

NEŽKA JOVAN<sup>1</sup>

## Teorije iger z gledišča ludističnih praks

**Izvleček:** V prispevku želimo predstaviti Huizingov pogled na teorije igre in opredeliti horizonte različnih avtorjev izbranega raziskovalnega polja ter tako prispevati k analizam in refleksiji dojemanja te primarne aktivnosti živih bitij. Izhajajoč iz Huizingovega temeljnega dela *Homo Ludens* želimo s pomočjo genealogije igre in sodobnega načina biti človek odkriti strukturno umeščenost igre v družbeno okolje nekoč in danes ter prepoznati njeno aktualno vlogo. Z 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.

**Ključne besede:** igra, teorije iger, Johan Huizinga, ludistične prakse, *Homo Ludens*

UDK: 130.2

### Play Theories from the Perspective of Ludism

**Abstract:** The article surveys Huizinga's view of play theories and defines the scope of a number of authors on this topic, thus contributing to the analysis of, and reflection on, the perception of play as a primary activity of living beings. Starting from Huizinga's fundamental work *Homo Ludens*, the genealogy of play and the modern way of being human are used to reveal the structural positioning of play in the social environment, past and

<sup>1</sup> Nežka Jovan je doktorandka na *Alma Mater Europaea - Institutum Studiorum Humanitatis*, Fakulteti za podiplomski humanistični študij, Ljubljana. E-naslov: neza.jovan@gmail.com.

present, and to recognise its current role. The continuous parallels between ludic practices in various segments of subjective activities underline the de-traditionalisation of play as a predominantly childhood activity, defining it instead as a key agent in the structure of everyday life.

**Key words:** play, game, play theories, Johan Huizinga, ludist practice, *Homo Ludens*



### **Kratka genealogija iger**

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 prebivalci sosednjih naselij. Posledično so imeli vedno več prostega časa, ki so ga morali zapolniti, zato so začeli igrati igre.<sup>2</sup> 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 območju 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 ter vzgoje so bili samostani, kjer so menihi učili otroke ter jih pripravljali na življenje, zato so se otroci učili predvsem filozofijo, duhovnost in matematična znanja. V Ev-

---

<sup>2</sup> King, 2003.

ropi so bili najbolj izobraženi in obenem najbolj vplivni ljudje na dvorih. Uporabna so jim bila predvsem vojaška znanja, ki so pripomogla pri osvajanju drugih dežel,<sup>3</sup> zato so se razvile igre, v katerih so urili znanja, taktike in strategije ter bojne spretnosti. Na afriški celini pa je bilo pomembno preživetje v naravi, zato so se morali otroci uriti v sposobnosti hitrega gibanja ter dobrem obvladovanju refleksov.<sup>4</sup> Z razvojem človeške družbe so se razvile tudi igre, ki so med drugim izražale stopnjo kompleksnosti posameznih družb. Eden od primerov so zagotovo retorične igre sofistov, ki so opozorile na filozofsko aporio ali paradoks kot enigma. Igre so se skozi čas izpopolnjevale. Iz enostavnih, osnovnih iger so se razvijale v igre višjih oblik in postajale vse bolj razčlenjene in vse bolj kompleksne. V okviru zahodne filozofske metafizike se razmišljanje o igri le redko pojavi, izjemi sta Kant in Shiller. Slednji je menil, da lahko človek postane človek v polnem pomenu besede, šele ko se igra. S to mislijo je spomnil na stare Grke, ki so igro kot način bivanja pripisovali svojim bogovom.

Učenje skozi igro je stara strategija, ki se uporablja predvsem pri vzgoji otrok tako v krogu družine kot v različnih izobraževalnih institucijah, organizacijah, društvih in zavodih. Trajnost in uporabnost znanj, ki so pridobljena na t. i. aktiven način, sta večji, kot če so ta znanja zgolj privzeta. K osvetljevanju tega vidika igre so največ prispevali kognitivni psihologi in konstruktivisti (npr. Piaget in Vigotski, kasneje tudi O'Connor, Bransford, Marzano, Simon, Resnick in drugi). Poudarili so pomen aktivnosti, pri katerih posameznik sam, seveda ob premišljeni voditeljevi podpori, v procesu razisko-

<sup>3</sup> Legenda pravi, da so na igralnih kartah štirje kralji: srčev kralj je Karl Veliki, pikov kralj je kralj David iz Svetega pisma, karov kralj je Julij Cezar, križev kralj pa je Aleksander Veliki oz. Makedonski.

