

Zbornik radova

ANTROPOLOGIJA SPORTA, IGARA I DETINJSTVA

u čast

**dr Aleksandra Krela
(1968-2021)**

uredili

**Bojan Žikić
Ivan Đorđević
Vladeta Petrović**



Одељење за етнологију
и антропологију
Филозофски факултет
Универзитет у Београду

1838

Antropologija
sporta, igara i detinjstva

*Zbornik radova u čast
dr Aleksandra Krela (1968–2021)*

*Bojan Žikić,
Ivan Đorđević,
Vladeta Petrović (uredili)*

Antropologija sporta, igara i detinjstva
Zbornik radova u čast dr Aleksandra Krela (1968–2021)
Bojan Žikić, Ivan Đorđević, Vladeta Petrović (uredili)
Beograd 2022.

Izdavač

Univerzitet u Beogradu – Filozofski fakultet
Čika Ljubina 18–20, Beograd 11000, Srbija
www.f.bg.ac.rs

Za izdavača

Prof. dr Danijel Sinani
dekan Filozofskog fakulteta

Recenzenti

Prof. dr Saša Nedeljković,
Odeljenje za etnologiju i antropologiju
Filozofskog fakulteta u Beogradu
Dr Ivana Bašić,
naučni savetnik Etnografskog instituta SANU, Beograd
Dr Dragana Amedoski,
viši naučni saradnik Istorijskog instituta, Beograd

Lektura i korektura

Ivana Bašić

Prevod na engleski

Tatjana Čosović

Dizajn korica

Vladimira Ilić

Priprema za štampu

Dosije studio, Beograd

Štampa

JP Službeni glasnik, Beograd

Tiraž

200

ISBN 978-86-6427-241-4

Igre

- 153 | *Bojan Žikić*
Koliko stvarnosti staje na tablu? Kulturni kognitivni model sveta u ratu na primeru društvene igre „Axis & Allies“
- 173 | *Ђорђина Трубарац Мајић*
Френина стопала у ципелама београдских основаца (или ти о једном примеру хибридности савременог дечијег фолклора)
- 191 | *Данило Трбојевић*
Дечије ратне игре као арена промишљања друштвено-политичке стварности, кризе и конфликта

Sport

- 217 | *Иван Ђорђевић*
Против модерног фудбала?
Европска Супер Лига и будућност 'народне игре'
- 233 | *Јадранка Ђорђевић Црнобрња*
„Vorbe pelivana“ – primer takmičenja u rvanju u Gori
- 249 | *Бојдан Д. Дражеџа*
Да ли су навијачи чувари границе у Мостару:
етнолошко-антрополошка анализа навијачког идентитета присталица „Вележа“ и „Зрињског“
- 265 | **Abstracts**

PREDGOVOR

*„Nema reči da objasne, ni dela da odrede
Samo pogled u drveće i lišće što pada“*

(Ian Curtis, „Večiti“,

Svetla u podrumu duše, uredili Goran Stanković
i Predrag Cvetičanin)

Aleksandar Krel bio je doktor nauka etnologije i antropologije, viši naučni saradnik Etnografskog instituta SANU u Beogradu, vazda radoznali i zainteresovani istraživač, kao i zanimljiv pripovedač, nekada još i muzejski saradnik i kustos, a uvek ljubitelj sporta, društvenih igara i druženja uopšte – i uostalom mnogo toga, onako kako je to slučaj sa polivalentnim kulturnim ličnostima, ali je pre svega bio naš prijatelj i kolega, kao i kolega i prijatelj svih ljudi koji su učesćem u ovom zborniku, o prvoj godišnjici njegove prerane smrti, želeli da mu odaju počast i proslave njegov život. I ne samo njihov, naravno.

Saša je rođen u Beogradu, u avgustu 1968. godine i najveći deo života proveo je na Čuburi, u nekadašnjoj Ulici Dragana Pavlovića. Pohađao je OŠ „Milica Pavlović“ u svom kraju, a zatim Jedanaestu beogradsku gimnaziju na Lekinom brdu, što ga je odredilo nedvosmisleno i kao zemljaka jednog od tužnih urednika ovog zbornika, a što je veza za koju znamo, ne samo na osnovu etnološko-antropološkog iskustva, da predstavlja ponekad jači sociokulturni siže od bilo kojeg drugog dela nečijeg životopisa, pošto omogućava određeni kulturni kognitivni okvir – ili barem njegovu osnovu – za mentalno i intelektualno razvrstavanje i tumačenje proživljenog.

