

Joško Sindik¹

Institut za antropologiju, Zagreb

FILOGENEZA I ONTOGENEZA IGARA – POSTOJI LI PARALELIZAM?

Sažetak: Prikazana je klasifikacija igara prema konceptu Rogera Cailloisa na igre tipa agon, alea, mimicry, ilinx. Analogno Cailloisovom "filogenetskom" prikazu slijeda dominacije pojedinih vrsta igara, izvedena je hipoteza o potencijalnom ontogenetskom slijedu učestalosti zastupljenosti različitih igara u funkciji kronološke dobi. Diferencirane su klase igara, koje ovise o opsegu značenja koje ima riječ "igra" u pojedinoj definiciji. Pretpostavljeno je da se kod igara u užem smislu riječi, kronološki prve kod djece javljaju igre ilinx i mimicry, a zatim agon i alea. Kod institucionalnih formi igara također se pretpostavlja da se igre ilinx i mimicry javljaju prije igara agon i alea, u funkciji starosne dobi, dok se igre mimicry javljaju prije igara ilinx. Kod igara bez granica najčešće se prve javljaju igre ilinx, zatim igre mimicry, pa igre agon te posljednje igre alea. Kod izopačenih igara, igre mimicry se prve hipotetski javljaju, zatim igre agon i alea, a posljednje igre tipa ilinx. Igre po Bernu i rasonode nema smisla promatrati ontogenetski u ranoj dobi djeteta. U empirijskom se istraživanju nastojalo istražiti slijed pojavljivanja igara u užem smislu riječi kod različitih dobnih grupa predškolske djece. Ispitan je uzorak predškolske djece različitih dobnih skupina iz Dječjeg vrtića Trnoružica u Zagrebu. Između prve i druge faze procjenjivanja, sustavno su poticane hipotetski "naprednije" vrste igara. Utvrđeno je da su igre tipa mimicry vjerojatno dominantna vrsta igara u predškolskoj dobi, posebno kod spontanosti. Tijekom istraživanja, došlo je do porasta zastupljenosti hipotetski "naprednijih" vrsta igara, što može ukazivati na poželjnost planskog stimuliranja "složenijih" tipova igara kod djece, a u svrhu poticanja cjelokupnog razvoja djeteta.

Ključne riječi: klasifikacija klasa i vrsta igara, predškolska djeca, razlike

Uvod

U radu će se dati ontogenetski osvrt na široku sferu ljudskih aktivnosti u koje stupamo nerijetko od rođenja do smrti, a koje često bivaju nazvane *igrama*, primjenom klasifikacije igara koju je dao francuski sociolog Roger Caillois (1979). Međutim, kako je riječ *igra* izvanredno višeznačna, a teorije igara različitih autora obuhvaćaju čitav kontinuum, na čijim su krajnjim točkama

¹ josko.sindik@inantro.hr

posve različita ponašanja, nije lako dovoljno sistematično i dosljedno prezentirati tijekom ontogeneze ljudskih igara. Eventualne nedosljednosti i nedoumice mogu imati svoje ishodište u nedostacima ili propustima izvornih deskripcija i definicija *igara*. U teorijskom će razmatranju autor uvesti još jednu "novu" vrstu igara, koje imaju dosta dodirnih točaka s tzv. funkcionalnim igrama, koje su nazvane "igrama bez granica". Oslanjajući se na Cailloisovu klasifikaciju igara, opisat ću značaj ove vrste igara u razmatranju ontogeneze ljudske (posebice dječje) igre.

Pojam igre

Relativno je opsežan popis ljudskih akcija i transakcija koje su nazvane riječju *igre*. Eljkonjin (1978) navodi neka značenja riječi *igra* i *igranje*: riječ *igra* koristi se za opis zabave, dok u prenesenom značenju (kad primjerice govorimo o igri prirode, igri sudbine, igri s vatrom) ista riječ poprima smisao nečeg neobičnog, slučajnog ili riskantnog. Riječ *igrati se* odnosi se na zabavljanje, igranje nečega, izvođenje umjetničkog djela, glumljenje (odigravanje uloge); u prenesenom značenju, *igranje* može značiti podmetanje nekome, pretvaranje, nerviranje, posjedovanje rukovodeće uloge ("*on sada vodi igru*"), riskiranje. Zatim, postoje izrazi *igrati se s vatrom*, *igrati se s ljudima*, a ista se riječ susreće i kod opisa koji se tiču pojavljivanja u punoj snazi ili sjaju (sunce *igra* nad vodom, valovi se *poigravaju*). Kod starih Grka, riječ *igra* je izražavala radnje svojstvene djeci. Za Židove, *igra* je označavala šalu i smijeh. Nijemcima je staronjemačka riječ "spilēn" označavala ritmičko lako kretanje. Ostali noviji europski jezici terminom *igra* nazivali su široku sferu ljudskih djelatnosti koje ne iziskuju težak rad, a ljudima pružaju radost i zadovoljstvo. F. Buytendijk (1933, iz Eljkonjin 1978), pokušavajući ocrtati obilježja igre, nabraja spontanost, slobodu, radost, zabavu i kretanja tamo-ovamo kao ključne osobine igre (Eljkonjin 1978).

Letimično pogledavši raznovrsne i kvalitativno različite aktivnosti, imenovane jednim te istim imenom – *igre*, dolazi se do zaključka da je veoma teško pronaći nešto opće: neka osobina ili odrednica koja bi bila inherentna svim značenjima danih riječi *igra* praktično ne postoji. Stoga Kolarits (1940, iz Eljkonjin 1978) izriče poprilično pesimističan zaključak da je točno izdvajanje igre iz širokog spektra djelatnosti čovjeka ili životinje nemoguće. Isti autor navodi da su svi pokušaji određenja samo znanstvene igre, *jeux scientifiques*. Stoga, trebalo bi pokušati zaobići određivanje dometa i granica *igara*, već radije pokušati odrediti kontinuum klasa svih onih aktivnosti koje se nazivaju *igrama*. Na jednom kraju kontinuum nalazit će se sve one aktivnosti koje predstavljaju igre u užem smislu riječi (zabavljanje, igre, ples), dok bi na drugom kraju bile one akcije koje mogu biti označene terminom *igra* tek u *prene-*

Filogeneza i ontogeneza igara...

senom značenju. Ovakve igre redovito obuhvaćaju daleko veću "lepezu" ponašanja, u usporedbi s igrama u užem smislu riječi: one mogu iziskivati i težak rad te nemaju kao nužni preduvjet slobodu, radost i zabavu; zadovoljstvo, barem na svjesnom planu, često izostaje. Čini se da je za daljnja razmatranja najkorisnije opisati dvije teorije igara koje reprezentiraju referentne točke danog kontinuuma: teorije igara Rogera Cailloisa (Caillois 1979) i teoriju igara Erica Bernea (Berne 1984).

Na taj način sistematizirali bismo i provizorno odredili raspon značenja termina "igre". Unutar kontinuuma je raspoređeno još nekoliko tipova "igara" zbog sprečavanja terminološke pometnje, opća značenja "igara" nazvat ćemo *klase*), kao što su "izopačene igre" te "institucionalne forme igara uključenih u život društva" (Caillois 1979). "Razonode", opisane teorijom Erica Bernea (1984), također će naći mjesto na pretpostavljenom kontinuumu. Igre u prenesenom značenju riječi, nazvane "igramama bez granica", posljednje će se definirati. Njima će se pridati posebna važnost i razmotriti odraz ove klase "igara" na neke aspekte čovjekova psihičkog razvoja, a posebice na psihologiju dječje igre i igre odraslih. Ni "igre u užem smislu" riječi nisu jedinstvena aktivnost: unutar te skupine igara možemo razlikovati nekoliko vrsta aktivnosti, koje se mogu uopćiti kao takmičenje, slučaj, oponašanje i zanos (Caillois 1979).

Teorija igara Rogera Cailloisa

Caillois (1979) igru smatra sredstvom bijega od svakodnevnog života, gdje su igrači u mogućnosti da napuste igru kad žele, dok se u igru upuštaju također dobrovoljno. Općenito, Caillois igru definira kao aktivnost s ovim osobinama (prvih šest kriterija su izvorni od Cailloisa, dok je sedmi i osmi dodao autor):

1. *sloboda* – na igru se igrače ne može primoravati, a da time igra ne izgubi prirodu vesele razonode; igrač slobodno ulazi u igru i slobodno je napušta, ako želi;
2. *izdvojenost* – igra je ograničena vremenskim i prostornim, unaprijed utvrđenim granicama; ona je rezerviran svijet, a napuštanje tog svijeta od strane igrača povlači diskvalifikaciju;
3. *neizvjesnost* – tok i ishod igre ne mogu se unaprijed predvidjeti; snage protivnika trebaju biti ujednačene, i nad svakim igračem treba postojati prijetnja poraza;
4. *neproductivnost* – igra ne stvara ni dobra, ni bogatstva, osim prenošenja vlasništva unutar kruga igrača; ishod igre je u tom pogledu situacija slična (jednaka) onoj na početku igre;
5. *propisanost* – podvrnutost propisima koji ukidaju obične "oficijelne" zakone i uvode za trenutak novu, jedino važeću zakonitost;


6. *fiktivnost* – nužnost svjesnosti o novoj vrsti realnosti ili nerealnosti u odnosu na svakodnevni život.

7. *svjesnost* – igra se odvija na svjesnom nivou; igrač je svjestan postojanja igre, i vlastitog učešća u njoj;

8. *zadovoljstvo* – samo sudjelovanje u igri donosi specifičnu vrstu zadovoljstva; ishod igre pak može stvarati zadovoljstvo ili nezadovoljstvo.

Na kraju ove opće deskripcije aktivnosti koju Caillois naziva igrom, bilo bi važno spomenuti da se osobine pod r.b. 5 i 6 međusobno isključuju i proturječe. Naime, igre su ili propisane ili fiktivne: mnoge igre imaju obilježja improvizacije i ne posjeduju formalna kruta pravila, već imaju odredbu "kao kad bi" kao općevažecu. U takvim slučajevima, fiktivnost je ovdje pravilo, uz prisutnu svijest o oponašanju kod igrača. Za usporedbu igara po opisu Cailloisa, u odnosu na ostala poimanja igara, u skladu s zastupljenošću prethodno navedenih osobina igara, pogledati tablicu 1. Zbog boljeg razlikovanja različitih vrsta poimanja igara, autor je naknadno pridodao osobine igara pod r.b. 7 i 8, kao dopunu Cailloisovih kriterija.

