

ZA SOCIOLOGIJU KOJA POLAZI OD IGARA

Pored brojnih drugih sociologija moguća je jedna koja u svojim proučavanjima polazi od igara. Razmišljanja o takvoj nauci o društvu iznosi Rože Kajoa u knjizi *Igre i ljudi*. Nije nerazumno u proučavanju nekog društva početi od igara jer one su „faktor i slika kulture”. Principi igara prožimaju mnoge druge delatnosti, koje se po svojoj suštini razlikuju od igara. Ipak, put od igre do objašnjenja jednog društva i pojava u njemu nije lak, jer igra treba da bude merilo i kriterijum, a sama po sebi je teško merljiva. Kajoa misli da se taj problem može rešiti klasifikacijom igara u nekoliko osnovnih kategorija. On predlaže četiri grupe: agon (takmičenje, nadmetanje), alea (kocka), mimicry (prerušavanje) i ilinx (zanos, vrtoglavica). Svaka grupa počiva na posebnim principima (o njima će biti reči kasnije), a sve one imaju nekoliko zajedničkih karakteristika

Igra je, pre svega, *slobodna* aktivnost. Niko ne sme biti primoran na igru. Ako se to desi onda igra gubi svoju suštinu. Cilj igre je u njoj samoj. Igramo se jer nam to donosi zadovoljstvo. Kada bismo morali da se igramo, ona ne bi bila zdravi izvor radosti i zadovoljstva.

Igra je, dalje, *izdvojena* vremenskim i prostornim granicama od ostalog sveta. Ona se odvija u vremenu strogo odvojenom za nju i na prostoru na kome su ukinuti zakoni ostalog sveta. Razmišljajući o vremenu igre Georg Gunsdorf kaže da je vreme igre vreme igrača. Igrač je gospodar tog vremena. Ono se pokazuje kao vreme koje je moglo biti iskorišćeno za neku drugu aktivnost, ali ga igrač poklanja sebi.¹⁾

¹⁾ Uporedi: Georg Gunsdorf, *L'esprit des jeux*, p. 1162. *Jeux et sports*, Encyclopédie de la pleiade, Paris, 1967.

Sledeće svojstvo igre je *neizvesnost*. Tok i ishod igre je neizvestan. Pobjednik se ne zna unapred, jer se igračima ostavlja velika sloboda inicijative.

Igra je *neproduktivna*. Ona ne stvara ni dobra ni bogatstva. U igri se može vršiti prenos svojine, ali visina sume pre početka jednaka je onoj na kraju igre. Kada govori o ovom svojstvu, Kajoa se osvrće na jednu Huizinginu definiciju igre, u kojoj je naglašeno da je igra lišena bilo kakvog materijalnog interesa i koristi.²⁾ Na taj način Huizinga isključuje iz posmatranja igre kao što su kocka, opklada, lutrija, koje po Kajoinom mišljenju zauzimaju važno mesto u životu jedne zajednice. Ako se ove igre zanemare, može se smatrati da ostale ne povlače materijalni interes. Ovo se ne odnosi na one koji svoju platu stižu na pozornici, areni, ringu ili pisti. Za njih je to posao a ne slobodna aktivnost kao na primer za amatere, što ne mora da znači da i oni ne uživaju u toj aktivnosti.

Igra kao slobodna aktivnost može da bude *propisana* ili *fiktivna*. Propisane igre imaju tačno utvrđene odredbe koje ukidaju zakone običnog sveta na prostoru na kome se odvija igra i u vreme njenog trajanja. Međutim, nemaju sve igre pravila. One koje su praćene svešću o nekoj vrsti drugorazredne realnosti, one koje izazivaju sladostrasnu pometnju, ne mogu da se regulišu nikakvim pravilima, one su fiktivne.

Sva pravila koja su do sada navedena (sloboda, neizvesnost, izdvojenost, propisanost ili fiktivnost) suprotstavljaju svet igre svetu realnosti. Podela na četiri osnovne kategorije (agon, alea, mimicry i ilinx) pokazuju da je reč o grupama koje su nespojive.