Sa Sašom smo se upoznali na različite načine – na studijama etnologije i antropologije na Filozofskom fakultetu Beogradskog univerziteta – koje je pohađao 1988–1993. godine – na terenima za rekreativni mali fudbal i košarku glavnog grada, po naročitim mestima u centru tog grada na kojima su se okupljali i još uvek to čine ljudi iz srodnih nam, društveno-humanističkih struka. Širina njegovog opšteg obrazovanja – opšte kulture, kako se to govorilo nekada – mogla se meriti jedino sa širinom njegovog duha i dobrotom koja je proizlazila odatle, pa ne čudi to što je svako – i praktično svačije, ne samo naše – poznanstvo sa njim prerastalo u odnose istinskog poštovanja, saradnje, duboke privrženosti i dugotrajne posvećenosti.

Ko ga nije poznao – ne možemo mu ga približiti na odgovarajući način – iako će u zborniku biti reči i o onim aspektima njegovog profesionalnog rada koje tema zbornika ne uključuje inicijalno – pošto čovek ne može da se sagleda u potpunosti ni samo ličnim dodirom, niti poznavanjem njegove radne biografije, već je u pitanju neuhvatljiva i neopisiva potpunost svega toga, kao i svedočenja onim situacijama u kojima nečiji um ili emocije pronalaze originalna rešenja ili daju sebi oduška, iskazujući unutrašnje biće odajući informacije o sopstvu na kontrolisan ili spontan način. Sašinu duhovitost i duhovnost, sinkretičku zagledanost u prošlost i uvid u budućnost, ne možemo prikazati, a u punoj meri ni njegov raznovrsni istraživački rad. Zbog toga smo se opredelili da u ovom zborniku obradimo širu tematiku onoga čemu je sistematskim radom počeo da ustanovljava temelje u našoj antropologiji i antropologiji, odnosno društveno-humanističkim naukama uopšte, a za šta se zanimao izuzetno i u svom privatnom životu – prepletenoj problematici sporta, igre i detinjstva.

Saša je magistrirao 2003. godine, a doktorirao 2014. godine, baveći se u svojoj profesionalnoj karijeri i izučavanjem kulturnih identiteta – pre svega etničkog, kao i muzejskim radom, s obzirom na to da je, pre nego što će se zaposliti na EI SANU, u periodu 1998–2003. godine radio u dve značajne muzejske ustanove, Muzeju grada Novog Sada i beogradskom Etnografskom muzeju, no posebnu pažnju je usmeravao ka malopre spomenutim istraživačkim oblastima, trudeći se da poveže brojna iskustva i znanja iz svakodnevnog života sa disciplinarnim teorijsko-metodološkim kompendijumom. Da je bilo sreće, ovog zbornika ne bi bilo, već Sašinih naučnih radova i monografija, tako da postojanje tekstova koji su pred vama treba shvatiti i kao mali doprinos njegovoj želji za ustanovljavanjem osobitog istraživačkog polja u našoj nauci koje bi uzelo u obzir detinjstvo, igru i sport.

Autorke i autori, čiji su radovi prisutni u zborniku, pošli su od svojih istraživačkih interesovanja i iskustava, pokušavši da ih usklade sa onim za šta su znali da bi zanimalo Sašu naročito, odakle su se na istom mestu našli dijahronijski i sinhronijski pristupi, poznate i sasvim nove dečije igre, fudbalski navijači, tradicionalni sportovi, društvene igre, pojmovne analize i mnogo toga što je malo, zapravo, u poređenju sa njegovim interesovanjima i znanjima vezanim za život, Vaseljenu, i sve ostalo, da se poslužimo tom adamsovskom formulacijom, koja odgovara onoj crti Sašine ličnosti koja je plenila ljude koji su dolazili u dodir s njim i prožimala njegov istraživački rad – lucidnosti i velikodušnoj širini pogleda na svet, i proishodećih im dela, razume se.

Tekstovi u zborniku nastali su rukovođeni idejom Sašinih etnološko-antropoloških zanimanja, te imajući u vidu da su njihovi autori i autorke bili/e njegovi prijatelji/ce, saradnici/e i kolege/nice, predstavljaju – svaki na svoj način – i emotivni izraz ljubavi i poštovanja koji prevazilazi puku kolegijalnost. To ih ne čini manje naučnim, već se nadamo da ih čini bliskim nauci koju je zastupao Saša, o ljudima, a od ljudi.

