

---

# Prvi dio

---

diete i loro



# 1. Igra

## 1.1. Uvodno o igri

Igra se javlja relativno kasno u evoluciji, a učestalija je, dugotrajnija i složenija u razvijenijih vrsta. Iako zoopsiholozi i etnolozi ne određuju mjesto na ljestvici evolucije na kojem se igra javlja, primjećuju da se javlja u nespecijaliziranih vrsta (Lorenc, 1976), tj. u onih vrsta čija mladunčad ne nasljeđuju gotove obrasce ponašanja.

Pojava igre povezana je, dakle, s određenim tendencijama koje postoje u evoluciji vrsta, a prvenstveno s tendencijom smanjenja biološke određenosti i ograničenosti organizma, koju prati pojava učenja u sve dužem djetinjstvu, u kojem se izgrađuju oni oblici ponašanja koji su potrebni za opstanak.

Lorenc naglašava da su nespecijalizirane vrste, za razliku od specijaliziranih (koje se rađaju s gotovim repertoarom ponašanja) sposobne razviti neusporedivo raznovrsnije obrasce ponašanja. Pritom postoji nužnost isprobavanja različitih obrazaca ponašanja da bi se razvili oni koji su najefikasniji i najpogodniji. No, takvo isprobavanje može biti rizik za opstanak vrste (Reynolds, 1976.). Niz autora ističe da je primarna funkcija igre upravo u smanjivanju ovog rizika. Mladunčad u igri, u periodu produženog djetinjstva, izdvaja obrasce ponašanja iz realnog konteksta, te ih prakticira, varira i usavršava odvojeno od mogućih posljedica u realnom kontekstu. (Reynolds, 1976; Bruner, 1976; Bateson, 1955; Fagen, 1976.)

Usporedna istraživanja strukture i raznolikosti funkcionalne (manipulativne) igre kod viših i niži majmuna pokazuju izvjesne razlike (Bruner, 1976.). Kod pavijana (babuna) igra je ograničena uglavnom na variranje onih oblika ponašanja koji su tipični za vrstu, dok je kod čimpanze daleko raznovrsnija, uz pojavu isprobavanja naučenih ponašanja u različitim kontekstima. U kojoj mjeri se može povući paralela između funkcionalne igre u životinja i funkcionalne ili praktične igre (Piaget) djece, koja se javlja već u prvim mjesecima života? Ovo pitanje dotaknut ćemo nešto kasnije. Namjera nam je zadržati se najprije na problemu određenja igre.

Pojam igre odnosi se na velik broj aktivnosti. U kakvom je odnosu igra bebe prema šahu ili hokeju? Što je zajednički nazivnik svih igara? S. Millar kaže da je igra opći pojam za velik broj aktivnosti, te da je termin igra "dugo bio lingvistički

koš za otpatke za ponašanja koja izgledaju dobrovoljno, ali se ne vidi da imaju jasnu biološku ili socijalnu upotrebu". (S. Millar, 1972., str. 11.)

Bruner (1976.) smatra da se fenomen igre ne može potpuno i nepogrešivo obuhvatiti jednom operacionalnom definicijom. Igra i igrovni elementi kulture nisu predmet proučavanja samo psihologije, proučava ih i antropologija, etnologija, sociologija, pedagogija itd. Većina autora koji se bave igrom, a pripadaju različitim pravcima, zadovoljava se time što pokušava odrediti i sistematizirati svojstva za razlikovanje igre od ostalih vidova aktivnosti, dajući tako više ili manje sustavno opisno određenje igre.