Tablica 1. Igrovni kontinuum i različita poimanja (klase) igara s pripadnim obilježjima igre (modificirano, prema Caillois 1979)

<i>Igre u prenesenom smislu</i>					<i>Igre u najužem smislu riječi</i>	
Igre po Bernu	Izopačene igre	Institucionalne forme igara	Igre bez granica	Igre po Cailloisu		
neslobodne	slobodne	slobodne	slobodne	slobodne		slobodne
neizdvojene	neizdvojene	izdvojene	izdvojene	izdvojene		izdvojene
produktivne	produktivne	produktivne	produktivne	produktivne		neproduktivne
nepropisane	nepropisane	propisane	propisane	propisane		propisane
nefiktivne	nefiktivne	fiktivne	fiktivne	fiktivne		fiktivne
izvjesne	neizvjesne izvjesne	neizvjesne izvjesne	izvjesne neizvjesne	izvjesne neizvjesne		neizvjesne
nesvjesne	svjesne	svjesne	svjesne	svjesne		svjesne
nezadovoljstvo	nezadovoljstvo zadovoljstvo	zadovoljstvo nezadovoljstvo	zadovoljstvo nezadovoljstvo	zadovoljstvo nezadovoljstvo		zadovoljstvo nezadovoljstvo

U sljedećem poglavlju bit će detaljnije opisani razlozi kod kojih klasa igara uopće ima smisla govoriti o zadovoljstvu ishodom igre, a kod kojih ne. Buduće da za potrebe ovog razmatranja nije neophodna (a možda ni poželjna) pre-

Filogeneza i ontogeneza igara...

široka analiza opisane definicije *igara*, koja je prvenstveno sociološkog karaktera. Stoga će se pokazati sistematizacija vrsta igara, koju je prezentirao Caillois (1979).

Klasifikacija igara u užem smislu riječi

Raznolikost i brojnost igara uvjetuje postojanje mnogih principa i kriterija za moguću kategorizaciju igara. Takvi kriteriji klasifikacije mogu biti, na primjer, *sredstva za igru* (vrsta rekvizita nužnih za odvijanje neke igre; čak i sama potreba za rekvizitima može diferencirati neke vrste igara od drugih, za koje rekviziti uopće nisu potrebni), *odlike koje igra zahtijeva* (primjerice, fizičke ili intelektualne), *mjesto gdje se igra odvija* (čisti zrak, posebne prostori-je), *broj igrača i atmosfera igre*. Potom, iste igre mogu se igrati individualno ili s više partnera; neke igre mobiliziraju više osobina, neke niti jednu. Caillois (1979) predlaže podjelu igara u četiri glavne kategorije (u daljnjem ćemo ih tekstu nazivati *vrste*), već ovisno o tome da li u igrama prevladava takmičenje (ovu vrstu igara naziva *agon*), slučaj ili sreća (*alea*), pretvaranje ili oponašanje (*mimicry*), odnosno zanos, trans (*ilinx*).

Ako se promatra zastupljenost pojedinih kategorija igara filogenetski (Caillois 1979), utvrđuje se da je u najprimitivnijim društvima dominantna vrsta igara *ilinx*. Do ovakvih zaključaka Cailloisa je dovelo proučavanje nekih primitivnih kultura, koje egzistiraju i u suvremenom svijetu. Nešto "razvijenije" kulture, posjeduju veći broj igara koje se mogu svrstati u klasu *mimicry*, dok još razvijenije kulture traže naklonost sreće ili sudbine (najzastupljenija vrsta igara *alea*), a najsuremenija društva sadrže mnoštvo takmičarskih kao hipotetski najnaprednijih vrsta igara (*agon*).

Ilinx je najprimitivnija vrsta igara. U ovu klasu igara uvrštavaju se igre koje imaju osnovu u izazivanju vrtoglavice. Poljuljana je stabilnost percepcije, u razumu stvorena slatka pometnja, dok stvarnost iščezava. U ovoj vrsti igara pokazuju se sirove i neuglađene forme afirmacije ličnosti (Caillois 1979). Za ovu vrstu aktivnosti simptomatično je uzbuđenje odraslih koji zamahom štapa kidaju cvjetove na livadi ili kada pod sajamskim šatorima razbijaju gomile jeftinog posuda. Galama iz petnih žila, tobogan, vrtuljak, spust niz strminu, lju-ljačka, okretanje oko sebe, aktivnosti su koje uzrokuju zanos kod djece. Protjecanje senzacija kroz tijelo, koje izazivaju osjećaj zadovoljstva, uvjetovano je oslobađanjem dijafragme (Lowen 1984). Dostiže se visok stupanj biološkog zadovoljstva, jer uzbuđenje kola kroz cijelo tijelo. U životinjskom svijetu ovo je najzastupljenija vrsta igara, pa ova činjenica potkrepljuje Cailloisovu tvrdnju o filogenezi ljudskih igara. U vezi s kategorijom igara koju nazivaju *ilinx*, bitno je posebna napomena o osobinama igre *neizvjesnost* i *zadovoljstvo*. Naime, kad govorimo o igrama u užem smislu, igre svrstane vrste *ilinx* bezrezer-

vno zadovoljavaju šest od sedam kriterija distinkcije igara, a da bi se one mogle smatrati *igramama u užem smislu*.

Međutim, autor smatra da je za igre tipa *ilinx* bitan jedino **tok** (koji podrazumijeva neku fiktivnu neizvjesnost), a ne i **ishod** (koji je uvijek jednak, bez obzira na igračevo zadovoljstvo: ishod je uvijek olakšavajuće otpuštanje energije). Stoga će se, zanemarujući ovu činjenicu, igre *ilinx* tretirati kao izvjesne, jer im je ishod više-manje izvjestan, a kao neizvjesne će se tretirati ako su i tok i ishod nepoznati učesniku u igri (Sindik 2000_b). Sličan problem se javlja i vezano s klasom igara nazvanih *izopačenim igrama*, vezano s kriterijem zadovoljstva: naime, tok *izopačenih igara* klase *ilinx* donosi zadovoljstvo, dok im je konačni ishod nezadovoljstvo. Ovakve igre će uvjetno biti opisane obilježjem *nezadovoljstva*, a one kojima i tok i ishod prožet osjećajem zadovoljstva, smatrat će se da imaju karakteristiku *zadovoljstva*. Kod razmatranja klase *igara bez granica*, može se pretpostaviti da igre klase *ilinx* i *mimicry* imaju različite osobine u funkciji starosne dobi, što se tiče kriterija svjesnosti, fiktivnosti (propisanosti), te izdvojenosti. Zbog nedovoljnog spoznajnog stupnja razvijenosti, djeca stara do 3 godine ne mogu se smatrati svjesnim igre u koju su uključena, niti su svjesna propisanosti (ili fiktivnosti) igre; osim toga, njihove funkcionalne igre nisu ni vremenski ni prostorno izdvojene (Sindik 2000_b). U tablici 1, *igre bez granica* su uvjetno ipak opisane kao izdvojene, propisane (fiktivne) i svjesne, zbog lakše preglednosti njihovih obilježja, te zbog činjenice da se neka poimanja igara uopće ne tiču djece (modificirano, prema Bernovoj (1984) teoriji igara: *igre bez granica i institucionalne forme igara*).

Mimicry je prihvaćanje iluzije da smo izmišljena ličnost i ponašanje u skladu s tim. Neprestano izmišljanje je osnovica ove kategorije igara. Ova vrsta igara ima samo jedno pravilo: općinjavanje gledatelja u svrhu da ovaj ne izgubi iluziju (Caillois 1989). Kod odraslih, ova vrsta igara se manifestira kod kazališnih predstava, dramska interpretacija, karneval, sportska priredba (kod sportskih priredbi, *mimicry* se često udružuje s *agon*-om).² Kod djece, igre uloga (prerušavanja) su česte (kod dječaka, igre policajaca, vojnika, kauboja, Marsovaca; kod djevojčica, oponašanje majke, kuharice, učiteljice, npr.). Prethodno opisane napomene u vezi s kriterijima neizvjesnost i zadovoljstvo te u vezi s kriterijima izdvojenosti, fiktivnosti i svjesnosti (za igre *ilinx*), vrijede i za igre *mimicry*. Općenito, promatrajući ove dvije vrste igara, za razliku od igara *agon* ili *alea*, može se zamijetiti da se ove grupe igara razlikuju, što naročito dolazi do izražaja povodom osobine *neizvjesnosti*. Naime, igre takmičenja i igre na sreću (koje

² Većina igara u užem smislu nisu čiste igre, već nastaju međusobnim kombinacijama različitih kategorija igara. Ovo preklapanje je veoma važna komponenta Cailloisove teorije igara: ali zbog opsežnosti materije, u okviru ovog rada neće biti opisano područje preklapanja igara, niti će se prezentirati ontogenetsko gledanje na ovo područje.

Filogeneza i ontogeneza igara...

su također neka vrsta takmičenja, ali ne s ljudima, nego sa "sudbinom"), ako se odvijaju na svjesnom planu, moraju imati u većoj ili manjoj mjeri neizvjestan ishod te mogućnost konačnog zadovoljstva ili nezadovoljstva. Kod igara *agon* i *alea* **ishod** je najvažniji izvor zadovoljstva, dok je kod igara *ilinx* i *mimicry* **tok** igre suštinski izvor zadovoljstva (Sindik 2000_b).

Alea naznačuje i otkriva naklonost sudbine, koja je jedini činilac pobjede. Igre tipa *alea* sušta su suprotnost igrama *agon*, jer dobitak u ovim igrama ovisi o čistom slučaju, a ne o igraču: pravda nagrađuje igrača razmjerno njegovom riziku. *Alea* je drsko i nadmoćno ruganje sposobnosti, koje negira profesionalne vrijednosti, rad, strpljenje, točnost, trening (Caillois 1979). Kod ovog tipa igara igrač računa na sve osim na sebe sama; isključuje volju i osobnu odgovornost, prepuštajući se sudbini. Igre *alea* su specifične: za razliku od igara nadmetanja, pretvaranja i zanosa, one se ne pojavljuju u životinjskom svijetu, jer imaju za pretpostavku izmišljenu apstraktnu silu kojoj se reakcije igrača pokoravaju. *Alea* zahtijeva proračunatost, objektivnost, sposobnost anticipacije. Analogno, igre na sreću nisu privlačne ni djeci, pa čak ni u funkcionalnom obliku (*igre bez granica*), jer djeca mlađe predškolske dobi nemaju razvijene navedene karakteristike u opsegu koji bi omogućavao "igranje" ovih igara. U igre grupe igara *alea* ulaze rulet, bakara, lutrija, tombola, kladenje, itd.

Agon je borba s umjetno stvorenim jednakim izgledima na pobjedu. Rivalstvo se obično odnosi na jednu osobinu, ali i na više njih. Izjednačavanje snaga protivnika provodi se ponekad i prema relativnoj snazi protivnika (davanje pješaka više prednosti protivniku, npr.). Pobuda za igru je želja konkurenata da im se prizna da su jedan ili drugi bili bolji u danoj domeni. *Agon* je čista forma vrijednosti pojedinca te i medij za njeno isticanje: tipične igre su dvoboji, sukobi mužjaka kod životinja, različite vrste sportskih igara, šah, itd. *Agon* i *alea* stvaraju problem oko deskripcije posljednjeg kriterija za distinkciju poimanja igara, zadovoljstva. Hoće li ove igre rezultirati ili biti praćene zadovoljstvom, ovisi o sposobnostima i vještinama igrača, odnosno o naklonosti sudbine. Stoga je nužna u tablici 1 koegzistencija kriterija zadovoljstvo i nezadovoljstvo. U tablici 2 dan je zorni prikaz tipičnih vrsta igara u užem smislu riječi.