U Beogradu, 02. 09. 2022. godine,

Urednici Zbornika

Bojan Žikić,

Odeljenje za etnologiju i antropologiju
Filozofskog fakulteta Univerziteta u Beogradu

KOLIKO STVARNOSTI STAJE NA TABLU? KULTURNI KOGNITIVNI MODEL SVETA U RATU NA PRIMERU DRUŠTVENE IGRE „AXIS & ALLIES“⁴

Apstrakt: „Axis & Allies“, što znači „Sile Osovine i Saveznici“, jeste društvena igra na tabli čija početna pozicija simulira situaciju u svetu u proleće 1942. godine. Igru mogu igrati od dva do pet igrača, koji rukovode strateškim, vojnim i ekonomskim resursima SSSR-a, Nemačke, Velike Britanije, Japana i SAD. Cilj igre za Saveznike jeste da osvoje jedan od dva glavna grada sila Osovine, a za njihove protivnike da ostvare ekonomsku premoć nad Saveznicima. Tabla na kojoj se igra odgovara dvodimenzionalnoj geopolitičkoj projekciji naše planete, što će reći da je izdvojena na teritorije i akvatorije oko kojih se bore učesnici u igri. Dati simulakrumi fizičkog prostora apstrahovani su tako da imaju svoju ekonomsku vrednost (teritorije), koja sa svoje strane odgovara njihovoj proizvodnoj moći, odnosno tome koliko vojnih jedinica mogu proizvesti ili koliko novčanih jedinica (izraženih u bilionima dolara) – koje se opet koriste za proizvodnju vojnih jedinica – zarađuje država koja ih poseduje. Igra „Axis & Allies“ razmatra se kao svojevrsno kulturno kognitivno sazimanje stvarnosti: uobličena je na povesnom iskustvu i znanjima povezanim najpre sa strateškim i taktičkim vođenjem konkretnog oružanog sukoba, kao i upotrebu privrednih resursa i značaj kontrolisanja fizičkog prostora u date svrhe, te narativnom post-hoc hijerarhijskom vrednovanju značaja pojedinačnih događaja u ratu za njegov ishod; uz sve to, igra omogućava i simulacije različitih ishoda Drugog svetskog rata, tako da „Axis & Allies“ funkcioniše kao kulturni kognitivni model fizičke stvarnosti, povesnih znanja o njoj i njenog diskurzivnog konstruisanja.

Ključne reči: kognitivna antropologija; društvene igre na tabli; Drugi svetski rat; kulturni modeli.

4 Realizaciju ovog istraživanja finansijski je podržalo Ministarstvo prosvete, nauke i tehnološkog razvoja Republike Srbije u sklopu finansiranja naučnoistraživačkog rada na Univerzitetu u Beogradu – Filozofskom fakultetu (broj ugovora 451-03-68/2022-14/ 200163).

Uvod

„Axis & Allies“ jeste društvena igra na tabli, američkog proizvođača Milton Bradley Company. Početna pozicija igre simulira situaciju u svetu u proleće ratne 1942. godine. Igru mogu igrati od dva do pet igrača, koji rukovode strateškim, vojnim i ekonomskim resursima SSSR-a, Nemačke, Velike Britanije, Japana i SAD¹. Cilj igre za Saveznike jeste da osvoje jedan od dva glavna grada sila Osovine, a za njihove protivnike da ostvare ekonomsku premoć nad Saveznicima. Igra se pojavila u SAD prvi put 1981. godine, ali je najveću popularnost – a samim tim i prodaju – ostvarilo izdanje iz 1984. godine (ponovljeno tri godine kasnije), koje se danas naziva klasičnim onda kada se referiše na „Axis & Allies“, pošto je u narednim decenijama data društvena igra diversifikovana, što u pogledu dodavanja novih vojnih jedinica, što partikularizacijom situacija, odnosno proizvodnjem verzija koje se odnose samo na rat na Pacifiku, na primer, što usmeravanjem na Prvi svetski rat².