Z. Matejić kaže: "Polazeći od toga da je igra otvorena, vanjska (praktična) aktivnost djeteta, ističemo sljedeće njezine karakteristike:

1. Igra je simulativno ponašanje sa sljedećim odlikama:
  - divergentnost (organizacija ponašanja na nov i neobičan način);
  - nekompletnost (ne obuhvaća dostizanje specifičnog cilja, sažeto i skraćeno ponašanje);
  - neadekvatnost (ponašanja nesuglasno datoj situaciji);
2. Igra je autotelična aktivnost, iz čega slijedi:
  - da posjeduje vlastite izvore motivacije;
  - da je proces igre važniji od ishoda akcije;
  - dominacija sredstava nad ciljevima;
  - odsutnost neposrednih pragmatičnih učinaka;
3. Igra ispunjava privatne funkcije igrača, tj.:
  - oslobađa od napetosti, rješava konflikt;
  - regulira fizički, spoznajni i socijalno-emocionalni razvoj;
4. Igra se izvodi u stanju optimalnog motivacijskog tonusa, iz čega slijedi:
  - igra se javlja u odsutnosti neodložnih bioloških prisila i socijalnih prijetnji;
  - u stanju umjerene psihičke tenzije."

(Z. Matejić, 1978., str. 82.)

Postoje li specifične strukturalne karakteristike na osnovi kojih možemo za neki sklop ponašanja reći da je igra? Skakanje na jednoj nozi može i ne mora biti igra. Većina se autora slaže da lažirani sport nije igra, kao ni izvođenje prizora igre kojim se zarađuje za голу egzistenciju. Radi li se samo o promjeni stava?

Sklopovi događaja koje ocjenjujemo kao smiješne imaju neke zajedničke objektivne specifičnosti u svojoj strukturi; ipak neki sklop događaja smiješan je tek u odnosu prema recipijentu. Tako je, čini se, i s igrom. (Sudjelovala sam u jednoj "Igraonici za odrasle". Radila sam sve što i drugi, ali nisam imala "osjećaj" da se

igram. Bilo je to reproduciranje traženog i očekivanog ponašanja. Neke su kolege tvrdile obratno.) Postojanje takvih iskustava rezultiralo je pokušajima fenomenološkog razmatranja igre kao posebnog iskustva. Csikszentmihaly (1979.) kaže da igru prati specifičan zanos (flow) "... 'Zanos' znači cjelovit oćut dok djelujemo s potpunom usredotoćenošću. To je stanje u kojem akcija slijedi akciju prema određenoj unutrašnjoj logici kojoj naizgled nije potreban udio svijesti; to stanje doživljavamo kao jedinstven tijek od jednog trenutka k drugome, kada potpuno gospodarimo svojim pothvatima, i kada postoji neznatna razlika između Ja i okoline, između poticaja i odgovora, ili između prošlosti, sadašnjosti i budućnosti" (prema Turner 1989., str. 115.). No, Csikszentmihaly proširuje pojavu takvog "zanosa" s igre na područje umjetnosti, te rada kod zaljubljenika u svoj posao.

Drugi autori pak tvrde da je bit igre u posebnom uzbuđenju ili budnosti koji se rađaju u igri, a svoje opise prevode na neurološke pojmove, kao npr. Schulz (1979.), koji određuje igru kao modulaciju budnosti.

Promatrajući igru sa stajališta samog ponašanja, te uspoređujući igru s različitim oblicima instrumentalnog ponašanja, etolozi ističu kao bitno određenje igre simulativno izvođenje akcije, koje karakterizira stvaranje novine u ponašanju, ne kompletnost akcije i neadekvatnost ponašanja. Reynolds (1976.) kaže da je "igra sustav čiji je output privremeno izdvojen od normalnog inputa. To znači da je igra nesumnjivo vezana za druge sustave ponašanja; iako proizvodi određene posljedice akcije, te posljedice ne predstavljaju prirodne posljedice akcije sustava od kojega je ta akcija "posuđena". No, simulativno ponašanja zahtijeva i poruku "ovo jest igra". Bateson ukazuje na to da kod mnogih vrsta postoji signaliziranje da je aktivnost koja slijedi specijalna, nekonvencionalna, da je igra.