Kod agona je reč o rivalstvu koje se odnosi na jednu osobinu. Može to biti izdržljivost, brzina, snaga, pamćenje ili neko drugo svojstvo. Nadmetanje se odvija u tačno određenim prostornim i vremenskim granicama i bez pomoći spolja. Pravila, kojima je regulisana igra, daju iste mogućnosti svakom učesniku da pobjedi. Ona ne ograničavaju njihovu inicijativu, tako da se pobjednik može smatrati najboljim učesnikom jer je najviše iskoristio pružene mogućnosti. Da bi se postigla pobjeda neophodno je svakodnevno trenirati, napregnuti pažnju za vreme igre i imati želju da se pobjedi. „Agon se javlja

²⁾ Uopredi: Johan Huizinga, *Homo ludens*, Matica hrvatska, Zagreb, 1970, str. 24–25.

Na jednom mestu u ovoj knjizi Huizinga kaže da igre na sreću imaju značaja za jednu kulturu samo ako su deo obredne, kultne igre koju poznaje taj narod, tj. kultura. Samo po sebi nemaju značaj za jednu kulturu.

kao čista forma vrednosti pojedinaca i služi za njegovo isticanje".³⁾

Alea ili igra kockama je sušta suprotnost takmičarskim igrama. Ona se zasniva na odluci koja ne zavisi od igrača i na koju on nema nikakav uticaj. Pobjeda nije dobitak u igri sa određenim protivnikom već u igri sa sudbinom. Ona pokazuje da je neko imao više sreće. Kod agona se pravilima eliminiše svaka proizvoljnost, kod alea je ona jedini podstrek za igru. Učesnik je u ovoj igri potpuno pasivan. Snaga njegovih mišića, sposobnosti, inteligencija, ne dolaze do izražaja. U ovoj igri on rizikuje samo ulogu. Pravda nagrađuje igrača srazmerno ulogu. Pobjeda, koja ovde znači imati više sreće, drsko se ruga nasleđenim i stečenim sposobnostima, jer donosi mnogo više od samog rada, discipline i znoja. Alea svakog stavlja u položaj apsolutne jednakosti pred slepom presudom sreće. Ona ne zahteva ličnu odgovornost kao agon, već isključivanje volje i prepuštanje sudbini.

Mada se agon i alea zasnivaju na suprotnim principima, podležu istom zakonu: veštačko stvaranje uslova apsolutne jednakosti među igračima, koje u svakodnevnom životu nema. Pravilima se stvara idealna situacija u kojoj su zasluga ili slučaj izgleda neosporni.

Mimicry, prerađivanje u drugu ličnost i njeno oponašanje, posebna je kategorija igre. Igrač izigrava da veruje da je neko drugi, ili igra da bi drugi poverovali u to. Da bi to postigao mora da se prerađi u drugu ličnost; odbacujući privremeno svoju. Mimicry ima sve osobine igara osim pravila. Ona se ne može potčiniti neprikošenim pravilima, ona zahteva stalno izmišljanje, tj. neograničenu maštu. Jedino pravilo igre, koje u pravom smislu to i nije, sastoji se u težnji da se općini posmatrač. Pri tom se mora voditi računa da se u nečemu ne pogreši da ne bi posmatrač odbacio iluziju. Za gledaoce se pravilo sastoji u potčinjavanju iluziji, koja se za određeno vreme i na tom prostoru prihvata kao stvarnost „stvarnija od same stvarnosti“.

Ilinx su igre „koje počivaju na izazivanju vrtoglavice i sastoje se u pokušaju da se za trenutak poljulja stabilnost percepcije i jasnom razumu nametne neka vrsta sladostrasne pomjetnje“.⁴⁾ Zanos se može postići okretanjem u krug, skakanjem sa neke visine, hodanjem po konopcu. Vrtoglavica može da bude i moralne prirode i tada se udružuje sa potisnutom željom za neredom i rušenjem. Ova kategorija ima sve

³⁾ Rože Kajoa *Igre i ljudi*, Nolit, Beograd, 1965, str. 45.