<sup>4</sup> Huizinga, 1992.

vanja in odkrivanja, analiziranja in povezovanja prihaja do lastnih ugotovitev oziroma jih skozi sam proces dograjuje in izgrajuje.<sup>5</sup> Ti strokovnjaki niso bili prvi, ki so videli prednosti aktivnega učenja skozi igro. Do spoznanja, da človeški čut stremi bolj k igri kot k učenju tega, kar se odraslim zdi pomembno, so prišli že v antiki. Otrokom so ponudili igre, v katere so vtkali učne procese. Aktivno pridobivanje znanja je učinkovitejše od poslušanja zato, ker temelji na lastnem odkrivanju in izgrajevanju spoznanj s pomočjo različnih dejavnosti, procesov in postopkov, olajšuje ponotranjanje pojmov, principov in zakonitosti, s tem pa tudi trajnost in zmožnost uporabe znanj v novih situacijah. Znanje osmišljeno v lastni izkušnji, podprto z vsemi koraki v procesu, skozi katerega gremo, ima mnogo več oprijemaljš, s pomočjo katerih ga lahko priključimo ali pa uporabimo, kot pa znanje, ki ga le privzamemo.<sup>6</sup> Prav zato je igra pomembno in učinkovito orodje pri kreativnih pristopih seznanjanja udeležencev z raznovrstnimi vsebinami.

Čeprav igro kot aktivnost dandanes najpogosteje umeščamo v spekter otroških dejavnosti, vse bolj postaja sestavni del različnih aktivnosti odraslih. Igra je stičišče, ki ponuja procese za brisanje meja med generacijami in omogoča sinergije za prenos znanj in vedenja. Lahko bi rekli, da je igra naša bit, ki se zrcali na vseh ravneh družbenosti.

## Temelj teorij igre

Igre praviloma ne postavljamo v središče družbenega dogajanja in pogosto jo razumemo kot marginalni fenomen našega življenja. S takšno opredelitvijo ji neupravičeno odvzamemo njen pravi smisel in pomen. Igra ima pomembno vlogo v kontinuiteti vsakodnevnega

---

<sup>5</sup> Rutar, Ilc, 2004.

<sup>6</sup> Rutar, Ilc, 2004.

dogajanja predvsem zato, ker se čas igre razlikuje od vsakdanjega življenja ter igralcem omogoča beg iz rutine in jim tako predstavlja nekaj izjemnega.<sup>7</sup> Igra je vedno aktualna dejavnost, kar pomeni, da dejansko posega v dogajanje.

Zanimanje za fenomen igre je vzniknilo šele v 20. stoletju. Pionir celostnega teoretskega pristopa k igri na področju antropologije je nizozemski zgodovinar Johan Huizinga, ki je napisal znamenito knjigo z naslovom *Homo Ludens* (1938). Z njo je postavil temelje razvoja igre za prihodnje generacije. V njej je prvi opredelil igro kot svobodno dejavnost, ki jo doživljamo in sprejemamo kot nekaj izmišljenega, ločenega od vsakdanjega življenja. Bit igre je opredelil kot pojavno obliko kulture v razvijajočih se civilizacijah, srednjem veku, renesansi in moderni družbi. Igra je za Huizingo starejša od kulture same in prepričan je, da je v celoti zrasla iz nje. Ker pa je pojem igre tako vseobsegajoč in širok, je Huizinga definicijo igre postavil glede na različne lastnosti, ki jo opredeljujejo, in glede na njeno družbeno okolje. Klasična antropološko-sociološka definicija igre se po njem glasi:

*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.*<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Umek, Mrak Mehnar, Mikac in Marčeta, 2013.

<sup>8</sup> Huizinga, 2003, 24-25.