Upućujući na tu karakteristiku igre Sutton-Smith i D. Kelly-Byrne kažu: "Uviđajući da je vrlo provizorno to što ćemo reći, usuđujemo se reći sljedeće. Prvo, igra je uvijek 'referenični okvir' (a framed event) i svatko tko raspravlja o njoj zna da je to tako (Bateson, 1972.). Riječ je o specifičnoj komunikaciji (signala, poruka, pregovora, zahtjeva) pomoću kojih se igra ostvaruje, i to kako kod životinje tako i kod čovjeka. Jedan od razloga što mi prije postizemo suglasnost o tome da li igra postoji ili ne, ne na osnovi promatranja, nego na osnovi definiranih konotacija, jest taj što je sustav signalizacije među ljudima prilično neuhvatljiv, u njemu igraju ulogu proksemička, kinezička i paralingvistička sredstva. To je savršeno jasno u većini teorija komunikacije, ali malo tko od istraživača igre to prihvaća. Kao dopuna njezinu refereničnom karakteru (što važi za sve domene komunikacije) u igri se prvenstveno zadržavaju **metakomunikacijske funkcije**. To je, izgleda, ono glavno što igrač ima na umu dok se igra, inače aktivnost se ruši, prerasta u anksioznost ili nasilje, što je zaista čest slučaj. Do samog kraja igra zahtijeva izlaganje nekih znakova koji održavaju distinkciju između ove i drugih domena. Postoje različite vrste znakova. Neki su vezani za akciju, za objekte, za fizičke uvjete, za vokalizaciju, za ličnost, za stavove." (podcrtavanje naše)

Neovisno o tome kojem teorijskom pravcu pripadaju, svi se autori slažu u jednom: igra je aktivnost pretežno vezana za djetinjstvo. Rađanje u nezreloj formi, produženo i zaštićeno djetinjstvo daju prednost u prilagođavanju promjenjivoj

sredini i prilagođavanju na duži rok. Prednost, dakle imaju oni oblici ontogeneze u kojima budući razvoj nije strogo nasljedno programiran, jer stvaraju više mogućnosti za prilagođavanje promijenjenim uvjetima.

Kako se penjemo na ljestvici filogenetskog razvoja, igra je sve složenija, a djetinjstvo duže traje. Promatrajući igru i djetinjstvo povijesno (Elkonin, 1975.) uočava se činjenica da u nerazvijenim društvenim zajednicama, za razliku od razvijenih, djetinjstvo kraće traje a igra je nerazvijenija.

Kada kažem da je igra **pretežno** vezana za djetinjstvo, tada mislim da ona nije samo mogućnost djeteta nego i čovjeka. Kao multifunkcionalna aktivnost ona u odrasloj dobi gubi neke funkcije, a druge bivaju naglašene. Eugen Fink (1984.) pišući o igri odraslih, kaže: "Sigurno je da se dijete igra otvorenije, nepatvorenije i manje maskirano nego odrasli, ali igra nije samo mogućnost djeteta nego i čovjeka ... uvijek bivamo protjerani iz svake sadašnjosti, vučeni naprijed silom unutrašnjeg nacrtu života ... žrtvujemo svaku dobru sadašnjost nekoj 'boljoj' budućnosti ... (podcrtavanje naše). Igra nema ciljeve kojima služi, ona svoje ciljeve i svoj smisao ima u samoj sebi. Igra nije radi nekog budućeg blaženstva, ona je u sebi već 'sreća' (str. 297, 298). Naše daljnje zanimanje usmjereno je na igru djece, pa ćemo igru životinja i igru odraslog čovjeka ostaviti po strani.

Povlačeći crtu između igre životinja i humane igre čini nam se važnim naglasiti: Dijete je primarno socijalno biće, ono se od rođenja razvija i raste na slojevima kulture. Okruženo je predmetima koji su oblikovani kulturom, znakovnim sustavom koji je rezultat kulturno-povijesnog razvoja, specifičnom ljudskom interakcijom itd. Sve to određuje i njegovu igru.

