoljitev druge vrste in se vračajo k igri. V svoji knjigi Alain Cotta trdi, da tudi naraščanje ukvarjanja s športom pelje k ponovni vzpostavitvi socialnih razlik. Igra, posebno šport, prevzemata vlogo porabnih dobrin, s katerimi se potrjuje družbeni status. Ljudje se ne bodo več razločevali po tistem, kar imajo, temveč po športu in igri, s katerima se bodo ukvarjali; šport bo tedaj razdvajal, namesto da bi združeval. Popularni šport ima dve lastnosti: to je skupni šport, hkrati pa tudi šport, pri katerem se telesa dotikajo, bijejo, lahko se tudi poškodejejo. To je možnost, da se še

bolj, celo tudi telesno, občuti enodušnost med ljudmi. To močno spominja na primitivne igre v primerjavi s tistimi, ki so bolj ugledne, manj ostre in bolj individualne igre. Spopad med proletariatom, ki pomeni množico, in voditeljem, ki je posameznik, se tako kaže tudi v športni praksi. Toda množica se hkrati želi ukvarjati s športom posameznikov, in to pojasnjuje izjemno demokratizacijo tenisa, pa celo tudi smučanja. Šport je postal pooblaščen igra, dobil je celo blagoslov ekologov, mišice delno znova dobivajo namene, ki so jih zgubile. Toda takoj potem lenoba terja svoje pravice in tako se športnik prelevi iz dejavnega udeleženca v gledalca, potem pa še v tistega, ki stavi. Kot primer: v začetku so bili televizijski prenosi namenjeni popularizaciji smučanja, ki je bilo rezervirano za izbrance in za prebivalce določenih področij. Toda naglo je smučarski bum izzval razvoj mehaničnih naprav za ponoven vzpon, to pa je lenoba, o kateri sem pisal.

Znano je, da je vzpenjanje utrudljivo, spuščanje pa prijetno. Če se lahko spustimo brez utrujenosti ob ponovnem vzpenjanju, ni vzroka, da tega ne bi storili. Če nam bo prihodnost omogočila skrajšati delovni čas in podaljšati prosti čas, bomo imeli tudi drugačne možnosti, da ga bomo izpolnili: na primer kulturo. Intelektualci mislijo, da so vsi kakor oni, in sanjajo o človeštvu, ki ceni kulturo; gre za gosposke blodnje. Človek je ustvarjen za igro, ne pa za kulturo, in to dokazuje vsak dan. Posameznik laže prežene dolgčas z igro in športom, kapitalistična družba pa raje služi denar z davki na igre, kot da bi se ubadala s kulturo ali špekulirala z blagajnami založb in gledališč. Če nam je prav ali ne, stvari so pač takšne; imeli bomo vedno manj kulturnih klubov in vse več športnih društev.

Prevod France Vurnik