Tablica 2. Pregled igara u užem smislu riječi (prema Caillois 1979)

Agon	Alea	Mimicry	Ilinx
razne vrste sportova	dječje brojalice	karneval, maskiranja	akrobatika
biljar	bacanje novčića	kazalište, kino, gluma	hodanje po žici
šah, dama	oklade	kult zvijezda	tobogan, vrtuljak
igre lovice	rulet, bakara, kocka	različita oponašanja	plesovi
igre rata	lutrija, tombola	igra lutkama	sajamske atrakcije
igre skrivača	igre kartama	imitacije oružja i oruđa	alpinizam

Ontogeneza igara u užem smislu riječi

Igre u užem smislu znatno se preklapaju (u odnosu na kriterije distinkcije igara) s Eljkonjinovim (1981) poimanjem dječjih igara. Međutim, po Eljkonjinu, ni manipulativne (senzomotorne, praktične), kao ni simboličke igre, u kojima dijete ponavlja vlastite radnje bez realnog konteksta, pokazujući "pretvaranje", ne mogu se zvati igrama. Igre u užem smislu razvijaju se kada je dosegnut određeni plato spoznajnog razvoja, u razdoblju oko treće godine života djeteta (Vasta, Haith i Miller 1997). U tom razdoblju javljaju se igre uloga koje kreiraju sama djeca. Igra uloga sama po sebi, predstavlja igre *mimicry*. Otprilike u isto vrijeme javljaju se i igre tipa *ilinx*, jer djeca sudionici u igri postaju svjesna tog sudioništva, jer im je moguće prostorno i vremenski izdvojiti igru od realnog, svakodnevnog života te shvatiti fiktivnost igre ili pak pravila. Nakon igara *ilinx* i *mimicry*, pretpostavljamo da bi se trebale sve učestalije pojavljivati spontane igre *agon*, često udružene s *alea*. Kao što navodi i sam Caillois (1979), igre *alea* se javljaju posljednje, jer zahtijevaju "višu" razinu kognitivnog razvoja, u odnosu na spoznajne mogućnosti koje su potrebne za stvaranje vrtoglavoće, za oponašanje, ili takmičenje. Dakle, promatrane ontogenetski, *igre u užem smislu* slijede razvojnu ljestvicu na čijem su početku igre *ilinx* i *mimicry* (javljaju se kod najmlađe djece), dok se u funkciji psihofizičkog razvoja djeteta razvijaju potom složenije igre *agon*, dok se posljednje razvijaju igre *alea*.

Klasifikacija institucionalnih igara uključenih u život društva

Karakteristike *institucionalnih igara uključenih u život društva* gotovo su istovjetne karakteristikama *igara u užem smislu riječi*. *Institucionalne forme igara* opisuje sloboda (u započinjanju i tijeku igara), vremenska i prostorna izdvojenost, propisanost (ili fiktivnost, ovisno o samom obilježju date igre), svjesnost sudjelovanja u igri. Za ovu vrstu igara ne može se reći da donose zadovoljstvo ili nezadovoljstvo, jer zadovoljstvo i nezadovoljstvo ovise o ishodu igara tipa *agon* ili *alea*, odnosno tijeku i ishodu igara *ilinx* i *mimicry*. Kod *institucionalnih igara* ne može se govoriti o igrama kao bijegu od svakodnevnog života, jer su ove igre prije izolirani dijelovi svakodnevnog života, izolirani načini ponašanja i komunikacije. Ishod ovih igara, barem kod igara tipa *agon* i *alea* je neizvjestan. Kod igara *ilinx* i *mimicry* i tok i ishod su uglavnom poznati i predvidljivi. Institucionalne igre ne mogu se smatrati neproduktivnim, jer često imaju za posljedicu nešto više od običnog prenošenja vlasništva unutar kruga igrača: one su u pravilu profesionalizirani način egzistencije i predstavljaju sredstvo za življenje. Institucionalnim formama igara može se uvjetno pridružiti i klasa igara koje Caillois (1979) naziva "kulturnim formama igara" koje ostaju van socijalnog mehanizma. Međutim, budući da ova vr-

Filogeneza i ontogeneza igara...

sta igara ne posjeduje karakteristiku produktivnosti, čini se prihvatljivim tretirati ih kao igre u užem smislu riječi. Čini se da u najdubljoj osnovi sve institucionalne forme igara pripadaju klasi *mimicry*, jer zahtijevaju odigravanje jedne društvene uloge; one nisu, čak ni fiktivno, kreirane od djece ili odraslih ljudi. Ljudi se jednostavno uključuju u njih, bez vlastitog udjela u dinamici igre, bez vlastitih inventivnih doprinosa. Međutim, čak i unutar ovakvih, " formi igara, mogu se uvjetno razlikovati igre *agon* (ispit, konkurs, trgovačka konkurencija), *alea* (burzanske špekulacije), *mimicry* (koje uključuju uniforme i ceremonijale, predstavnička zanimanja) te *ilinx* (zanimanja koja iziskuju sposobnost svladavanja vrtoglavice). Sve ove podvrste igara podrazumijevaju i određen kodeks ponašanja, bez kojeg se iste ne bi mogle odvijati. Kodeks ponašanja je i njihov uvjet.

Ontogeneza institucionalnih formi igara

Izgleda prilično težak zadatak preciznije odrediti granicu kada čovjek (dijete) uistinu postaje sposoban za uključivanje u pojedine vrste *institucionalnih igara*. Ipak, čini se da je najvjerojatnije pretpostaviti da će dijete ranije postati sposobno da se uključi u igre tipa *ilinx* ili *mimicry*, nego u igre *agon* ili *alea*. Naime, za igre *ilinx* i *mimicry* svakako je potreban niži stupanj kognitivnog razvoja, kao i ostalih psihofizičkih osobina (izuzev možda motorike). Za razliku od igara u užem smislu, kod *institucionalnih formi igara* se opravdano može pretpostaviti da će čovjek prije postati sposoban da se uključi u *institucionalni mimicry*, nego u *institucionalni ilinx*. Ovu hipotezu potkrepljuje činjenica da sve *institucionalne igre* imaju u svojoj osnovi određen kodeks ponašanja. Spoznaja propisanih odredbi i poštivanje istih odredbi, jedan je od oblika igara *mimicry*. Uostalom svi različiti profili "institucionalnih igrača" (i burzanski špekulanti, i trgovci, i kandidati na ispitima, i rukovodioci u različitim organizacijama, i oni čije je zanimanje opojna bitka s vrtoglavicom), zastupaju neku odabranu ulogu, a ta uloga podrazumijeva igru *mimicry*. Iznosenu hipotezu o većoj učestalosti igara *mimicry* u odnosu na *ilinx*, kod *institucionalnih igara*, potvrđuje se i činjenicom da zanimanja koja uključuju *ilinx* iziskuju i veći rizik. A rizik, da bi bio slobodno i voljno prihvaćen, treba biti i prethodno spoznat. Što se tiče igara *agon* i *alea*, ne može se točno diferencirati koji bi se tip igara mogao javljati ranije, u funkciji starosne dobi, budući da je za obje vrste igara *institucionalnog tipa* potreban hipotetski podjednak stupanj razumijevanja, znanja i misaonog povezivanja. Za testiranje hipoteze o ontogenetskom toku uključivanja u pojedine tipove igara inkorporiranih u život društva, ne bi imalo smisla poslužiti se kao ispitanicima djecom mlađom od školske dobi, jer mlađa djeca u nemaju mogućnost razvijanja sposobnosti neophodnih za uspješno funkcioniranje unutar *institucionalnih formi igara*.

Klasifikacija igara bez granica

Ovu klasu igara domislio je autor ovog rada, nastojeći dati uvid u točke kontinuuma značenja termina igra. Uvidom u osobine ove klase igara (tablica 1), može se doći do zaključka da se ova vrsta igara malo razlikuje od "*institucionalnih formi*" igara. Međutim, zaključak je djelomično pogrešan zbog činjenice da su "igrači bez granica" u biti odrasli, adolescenti i stariji. Dakle, za odrasle, "igre bez granica" su slobodne (slobodno se ulazi u igru i slobodno ju se napušta), izdvojene od ostalih aktivnosti svakodnevnog života (vremenski i prostorno), posjeduju karakteristiku produktivnosti (jer često stvaraju materijalnu dobit, i ishod im je u pravilu nešto više od prenošenja vlasništva nekih elemenata unutar igre i kruga igrača). *Igre bez granica* su ili propisane ili fiktivne (čak se i varalice pretvaraju da poštuju principe igre, što znači da isti nisu negatori pravila i "rušitelji" igre). Ova vrsta igara je i izvjesna (u pogledu ishoda igara *ilinx* i *mimicry*), te ujedno i neizvjesna (tok igara *ilinx* i *mimicry*, ishod igara *agon* i *alea*). *Igre bez granica* odvijaju se (za odrasle) na svjesnom planu, i odrasli su igrači svjesni učešća u igri. Zadovoljstvo je karakteristika toka igara *ilinx* i *mimicry*, a mogući je ishod igara *agon* i *alea*. Nezadovoljstvo je vezano uz mogući ishod sve četiri vrste igara, ali nezadovoljstvo može pratiti tok igara *agon* i *alea*, ukoliko je protivnik u nadmetanju jasno nadmoćan ili ukoliko je sreća igraču izrazito nenaklonjena. Kod djece, situacija je nešto drugačija. Dječje igre, osobito *ilinx* i *mimicry*, nisu svjesne (u smislu spoznaje činjenice vlastitog učešća u igri). Dječje *igre bez granica* imaju nefektivnu i nepropisanu stvarnost, jer do otprilike treće godine života nisu kadra diferencirati objektivnu od subjektivne realnosti (Vasta, Haith i Miller 1997). *Igre bez granica* kod djece ne karakterizira prostorna i vremenska izdvojenost igre od stvarnog života.

Igre bez granica su po karakteristikama između *igara u užem smislu riječi* i *izopačenih igara*. *Igre u užem smislu* se odvijaju unutar vlastitog, fiktivnog svijeta igre, povremeno funkcionalno istupajući prema realnosti, dok se i realnost "prokrijumčari" u fiktivni svijet igre u *igramu bez granica*. *Igrama bez granica* ishod je najvažnije obilježje: one su funkcionalne i dovode do dobiti, koja je njihov sekundarni pokretač. *Izopačenje igara* (Caillois 1979) je zaraza igre stvarnošću. Kod *igara bez granica*, ova je zaraza djelomična, što se vidi u nekoliko primjera. Čovjek kojem je bavljenje igrom profesija, još uvijek je u svijetu igre, jer ne mijenja prirodu igre (Caillois 1979). Varalica se pretvara da poštuje pravila pa stoga i on ostaje u svijetu igre. Istinski rušilac igre nije onaj koji ne poštuje pravila (ali ih uvažava), već onaj koji obznanjuje apsurdnost pravila (ili fikcije koju igra podrazumijeva). Ukratko, odsustvo granica igre čini izopačenim. Kod *igara bez granica* granice još uvijek postoje, ali se ne uvažavaju (bilo svjesno ili nesvjesno). U *igre bez granica* tipa *ilinx* možemo svrstati neke manipulativne igre, aktivnosti vezane uz zadovoljenje primarnih ili elementarnih potreba, koje fluktuiraju od zadovoljenja potreba do igre, od

Filogeneza i ontogeneza igara...

igre do zadovoljenja potreba, i tako ukруг. Igre *ilinx* i *mimicry* obuhvaćaju i proigravanje nekih radnji iz realnog života i neke rane oblike simboličke igre. U spektar *igara bez granica* može se uvrstiti čak i prekomjerno sisanje dojenčadi (dugotrajnije od realnih djetetovih potreba za hranom), koje izaziva osjećaj zanosa te urnebesni plač, koji također možemo smatrati prvim oblikom igara *ilinx*, zatim "unošenje" i "prodiranje", prema psihoanalitičkom stanovištu (Langer 1981). Dakle, granica početka igara kod *igara bez granica* pomaknuta je na sam početak ontogeneze ljudskog bića. Ujedno, začetke agon-a u psihoanalitičkoj teoriji psihičkog razvoja može se uočiti u vrijeme razvijanja tzv. Edipovog kompleksa, u faličkom stadiju, kad se dijete bori s roditeljem istog spola za naklonost roditelja suprotnog spola. Popis aktivnosti koje se mogu klasificirati kao *igre bez granica* navedene su u popisu u tablici 3.