Postoji velika igrovna raznolikost u djetinjstvu, mnogostranost i složenost igre, međuodnos i preklapanja, što umanjuje vrijednost svake klasifikacije. Cjelokupna igrovna raznolikost djetinjstva najčešće se u literaturi razvrstava u tri kategorije.

- funkcionalna igra
- simbolička igra
- igre s pravilima

**Funkcionalna igra** određuje se obično kao igra novim funkcijama koje u djeteta sazrijevaju - motoričkim, osjetnim, perceptivnim. S jedne strane dijete ispituje svoje funkcije, a s druge osobitosti objekata. (Ovdje nećemo ulaziti u razmatranje različitih tumačenja dihotomije igre i eksploracije.) Iako postoje neke sličnosti između funkcionalne igre u ranom djetinjstvu (naročito u prvoj godini života) i igre mladunčadi primata<sup>1</sup>, moramo znati da je funkcionalna igra djeteta određena ranom socijalnom interakcijom, barem onoliko koliko i senzomotorička inteligencija.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Nitko ne spori o tome da se u životinjskom svijetu ne javlja vrsta igre koja bi nalikovala na simboličku igru.

<sup>2</sup> Postignuća na skali senzomotoričke inteligencije koreliraju s karakterom interakcije u senzomotoričkom području. Različiti oblici interakcije dijete-odrasli povezani su s različitim efektima (N. Ignjatov-Savić, 1989.).

## FUNKCIONALNA IGRA. DIJETE ISPITUJE OSOBITOSTI OBJEKTA.

Promatrajući jednogodišnjake u igri s majkom G. Fein (1979.) je ustanovila da postoji razlika u načinu njihova igranja. Majke koje se više elaborativno igraju, unose više varijacija u igri s djecom. One modificiraju ili dječju aktivnost ili objekt, pa ako dijete udara žlicom, one udaraju štapom ili loptom, na primjer. Dakle, mijenjaju jednu komponentu aktivnosti. Majke koje se manje elaborativno igraju točno ponavljaju ono što dijete čini ili mijenjaju obje komponente aktivnosti, pa se tako igraju nezavisno, paralelno u odnosu na dijete.

Nasuprot ovakvim mišljenjima stoji tvrdnja Piageta da funkcionalna igra, kao i senzomotorička inteligencija, nastaje u dodiru djeteta s fizičkom okolinom.

Kada je riječ o razmatranju odnosa između funkcionalne igre i socijalne interakcije možemo (kod autora koji uvažavaju socijalnu interakciju), uvjetno rečeno, razlikovati "slabu" i "jaku" tezu. Prema prvoj, socijalna interakcija utječe na pojavu i razvoj funkcionalne igre, a prema drugoj "igra je u svojim počecima socijalni, a ne solitarni čin" (M. Lewis). "Stoga tvrdim, igra se najprije odrasli koji vodi brigu o bebi, a ne beba. Nudim hipotezu da je igra posljedica socijalnog čina između odraslog (koji je s djetetom) i djeteta." (M. Lewis, 1979., str. 24)

**Simboličku igru**<sup>3</sup> većina razvojnih psihologa promatra kao razvojni fenomen, i to ili u kontekstu općeg psihičkog razvoja ili u kontekstu posebnih segmenata psihičkog razvoja djeteta.

---

<sup>3</sup> U literaturi za istu pojavu nalazimo i termine: imaginativna igra, igra fikcije, igra uloga, imitativna igra, igra pretvaranja, dramska igra itd. U dječjoj supkulturi Slavonije naziva se "kobožagi" (tobože).

Piaget ju promatra u sklopu kognitivnog razvoja, a dovodi je u vezu sa strukturom misaone aktivnosti. Ona je za njega predstavljala izraz forme neadekvatnog mišljenja. "Bit igre je asimilacija ili primat asimilacije nad akomodacijom." (Piaget, 1962, str. 87.) No, čini se da on pojam igre "pomiče" između dva pola na čijim se krajevima nalaze akomodacija i asimilacija, jer na drugom mjestu kaže: "Elementi imitacije i asimilacija u Ja tako su tijesno povezani i slijede jedni druge da se ne mogu razlučiti, te postaje izvještačeno tražiti dominantnu notu za cjelinu igre."