Igro bi lahko opredelili kot “prafenomen”, s katerim se srečujemo prav vsi. Obenem je aktivnost, s katero začnemo spoznavati najprej sebe, nato pa tudi druge in svet okoli sebe. Pojavlja se v številnih oblikah in različnih človeških dejavnostih: od miselne igre posameznika do igrivega predvidevanja določenega dejanja. Če gledamo na igro kot na kulturni dejavnik, se ne moremo več opirati zgolj na njeno primarno lastnost, torej, da je igra neki naravni nagon, ki jo na splošno določa, temveč jo upoštevamo kot družbeno strukturo, ki se kaže v raznovrstnih pojavnih oblikah. Huizinga navaja, da igra človeku pomeni obliko dejavnosti, smiselno obliko in družbeno funkcijo. Igra je sestavni del družbe in ljudje, kot družabna bitja jo izrabljamo za druženje. Obstoje igre ni vezan na nobeno kulturno stopnjo in na nobeno obliko svetovnega nazora.<sup>9</sup> Igro tako v kulturi najdemo kot danost, ki je tu že pred kulturo samo ter človeka spremlja in prežema od vsega začetka pa do obdobja, ki ga sam doživlja. Igra mu stopa naproti kot določena lastnost delovanja, ki se razlikuje od “običajnega” življenja.<sup>10</sup>

Igra je pomemben posredovalec kulturnega prenosa, saj vsebuje tako proces inkulturacije kot socializacije. V teh procesih skupine navadno preko mehanizmov učenja in poučevanja na naslednje generacije prenašajo svoje vedenjske in verovanjske vrednote ter druge značilnosti.<sup>11</sup> V procesu inkulturacije se posameznik uči tisto, kar kultura ocenjuje kot pomembno, potrebno in ustrezno. Navadno se odvija spontano in nenamerno. Socializacija pa je prostovoljno, namerno, načrtno oblikovanje posameznika. Inkulturacija in socializacija skozi igro se odvijata predvsem v posnemanju situacij, ki jih opazimo v svojem okolju. Skupni produkt prispeva k razvoju

---

<sup>9</sup> Umek, Mrak Mehner, Mikac in Marčeta, 2013.

<sup>10</sup> Huizinga, 2003, 13.

<sup>11</sup> Umek, 2013, 7-8.

podobnosti v obnašanju ljudi znotraj kultur in k različnosti med ljudmi, ki živijo v različnih kulturah.<sup>12</sup>

Površinsko branje knjige *Homo Ludens* bi lahko nakazovalo, da Huizinga igro šteje za povsem subjektivni fenomen, saj tekst vztrajno opozarja na izkušnjo igralca. Toda beseda "izkušnja" se ne nanaša na notranje stanje izoliranega ega. Izkušnja igralca se v bistvu odvija v strukturirani situaciji. Kakovost igre je vsaj delno odvisna od organizacije igralčevih dejanj v skupini pravil in igralnih pripomočkov. Vsaka ludična izkušnja je edinstvena ter individualna glede na različna pravila in okoliščine, ki so na voljo posamezniku. Različne vrste iger se razlikujejo med seboj zaradi struktur, ki jih podpirajo, zato je izkušnja neločljivo povezana s strukturiranim delovanjem, ki ga redko izvaja posamezen, izoliran ego. V večini situacij se igralec sooči z drugim igralcem ali kakšno določeno oviro.<sup>13</sup>

Filozofsko izhodišče Huizingove študije je, da je tam, kjer je igra, tudi "pomen". Igranje je za igralca torej smiselno. Večina iger predvide igralca, ki se zavestno zaveda ciljev, opreme in pravil igre. Tudi najbolj primitivne oblike igre pomenijo neko formo intuitivnega razumevanja. Hans-Georg Gadamer, ki močno nasprotuje vsaki subjektivni razlagi Huizingovih sklepov, pravi, da "namen igre ni rešitev naloge, temveč ureditev in oblikovanje gibanja igre same".<sup>14</sup> Po Gadamerjevem mnenju je fascinacija igre v tem, kako to strukturirano gibanje "pritegne" igralce v svojo areno in jih "napolni" s svojim značilnim navdihom. Sestava z drugostjo je torej bistveni vidik igralne izkušnje.<sup>15</sup>

<sup>12</sup> Marjanovič, Umek, Zupančič, 2001.

<sup>13</sup> Rodriguez, 2006, 1.

<sup>14</sup> Gadamer, 1989, 97.

<sup>15</sup> Gadamer, 1989, 97.