Tablica 3. Pregled vrsta igara bez granica

AGON	ALEA	MIMICRY	ILINX
"nadmetanje" s roditeljem istog spola u Edipalnoj fazi razvoja	nepoštivanje odluke suca	"unošenje" i "prodiranje" (oralni stadij razvoja)	sisanje dulje no što je potrebno za zadovoljenje motiva
varanje u igrama u užem smislu	varanje u igrama u užem smislu	razne funkcionalne igre	dreka, galama, plač
profesionalizacija igara u užem smislu	profesionalizacija igara u užem smislu	profesionalizacija igara u užem smislu	profesionalizacija igara u užem smislu
neke funkcionalne igre s elementima takmičenja	-	"zadržavanje" (analni stadij)	neke igre dodirivanja
nepoštivanje odluke suca	-	oponašanje odraslih	neke istraživačke igre
-	-	tješjenje prijatelja	dječji smijeh
-	-	odložena imitacija	razne funkcionalne igre
-	-	ponavljanje smiješnog čina	šaranje po papiru
-	-	skrivanje iza roditelja	bacanje i grižnja predmeta
-	-	igre dodirivanja	-

Ontogeneza igara bez granica

Izgleda da je tok razvoja *igara bez granica* u funkciji kronološke dobi zapravo sukladan Cailloisovoj filogenetskoj ljestvici vrsta igara (Caillois 1979). Naime, dječja dreka koja nije samo izraz potrebe, već i zadovoljstva, oralno "unošenje" i analno "zadržavanje", prvotni su oblici *ilinx*, koji se najranije javlja. Igre uloga i oponašanja (prvenstveno roditelja), javljaju se nešto kasnije, u funkciji dobi (*mimicry*). Obrisi igara *agon* naziru se u tzv. faličkom stadiju razvoja djeteta, da bi se igre *alea* javile posljednje (podsjetimo se činjenice da se igre na sreću uopće ne javljaju u životinjskom svijetu). Zanimljivo se čini napomenuti da oralno "unošenje" i analno "zadržavanje" mogu predstavljati prve začetke oponašanja.

Klasifikacija izopačenih igara

Izopačene igre započinju izvan arene, poslije završnog udarca gonga (Caillois 1979). Pravila igre prenose se u stvarni život, koji postaje zaraženim. Kod ove klase igara, ono što je bilo zadovoljstvo, postaje fiks-ideja; ono što je bilo bijeg, postaje obaveza; ono što je bila razonoda, postaje strast, opsesija i izvor patnji (Caillois 1979). I *izopačene igre* posjeduju neke karakteristike po kojima se mogu diferencirati od drugih oblika igara. One su slobodne, jer se ljudi u njih slobodno upuštaju, i slobodno ih napuštaju, po svojoj volji.³

Izopačene igre su vremenski i prostorno neizdvojene, produktivne su, nepropisane i nefiktivne (jer sudionik u *izopačenoj igri* može stalno i bez ikakvih posljedica "preskakati" iz prave, zdrave stvarnosti u "zaraženu" i obrnuto, a da se time karakter *izopačene igre* bitno ne izmijeni). Nadalje, ove igre su neizvjesne (tok igara *ilinx* i *mimicry*). Igraju se na svjesnom planu, a mogu donositi zadovoljstvo i nezadovoljstvo. U *izopačene igre agon* ulaze lukavstvo, bezobzirna ambicija, surovost, želja za vlašću. Ne priznaje se odluka suca. Izopačena *alea* nalazi svoju formu u praznovjerju, slijepom vjerovanju u okultne "znanosti", astrologiju, amajlije, horoskope, uopće u svaku vrstu pojave, susreta i čuda za koju se vjeruje da predskazuje dobru ili lošu sreću. Ništa se ne očekuje od sebe sama, a baš sve se prepušta slučaju ili sudbini. *Izopačeni mimicry* sastoji se u gubitku pravog identiteta ili alijenaciji, pa subjekt pred samim sobom uzima izgled druge ličnosti, s ponekad pretjeranim "ovlastima", zahtjevima, "davanjem

³ Kod izopačenih igara *mimicry* može se reći da su alijenacija ili udvajanje ličnosti suštinski nevoljni i neslobodni procesi; međutim, to nije točno. Alijenacija ili ambivalentnost ličnosti samo su dvije alternative koje su dostupne čovjeku suočenom sa konfliktnom situacijom; postoje i drugi načini bijega od razrješenja konflikta, a moguće je i sučeljavanje s konfliktnom situacijom, koje može voditi razrješenju problema. Uostalom, onaj koji je započeo proces alijenacije ili udvajanja, ne treba ga nužno i nastaviti.

Filogeneza i ontogeneza igara...

sebi za pravo", u odnosu na realnost. I shizoidni rascjep ličnosti ulazi u ovu klasu izopačenja. *Ilinx* se izopačuje kada se s brzih i neposrednih fizikalnih efekta prijeđe na nejasne i sumnjive kemijske sile (Caillois 1979). Potraga za zanosom kod igara izopačeni *ilinx* provodi se pomoću alkoholizma i intoksikacije opojnim drogama. Interesantno je da je i kod insekata (mrava) utvrđeno postojanje tzv. izopačene vrtoglavice. Mada upotreba kemijskih sredstava rezultira umjetno stvorenim zanosom i zadovoljstvom, konačni ishod ovisnosti o uzimanju takvih sredstava je obično katastrofalan.

Ontogeneza izopačenih igara

Promatrane u funkciji kronološke dobi, o *izopačenim igrama* možemo različito rezonirati. Naime, *ilinx* i *mimicry* se, kod ostalih opisanih poimanja igara, javljaju u principu ranije u odnosu na igre *agon* ili *alea*, pa bi se moglo očekivati da će ove vrste igara biti prve i izopačene. Ali kako je za stupanje u igre *ilinx* i *mimicry* od primarne važnosti tok igre, a za igre *agon* ishod (a ishod je često lakše izmijeniti nego cjelokupni tok igre), može se očekivati da će se igre *agon* ili *alea* prije izopačiti. Međutim, unatoč nesuglasnim očekivanjima, vjerojatnija je pretpostavka da se izopačenja igara *mimicry* javljaju kronološki najranije, tj. već u ranom djetinjstvu, kad dijete nije u stanju uspješno se suočiti s nekom složenom konfliktnom situacijom, jer ne zna (uspješno) igrati socijalne uloge. Zbog nespretnosti u usvajanju socijalnih uloga, posljedni veći stupanj inhibicije i frustracije uvjetuje i veći stupanj ambivalencije (rascjepa djetinje ličnosti), koji ostavlja trajnije posljedice. Međutim, u dječjoj i odrasloj dobi, nesvjesno ili svjesno sugerirani "zdravi i poželjni" stilovi ponašanja nisu ništa drugo do izopačeni *mimicry*. Nakon izopačenja igara *mimicry*, vjerojatno se javlja izopačenje *agon*, a još kasnije izopačenje *alea*. Izgleda najopravdanije pretpostaviti (teorijski) se izopačeni *ilinx* javlja posljednji na ontogenetskoj ljestvici. Objašnjenje ovoj hipotezi nam može ponuditi činjenica da postoje brojne kulturne i institucionalne forme igara namijenjene zadovoljenju ljudske potrebe za zanosom. Budući da je *ilinx* bez sumnje najprimitivnija vrsta igara, u današnjim razvijenijim kulturama, daleko je prihvaćenije i češće bavljenje igrama *agon*, *alea* i *mimicry*, nego *ilinx*. S druge strane, izopačeni *ilinx* zahtijeva mogućnost konzumacije štetnih supstanci, koje djeci postaju dostupne tek u podmakloj školskoj dobi.

Klasifikacija igara po Bernu – rasonode

Igre po Bernu (1984), utemeljitelju transakcione analize, predstavljaju suštinsku suprotnost *igara u užem smislu* i posjeduju karakteristike neslobodno-

sti, neizdvojenosti, produktivnosti, nepropisanosti/nefiktivnosti; ove su igre unaprijed izvjesne, u pravilu su nosilac nezadovoljstva i odvijaju se na nesvjesnom planu. Naime, sudionici igre nisu ni svjesni sudioništva u igri. Bern (1984) definira *igru* kao niz komplementarnih transakcija koje se približavaju vrlo određenom, predvidljivom ishodu, odnosno kao skup transakcija koje se obnavljaju, često na identičan način, uz prividnu vjerodostojnost iza koje se krije prava motivacija. Ovako shvaćena *igra* je u osnovi nepoštena, a njen je ishod često dramatičan. Sve *igre* po Bernu su u principu vrste *agon*, jer sadrže element nadmetanja, i *mimicry*, jer igrač zapravo uvijek preuzima neku ulogu koja nije njegov autentični "ja". Bernova koncepcija *razonode* bliža je ostalim poimanjima igara. Po njemu, *razonode* su niz poluritualnih, jednostavnih, komplementarnih transakcija, koje su raspoređene oko istog tematskog područja, a njihov je glavni cilj da strukturiraju određen vremenski interval (Bern 1984). *Razonode* imaju poznat ishod (one su izvjesne), slobodne su, izdvojene, produktivne, popisane ili fiktivne, odvijaju se na svjesnom planu (uz svijest o učešću u *razonodi* kod igrača), nosilac su zadovoljstva. Uključuju igre tipa *agon* i *mimicry*.

Ontogeneza igara po Bernu i *razonoda*

Budući da su sve igre ove vrste zapravo kombinacija vrsta *agon* i *mimicry*, nema ih smisla pokušavati promatrati ontogenetski. Slično se može pretpostaviti i za *razonode*. Naime, kod *razonoda* se *agon* se pokazuje uglavnom na nesvjesnom planu, pa se gotovo stalno prožima s igrama *mimicry*. Međutim, može se ipak pretpostaviti da se *mimicry*, koji podrazumijeva odigravanje društvene uloge, ipak se javlja nešto ranije u odnosu na komponentu *agon*.