⁴⁾ *Ibidem*, str. 54.

odlike igre, ali ne zahteva upornost kao agon i mimicry, niti se oslanja na sreću kao alea, već počiva na želji da se promeni trenutno stanje da se naruši stabilna situacija.

Dok agon i alea pretpostavljaju postojanje pravila, mimicry i ilinx zahtevaju svet bez poretka, u kome se može stalno improvizovati. Jean-Rene Vernes primećuje da igre nadmetanja i igre u novac teže nekom objektivno postojećem cilju (tj. rezultatu), dok je kod prerušavanja i vrtoglavice cilj subjektivan.⁵⁾

Osnovne grupe igara se ne javljaju uvek samostalno. Česta su povezivanja agona i alee, na jednoj strani, i mimicry i ilinx, na drugoj. U ovim spojevima jedna grupa je pozitivan, plodan faktor, a druga rušilački tj. pasivan. U prvom vezivanju je to agon, a u drugom mimicry. Agon zahteva stalno vežbanje, upornost, alea je lenojst, prepuštanje sreći i iščekivanje sudbine bez pokušaja da se nešto promeni. Mimicry, takođe, zahteva rad i upornost, a ilinx je prepuštanje vrtlogu, zanemarivanje volje i svesti.

Klasifikaciju igara Kajoa dopunjuje kategorijama ludus i paidia. Paidia je „prvobitna moć veselosti i improvizacije“ koja se udružuje sa željom za neobaveznom teškoćom, tj. ludusom. Paidia izražava elementarnu ljudsku potrebu za jurnjavom, ona je izvor slobode, rasonode i zabave. Ludus dopunjuje i vaspitava paidiu i dovodi do stvaranja raznih igara. Za te, uobličene igre, Kajoa kaže da imaju civilizatorsku ulogu i da „ilustruju moralne i intelektualne vrednosti jedne kulture“.⁶⁾ Ludus postavlja prepreke izvornoj želji za rasonodom i zabavom. Ako prepreke sami sebi postavljamo sa ciljem da ubijemo dosadu, teško možemo reći da takve igre imaju vrednost za jednu kulturu. Tek kada se u tu aktivnost uključi jedan ili više igrača ona dobija pravi smisao. Igra po svojoj suštini nije rasonoda pojedinca, ona podrazumeva veći broj učesnika. Sama igra dostiže puni domet kada zainteresuje veći broj ljudi. Ipak, broj učesnika u našoj igri je ograničen, jer ne mogu svi odjednom da učestvuju. Pravilima koje donose sami igrači reguliše se igra i način učestvovanja u njoj. Mnoge igre, zbog velikog broja učesnika, zahtevaju posebnu organizaciju da bi mogle dalje da funkcionišu. Često je to vrlo složen aparat sa specijalizovanim personalom koji stvara složene strukture, institucije. One mogu biti zvanične, poluzvanične, čak i tajne, ali status im je uvek vrlo stabilan i trajan.

⁵⁾ Jean-René Vernes, *Jeux de compétition* (Jeux et sports), Encyclopédie de la pléiade, Paris, 1967, str. 352 (upor.)

⁶⁾ R. Kajoa, *navedeno delo*, str. 59.

Svaka od navedenih grupa ima područstvljene vidove, koji su stekli pravo građanstva u ljudskoj zajednici. Područstvljena forma za agon su sportovi, za mimicry pozorište, karnevali, opere, tj. sve scenske umetnosti, za ilinx vašarske svetkovine, razne crkvene slave, a za aleu su to kockarnice, lutrije, hipodromi, itd. Ovi oblici podrazumevaju, takođe, postojanje pravila, kojih se učesnici pridržavaju.