Če govorimo o izkušnjah igralca, moramo uporabiti kvalitativen opis. Besede, kot so napetost, sproščanje, izziv, napor, negotovost, tveganje, ravnotežje, oscilacija, kontrast, variacija in ritem, opisujejo igranje kot časovno omejeno modulacijo naraščajočih, padajočih in razvijajočih se intenzivnosti. Kulturna študija igre je po Huizingi sestavljena iz natančnega opisa izkušenj igralcev. Zavedanje o tveganju, na primer, predpostavlja, da igralec ne more zavestno predvideti rezultata igre; ta nepredvidljivost v veliki meri določa intenzivnost številnih iger, zlasti tistih, ki vključujejo priložnost in konkurenco. Da bi igralec doživel takšno napetost, mora svoja dejanja zavestno usmerjati v izid, ki še ni znan. Intenzivnost igre je zato odvisna tudi od našega zavedanja, da njen rezultat ni določen vnaprej.<sup>16</sup> V teorijah iger je opažena agonálnost, tekmovalnost v igri, ki izhaja iz konfliktnosti nasprotij; odnos med zmago in porazom je za nekatere igre odločilen. Položaj igre in igralcev znotraj antagonističnih napetosti je odvisen od kulturnega, družbenega in individualno eksistencialnega nivoja. K porastu agonalnega čuta, ki žene svet v smeri igre, je pripomogel tudi zunanji dejavnik, ki je v temelju neodvisen od duha kulture: dejstvo, da je na vseh področjih in z vsemi sredstvi občevanje med ljudmi postalo neprimerno lažje. Tehnika, publiciteta in propaganda povsod spodbujajo tekmovanje in omogočajo njegovo izpolnitev.<sup>17</sup>

Huizingovo misel je do kraja razvil francoski strukturalistično-anthropološki krog, predvsem pa Roger Caillois v delu *Igre in ljudje* (1958). Caillois, ki ga lahko označimo za naslednika Huizinge, je igro opredelil bolj natančno in nekoliko zamejil njene razsežnosti. Na podlagi aktualnih analiz je igro definiral kot dejavnost, ki je: svobodna – če bi igralca vanjo prisilili, bi igra takoj izgubila svojo naravo privla-

---

<sup>16</sup> Rodriguez, 2006, 1

<sup>17</sup> Huzinga, 2003, 118.



čnega in veselega razvedrila; ločena – zamejena z natančnim in vnaprej določenimi časovnimi in prostorskimi mejami; negotova – njen razplet ne sme biti določen, rezultati pa ne vnaprej doseženi, pri čemer mora biti igralcu prepuščena določena prostost, da na lastno pobudo uporablja iznajdljivost, ki je nujni pogoj igre; neproduktivna – ne ustvarja niti dobrin niti bogastva niti nikakršne nove prvine; razen v primeru premestitve lastnine znotraj kroga igralcev in je položaj na koncu partije enak položaju na njenem začetku; urejena s pravili – sledi konvencijam, ki začasno razveljavljajo običajne zakone in vzpostavljajo novo zakonodajo, ki je edina veljavna; fiktivna – spremlja jo posebna zavest o drugotni realnosti ali odkriti nerealnosti glede na običajno življenje. Vse te razlike so popolnoma zunanje in vsebine iger ne določajo vnaprej.<sup>18</sup> Nadalje je fenomen igre, kakor se ta kaže v vsakdanji stvarnosti, razdelil na štiri področja, in sicer na igro kot agon (izhodišče je tekmovanje; sem sodi vse od športa, biljarda do dirk in šaha); igro kot aleo (izhodišče je sreča, naključje; tu najdemo vse od ruske rulete, loterij do najraznovrstnejših srečelovov); igro kot mimikrijo (izhodišče je posnemanje; sem sodi vse od otroškega posnemanja odraslih do maškarad in seveda vse oblike gledaliških umetnosti); in igro kot ilinks (izhodišče je zanosnost, ekstatičnost; tu pa se nahaja vse od navadnega plesa in vrtiljaka do alpinizma).<sup>19</sup>

Na osnovi Huizingovih izhodišč je v šestdesetih letih nastala Sociologija gledališča Jeana Duvignauda, sledila pa so še mnoga razmišljanja različnih avtorjev (npr. Fink, Kellner, King idr.).

## Heterotopija ali drugo prostora

Sklenjenost in omejenost igre se uvrščata med osnovne značilnosti igre. Igra se namreč “odigrava” znotraj določenih časovnih in pro-

<sup>18</sup> Caillois, 2003, 149.