Istraživanje provjere ontogenetskog slijeda igara kod predškolske djece

U uvodnom dijelu opisali smo Cailloisovu (1979) teoriju igara, te dali smjernice za "razvojnu psihologizaciju" date teorije, navodeći kriterije za diferencijaciju različitih klasa igara aktivnosti od ostalih aktivnosti čovjeka. Iznesena je hipoteza o ontogenetskom slijedu razvoja pojedinih vrsta igara za pojedine klase igara. Budući da kod djece predškolske dobi nisu utvrđeni (Sindik 2000_a) elementi tzv. *izopačenih igara*, a *igre bez granica* su se ograničavale na igre vrste *ilinx*, zbog odsustva svjesnosti o sudjelovanju u igri (kod mlađe djece), u istraživanju će se analizirati redoslijed i čestina pojavnosti igara u užem smislu riječi. Postavljena su dva **cilja** istraživanja.

U prvom dijelu istraživanja kao cilj je postavljeno utvrđivanje aktualnog stanja zastupljenosti pojedinih vrsta igara (*ilinx*, *mimicry*, *agon*, *alea*) u razli-

Filogeneza i ontogeneza igara...

čitim dobnim skupinama djece u Dječjem vrtiću "Trnoružica" u Zagrebu. U drugom dijelu nastojalo se utvrditi eventualne promjene u učestalosti pojavnosti pojedinih vrsta igara u užem smislu, u smislu veće učestalosti pojavnosti "naprednijih" vrsta igara, prema ranije iznesenim pretpostavkama.

Metoda i postupak

Istraživanje je provedeno u dvije faze:

1. faza: utvrđivanje inicijalnog stanja, utvrđivanje distribucije zastupljenosti pojedinih vrsta igara u užem smislu u različitim uzorcima dobnih skupina djece, za spontano nastale aktivnosti djece ili od strane odgojitelja organizirane "vođene" aktivnosti (osmišljene od strane odgojitelja)

2. faza: utvrđivanje promjena u zastupljenosti igara *mimicry* i *agon*, nakon jednomjesečnog razdoblja poticanja igara tipa *mimicry*, a osobito *agon* (i za spontano nastale i vođene aktivnosti).

Poticanje navedenih dvaju vrsta igara (a osobito igara s natjecanjem) provedeno je u razdoblju od mjesec dana nakon inicijalnog procjenjivanja. Inicijalno praćenje provedeno je tijekom prosinca 2009. i siječnja 2010. Podaci o ispitanicima navedeni su u tablici 4. Djeca u uzorcima su se međusobno razlikovala po dobi, dok su po spolu djeca bila približno ujednačenog sastava. Nema razloga vjerovanju da bi se uzorci bitno razlikovali prema socio-ekonomskom statusu (unutargrupne varijacije u dobi djece, kao i eventualne razlike u socio-ekonomskom statusu nije bilo moguće neutralizirati).

Tablica 4. Broj sudionika po dobnim skupinama djece u pojedinim fazama istraživanja

Dobna skupina (broj djece ukupno)	Broj sudionika		Broj sudionika	
	I FAZA	II FAZA	I FAZA	II FAZA
2-3 godine (21)	9	13	9	12
3-4 godine (25)	18	20	19	18
4-5 godina (27)	16	18	15	15
5-6 godina (29)	20	22	20	23
VRSTA AKTIVNOSTI	Vodi ih odgojiteljica		Spontane aktivnosti djece	
UKUPNO	63	73	63	68

Napomena: broj sudionika ne treba biti posve podudaran u dvije faze istraživanja, zbog manjih varijacija u sastavu i broju djece u odgojnim grupama u dječjem vrtiću tijekom procjena

Tablica 5. Popis procjenjivača (odgojiteljice te članovi stručne službe) u pojedinim fazama istraživanja

Dobna skupina	Aktivnost	Procjenjivač		Odgojiteljica	
		I FAZA	II FAZA	I FAZA	II FAZA
2-3 godine	VOĐENA SPONTANA	RAVNATELJ PSIHOLOG RAVNATELJ PSIHOLOG		odgojitelj1 odgojitelj1 odgojitelj1 odgojitelj1	
3-4 godine	VOĐENA SPONTANA	PSIHOLOG PSIHOLOG odgojitelj2 odgojitelj2		odgojitelj2 odgojitelj2 odgojitelj2 odgojitelj2	
4-5 godina	VOĐENA SPONTANA	odgojitelj3 PEDAGOG PSIHOLOG PEDAGOG		odgojitelj3 odgojitelj4 odgojitelj4 odgojitelj4	
5-6 godina	VOĐENA SPONTANA	PSIHOLOG PEDAGOG PSIHOLOG PEDAGOG		odgojitelj5 odgojitelj6 odgojitelj5 odgojitelj5	

Praćenja igara provodila su se u obje faze u vremenskim odsječcima od po 45 minuta (u razdoblju od 9,00 h do 9,45 h ujutro) da bismo neutralizirali utjecaj doba dana na odvijanje igara djece. Procjenjivači su bili različiti: psiholog, pedagog, ravnatelj, odgojitelji odgojnih grupa djece, što je moglo donekle utjecati na rezultate ispitivanja (tablica 5). Procjenjivač je bio lociran u kutu odgojne grupe, u sjedećem položaju, odakle je provodio praćenje, pasivno (ne privlačeći pažnju djece), da bi se spriječilo utjecaj procjenjivača na tijek aktivnosti djece. Procjenjivač je podatke o aktivnostima djece unosio u posebni protokol. U tom protokolu, na praznom prostoru s lijeve strane, procjenjivač je bilježio kratki opis ili naziv aktivnosti, zatim u prvih šest stupaca protokola opis najčešćeg ponašanja djece tijekom aktivnosti (vrstu kretanja, položaj tijela i slično). Na slijedeća tri stupca ocjenjivač je unosio broj djece uključene u aktivnost (u startu), broj djece koja su se uključila u aktivnost tijekom njenog odvijanja (nakon početka "ušla"), broj djece koja su započela neku aktivnost, ali su je prije završetka aktivnosti napustila ("izašlo iz igre"). U slijedećem stupcu bilježeno je trajanje aktivnosti (u minutama). Nakon procesa procjenjivanja je na temelju bitnih elemenata aktivnosti procijenjeno da li igra (aktivnost) odgovara opisu igara u užem smislu, prema Cailloisovim kriterijima (karakteristike: izdvojenost, pravila/fiktivnost, neproduktivnost, svjesnost, slobodno ulaženje u igru, izvjesnost/neizvjesnost). Konačno, u posljednja četiri stupca procjenjivano je koje je vrste aktivnost (*ilinx, mimicry, agon, alea*). Podaci o ponašanju djece tijekom aktivnosti (puzanje, hodanje, trčanje, ležanje, skakanje, ostalo), mogli su dati značajan doprinos za buduću organizaciju po-

Filogeneza i ontogeneza igara...

jedinih vrsta igara kod djece, npr. podatke o preferencijama djece za određene vrste kretanja, tijekom trajanja igara, i slično. U tablici 5 prikazani su ograničavajući faktori, tj. koji su različiti procjenjivači i različiti odgojitelji koji su radili u odgojnim grupama tijekom istraživanja, tj. pojedinih faza procjenjivanja.

U **obradi podataka**, prosječan broj uključene djece u aktivnost izračunat je kao omjer sume uključene djece u sve aktivnosti određene vrste i broja aktivnosti određene vrste. Korigirani broj uključene djece (u tablicama se nalazi u zagradama) izračunat je kao omjer sume djece uključene u sve aktivnosti određene vrste (a kojoj je pribrojena razlika između broja djece "ušle" u aktivnost i djece koja su iz aktivnosti "izašla" tijekom njena odvijanja), i broja aktivnosti određene vrste. Prosječno trajanje aktivnosti računato je kao omjer između sume trajanja svih pojedinačnih aktivnosti određene vrste i broja aktivnosti iste vrste.

Rezultati i rasprava

Rezultati istraživanja zorno su prikazani na tablicama br. 6 – 10, u kojima su uspoređeni rezultati iz prve i druge faze realizacije istraživanja. Posebno su indikativni podaci o prosječnom trajanju pojedine vrste igara te prosječan broj djece uključene u igru, uspoređeni po dobnim skupinama te prema vrstama igara (*ilinx*, *mimicry*, *agon*, *alea*). Evo pregleda glavnih rezultata pod dobnim skupinama djece.

1. Djeca dobnе skupine 2-3 godine (starija jaslična grupa) (tablica 6):

Kod **vođenih aktivnosti**, prema prosječnom trajanju aktivnosti i broju uključene djece dominantne su igre tipa *mimicry*, kako u I fazi, tako i u II fazi provedbe istraživanja. Može se na temelju ovog podatka pretpostaviti da su igre tipa *mimicry* možda najzanimljivije navedenoj dobnj skupini djece. Prosječno trajanje aktivnosti, kao i prosječan broj uključene djece u aktivnost su u porastu, iz prve u drugu fazu realizacije istraživanja (dakle, nakon razdoblja stimulacije igara oponašanja (*mimicry*) te igara s natjecanjem (*agon*) su zanimljive čak i jasličnoj dobi djece.

Kod **spontanih aktivnosti**, u dobi od 2-3 godine izrazita je dominacija igara tipa *mimicry*, kako prema ukupnom i prosječnom trajanju aktivnosti, tako i prema fluktuacijama (broju djece koja su se nakon početka aktivnosti uključila u aktivnost ili je napustila) te prema ukupnom i prosječnom broju djece uključene u aktivnosti. U II fazi istraživanja došlo je do neznatnog pada (po broju uključene djece i po trajanju aktivnosti) igara tipa *mimicry*, a neznatan je porast po istim parametrima registriran kod igara tipa *mimicry*. Općenito je prisutan znatno manji broj djece uključene u aktivnosti kod spontanih aktivnosti (u prosjeku

Joško Sindik

je po dvoje djece uključeno u svaku od aktivnosti), što bi moglo davati smjernice odgojiteljima da u dobnoj skupini od 2-3 godine *organiziraju veći broj vođenih aktivnosti*, kako u smislu stimulacije "naprednijih" vrsta igara, tako i u smislu stimulacije socioemocionalnih odnosa djece u grupi (osobito razvoja kompetitivnosti i začetaka kooperacije).

Tablica 6. Usporedba rezultata sustavnog promatranja u dvije faze procjenjivanja u 3. jaslinoj grupi (dob 2-3 godine)

REZULTAT	I FAZA	II FAZA	TIP IGRE
	AKTIVNOSTI KOJE VODI ODGOJITELJ		
trajanje aktivnosti (minute)	5	-	ILINX
	65	41	MIMICRY
	14	17	AGON
	5	-	ALEA
broj uključene djece	2	-	ILINX
	27	18	MIMICRY
	7	10	AGON
	6	-	ALEA
broj aktivnosti	1	-	ILINX
	6	3	MIMICRY
	2	2	AGON
	1	-	ALEA
broj djece koja su se naknadno uključila u aktivnost	-	-	ILINX
	-	2	MIMICRY
	4	-	AGON
	-	-	ALEA
broj djece koja su napustila aktivnost	-	-	ILINX
	-	-	MIMICRY
	-	2	AGON
	-	-	ALEA
prosječno trajanje aktivnosti (minute)	5	-	ILINX
	11	14	MIMICRY
	7	9	AGON
	5	-	ALEA
prosječan broj uključene djece	2(2)	-	ILINX
	5(5)	6(7)	MIMICRY
	4(6)	5(4)	AGON
	6(6)	-	ALEA
SPONTANE AKTIVNOSTI DJECE			
trajanje aktivnosti (minute)	-	-	ILINX
	135	118	MIMICRY
	-	10	AGON
	-	-	ALEA

Filogeneza i ontogeneza igara...