Pored područstvljenih oblika postoje i izopačenja igara. Ona nastaju kada dođe do mešanja sveta igara sa stvarnošću. Kada strogi zid pravila izgubi svoju čistotu, kada svet igre prestane da bude neprobojan dolazi do izopačavanja. Igra ne gubi svoju suštinu, niti su njena pravila izopačena kada postoje varalice i profesionalni igrači. Varalica izneverava pravila, ali nastavlja dalje da igra. On se pretvara da ih i dalje poštuje. Ako ga ostali igrači primete izbaciće ga. Svet igre ostaje netaknut, jer pravila postoje nezavisno od pojedinaca koji ih narušavaju. Onaj ko od igre pravi profesiju ne menja njenu prirodu. On više ne igra (u onom smislu u kom to čini amater), on obavlja svoj posao. Priroda igre se ne menja. Razlika između, da tako kažemo, obične igre i ove pogada same učesnike, jer ona ne mora za njih da bude uvek izvor radosti i zadovoljstva kao za amatera, koji neće ni igrati ako ne oseća unutrašnje zadovoljstvo.

Principi igre su izopačeni ako se prošire izvan prostora i vremena u kome važe. Agon je izopačen ako se proširi na prostor u kome ne važe njegova pravila. Ispoljava se kao želja za neograničenom konkurencijom koja nije regulisana pravilima, već se koriste sva sredstva. Želja za pobedom ruši sve moralne, društvene i zakonske prepreke i tada nema nikakvu civilizatorsku funkciju. U takvim aktivnostima ljudska surovost, želja za vlašću i lukavstvo dolaze do izražaja. Prava igra uspeva da ograniči i da suzbije takve strasti. Alea je izopačena kada se udruži sa sujeverjem. Onaj ko se u pravom smislu predaje sudbini ne pokušava da je predvidi, niti da obezbedi njenu naklonost. Kod izopačenih igara na sreću učesnik pridaje veliki značaj svakom predskazanju, ili traži amajlije da se zaštiti od štetnog uticaja nekih sila. On čita razne horoskope pokušavajući da odgonetne ishod igre. Predskazivanje sudbine je u modernom svetu postalo unosno kao kakva industrija. Čovek se zbog nesigurnosti koju oseća često okreće na sreću, ali želi da predvidi njihov tok, nadajući se dobitku. Za učesnika je srećan ishod u igri utoliko značajniji što je suma koja se očekuje, veća. Premije mogu da budu tako velike da se običnim radom, čak i kada je dugotrajan, ne mogu ostvariti. Primeniti principe alea u običnom životu znači sve prepustiti

sreći i slučaju i ništa ne očekivati od sebe samog. Mimicry je izopačen kada se poveruje u realnost uloge koja se igra, tj. u samo preušavanje. Preobučeni je ubeden da je neko drugi i shodno tome se ponaša. Gubitak pravog identiteta, odnosno podvajanje ličnosti je kazna za onoga ko ne zna da se zaustavi na samoj igri, tj. na želji da izigrava drugu ličnost. Ilinx ima najizrazitija izopačenja u upotrebi raznih vrsta droga. Zanos se ne postiže nizom radnji kao kod prave igre već upotrebom droge.

Intenzitet igre nije uzrok njenog zastranjivanja, već širenje principa izvan strogih granica vremena i mesta, bez unapred utvrđenih i obaveznih pravila. Igrač mora biti u stanju da stane tamo gde pravila igre više ne važe. Mora uvek da se vrati u normalno stanje, koje poznaje druge zakone.⁷⁾