<sup>19</sup> Caillois, 2003, 179.

storskih meja. Še bolj kot časovna omejitev igre pa bije v oči njena prostorska omejitev. Vsaka igra poteka v okviru svojega igralnega prostora, prizorišča, ki je bodisi materialno ali le idejno, namenoma ali nekako samoumevno že vnaprej zakoličeno.<sup>20</sup> Kljub temu da je igra omejena s prostorom in časom, zanjo ni značilno, da bi bila sama del realnega prostora ali časa, saj poseduje irealni prostor in čas.<sup>21</sup> Michael Foucault v svojem predavanju iz leta 1968 "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 igri. Foucault se nekako nahaja na prelomu, kjer ni povsem jasno, ali je *heterotopije* smiselno razumeti kot dejanske prostore (lokalizabilne), ali pa moramo *heterotopijo* razumeti metaforično kot nekaj, kar je drugo prostora in ne drugi prostor.<sup>22</sup> Kot pravi, so *heterotopije* položaji, ki so zunaj vseh krajev, a vseeno lokalizabilni. Pravila igre običajno določijo specifičen prostor, ki se lahko manifestira v fizični ali domišljijjski formi, zato je prostor v igri lahko dejanski prostor, ki je za igro določen in na katerem igra poteka, lahko pa je to tudi imaginaren prostor, ki si ga igralci zamislijo v domišljijjskem svetu. V drugem primeru bi lahko rekli, da igra še vedno poteka 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

---

<sup>20</sup> Huizinga, 2003, 20.

<sup>21</sup> Fink, 1984, 294-301.

<sup>22</sup> Babič, 2009, 121-136.

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 pravljčni grad ali pa travnata površina, ki jo superjunak spremeni v veselje, drevesa na njej pa postanejo neznan 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, domišljjsko sceno. Igralcu nudi varno polje, kjer vse poteka pod določenimi pravili. Z izstopom igralca iz igralnega območja se igra zanj prekine oziroma konča. Zunaj prostora igre igralec postane opazovalec.

## Dispozitiv(nost) igre

Pogosto je pri igri pomemben rekvizit igrača. Igrača ima svojo pravo vlogo, če je ne opazimo kot izdelek, pač pa se usmerimo na tistega, ki se z njo igra, in na vseobsegajoči ter celovit smiselni sklop sveta igre. V tem delu prispevka želimo osvetliti termin Foucaultovega dispozitiva ter problematizirati odnose, ki se v njegovem kontekstu vzpostavljajo med človekom, igralnimi pripomočki in družbo. Z vprašanjem "Kaj je dispozitiv?", kako ga opredeliti in opisati, se je najprej ukvarjal Deleuze, za njim pa Agamben. Pred samo opredelitvijo pojma dispozitiv nas bo zanimalo, čemu se je sploh pojavila potreba po uvedbi novega termina? Kaj s tem izrazom Foucault postavlja na novo in čemu se skuša izogniti? Foucault pravi, da skuša z dispozitivom rešiti neko zagato: "*V besedah in stvarih sem hotel narediti neko zgodovino epistémé<sup>23</sup> in ostal sem v slepi*

<sup>23</sup> Epistémé 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".

*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 neki specifično diskurzivni dispozitiv za razliko od dispozitiva, ki je diskurziven in nediskurziven, z dosti bolj heterogenimi elementi.*"<sup>24</sup> Dispozitiv je torej nekaj splošnega. Foucault izraza nikoli ni natančno definiral, raje se je ukvarjal z analizo konkretnih situacij, ki vključujejo dispozitiv. Deleuze ugotavlja, da je dispozitiv nek preplet, nekakšen večlinearni skupek, sestavljen iz črt različne narave. Razločiti črte dispozitiva v vsakem primeru pomeni narisati zemljevid, pravi Deleuze.<sup>25</sup> Agamben na isto vprašanje poda odgovor: "*Če še bolj posplošimo že precej širok razred Foucaultovih dispozitivov, potem bomo dispozitiv imenovali dobesedno karkoli, kar ima možnost ujeti, usmerjati, določiti, prestregati, oblikovati, nadzorovati in zagotavljati geste, vedenja, mnenja in diskurze živih bitij.*"<sup>26</sup> Agamben hkrati 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 pa 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 tudi njihov pogoj.<sup>27</sup> Glede na podane opredelitve dispozitiva je igra zagotovo dejavnost, ki se umešča v kategorijo definiranih razmerij. Za lažje razumevanje procesov, ki se vzpostavijo v dispozitivu, moramo dodati še nadaljnje ugotovitve. Vsakemu dispozitivu ustreza

---

<sup>24</sup> Foucault, 1991, 79.