U ovom radu bavim se klasičnim izdanjem igre „Axis & Allies“³, koju ću razmatrati kao svojevrsno kulturno kognitivno sažimanje stvarnosti,

-
- 1 Nema Italije, naravno, što govori, samo po sebi, o tome da se njeno članstvo u paktu Osovine smatra anegdotalnim – bez obzira na količinu nesreće koju je proizvelo u stvarnosti, a njena teritorija uklopljena je u širu teritorijalnu odrednicu na tabli za igru, Južnu Evropu, koja je pod kontrolom Nemačke; to ne odgovara činjeničnom stanju stvari u realnosti u vremenu od kojeg započinje ova igra (i nije jedini takav fakat), ali onda kada se kaže da je nešto nastalo na osnovu istinitih događaja, ne mora da znači da ih se pridržava doslovno i u potpunosti – kao što znamo na osnovu kulturnog iskustva sa književnim delima, filmovima ili televizijskim serijama, recimo.
 - 2 Sve to može se videti na sajtu proizvođača, posvećenom franšizama ove igre, <https://www.axisandallies.org/> odnosno <https://www.axisandallies.org/resources-downloads/>
 - 3 Saša Krel i ja upoznali smo se sa ovom igrom nakon dugogodišnjeg iskustva igranja sličnih, strateških društvenih igara, i zasićenja koje je odatle proisticalo, pre svega zahvaljujući tome što je u svima njima strategija uvek dospevala u drugi plan na račun sreće u bacanju kockica. Pokušali smo najpre sa „Diplomatijom“, ali se ispostavilo da ta društvena igra na tabli, u kojoj ne postoje kockice, već svi potezi i sam ishod igre zavise isključivo od diplomatske veštine igrača, može da bude vremenski, personalno-komunikacijski i psihološki isuviše zahtevna. Posredstvom Aleksandra S. Jankovića, današnjeg profesora FDU, došli smo u posed „Axis & Allies“ i odmah postali opčinjeni njome, referišući na nju – ne samo u krugovima onih sa kojima smo je igrali, već u društvenom ophođenju uopšte – kao na *igricu*. *Igrica* je postala ubrzo deo naših života u tolikoj meri da smo imali sedmični raspored njenog igranja, ali i konsultovanja u vezi sa strategijom, kao i različite ekipe stalnih partnera za igru. Na mnogim društvenim okupljanjima znali smo da utrošimo većinu vremena razgovarajući o *igrici* ili pokušavajući da zainteresujemo potencijalne učesnike. Činjenica da bacanje kockica utiče i dalje u značajnoj meri na ishod igre nije nas

imajući u vidu osnovna svojstva njenog modelovanja: to da je uobličena na povesnom iskustvu i znanjima povezanim najpre sa strateškim i taktičkim vođenjem konkretnog oružanog sukoba, kao i upotrebom privrednih resursa i značajem kontrolisanja fizičkog prostora u date svrhe, te sa narativnim post-hoc hijerarhijskim vrednovanjem značaja pojedinačnih događaja u ratu za njegov ishod; uz sve to, igra omogućava i simulacije različitih ishoda Drugog svetskog rata, tako da se za „Axis & Allies“ može reći da funkcioniše kao kulturni kognitivni model fizičke stvarnosti, povesnih znanja o njoj i njenog diskurzivnog konstruisanja. Osim toga, koncipirana je tako da naglašava značaj saradnje, odnosno društvenosti kao neophodnog preduslova ostvarivanja ljudskih ciljeva, što je čini i kulturnim prope-devtičkim modelom.

Antropološko zanimanje za igru i društvene igre na tabli

Svaka igra je društvena, međutim, izraz „društvena igra“ nije pleonazam. Naš pojam „društvenih igara“ ne može se prevesti na odgovarajući način na engleski jezik, recimo, baš kao što ni izraz, „board games“, koji se koristi kao klasifikatorna oznaka za „Axis&Allies“, ne može da se prevedu doslovno na srpski jezik i da zadrži značenje koje ima⁴. U našoj semantičkoj klasifikaciji, izraz „društvena igra“ odnosi se na ona nadmetanja koja se vrše u neformalnim krugovima prijatelja i poznanika, obuhvatajući pre svega kartanje i igre na tabli, ali ne samo njih. Ovo, ne sasvim elegantno, i pitanje je u kolikoj meri precizno određenje, oslikava stanje u antropološkom bavljenju igrom uopšte, u kome ne postoji opšteprihvaćeno pojmovno i predmetno određenje igre⁵, baš kao što je i samo određenje nečega kao igre na tabli podrazumevano, pošto se odnosi na šah podjednako kao i na bao ili „Monopol“.