Za potpunije poznavanje jednog društva treba u posmatranje uključiti ne samo podružljene oblike nego i izopačene, jer i oni govore nešto o duhu tog naroda. Duh igre je za jednu kulturu vrlo bitan. Ono što se izražava igrama ne razlikuje se od onoga što se izražava kulturom. Razvojem društva mnoge, do tada važne, institucije bivaju degradirane. „Ali sama činjenica da u nekoj igri može da se pozna izvestan stari, značajan element socijalnog mehanizma, otkriva izvanrednu povezanost i iznenađujuće mogućnosti razmene između dva domena“.⁸⁾ Svaka institucija delimično funkcioniše kao igra. Ona se i pokazuje kao igra koju je trebalo uvesti oslanjajući se na nove principe i pri tom ukloniti staru čiji principi više ne važe. Nova igra odgovora novim potrebama, poštuje druge zakone, zahteva druge vrline i sposobnosti. Principi koji upravljaju igrama mogu dakle da se manifestuju izvan zatvorenog sveta igre. Ali oni igra- ma vladaju suvereno i bez otpora, dok u svetu realnih ljudskih odnosa njihovo delovanje nije suvereno, izolovano ili ograničeno, ono povlači uvek posledice. Pobude kao što su potreba za afirmacijom, želja za izazovom, želja da osetimo ili zadamo strah, iščekivanje ili traženje naklonosti sudbine, želja za odmeravanjem snage, veštine, brzine, težnja da se reši neka tajna, zagonetka, itd., mogu se naći i u apstraktnom svetu igre i u svetu društvene egzistencije. Sve pobude nemaju isti značaj u svakom društvu. Moguće je postaviti pitanje nisu li osobenosti svake kulture u vezi sa prirodom izvesnih igara koje u njima cvetaju, a koje na drugom mestu ne uživaju istu popularnost.

⁷⁾ Pogledati tabelu izopačenih i institucionalizovanih formi igara u prilogu.

⁸⁾ R. Kajoa, *navedeno delo*, str. 97.

Neku kulturu ne možemo definisati, naglašava Kajoa, polazeći samo od igara. Kako svaka kultura poznaje veliki broj igara neophodno je otkriti koje se od njih slažu sa institucionalnim vrednostima a koje ih opovrgavaju. Nije neosnovana pretpostavka da sudbina same kulture, njeni izgledi na uspeh ili propadanje, nisu zapisani u prednosti koju ona daje pojedinim principima, tj. pojedinim kategorijama. „Igra koja uživa najveću popularnost kod nekog naroda može istovremeno da posluži za definisanje nekih njegovih moralnih ili intelektualnih osobina, da pruži dokaz o tačnosti njihovog opisa i poveća mu istinitost ističući te osobine kod onih koji ih igraju”.⁹⁾ Igre, odnosno principi na kojima one počivaju pokazatelji su sklonosti, slabosti i snaga posmatranog društva u jednom periodu njegovog razvoja. Igre, iako univerzalne, nisu svuda iste niti su u svakom društvu zastupljene u istoj srazmeri. Moguće je očekivati da ni njihovi principi nisu raspoređeni između raznih društava izvan samih igara, i da razlike u doziranju dovode do značajnih razlika u kolektivnom, pa i u institucionalnom životu naroda. Time Kajoa ne želi da kaže da su kolektivni život i institucije neka vrsta igara. Principi igara daju duboko obeležje društvenim tipovima, a neki od njih su i društveni normama favorizovani nauštrb ostalih. „Ne radi se o otkrovenju da u svakom društvu postoje ambiciozni, fatalisti, simulanti i bezumnici i da im pojedina društva pružaju nejednake izgleda za uspeh ili zadovoljenje; to uostalom znamo. Radi se o određivanju udela koji razna društva uzimaju u takmičenju, igrama na sreću, mimici ili transu”.¹⁰⁾ Ako pođemo od podele dosadašnjih oblika kolektivnog života na primitivna i civilizovana društva, možemo razmišljati o udelu pojedinih principa u njima. Suprotnost između ovih društava po Kajou se ispoljava u tome što u prvobitnim vlada spoj maske i opsednutosti a u civilizovanim ili društvima sa knjigovodstvom spoj agona i sreće. U prvima se sve odvija kao da zanos i prurušavanje obezbeđuju koheziju kolektivnog života, dok se u drugima društveni ugovor sastoji u prečutnoj podeli između nasleđa (slučaja) i sposobnosti.