Simbolička igra odgovara predoperacionalnom mišljenju. Ona je za Piageta oblik reprezentacije stvarnosti, jedna od manifestacija simboličke funkcije. Veže li se njezino pojavljivanje, u Piagetovu sustavu, za socijalnu interakciju ili je za pojavu simboličke igre dovoljna interakcija djeteta s fizičkom okolinom? Odgovor na ovo pitanje treba potražiti u Piagetovu tumačenju nastanka i razvoja simboličke funkcije.

Piaget ne sumnja da je za formiranje socijalnih sustava znakova (kakvi su verbalni znaci) nužna socijalna interakcija. No, razmatrajući genezu simboličke funkcije, tj. formiranje simbola kod djece (Piaget, 1945), on govori o postojanju "individualnih simbola" i "individualne reprezentacije". Tvrdi da se prestrukturiranjem senzomotoričkog sustava tijekom individualnog razvoja (za koji je dovoljna interakcija i unutrašnje usklađivanje s fizičkom realnošću), stvaraju individualni simboli kao što su mentalne slike, sjećanje u vidu evokacije, simbolički objekti (objekti - zamjene koji označavaju nešto drugo, kao u igri). Individualni simboli su osnova za razvoj socijalnih simbola i za komunikaciju sa socijalnom okolinom. Iz ovoga je moguće izvesti zaključak da se neki vidovi simboličke funkcije pa i jednostavni oblici simboličke igre mogu razviti u socijalnoj izolaciji, te da se najprije javlja simbol, a onda komunikacija.

Ovaj bi problem bio riješen empirijskim putem ako bi postojali jasni slučajevi razvoja djece koja bi živjela u potpunoj socijalnoj izolaciji s osiguranim uvjetima za normalan fizički razvoj, bez senzorne izolacije i bez ometanja motoričkih aktivnosti. No, jasnih slučajeva Homo-ferusa nema. Uvijek postoji sumnja da se radilo o mentalnoj zaostalosti. Izuzetak je, čini se, slučaj o kojem izvještava Jarmila Koluchova (1972.) Dva dječaka blizanca živjela su od 18 mjeseci do sedme godine u izolaciji, zatvoreni u maloj nezagrijanoj sobi u kojoj su od namještaja bili samo stol i stolica. Dječaci su spavali na podu, često su na duže vrijeme zatvarani u podrum i okrutno kažnjavani. Susjedi nisu znali da postoje. Djecu su, dakle, rasla bez komunikacije s odraslima, uz afektivno lišavanje. Kada su otkrivena, izvršena su psihološka istraživanja. Bili su na razini imbecila (Gessellova psihomotorička skala). Ono što je interesantno za naše razmatranje jest da dječaci nisu mogli shvatiti značenje i funkciju slika. (Naknadno su vježbani sa slikama iste veličine i boje kakvi su bili naslikani predmeti.) Simbolička se igra u izolaciji nije razvila. Dječaci su jedino manipulirali kockama, prevrćući ih po rukama. Uz specijalnu njegu i brigu djeca su veoma brzo napredovala tako da su sa 11 godina na Wechslerovu testu inteligencije postigli kvocijent koji odgovara prosjeku. (Opširnije u A.M. Klark i A.D.B. Klark, 1987.) Ovaj "moderan slučaj divlje djece" upućuje na zaključak da, bez komunikacije, nema razvoja ni simboličke funkcije, ni simboličke igre.