sprečavala da stavljamo naglasak na strategiju, tako da smo na proizvod bacanja kockica uglavnom referisali kao na „ratnu sreću“, posmatrajući *igricu* kao kulturni kognitivni model i pre nego što smo (sa)znali šta znači taj pojam ☺

- 4 Doslovan prevod jeste „igre na tabli“, naravno, ali kao što će se videti i dalje u tekstu, taj pojam ne odgovara u potpunosti našem kulturnom viđenju igara na tabli, baš kao što i eventualno prevođenje našeg izraza „društvene igre“ datim engleskim pojmom ograničava sadržaj tog izraza, pošto su i pantomima i fote društvene igre u našoj kulturi.
- 5 Predviđeni obim teksta ne dozvoljava detaljnije razmatranje ove problematike, a odgovarajući prikaz stanja stvari do početka ovog veka, kao i diskusija u vezi sa tim, može se pročitati u uvodnim poglavljima Krel 2005.

Jedno od prvih, i radi celovitosti u formalnom smislu, uticajnih antropoloških određenja igre naglašavalo je upravo njenu društvenost, videvši je kao rekreativnu aktivnost čija su svojstva organizovano nadmetanje dva ili više učesnika, koji su saglasni u pogledu pravila igre i postojanje kriterijuma na osnovu kojeg se pobeđuje u njoj (Roberts, Arth, and Bush 1959). U predmetnom smislu, naglasak prvih teorijskih uopštavanja bio je zasnovan na razmatranju socijalne interaktivnosti i individualnog sociopsihološkog razvoja pojedinaca, odnosno u vezi sa za matematičkom idejom teorije igara (Hamayon 2016, 23). U klasifikatornom smislu, pak, igra je bila viđena kao igra sreće ili spretnosti, odnosno igra kao deo verskih obreda ili igra kao rasonoda (Culin 1893, 1899, Coxe Stevenson 1903, Beauchamp 1896, Babcock 1888). Uviđanje toga da igru nje moguće odrediti jednom definicijom, napokon, uputilo je na razmatranja igre kao koncepta, apstraktnog modela situacije iz stvarnosti, što omogućava pristupanje iz različitih istraživačkih perspektiva – u najširem, od sociokulturne interakcije između igrača, do kulturnih vrednosti koje se komuniciraju igrom (Krel 2005, 17–18, Hamayon 2016, 7, Watson 2019).

Kada su u pitanju igre na tabli, pak, može se reći to, da one nisu proučavane sistematski u antropologiji. Retka i pojedinačna razmatranja bila su usmerena na takve igre kao na vid kulturnog nasleđa – poput afričkih igara bao ili siga, na primer. Ono što im je zajedničko, a što se može uzeti i kao polazna osnova daljih antropoloških zanimanja za društvene igre na table, jeste to, da naglašavaju prostornu osnovu igre i uočavaju, barem u naznakama, njen propedeutički karakter (v. npr. Kyule 2016, Bolton 1890). To znači da se razmatranje konceptualnog sažimanja kulturnih konceptata, poput uspostavljanja kontrole nad fizičkim prostorom i njegovog iskorišćavanja u neke posebne svrhe (vojne, ekonomske i tome slično, na primer), kao i pripremanja učesnika u igri za usvajanje određenih kulturnih ideja, praktično uspostavlja kao predmet antropološkog bavljenja društvenim igrama.

Popularizacija društvenih igara na tabli kao tržišne robe, sa specifičnim temama i brendiranjem, poklopila se sa globalnom dominacijom Velike Britanije kao pomorske sile. Rani proizvođači društvenih igara u toj zemlji⁶, u drugoj polovini osamnaestog i prvoj polovini devetnaestog veka bili su kreatori mapa, odakle su takve igre delile mnoge epistemološke i materijalne principe kartografije prosvetiteljstva i poslovanja Imperije. Geografska zasnovanost takvih društvenih igara na tabli postavila

6 Poput, na primer, "The Bulwark of Britannia" (1797), "European Travellers, an Instructive Game" (1823), "Wallis's Picturesque Round Game of the Produce and Manufactures of the Counties of England and Wales" (1826), "Wanderers in the Wilderness" (1844), Kentel 2018.

je svojom strukturnom i narativnom formacijom osnovu za gotovo sve savremene igre te vrste, u kojima – kao i u „Axis&Allies“, uostalom – prepoznavanje mogućnosti korišćenja infrastrukture i resursa za ostvarivanje uspeha u igri predstavlja igrovnu simulaciju kulturnog kognitivnog modela socioekonomskog i političkog uspeha u stvarnom svetu (upor. Kentel 2018, Žikić 2012, 162–173).