REZULTAT	I FAZA	II FAZA	TIP IGRE
broj uključene djece	-	-	ILINX
	17	12	MIMICRY
	-	2	AGON
	-	-	ALEA
broj aktivnosti	-	-	ILINX
	6	7	MIMICRY
	-	1	AGON
	-	-	ALEA
broj djece koja su se naknadno uključila u aktivnost	-	-	ILINX
	2	4	MIMICRY
	-	-	AGON
	-	-	ALEA
broj djece koja su napustila aktivnost	-	-	ILINX
	-	3	MIMICRY
	-	-	AGON
	-	-	ALEA
prosječno trajanje aktivnosti (minute)	-	-	ILINX
	23	17	MIMICRY
	-	10	AGON
	-	-	ALEA
prosječan broj uključene djece	-	-	ILINX
	3(3)	2(2)	MIMICRY
	-	2(2)	AGON
	-	-	ALEA

2. *Djeca dobne skupine 3-4 godine (mlađa grupa) (tablica 7):*

Kod **vođenih aktivnosti**, u dobnoj skupini od 3-4 godine starosti, prema prosječnom trajanju aktivnosti i prosječnom broju uključene djece dominiraju igre *alea*, u nešto su manjoj mjeri zastupljene igre *mimicry*, zatim *agon*, a najmanje *ilinx*. Međutim, budući da su ove razlike neznatne, može se oprezno pretpostaviti da su djeca u 3. mlađoj grupi podjednako bila zainteresirana za sve tipove igara u I fazi istraživanja (što može biti odraz sposobnosti odgojitelja da u igru uključi svu djecu). U II fazi procjene, u kojoj su poticane posebno igre *agon* i *mimicry* (ponajviše *agon*), utvrđen je veći prosječan broj uključene djece i dulje prosječno trajanje aktivnosti za igre *agon*, u odnosu na *mimicry* (što može biti posljedica intenzivnijeg poticanja igara *agon*). Prosječno trajanje aktivnosti iz I u II fazu istraživanja povećalo se i za igre *agon* i *mimicry*, dok se prosječni broj uključene djece povećao za igre *agon*, a smanjio se za igre *mimicry* (što također može biti posljedica intenzivnijeg poticanja igara *agon*).

Kod **spontanih aktivnosti**, u dobnoj skupini djece od 3-4 godine, izražena je dominacija igara tipa *mimicry*, i po prosječnom broju sudionika i po prosječnom trajanju aktivnosti, kao i po broju aktivnosti i po fluktuacijama, u I fazi istraživanja. I nakon provedbe II faze istraživanja, igre *agon* su značajno bile kratko-

Joško Sindik

trajnije od igara *mimicry*, što može značiti da su igre *mimicry* ipak karakterističnije za navedenu dob djece. Broj uključene djece u aktivnost (prosječni) u II fazi za igre *mimicry* i *agon* bio je jednak. U II fazi provedbe istraživanja, znatno se povećalo prosječno trajanje aktivnosti i broj uključene djece, za igre *agon* i *mimicry* (izraženija je promjena bila u trajanju aktivnosti za igre *agon*). Može se pretpostaviti da je ciljano poticanje igara tipa *agon* i *mimicry* imala određenog učinka. I za ovu dobnu skupinu mogao bi se uvjetno preporučiti "recept" kao i za prethodnu poželjnu organizaciju što većeg broja vođenih igara "naprednijeg" tipa (sukladno prethodno iznesenoj hipotezi), jer se i kod ove dobne skupine puno veći broj djece dugotrajnije opredjeljuje za igre "naprednijeg" tipa, ukoliko su ove aktivnosti vođene od strane odgojitelja.

Tablica 7. Usporedba rezultata sustavnog promatranja u dvije faze procjenjivanja u 3. mladoj grupi vrtića (dob 3-4 godine)

REZULTAT	ILINX- 1. FAZA	ILINX- 2. FAZA	MIMICRY- 1.FAZA	MIMICRY- 2.FAZA	AGON- 1.FAZA	AGON- 2.FAZA	ALEA- 1.FAZA	ALEA- 2.FAZA
	AKTIVNOSTI KOJE VODI ODGOJITELJICA							
trajanje aktivnosti (minute)	8	-	10	39	11	54	13	-
broj uključene djece	10	-	12	18	24	45	18	-
broj aktivnosti	1	-	1	3	2	3	1	-
broj djece koja su se naknadno uključila u aktivnost	-	-	-	2	-	2	-	-
broj djece koja su napustila aktivnost	-	-	4	6	11	2	-	-
prosječno trajanje aktivnosti (minute)	8	-	10	13	6	18	13	-

Filogeneza i ontogeneza igara...

REZULTAT	ILINX- 1. FAZA	ILINX- 2. FAZA	MIMICRY- 1.FAZA	MIMICRY- 2.FAZA	AGON- 1.FAZA	AGON- 2.FAZA	ALEA- 1.FAZA	ALEA- 2.FAZA
prosječan broj uključene djece	10(10)	-	12(8)	6(5)	12(7)	15(15)	18(18)	-
SPONTANE AKTIVNOSTI DJECE								
trajanje aktivnosti (minute)	10	10	74	79	16	37	-	-
broj uključene djece	1	2	21	16	9	7	-	-
broj aktivnosti	1	1	7	4	1	2	-	-
broj djece koja su se naknadno uključila u aktivnost	-	-	18	4	2	3	-	-
broj djece koja su napustila aktivnost	-	-	10	3	1	-	-	-
prosječno trajanje aktivnosti (minute)	10	10	10	20	5	19	-	-
prosječan broj uključene djece	1(1)	2(2)	3(4)	4(4)	3(3)	4(5)		-

3. *Djeca dobnе skupine 4-5 godina (srednja) (tablica 8)*

Kod **vođenih aktivnosti**, u dobnоj skupini od 4-5 godina, po prosječnom trajanju aktivnosti dominirale su (donekle neočekivano) igre *agon*, a izraženo su bile zastupljene i igre *ilinx* u I fazi istraživanja. Broj djece uključene u ak-

tivnost nije mogao biti mjerodavan pokazatelj zastupljenosti pojedinih vrsta igara, jer su se gotovo sva djeca uključivala u sve aktivnosti (što također može biti odraz umješnosti odgojitelja da "animira" svu djecu). Izraženost igara *ilinx* i *agon* mogla bi se protumačiti dinamičnim obilježjima ovih tipova igara, koje bi djeca mogla preferirati zbog inače dinamične atmosfere u I srednjoj grupi, a koja opet može biti determinirana razvojnim osobinama djece i osobitostima pojedine djece, ali i prilično malim prostorom odgojne grupe u kojoj djeca borave. Stoga i ne začuđuje podatak o rjeđoj zastupljenosti igara *agon* iz I u II fazu istraživanja, prema prosječnom trajanju aktivnosti i prema prosječnom broju djece uključene u aktivnosti. Daljnje poticanje igara *agon* nije mogla povećati ionako izraženu zastupljenost tih igara u srednjoj odgojnoj skupini vrtića. Nasuprot, registriran je značajan porast zastupljenosti igara tipa *mimicry*, prema prosječnom trajanju aktivnosti, iz I u II fazu istraživanja- što može biti posljedica poticanja razvoja igara tipa *mimicry* (ali i ne mora biti).

Kod *spontanih aktivnosti*, u dobnoj skupini djece od 4-5 godina, dominiraju u I fazi igre *mimicry* i po broju aktivnosti, i po fluktuacijama, po prosječnom broju uključene djece i po prosječnom trajanju aktivnosti. Zanimljivo je da uopće nisu bile zastupljene igre *agon* u I fazi istraživanja. U II fazi zamijećen je porast igara *agon* i *mimicry*, prema svim pokazateljima. Međutim, još uvijek izrazito dominiraju igre *mimicry*. Uz naputak o poželjnoj organizaciji što većeg broja igara "naprednijih" vrsta, ne bi se smjela zanemariti činjenica o pokazanoj zainteresiranosti djece za igre tipa *alea* i *agon*, koje bi svakako trebalo što češće organizirati za djecu dobi 4-5 godina.

Tablica 8. Usporedba rezultata sustavnog promatranja u dvije faze procjenjivanja u 1. srednjoj grupi vrtića (dob 4-5 godina)

REZULTAT	ILINX- 1.FAZA	ILINX- 2.FAZA	MIMICRY- 1.FAZA	MIMICRY- 2.FAZA	AGON- 1.FAZA	AGON- 2.FAZA	ALEA- 1.FAZA	ALEA- 2.FAZA
	AKTIVNOSTI KOJE VODI ODGOJITELJICA							
trajanje aktivnosti (minute)	12	-	5	30	20	33	8	-
broj uključene djece	15	-	14	31	12	33	15	-
broj aktivnosti	1	-	1	2	1	4	1	-
broj djece koja su se naknadno uključila u aktivnost	1	-	-	-	-	3	1	-

Filogeneza i ontogeneza igara...

broj djece koja su napustila aktivnost	1	-	-	5	4	-	-	-
prosječno trajanje aktivnosti (minute)	12	-	5	15	20	8	8	-
prosječan broj uključene djece	15(15)	-	14(14)	16(13)	12(8)	8(9)	15(16)	-
SPONTANE AKTIVNOSTI DJECE								
trajanje aktivnosti (minute)	6	-	73	47	-	23	-	-
broj uključene djece	1	-	37	25	-	7	-	-
broj aktivnosti	1	-	5	4	-	2	-	-
broj djece koja su se naknadno uključila u aktivnost	2	-	12	1	-	1	-	-
broj djece koja su napustila aktivnost	-	-	7	9	-	1	-	-
prosječno trajanje aktivnosti (minute)	6	-	15	12	-	12	-	-
prosječan broj uključene djece	1(3)	-	7(8)	6(4)	-	4(4)	-	-

4. Djeca dobne skupine 5-6 godina (starija) (tablica 9)

Kod **vođenih aktivnosti**, u dobnoj skupini od 5-6 godina, u I fazi provedbe istraživanja dominirale su prema prosječnom trajanju aktivnosti igre *mimicry*, nešto su slabije bile izražene igre *agon*, *alea*, pa *ilinx*. Po prosječnom broju sudionika u igrama u I fazi istraživanja dominirale su igre *alea*, zatim *agon*. Stoga se može pretpostaviti da je najveći interes za ove vrste aktivnosti. U II fazi po prosječnom trajanju ponovno dominiraju igre *mimicry*, a dugotrajnije su igre *agon* iz I u II fazu provedbe istraživanja, što može biti i efekt stimulaci-

je igara *agon*. Prema broju uključene djece, iz I u II fazu istraživanja, prosječan broj uključene djece porastao je za igre *agon*, a smanjio se za igre *mimicry*. Na temelju ovog podatka oprezno se može pretpostaviti da su djeca više zainteresirana za igre *agon*, a "vičnija" su igrama *mimicry*, te stoga možda djeca dugotrajnije ustraju u igrama oponašanja, imitacije.