Freud i sljedbenici vezuju simboličku igru za afektivno područje. Freud polazi od opće pretpostavke da je svako ponašanje određeno impulsima ega i ida, pa tako i igrovno ponašanje. Id zahtijeva ispunjenje želja bez odlaganja, a kako u stvarnosti vlada "princip realnosti", a u igri "princip zadovoljstva", dijete pribjegava igri. Ponavljanje neugodnih događaja u igri objašnjava postojanjem instinkta za vladanjem. Naime, ponavljajući neugodnu situaciju, dijete postaje gospodar te situacije i aktivno ovladava anksioznošću odnosno konfliktnim situacijama, što dovodi do redukcije tenzije. Uz ove funkcije koje su odgovorne za očuvanje ega, Freud na nekim mjestima pripisuje igri i prokreativnu funkciju, a spominje kao mogući uzrok njezina javljanja aktiviranje organizma radi postizanja ugone.

Simboličku igru Vigotski, Elkonin, Leontjev, Zaporožec i drugi ruski autori razmatraju pod nazivom igra uloga. Nastanak igre uloga tijekom povijesnog razvoja, smatraju oni, određen je izmjenom mjesta djeteta u sustavu društvenih odnosa. "Igra uloga je aktivnost u kojoj dijete, motivirano željom - živjeti društveni život s odraslim članovima društva; prvo, uzima ulogu odraslog; drugo, stvara igrovnu situaciju putem prijenosa značenja s jednog predmeta na drugi; treće, uvjetno prikazuje djelatnost odraslih, modelirajući motive, ciljeve i norme odraslih" (Elkonin, 1975, str. 18.).

"Razvijeni oblik igre uloga karakterizira: prvo, sadržaj i siže, drugo, uloga i u njoj sadržana pravila; treće, igrovna aktivnost koja nosi uvjetni, uopćen i skraćen karakter; četvrto, igrovni predmeti koji uvjetno označavaju realne predmete; peto, razvijen sustav realnih odnosa među igračima. Svi ti aspekti igrovne aktivnosti razvijaju se kao jedan sustav" (Elkonin, 1975, str. 20.). Nadalje, ovi autori

SIMBOLIČKA IGRA.  
DJEČAK IMA ULOGU LIJEČNIKA, A  
DJEVOJČICA ULOGU MAJKE KOJA JE  
DONIJELA DIJETE NA PREGLED.

naglašavaju da je igra povezana s fundamentalnim procesima razvoja ličnosti u predškolskoj dobi. U njoj se oblikuju osnovne socijalne potrebe, ona ima utjecaj na razvoj kontrole ponašanja, u njoj se formira uvjetno-dinamička pozicija, u njoj se prvi put razilazi smisao i optičko polje, itd.

**Igre s pravilima** dijete zatječe u već gotovom obliku i ovladava njima kao elementom kulture, ali sudjeluje i u stvaranju novih. Za igre s pravilima Piaget kaže da se rijetko javljaju u dobi od 4 do 7 godina, i da uglavnom pripadaju razdoblju od 7 do 11 godina, a zadržavaju se tijekom cijelog života. "Igre s pravilima su igre sa senzomotoričkim kombinacijama (trke, špekulanje, loptanje itd.) ili intelektualnim kombinacijama (karte, šah itd.) u kojima se pojedinci natječu (inače bi pravila bila beskorisna) i koje su regulirane ili kodeksom koji je preuzet od starijih generacija ili privremenim sporazumom. Igre s pravilima mogu biti rezultat činova odraslih koji su zastarjeli (magijsko-religijskih po porijeklu) ili senzomotoričkih, praktičnih igara koje su postale kolektivne, ali koje su izgubile čitav, ili dio svog imaginativnog sadržaja, tj. svoj simbolizam." (Piaget 1962, str. 144.)

U igrama s pravilima, kao i u funkcionalnim i simboličkim igrama, prema Piagetu, prevladava asimilacija, a asimilacija realnosti u skladu je sa strukturom dječjeg mišljenja. No, u ovim igrama postoji već izvjesna ravnoteža između asimilacije i akomodacije društvenom životu. U igrama s pravilima postoje pravila, kolektivna disciplina, kodeks časti i fair play, te one predstavljaju "zadivljujuće socijalne institucije" i "pravi politički materijal djetinjstva". Piaget dovodi igre s pravilima u vezu s dječjim moralnim razvojem.