Ne postoji, međutim, precizna antropološka, niti bilo koja druga disciplinarna klasifikacija društvenih igara na tabli, samim tim što ne postoji ni jedinstveno određenje te vrste igara: neka od njih uključuju i rulet, na primer (Parlett 1999, xii), a neka ih dele na osnovu principa takozvane potpunosti informacije⁷ na apstraktne strateške igre (šah, na primer) i igre zasnovane na sreći (sve one u kojima se koriste kockice) (Flanagan 2009, 64). Izvan antropologije, istraživački fokus najčešće je na interakciji igrača i interaktivnosti igre, njenom socijalizatorskom potencijalu ili svrsi, konsumerizmu, odnosu ličnosti i kulture itd. (Crist, Voogt, and Dunn-Vaturi 2016, Hofer 2003, Bar and Otterbring 2021). Uočeno je, takođe, da različiti kriterijumi proizvođačkih opisa igara nisu međusobno dosledni, pošto ne počivaju na zajedničkom principu klasifikacije, tako da se mnoge igre mogu svrstati u više kategorija, pa sami korisnici društvenih igara na tabli imaju sopstvena viđenja formalnog i sadržinskog određenja svake igre (Edwards 2014).

Mesto „Axis&Allies“ u jednom takvom određenju – od strane američke igračke zajednice – jeste među takozvanim ratnim igrama, gde odrednica „strateška igra“ predstavlja subklasifikacionu oznaku. Data igra svrstava se među takozvane američke igre, takođe. Dok prvo određenje uzima u obzir temu igre – Drugi svetski rat, kao i način ostvarivanja cilja – strateškim osmišljavanjem poteza u odnosu na konačni cilj igre, drugo određenje pretenduje ka suprakategorijalnosti, pošto ima u vidu igre koje su u osnovi tematski usredsređene, ustrojene oko neposrednog sukoba strana u igri i uključuju element sreće kao značajni, ali ne i presudni činilac za pobeđu u igri⁸. Osim što se i na osnovu ovog primera može videti suštinska nedorečenost u kategorijalnom poimanju društvenih igara na tabli – a iz koje i proističu takva određenja koja se preklapaju ili takva koja smatraju skrebl i šah delom iste paradigme – uočljivo je stavljanje u drugi plan pojma strategije prilikom opisivanja ne samo „Axis&Allies“, već i društvenih igara na tabli uopšte.

7 Pojam se odnosi na to jesu li u igri sadržane sve informacije bitne za njeno igranje i pobeđivanje u njoj, ili potonje zavisi i od sreće, odnosno slučajnosti koja se proizvodi nekim segmentom igre, kao što je bacanje kockica ili izvlačenje karata, na primer.

8 V. <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamecategory>, <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Ameritrash>

Mogući razlog tome jeste taj da se sve igre smatraju strateškim, u osnovi, zato što se osmišljavanje pravca vođenja igre, odnosno načina igranja, doživljava ključnim za ishod igre, ili da to govori o razlikovanju između „borbe“ u igri same po sebi (bacanje kockica, recimo) i njenog osmišljavanja (izbor figura i njihovo prostorno grupisanje, recimo). U sopstvenom ličnom i kulturnom iskustvu igranja društvenih igara na tabli, određenje neke igre kao strateške odvaja je od jedne od osnovnih perceptivnih kategorija tih igara – onih na sreću, na prvom mestu. To je razlika između šaha i „Ne ljuti se čoveče“, na primer. U našoj sredini – a što mogu da kažem kao nekadašnji igrač i sadašnji istraživač – pojam „strateške igre“ odnosi se na takve igre, poput „Axis&Allies“ konkretno, u kojima ishod igre zavisi u značajnoj meri od izbora resursa koje pruža igra i umeća njihovog korišćenja, a u kojima se ishod bacanja kockica može opisati kao „ratna“ ili „poslovna“ sreća.