Nošenje maske u primitivnim društvima praćeno je iskustvima o opsednutosti, opštenju sa precima, duhovima i božanstvima. Nošenje maske omogućava ovaploćenje sila, snaga i bogova. Celokupna kultura je obeležena vezom pantomime i ekstaze. Maska je sredstvo metamorfoze i vodi ekstazi. Ona je, istovremeno, sredstvo političke vlasti, pa prema tome i obeležje nadmoćnosti. Cilj pojedinaca je bio da nose maske i tako

⁹⁾ *Ibidem*, str. 113.

¹⁰⁾ *Ibidem*, str. 117.

zadaju strah drugima. Kada je čovek uspeo da sazna da se iza maske ne krije natprirodna sila nego čovek, ona je polako počela gubiti svoj značaj. Maska je bila pogrešno rešenje za sve ono sa čim se taj čovek susretao. Izlaženje iz tog sveta bilo je mučno i teško. Bilo je neophodno razotkriti tajnu izrade maske, jer je samo mali broj bio upućen u to. Onda kada je izrada maske i njeno nošenje prestalo da bude pod pretnjom smrtne kazne, ona je počela da gubi značaj i moć koju je imala. Zanos i preuštavanje su osuđeni na propast onog momenta kada misao dosegne koncepciju kosmosa kao stabilnog i sredenog sveta bez čuda i preobražavanja. Svet zanosa i ekstaze biva zamenjen svetom stabilnosti, potrebe i mere. Duh preciznosti dobija značaj a sa njim agon i alea. Društvo insistira na regulisanim takmičenjima, tj. na zaslugi, ali se ne isključuje značaj i uloga slučajeva, koji ovde ima značenje nasleđa ili porekla. Insistira se na regulisanim takmičenjima, konkursima, ispitima, proverama znanja, sposobnosti, a stvarna konkurencija postoji samo između ljudi istog porekla. To znači da nasleđe kao svojevrsan izraz sreće može da nadoknadi sva ona svojstva koja zahteva neko radno mesto. Bogatstvo, vaspitanje, porodične prilike, sve ono što predstavlja slučaj, poništavaju u praksi jednakost naglašenu u određenim pravilima. Potrebno je više generacija da bi se nadoknadilo zaostajanje siromašnog iza privilegovanog. Jasno je da jedno egalitarno društvo ne odobrava prava i preimućstva koja povlači poreklo, ali ona mogu u stvarnosti da budu isto tako teška kao u istinskim društvima.

Sreća kao princip ne može se nikada potpuno eliminisati, čak i kada bi se strogim društvenim mehanizmima to regulisalo, jer ostaje udeo njen u neravnomernoj raspodeli talenata i nedostataka kod ljudi. U tom smislu ona može da bude vrlo podsticajna za nekog čoveka, jer će se truditi da radom nadoknadi talenat.

Iako se domen regulisanih takmičenja proširuje, mnogi ljudi, čim stignu u godine kada se razmišlja, shvate da je suviše kasno i da je 'kocka bačena'. Radom se položaj može popraviti ali ne i radikalno izmeniti. Kod čoveka se javlja želja za rešenjima koja pružaju perspektivu iznenadnog uspeha. Ona se traže od sudbine, a ne od rada, kvalifikacija i prilježnosti. „Beznadni da će pobediti na turnirima agona, oni se okreću lutrijama, svim izvlačenjima na sreću, gde su manje obdaren, glupak i nemoćan, nespretnjako- vić i lenština, pred licem čudesne zaslepljeno- sti jedne nove vrste pravde, izjednačeni sa dovitljivim i pronicljivim ljudima”.¹¹⁾

¹¹⁾ *Ibidem*, str. 149.

Alea i agon se uvek javljaju zajedno i nemo- guće ih je odvojeno posmatrati. Pribegavanje sreći pomaže da se lakše podnesu porazi na takmičenjima. Istovremeno, ostavlja se nada onima koji su lišeni porekla i nasleđa. Toj svrsi odgovaraju igre na sreću kao što su razne lutrije, igre u kockarnicama, na hipodromima itd. Igrati znači odreći se rada, strpljenja, upornosti, štednje, u ime srećnog poteza koji će doneti ono što ni čitav život iscrpljujućeg rada nekada ne može da obezbedi. Da bi se što više ljudi privuklo, premije treba da budu što veće a lozovi što jeftiniji.