J. Chateau razmatra igre s pravilima u relaciji sa samopotvrđivanjem, samosavršavanjem, društvenim potvrđivanjem (putem podčinjavanja pravilima).

Ivić (1983.) igre s pravilima smatra jednim oblikom komunikacije (u dječjoj grupi, te između djece i odraslih), tipom socijalne prakse djece, mehanizmom reguliranja društvenih odnosa u dječjoj grupi. Dječje igre s pravilima, kao regulacijski mehanizam socijalnih odnosa, kaže on, imaju dvije velike funkcije koje su vitalne za funkcioniranje svake kulture, a to su: socijalna integracija (približavanje članova grupe, podvrgavanje pravilima i socijalnim normama, kontrola vlastitih želja i impulsa itd.) i, s druge strane, socijalna diferencijacija (povećavanje rastojanja među članovima grupe, segregacija podgrupa, individualizacija itd.). Uvažavajući Piagetovu ideju da igre s pravilima ontogenetski imaju porijeklo u ponavljanju i ritualizaciji akcija u funkcionalnim igrama, te misao Elkonina da se dijete u simboličkoj igri (igri uloga) ponaša u skladu s tom ulogom (dakle pridržava se određenih pravila), ove igre mogle bi se klasificirati u dvije velike grupe: funkcionalne igre i igre s pravilima sa značajnom semiotičkom komponentom.

Prva kategorija igara osniva se na nekim postojećim shemama ponašanja, na univerzalnosti obrazaca ponašanja različitog porijekla. Univerzalnost obrazaca može biti vezana, na primjer, uz motoričke sheme ljudskog ponašanja (razne igre ravnoteže, skakanja, preskakanja itd.), uz senzorno-perceptivne sheme (igre vrto-glavice, igre prstima nogu i ruku itd.), uz afektivne sheme (igre smiješnih lica, igre

IGRA S PRAVILIMA: BAKO, BAKO KOL'KO IMA SATI?  
(“TRI KONJSKA NAPRIJED”, BIO JE ODGOVOR DJEČAKA, U ULOZI BAKE.)

ljubljenja, kontrole osjećanja itd.), uz univerzalne obrasce interakcije i komunikacije (igre skrivanja i pronalaženja, igre opklade, zadirkivanja itd.), uz opće obrasce govornog ponašanja (pitalice, igre dijaloga itd.).

Za drugu kategoriju igara karakteristično je postojanje eksplicitnog sustava pravila koji regulira ponašanje igrača. Iako postoje varijante igara i promjene pravila, pravila su nad-individualna, konvencionalna i obvezna za sve sudionike u igri. Pravila mogu biti vrlo jednostavna, ali i tako složena da traže visok stupanj intelektualnog razvoja. Između igara s pravilima i igara koje se temelje na univerzalnim obrascima ponašanja postoje sve vrste prijelaza, te ponekad nije ni moguće povući jasnu razliku.

Postoje mnogi sustavi klasifikacije dječjih igara, a zasnivaju se na različitim kriterijima. Nekada se za kriterij podjele uzima rekvizit koji se koristi u igri, pa se govori o igrama kartama, igrama loptom itd; drugi put su to psihičke funkcije angažirane u igri, pa se govori o igrama percepcije, pamćenja, motoričke vještine itd., nekada se kao kriterij uzima sadržaj igre, pa se govori o igrama traženja, lovljenja itd.; nadalje, kao kriterij se koristi i socijalna funkcija igre, pa se govori o igrama socijalne diferencijacije i igrama socijalne integracije itd. (Kasnije ćemo detaljnije prikazati klasifikaciju I. Opie i P. Opie, te klasifikaciju Sutton-Smitha.)