<sup>25</sup> Deleuze, 2007, 5.

<sup>26</sup> Agamben, 2007, 23.

<sup>27</sup> Agamben, 2007, 23.

en tip subjektivizacije, vsak tip dispozitiva predpisuje tip subjekta; vendar pa dispozitiv nikoli ne obstaja pred subjektom, saj je subjekt vedno vanj vključen.<sup>28</sup> Kot pravi Deleuze: dispozitiv je imanenten procesu subjektivizacije. Pravzaprav lahko govorimo o dveh subjektih. Prvega, ki ga dispozitiv predpisuje oziroma konstituira, lahko imenujemo imaginarni oziroma abstraktni, drugega, ki je v dispozitiv vključen, lahko imenujemo realni oziroma konkretni subjekt.<sup>29</sup> Dispozitiv lahko opišemo tudi kot skupek predpisov in navodil za uporabo, stalen dinamični proces ali dogodek, v katerem je subjekt ključni akter. Igralec oziroma igralci so torej realni subjekti, ki se prostovoljno ujamejo v pravila in postopek igre, ko začnejo igrati. Z igro se vzpostavi dispozitiv, ki realne subjekte skozi postopek 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 nogometarja, ki 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 skupine 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 nogometarja razblini in subjekt vstopi v nove dispozitive. Z razvojem družbenih odnosov skorajda ni trenutka v življenju posameznika, ki ne bi bil oblikovan, usmerjen ali nadzorovan s strani kakšnega dispozitiva. Kot posamezniki smo sočasno vsak trenutek vpeti v več dispozitivov (npr. sin, brat, vnuk, učenec, plavalec, kitarist, pešec, potnik ...). Zaradi edinstvene lastnosti igre, da se dogaja zunaj običajnega, vsakdanjega življenja, lahko razmišljamo o tem, da je dispozitiv igre izoliran proces, ki nas

<sup>28</sup> Anđelković, 2010, 113.

<sup>29</sup> Anđelković, 2010, 113.

posrka vase in v celoti prevzame. V vlogi igralca v določeni igri smo odklopljeni oziroma začasno distancirani od naših drugih vlog. Zato gre pri dispozitivu igre za specifično stanje, na katerega v času trajanja igre družbeno okolje nima vpliva.

## **Multifunkcionalnost ludističnih praks**

Igra kot kulturna oblika hkrati zadovoljuje tudi ideale izražanja in skupnega življenja. Redko pomislimo na to, da znotraj prizorišča igre vlada poseben in brezpogojen red. Igra sama ustvarja red in ga hkrati od igralcev tudi brezpogojno zahteva. V nepopolno in zapleteno življenje prinaša začasno, omejeno popolnost. Ta notranja povezanost s pojmom reda je morda razlog, da igra po vsem sodeč leži znotraj estetskega področja. Igra nekako teži k temu, da je lepa. Estetski dejavnik je nemara istoveten z nagonom po ustvarjanju urejene oblike, ki jo igra v vseh svojih podobah oživlja. Besede, s katerimi lahko poimenujemo elemente igre, v dobršni meri pripadajo področju estetskega. To so besede, s katerimi skušamo opisati tudi učinke lepote: napetost, ravnovesje, uravnoteženje, zamenjava, kontrast, variacija, povezava, razvezava, razrešitev. Igra veže in razvezuje. Igra priklepa nase. Uroči nas, se pravi: nas očara.<sup>30</sup> Poetično lahko povzamemo, da je igra izpolnjena z ritmom in harmonijo. Lepoto igre in lepoto v igri najpogosteje vzporejamo z dogajanjem na odrskih deskah.

Teater umeščamo med performativne ludistične prakse v sferi kulturne funkcije. Gledališka umetnost korenini globoko v družbenem življenju. Gledališče na simbolni ravni reprezentira bistvo vsakodnevne družbene organizacije ter predstavlja tudi poseben vidik družbenega življenja. Teatralizacija je kot gledališki princip prisotna v vsaki družbi.<sup>31</sup> Huizinga navaja, da je bil pomen igre za kulturni

---

<sup>30</sup> Huizinga, 2003, 21.