Treba naglasiti da u savremenom svetu maska i zanos nisu potpuno iščezli. Maska se susreće najčešće na karnevalima, ali na njeno mesto sada dolazi uniforma. Ona je takode znak vlasti, ali zvaničan, propisan i ustaljen oblik, dok je maska bila ćudljiva i strahotna, povremena i slepa sila koja se javlja da bi pobudila strah kod mase i da bi je kaznila zbog grešaka i nesmotrenosti koje je počinila. Onaj ko nosi masku prikriva svoje lice, a onaj ko nosi uniforme ne, on ga javno pokazuje. U oba slučaja cilj je da se održi red, ali se način veoma razlikuje.

* *
*

Kajoa na kraju knjige kaže da je igra složena pojava i da može da bude predmet proučavanja brojnih nauka (sociologije, etnologije, matematike itd.). Sa ovim shvatanjem se slaže ne mali broj autora i dosta bi bilo teško osporavati ga.

Na razmišljanje sili njegova ideja o sociologiji koja polazi od igara. Mada Kajoa naglašava da nije dovoljno poći samo od igara u jednom takvom proučavanju, teza je vrlo smela, možda zbog toga što igre ne shvatamo uvek kao ozbiljnu delatnost. Huizinga i Kajoa, između ostalih, stalno naglašavaju da je igra vrlo ozbiljna delatnost, a to znači da ipak možemo od njih poći u nekim proučavanjima.

Način na koji Kajoa pokušava da dokaže svoju tezu, o mogućnosti zasnivanja takve sociologije, može da bude predmet razgovora. On sve sadašnje oblike kolektivnog života deli na primitivna i civilizovana društva. Podela je dosta kruta, posebno kada se ima u vidu da su razlike između društava koje nazivamo civilizovanim vrlo velike i jasne. Obiljem materijala Kajoa dokazuje da u prvobitnim zajednicama vladaju maske i zanos a u civilizovanim takmičenje i sreća. Primerci kojima on ilustruje svoju tezu su tako dobro izabrani da je i

potvrđuju. Međutim, lako je pronaći i druge primere kojima se teza može osporavati. Nadmetanje, na primer, nije uvek bilo regulisano strogim pravilima, učešće nije bilo stvar slobodne volje pojedinaca, izgledi na pobjedu nisu uvek bili izjednačeni (igre gladijatora u Rimu, koje daju izvesno obeležje toj epohi), i takve igre nisu imale kulturnu funkciju.

Bez obzira na ova i neka druga pitanja, manje ili više sporna, Kajoina analiza igara može da bude značajna za neka buduća istraživanja u ovoj oblasti. Sa stanovišta čoveka koji živi u modernim, masovnim društvima, institucionalni oblici ili podruštvljene forme igara mogu da budu predmet proučavanja, koje bi moglo da pokaže zašto takva aktivnost sve više potiskuje slobodnu, neobaveznu igru. Proučavanje podruštvljenih oblika je problem posebnih socioloških disciplina (kao što su sociologija sporta, pozorišta, filma), koje kod nas još uvek nemaju posebno mesto.

PRILOG

	Kulturne forme koje ostaju po strani od socijalnog mehanizma	Institucionalne forme uključene u život društva	Izopćavanje
Agon (takmičenje)	Sportovi	trgovačka konkurencija, ispiti konkursi	surovost, želja za vlašću
Alea (kocka)	Lutrije, kockarnice, hipodromi, uzajamne kladionice	berzanske spekulacije	sujeverje, astrologija
Mimicry (prerušavanje)	karneval, pozorište, bioskop, kult starova	uniforme, etičija, ceremonijal, predstavnička zanimanja	alijenacije, udvajanje ličnosti
Ilinx (vrtoglavica)	alpinizam, skijanje, hodanje po konopcu, opijanje brzinom	zanimanja koja iziskuju sposobnost savladavanja vrtoglavice	alkoholizam i droge