Roberts i suradnici (1959.) razvrstavaju igre s pravilima u tri kategorije: igre fizičke vještine, šanse i strategije. Caillois (1979.) sve igre dijeli na četiri glavne kategorije: natjecanja, šanse, simulacije i vrtoglavice (Agon, Alea, Mimicry, Il-inx).

Funkcionalnu igru nalazimo i kod životinja i kod djece. Moguće je govoriti o neovisnosti ili ovisnosti (i stupnju ovisnosti) prvih funkcionalnih igara kod djece o socijalnoj interakciji. No, simbolička igra i igra s pravilima, koje se javljaju samo kod djece, evidentno su socijalne pojave po svojoj prirodi, porijeklu i sadržaju (unatoč činjenici da ispunjavaju mnoge privatne funkcije kao i jezik, uostalom). I sama simbolička funkcija tekovina je kulture i javlja se najprije u komunikaciji, a tek kasnije poprima individualne funkcije.

Mi ovdje nemamo ni namjere ni prostora opisati sve teorije igre i upustiti se u dokazivanje njihove ispravnosti ili neispravnosti. No, čini nam se važnim upozoriti na jednu činjenicu koja umanjuje naoko velik jaz između različitih teorija igre. Radi se o sljedećem:

Igra je nespecijalizirana, neizdiferencirana, vrlo složena, nejednoznačna, multifunkcionalna aktivnost. Pripadnici različitih teorijskih pravaca proučavaju često različite segmente igre i samo neke od njezinih funkcija, a onda na osnovi tih proučavanja donose zaključke o prirodi cjelokupnog fenomena. Tako psihoanalitičari, na primjer, smatraju da je igra izraz sublimacije, katarze, abreagiranja, kompenzacije. Smatram da igra, između ostalog, može biti i izraz sublimacije, katarze, abreagiranja, kompenzacije, ali da je sekundarni simbolizam samo jedan od uzroka, u miljeu uzroka, koji određuju pojavu igre.

Prema tome, ostaje dovoljno prostora i za prihvaćanje drugih uzroka koji određuju pojavu nekih igara kao, na primjer: radost koju donosi uspješno okušavanje i variranje sposobnosti u razvoju, ili "javno prizivanje" konkretnih situacija zbog još neizgrađenih unutrašnjih instanci ličnosti itd.

Za razliku od psihoanalitičara, Piaget promatra igru u sklopu kognitivnog razvoja i dovodi je u vezu sa strukturom misaonih aktivnosti. Kao multifunkcionalna, nejednoznačna, nespecijalizirana aktivnost igra je zaista povezana i s kognitivnim razvojem. I u onim slučajevima kada je podloga sadržaja igre katarza, abreagiranje itd., možemo osim sadržaja igre promatrati i način struktuiranja, građenja reprezentacije koji je povezan s kognitivnim razvojem. Dakle, jedno drugo ne isključuje.

Ponekad se segmenti nekih teorija ili utvrđene činjenice mogu objasniti na drugačiji način. Tako, na primjer, mislim da simbolička igra jest jedan od oblika reprezentacije stvarnosti u kojem se manifestira simbolička funkcija, te da se u njoj odražava pripadajuća struktura misaonih aktivnosti - i ovo dugujem Piagetu. No, korištenje simboličkih sredstava vrlo udaljenih od stvarnosti ne smatram (za razliku od Piageta) "deformirajućom asimilacijom", "izokretanjem stvarnosti", (već korisnim pomakom u razvoju autonomizacije simboličkih sredstava. (Automatizacija se, između ostalog, očituje u raskidanju tijesnih povezanosti između znaka i označenog, dakle u udaljavanju semiotičkog sredstva od realnosti na koju se odnosi, a to je napredak u razvoju semiotičke funkcije. (Werner, H. and Kaplan B. 1963.) Mislim da je za cjelovito sagledavanje tako kompleksne aktivnosti kao što je igra potrebno potražiti adekvatan, širi razvojno-psihologijski okvir.