<sup>31</sup> Ravnjak, 1991, 29.

razvoj dokončno priznan šele v sedemnajstem stoletju s prevlado drame v velikem svetovnem gledališču. Eklatanten vpliv teatra se danes zrcali v raznovrstnih oblikah. Ravnjak tako razlikuje več stopenj gledališča in ga ne omejuje zgolj na odrske prakse: med predestetske oblike uvršča magijsko-kultne rituale, religiozne proslave oziroma maše, politične spektakle (sprejeme, proslave, parade), spontane improvizacije, maškarade, karnevale, arhaične obredne plesse, happeninge, psihodrame in drugo. Med estetske oblike uvršča dramsko gledališče z vso žanrsko razslojenostjo, opero, balet, opereto, muzikal, kabaret, pantomimo, lutkovno gledališče in vse sorodne oblike ne glede na zgodovinsko oziroma geografsko poreklo. Med postestetske oblike pa uvršča cirkus, amfiteater, hipodrom, zabaviščne parke, rock koncerte, posamezne športne oblike in podobno.<sup>32</sup> Med sorodnike gledališča lahko uvrščamo tudi moderne medije, kot so radio, film, televizija in video. Tudi v njih nastopa igralec kot eno od glavnih izraznih sredstev. Opozoriti je treba, da igra v teh primerih ni več živa, ampak je, z izjemo neposrednih prenosov, posneta in v primeru radia zreducirana na zvok. Vsi ti mediji so se razvili v 20. stoletju in so po svoji prvotni naravi informacijska sredstva, sčasoma ko so se pokazali tudi njihovi izrazni potenciali, jim je bila dodana tudi umetniška funkcija. Najbolj intenzivno stopnjo ludističnih praks v zgodovini umetnosti izžarevata obdobje nadrealizma in avantgarde. Neobičajne, izstopajoče, subtilno kritične in pogosto tudi družbeno nesprejemljive oblike ludizma so se razvile iz potrebe po izrazu divergence od družbenega sistema. Ludizem je postavil nove zakonitosti na področju umetnosti in dialektično opozarjal na nepravilnosti, nesoglasja, razhajanja ter na lasten način imperativno napovedoval spremembe.

---

<sup>32</sup> Ravnjak, 1991, 30.

Omenili smo že, da je igra od nekdaj bila zvesti pripomoček edukativnih procesov. Omogoča lažje, bolj sproščeno in spontano posredovanje znanja in praks. Ludistična vizija kulture zahteva globoko preoblikovanje v našem razumevanju tega, kakšen je pomen igre pri učenju. Bistvena razlika je med uporabo iger kot učinkovitega orodja za poučevanje znanosti, filozofije ali umetnosti, in med obravnavanjem znanosti, filozofije ali umetnosti z vidika igre. Sorazmerno sveže skovani izraz edutainment označuje fuzijo zabave in izobraževanja, novodobnega trenda na področju vzgojnih praks.

Igra je lahko osrednji del ali pa le sestavina različnih družbenih aktivnosti na področju kulture, vzgoje, izobraževanja, zabave, v zadnjem času pa jo vse bolj uporabljajo tudi kot motivacijski vzvod v gospodarstvu pod oznako econotainment. Zdi se, da lahko igro označimo za dejavnost "brez meja".

## **Zaključek**

Huizinga pravi, da pri poskusih določitve vsebine igre v življenju današnje družbe na splošno lahko hitro prepoznamo dva pojave. Najprej naletimo na bolj ali manj zavestno uporabo oblik igre, ki prikrivajo kakšno družbeno ali politično namero. V tem primeru nimamo opraviti z večnim elementom igre v kulturi, temveč s prevaro. Drugič, in neodvisno od tega pa je možno, da naletimo na pojave, ki imajo na prvi pogled v sebi nekaj igrivega in se tako znajdemo v zablodi. Vsakdanje življenje današnje družbe vse bolj poteka v znamenju lastnosti, ki ima s čutom za igro skupne nekatere poteze. Opažamo lahko, da v stehnezirani družbi vzporedno s prostim časom in vsemi sodobnimi pripomočki, ki so človeku na razpolago, narašča tudi zanimanje za igro. To nas vodi v razmišljanje, da je igra v zadnjih desetletjih postala nepogrešljiva strukturna prvina socialnega micelija, njena forma pa se je transformirala v različne pojavne oblike. Še vedno lahko govorimo o aktualnosti igre, vendar verjetno