Kod *spontanih aktivnosti*, u dobnoj skupini djece od 5-6 godina, u I starijoj odgojnoj grupi u I fazi istraživanja dominiraju igre *mimicry*, po broju aktivnosti, fluktuacijama, prosječnom broju sudionika, prosječnom trajanju, dok su nešto u manjoj mjeri bile zastupljene igre *agon*. U II fazi istraživanja još uvijek su najdugotrajnije igre *mimicry*, a neznatno povećanje registrirano je u prosječnom trajanju aktivnosti i prosječnom broju uključene djece, iz I u II fazu istraživanja. Nešto su kratkotrajnije igre *agon*, za koje je povećanje prosječnog trajanja aktivnosti zamjetno iz I u II fazu istraživanja. I u ovom slučaju moglo bi se smatrati uputnim organizirati veći broj "naprednijih" vrsta igara, u skladu s Cailloisovom (1979) klasifikacijom. Nadalje, trebalo bi naročito poticati igre *alea* i *agon*, organizirajući ih u odgojnim grupama kao jedno od sredstava poticanja svih psihofizičkih aspekata razvoja djeteta.

Tablica 9. Usporedba rezultata sustavnog promatranja u dvije faze procjenjivanja u 1. starijoj grupi vrtića (dob 5-6 godina)

REZULTAT	ILINX- 1.FAZA	ILINX- 2.FAZA	MIMICRY - 1.FAZA	MIMICRY - 2.FAZA	AGON- 1.FAZA	AGON- 2.FAZA	ALEA- 1.FAZA	ALEA- 2.FAZA
	AKTIVNOSTI KOJE VODI ODGOJITELJICA							
trajanje aktivnosti (minute)	10	-	158	70	10	30	10	-
broj uključene djece	9	-	51	15	9	24	12	-
broj aktivnosti	1	-	7	3	1	2	1	-
broj djece koja su se naknadno uključila u aktivnost	-	-	8	3	-	-	-1	-
broj djece koja su napustila aktivnost	-	-	6	-	-	-	-	-
prosječno trajanje aktivnosti (minute)	10	-	23	23	10	15	10	-

Filogeneza i ontogeneza igara...

prosječan broj uključene djece	9(9)	-	7(8)	5(6)	15	12(12)	12(12)	-
SPONTANE AKTIVNOSTI DJECE								
trajanje aktivnosti (minute)	-	12	175	90	9	30	-	-
broj uključene djece	-	3	31	18	5	8	-	-
broj aktivnosti	-	1	8	4	2	2	-	-
broj djece koja su se naknadno uključila u aktivnost	-	1	12	9	-	2	-	-
broj djece koja su napustila aktivnost	-	-	3	5	-	-	-	-
prosječno trajanje aktivnosti (minute)	-	12	22	23	5	15	-	-
prosječan broj uključene djece	-	3(4)	4(5)	5(6)	3(2)	4(5)	-	-

Međutim, pri generalizaciji dobivenih rezultata, mora se naglasiti da je ovo istraživanje u osnovi orijentacionog (preliminarnog) karaktera, i više može služiti kao razmatranje mogućnosti primjene jedne "psihologizirane" odnosno "antropologizirane" sociološke teorije u svrhu poticanja cjelokupnog psihosomatskog razvoja djeteta. Velik broj relevantnih faktora u istraživanju nije bio kontroliran: odgojitelje koji su bili u odgojnoj grupi (različiti), izbor konkretnih aktivnosti pojedinih vrsta igara (izbor je bio prepušten odgojiteljima), broj aktivnosti (također je bio prepušten slobodnoj volji odgojitelja). Dodatni ograničavajući faktori činjenica da je veličina i opremljenost prostorija odgojnih grupa bila različita, kao što je bio različit i broj djece u grupama, dok je zastupljenost pojedinih igara mogla je biti uvjetovana obilježjima pojedinih igara (specifična zanimljivost neke igre).

Nadalje, vrijeme stimuliranja "naprednijih" vrsta igara u odgojnim grupama bilo je relativno prekratko (samo mjesec dana), a obavljena su samo dva procjenjivanja zastupljenosti igara, što je možda prekratko vrijeme za pouzdanije dobivanje "prave slike" o zastupljenosti igara. S druge strane, vremenski interval između prve i druge faze realizacije istraživanja bio je dovoljno velik

da bi neke od promjena mogle nastati i bez stimulacije razvoja određenih vrsta igara, djelovanjem sazrijevanja, maturacije. Konačno, nije kontrolirano ni koja su konkretna djeca bila prisutna u pojedinim dijelovima I i II faze istraživanja. Međutim, neke od navedenih faktora nije se ni moglo kontrolirati, uslijed provođenja istraživanja "u prirodnim uvjetima", kao što su: veličina prostora i materijalna opremljenost pojedinih odgojnih grupa djece; broj djece u konkretnim odgojnim grupama; karakteristike pojedinih vrsta konkretnih igara te preferenciju djece za pojedine konkretne igre.

Konačno, u istraživanju je predmet interesa i bila zastupljenost pojedinih konkretnih vrsta igara, u konkretnim situacijama, kod konkretnog broja djece u prirodnim uvjetima svakodnevnog boravka djece u odgojnim grupama dječjeg vrtića. Izbor s jedne strane vođenih aktivnosti (poticanih i usmjeravanih od strane odgojitelja) i spontanih aktivnosti (koje djeca sama odabiru), možda donekle i "neutralizira" utjecaj faktora odgojitelja na tijek odvijanja igre. Nekontriranje ukupnog broja aktivnosti može se donekle kontrolirati računanjem prosječnog trajanja pojedine aktivnosti i prosječnog broja uključene djece u aktivnost (po aktivnosti). Promjene nastale maturacijom (ukoliko te promjene idu u smjeru povećanja frekvencije i trajanja "naprednijih" vrsta igara) može se smatrati poželjnim. Premda se ne može precizno razlučiti efekt maturacije od efekta poticanja "naprednijih" vrsta igara, s obzirom na nepostojanje kontrolne skupine ispitanika te s obzirom na relativno kratki vremenski period između I i II faze provedbe istraživanja, može se smatrati da je maturacija imala nebitan efekt na rezultate. Međutim, zbog kratkog vremena ciljanog poticanja određene vrste igara i malog broja praćenja igara, ne može se imati precizan uvid o zastupljenosti pojedinih vrsta igara.

Prosječno trajanje aktivnosti po dobi djece u vrstama igara analizirano je i kod spontano nastalih i kod od odgojitelja vođenih igara (tablica 10).

Kod **vođenih aktivnosti**, za sve vrste igara (*ilinx*, *mimicry*, *agon*, *alea*) prosječno trajanje igara raste u funkciji dobi djece. Također, za sve vrste igara, prosječno trajanje pojedine aktivnosti se povećava iz I u II fazu istraživanja.

Kod **spontanih aktivnosti**, nema povećanja trajanja igara tipa *mimicry* u funkciji dobi (ostale vrste igara su zastupljene u vrlo maloj mjeri) u I fazi istraživanja. Iz I u II fazu istraživanja u svim je grupama zamjetan porast trajanja igara *agon*. Iz I u II fazu istraživanja zamjetno je povećanje trajanja igara *mimicry* u mladoj i starijoj odgojnoj grupi, a redukcija trajanja igara *mimicry* u srednjoj i jasličnoj grupi.

Prezentirani rezultati su mahom očekivani. Kod spontanih aktivnosti kod svih dobnih skupina dominiraju igre tipa *mimicry*, pa su stoga "razumljive" i fluktuacije iz I u II fazu istraživanja kod jaslične i srednje grupe. Za očekivati je porast prosječnog trajanja aktivnosti u funkciji dobi zbog dugotrajnije pažnje djece starije predškolske (Vasta, Haith i Miller 1997).

Filogeneza i ontogeneza igara...

Tablica 10. Usporedba dobnih skupina djece po prosječnom trajanju aktivnosti

DOBNA SKUPINA	AKTIVNOSTI KOJE VODI ODGOJITELJICA		SPONTANE AKTIVNOSTI DJECE		Vrsta igre
	Prosječno trajanje aktivnosti				
	I faza	II faza	I faza	II faza	
2-3 godine	5	-	-	-	ILINX
3-4 godine	8	-	10	10	ILINX
4-5 godina	12	-	6	-	ILINX
5-6 godina	10	-	-	12	ILINX
2-3 godine	11	14	23	17	MIMICRY
3-4 godine	10	13	10	20	MIMICRY
4-5 godina	5	15	15	12	MIMICRY
5-6 godina	23	23	22	23	MIMICRY
2-3 godine	7	9	-	10	AGON
3-4 godine	6	18	5	19	AGON
4-5 godina	20	8	-	12	AGON
5-6 godina	10	15	5	15	AGON
2-3 godine	5	-	-	-	ALEA
3-4 godine	13	-	-	-	ALEA
4-5 godina	8	-	-	-	ALEA
5-6 godina	10	-	-	-	ALEA

Broj uključene djece u aktivnost, po dobnim skupinama i vrstama igara, analizirano je i kod spontano nastalih i kod od odgojitelja vođenih igara (tablica 11).

Kod *vođenih aktivnosti*, prosječan broj sudionika u aktivnosti raste u I fazi istraživanja s kronološkom dobi djece za sve vrste igara, s izuzetkom starije odgojne grupe. U odnosu na I fazu istraživanja, prosječan broj djece uključene u aktivnost se smanjuje za sve dobne skupine kod igara *mimicry* u I fazi, dok je zamjetan prosječni porast broja djece uključene u aktivnost za igre *agon* u II fazi istraživanja. Donekle su izuzetak I srednja i III mlađa odgojna skupina u kojima su se gotovo sva djeca u I i u II fazi istraživanja uključivala u sve aktivnosti, što može biti uvjetovano sposobnošću odgojitelja da animiraju svu djecu za određenu aktivnost. Razlog nešto manjeg prosječnog broja djece uključene u aktivnost u starijoj odgojnoj grupi može biti činjenica da su starije odgojne grupe najdinamičnije, u odnosu na grupnu atmosferu. Nadalje, u toj dobi, uslijed veće samostalnosti djece, značajniji poticaj na aktivnost mogu biti didaktička i druga materijalna sredstva i sadržaj same aktivnosti nego inicijativa odgojitelja (uloga odraslog).

Kod *spontanih aktivnosti*, u I fazi istraživanja najviše je bilo prosječno uključene djece u igre *mimicry* (nema porasta u funkciji dobi). Nema većih pravilnosti u promjenama kod igara *mimicry*, iz I u II fazu istraživanja, dok je kod igara *agon* primjetan napredak (prosječni veći broj uključene djece). Kod igara *mimicry* i *agon* u II fazi provedbe istraživanja je primjetan porast prosječnog broja uključene djece s kronološkom dobi, a s izuzetkom starije grupe. Ovaj izuzetak i na ovom mjestu moglo bi se objasniti razvojnim karakteristikama djece 5-6 godina (Vasta, Haith i Miller 1997).

Tablica 11. Usporedba dobnih skupina djece po prosječnom broju djece koja sudjeluju u aktivnosti

DOBNA SKUPINA	AKTIVNOSTI KOJE VODI ODGOJITELJICA		SPONTANE AKTIVNOSTI DJECE		Vrsta igre
	Prosječan broj djece koja sudjeluju u aktivnostima (% i broj djece)				
	I faza	II faza	I faza	II faza	
2-3 godine	22% 2(2)	-	-	-	ILINX
3-4 godine	56% 10(10)	-	5% 1(1)	11% – 2(2)	ILINX
4-5 godina	94% 15(15)	-	7(20) 1(3)	-	ILINX

Filogeneza i ontogeneza igara...

DOBNA SKUPINA	AKTIVNOSTI KOJE VODI ODGOJITELJICA		SPONTANE AKTIVNOSTI DJECE		Vrsta igre
	Prosječan broj djece koja sudjeluju u aktivnostima (% i broj djece)				
	I faza	II faza	I faza	II faza	
5-6 godina	45% 9(9)	-	-	13 (18) 3(4)	ILINX
2-3 godine	56% 5(5)	46(54)% 6(7)	33% 3(3)	17% 2(2)	MIMICRY
3-4 godine	69 (44)% 12(8)	30(25)% 6(5)	16(21)% 3(4)	22% 4(4)	MIMICRY
4-5 godina	87% 14(14)	89(72)% 16(13)	47(53)% 7(8)	40 (27)% 6(4)	MIMICRY
5-6 godina	35 (40)% 7(8)	23(27)% 5(6)	15(10)% 3(2)	18 (22)% 4(5)	MIMICRY
2-3 godine	44 (67)% 4(6)	39(31)% 5(4)	-	17% 2(2)	AGON
3-4 godine	67(39)% 12(7)	75% 15(15)	16% 3(3)	22 (28)% 4(5)	AGON
4-5 godina	75(50)% 12(8)	44(50)% 8(9)	-	27% – 4(4)	AGON
5-6 godina	45% 9(9)	55% 12(12)	15(10)% 3(2)	18 (22)% 4(5)	AGON
2-3 godine	67% 6(6)	-	-	-	ALEA
3-4 godine	100% 18(18)	-	-	-	ALEA
4-5 godina	94 (100)% 15(16)	-	-	-	ALEA
5-6 godina	60% 12(12)	-	-	-	ALEA

Napomena: brojke u zagradama označavaju prosječan broj uključene djece korigiran za razliku između broja djece koja su se tijekom neke aktivnosti uključila u aktivnost (ušle) i broja djece koja su napustila aktivnost tijekom njena odvijanja.

Korigirani prosjek broja sudjelujuće djece = (Ukupan broj sudjelujuće djece + broj djece naknadno uključene u aktivnost – broj djece koja su napustila aktivnost) / ukupan broj aktivnosti

Uz pretpostavku da brojni metodološki propusti, koji većim dijelom proizlaze iz namjene i karaktera eksperimenta u prirodnim uvjetima, nisu bitnije utjecali na rezultate istraživanja, te uz pretpostavku da igre *ilinx* dominiraju do navršene druge godine života, može se oprezno pretpostaviti da je u određenoj mjeri podržana hipoteza o ontogenetskom slijedu *igara u užem smislu* kod predškolske djece obuhvaćene istraživanjem.

Zaključci

Prikazana je klasifikacija igara prema konceptu Rogera Cailloisa na igre tipa *agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*. Definirani su izvorni kriteriji Cailloisa za određivanje igara: *sloboda*, *izdvojenost*, *neizvjesnost*, *neproduktivnost*, *propisanost*, *fiktivnost*, *svjesnost*, *zadovoljstvo*. Analogno Cailloisovom "filogenetskom" prikazu slijeda dominacije pojedinih vrsta igara, izvedena je hipoteza o potencijalnom ontogenetskom slijedu učestalosti zastupljenosti različitih igara u funkciji kronološke dobi. Autor je diferencirao klase igara, koje ovise o opsegu značenja koje ima riječ "igra" u pojedinoj definiciji. Pretpostavio je da se kod *igara u užem smislu riječi* (po Cailloisovoj klasifikaciji vrsta igara), gledajući ontogenetski, prve kod djece javljaju igre *ilinx* i *mimicry*, a zatim *agon* i *alea* (mada postoje i indikacije da se igre *agon* javljaju u nekim slučajevima nešto ranije od igara *alea*). Kod *institucionalnih formi igara* također se pretpostavlja da se igre *ilinx* i *mimicry* javljaju prije igara *agon* i *alea*, u funkciji starosne dobi. Izgleda opravdano pretpostaviti da se igre *mimicry* javljaju prije igara *ilinx*. Kod *igara bez granica* najčešće se prve javljaju igre *ilinx*, zatim igre *mimicry*, pa igre *agon* te posljednje igre *alea*. Kod *izopačenih igara*, igre *mimicry* se prve hipotetski javljaju, zatim igre *agon* i *alea*, dok bi se posljednje mogle izopačavati igre tipa *ilinx*. *Igre po Bernu i rasonode* nema smisla promatrati ontogenetski, barem u predškolskoj dobi djeteta.

U empirijskom se istraživanju nastojalo istražiti slijed pojavljivanja *igara u užem smislu riječi* kod različitih dobnih grupa predškolske djece. Uzimajući u obzir preliminarni karakter ovog eksperimenta u prirodnim uvjetima, može se iznijeti slijedeće okvirne zaključke:

1. U I fazi istraživanja (inicijalno stanje), prema kriterijima diferenciranja pojedinih vrsta igara u užem smislu, kod *spontanih* aktivnosti prevladavaju igre *mimicry*, te bismo njih stoga mogli smatrati dominantnim igrama predškolske djece, kod svih dobnih skupina. Kod *vodenih* igara ista tendencija nije utvrđena.
2. Prosječno trajanje aktivnosti i prosječan broj uključene djece u igrovnu aktivnost raste s kronološkom dobi djece i u I i u II fazi istraživanja kod *vode-*

Filogeneza i ontogeneza igara...

nih aktivnosti. Međutim, kod *spontanih* aktivnosti djece ova pravilnost je slabije izražena.

3. Kod *vođenih* aktivnosti, prosječno trajanje aktivnosti i prosječan broj djece uključene u aktivnost rastu iz I u II fazu istraživanja. Porast je osobito zamjetan za igre *agon* (iz I u II fazu istraživanja), ali ne i kod igara *mimicry*. To može biti dijelom i efekt poticanja igara tipa *agon* u II fazi istraživanja.

Na temelju iznesenih rezultata, koji su više smjernice za daljnji rad nego "pravila", može se preporučiti sljedeće:

- možda bi moglo biti poželjno organizirati veći broj vođenih igara kroz koje bi se djeca predškolske upoznivala i uključivala u "naprednije" vrste igara, kao sredstava poticanja njihova psihofizičkog razvoja (*agon*, *alea*);

- osobito za djecu srednje i starije vrtićke dobi, možda bi bilo poželjno poticati u većoj mjeri igre tipa *agon* ili *alea*, kako bi ih djeca što češće spontano uvrštavala u svoj "repertoar" igara, unapređujući time vlastiti razvoj.

Konačno, oprezno bi se moglo smatrati da je u određenoj mjeri hipoteza o ontogenetskom slijedu učestalosti pojedinih vrsta igara u užem smislu ovim istraživanjem podržana. Međutim, preliminarna obilježja ovog eksperimenta u prirodnim uvjetima samo je smjernica za buduće istraživače ovog područja.

Literatura:

- Berne, Eric. 1984. *Koju igru igraš ?* Beograd: Nolit.
- Caillois, Roger. 1979. *Igre i ljudi*. Beograd: Nolit.
- Eljkonjin, Danijel Borisovič. 1981. *Psihologija dječje igre*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Langer, John. 1981. *Teorije psihičkog razvoja*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Lowen, Alexander. 1984. *Bioenergetika*. Beograd: Nolit.
- Oatley, Keith i Jenkins Jennifer M. 2003. *Razumijevanje emocija*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Sindik, Joško. 2000_a. "Pokušaj provjere hipoteze o ontogeneze vrsta igara u užem smislu riječi". U: *Zbornik radova – znanstveno stručno savjetovanje "Slobodno vrijeme i igra"*, ur M. Andrijašević, str. 56-62. Zagreb: Fakultet za fizičku kulturu; Zagrebački športski savez; Zagrebački Velesajam.
- Sindik, Joško. 2000_b. "Psihosociološko određenje igara kroz teoriju Rogera Cailloisa". U *Zbornik radova – znanstveno stručno savjetovanje "Slobodno vrijeme i igra"*, ur M. Andrijašević, str. 31-37. Zagreb: Fakultet za fizičku kulturu; Zagrebački športski savez; Zagrebački Velesajam.
- Vasta, Ross, Haith Marshall M., Miller, Scott A. 1997. *Dječja psihologija*. Jastrebarsko: Naklada Slap.

Primljeno: 11.12.2012.

Prihvaćeno: 7.2.2013.

Joško Sindik

PHYLOGENESIS AND ONTOGENESIS OF GAMES IS THERE A PARALLELISM?

The article shows the classification of games according to the concept of Roger Caillois for type of games: *agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*. Analogously to Caillois' "phylogenetic" view about entire dominance of certain types of games, is derived hypotheses about potential ontogenetic sequence of the frequency representation of different games according to chronological age. The classes of games are differentiated, depending on the extent of the meaning that has the word "game" in each definition. It is assumed that at the *games in the strict sense of the word*, chronologically the first occur in children *ilinx* and *mimicry* and later *agon* and *alea*. At the *institutional form of games* is also assumed that games type *ilinx* and *mimicry* occur before games *agon* and *alea*, as a function of age, while *mimicry* occur before *ilinx* games. In *games without frontiers* is usually first appear *ilinx*, then *mimicry*, after it *agon* and *alea* as last type of the game. At *perverse games*, *mimicry* occurs the first (hypothetical), then *agon* and *alea* games, while the latter are games type *ilinx*. *Games by Bern and entertainment* does not make sense to observe ontogenetic, at least in early age child. The empirical research was to investigate the sequence of occurrence of *games in the strict sense of the word* in different age groups of preschool children. A sample of preschool children of different ages was examined in the kindergarten Sleeping Beauty in Zagreb. Between the first and second phase of the assessment were systematically encouraged hypothetical "progressive" types of games. It was found that "typical" games, which are probably the dominant in preschool age are of *mimicry* types, especially in spontaneous activity. During the research, there was an increase in the representation of hypothetical "advanced" types of games, which can indicate the desirability of planned stimulating "complex" types of games for children, in order to encourage the overall development of the child.

Keywords: classification of classes and types of games, preschool children, differences