ne pod pojmom "svetosti v igri", s katerim je Huizinga opredelil pravo igro. Aktualnost igre lahko danes razumemo kot tisto, kar sega preko realnega, je imaginarno, vendar se nahaja v sferi resničnosti. Stvarnost igre lahko označimo kot nenehno nastajanje in samoustvarjanje. Nove tehnologije in postindustrijske družbene strukture v svojih neizpodbitnih povezavah tvorijo okvir drugih načinov zaznav, s tem pa se oblikuje tudi nov človek v vlogi igralca ali v vlogi igričarja. Sodobne tehnologije, ki so se pojavile konec 20. in zaznamujejo začetek 21. stoletja, ponujajo rabo umetne resničnosti, inteligence, kibernetiko ter 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.

Svet igre je umeten svet *par excellence*. Njegova temeljita konceptualizacija v preteklem stoletju je bila vsekakor daljnosežno dejanje. 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.

## Bibliografija

- AGAMBEN, G. (2007): "Kaj je dispozitiv?", *Problemi*, št. 8-9, 15-28.
- ANĐELKOVIĆ, B. (2010): "Subjekt v dispozitivu tehnologije", *Movitor ISH*, XII/1, 111-139.
- BABIČ, K. (2009): "Heterotopije: drugi prostori ali drugo prostora?" *Filozofski vestnik*, letnik XXX, številka 3, 121-136.

- CAILLOIS, R. (1979): *Igre i ljudi: maska i zanos*. Beograd, Nolit.
- DELEUZE, G. (2007): "Kaj je dispozitiv?", *Problemi*, št. 8-9, 5-14.
- FINK, E. (1984): *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*. Beograd, Nolit.
- FOUCAULT, M. (1991): *Vednost, oblast in subjekt*. Ljubljana, Krt.
- FOUCAULT, M. (2007): *Življenje in prakse svobode*. Ljubljana, ZRC SAZU.
- GADAMER, H. G. (1989): *Truth and Method*. New York, Crossroad.
- HEIDEGGER, M. (2010): *Zgodovina biti*. Ljubljana, Nova revija.
- HUIZINGA, J. (1992): *Homo Ludens. O podrijetlju kulture u igri*. Zagreb, Naprijed.
- HUIZINGA, J., CAILLOIS, R., FINK, E. (2003): *Teorije iger*. Ljubljana, Študentska založba, knjižna zbirka Koda.
- KING, D. (2003): *Igre: od backgammona do blackjacka - naučite se igrati najpopularnejše igre na svetu*. Radovljica, Didakta.
- KLEPEC, P. (2007): "O mestu in vlogi dispozitiva pri Foucaultu", *Problemi*, št. 8-9, 29-57.
- MARJANOVIČ UMEK, L., ZUPANČIČ, M. (2001): *Teorije otroške igre*. Ljubljana, Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
- MEDVED UDOVIČ, V. (2008): *Igra vlog kot otrokova poustvarjalna dejavnost bralnega odziva*. Ljubljana: Center za slovenščino kot drugi/tuji jezik pri Oddelku za slovenistiko Filozofske fakultete.
- RAVNJAK, V. (1991): *Umetnost igre*. Ljubljana, Zveza kulturnih organizacij Slovenije.
- RODRIGUEZ, H. (2018): *The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens*. Dostopno prek: <http://game-studies.org/0601/articles/rodrigues> (16. april 2018).
- ZAJC, M. (1999): "The concept of dispozitiv: Studying technology in terms of its use: A decade of transformations". [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). Dostopno: 20. 5. 2017.

ZAJC, M. (2013): "Social Media, Prosumption, and Dispositives: New Mechanisms of Subjectivity", *Journal of Consumer, Culture* 2015, vol. 15(I), 28-47. <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1469540513493201>. Dostopno: 20. 5. 2017.

UMEK, L., MRAK MEHNAR, I., MIKAC, M., MARČETA, Ž. (2013): *Zgodovina in razvoj pedagogike in andragogike igre*. Ljubljana, Salve.