Takvo shvatanje podudara se, na određeni način, sa poimanjem igre kao iskustvene situacije u kojoj mogućnosti delovanja igrača odgovaraju zahtevima za delovanje koje mu postavlja okruženje (Csikszentmihalyi and Bennett 1971).⁹ Dato okruženje sama je igra, zapravo, i u društvenim igrama na tabli pojavljuje se kao sve ono što čini okvire igre: tabla koja se igra, a koja apstrahuje određeni prostor; oprema za igranje koja može biti apstraktna u potpunosti, poput figurica u „Riziku“, recimo, a može opet predstavljati vid apstrahovane stvarnosti, kao u slučaju „Axis&Allies“ (videti dalje u tekstu); individualna strategija igrača i bacanje kockica kao igrovni modeli donošenja odluka i neizvesnosti u stvarnom životu. Data igra pojavljuje se, na taj način, kao svojevrsno kulturno kognitivno sažimanje stvarnosti, odnosno određenih povесnih situacija koje nose zajedničku klasifikatornu oznaku Drugog svetskog rata.

Igrica

Tabla na kojoj se igra „Axis&Allies“ odgovara dvodimenzionalnoj geopolitičkoj projekciji naše planete: izdvojena je na teritorije i akvatorije oko kojih se bore učesnici u igri. Dati simulakrumi fizičkog prostora apstrahovani su tako da imaju svoju ekonomsku vrednost (odnosi se na teritorije), koja njihovoj proizvodnoj moći, odnosno tome koliko vojnih jedinica mogu proizvesti ili koliko novčanih jedinica (izraženih u bilionima dolara) zarađuje država koja ih poseduje. Date novčane jedinice koriste za proizvodnju vojnih jedinica i obračunavaju se nakon svakog kruga, od-

9 Kao takva, igra je različita od anksioznosti, kod koje su narečeni zahtevi brojniji od mogućnosti, kao i od dosade, kod koje nivo mogućnosti uveliko nadmašuje te zahteve (Csikszentmihalyi and Bennett 1971)

nosno poteza pojedinačnih igrača, za svaku državu ponaosob¹⁰. U praksi to znači, na primer, ako je Nemačka završila krug sa teritorijama čija je ukupna, to jest zbirna vrednost 36, zaradiće toliko novčanih jedinica. Igrač koji upravlja tom državom u igri moći će za te novce, pre početka svog poteza u narednom krugu, da proizvede – odnosno, da stavi na tablu – toliko vojnih jedinica u datoj vrednosti.

Vojne jedinice različitih su vrsta: pešaci, tenkovi, lovci, bombarderi, podmornice itd., a mogu se staviti, odnosno započeti učešće u igri, isključivo na onim teritorijama koje poseduju posebnu kategoriju figura – vojnoindustrijske komplekse. Određeni broj teritorija, poglavito one koje obuhvataju glavne gradove država učesnica u ratu, poput recimo istočnih SAD ili centralne Rusije, ima takve komplekse na početku igre. Vojnoindustrijski kompleksi predmet su proizvodnje narečenim novčanim jedinicama, poput borbenih formacija, a mogu se staviti na bilo koju teritoriju koju kontroliše igrač koji ih „proizvodi“, ali broj vojnih jedinica koje mogu biti proizvedene ograničen je ekonomskom vrednošću teritorije na kojoj je neki takav kompleks. Tako, na primer, centralno japansko ostrvo i Engleska mogu proizvesti najviše osam, odnosno osam vojnih jedinica odjednom, ali Indija i Filipini mogu po tri, južna Evropa šest, a Alžir jednu.

Ekonomska vrednost vojnoindustrijskog kompleksa jeste petneast novčanih jedinica, a poređenja radi, početna ekonomska snaga država jeste: SSSR 24, Nemačka 32, Velika Britanija 30, Japan 25, SAD 36. Svaka vojna jedinica ima različitu cenu i performanse: pešaci su najjeftiniji i koštaju tri novčane jedinice, dok su najskuplji nosači aviona koji koštaju dvadeset četiri. Razlika u performansama odnosi se na različitu borbenu moć u napadu i odbrani, kao i na doseg koji svaka od vojnih jedinica ima u jednom potezu. Cena odgovara performansama jedinica, naravno. Borbena moć iskazuje se brojem, a u praksi bacanjem kockica. Baca se po kockica za svaku vojnu jedinicu koja učestvuje u nekom sukobu, pri čemu, a za razliku od nekih drugih društvenih igara, dobijaju manji brojevi: jedinica je uvek pogodak, recimo, a šestica nikad¹¹.

10 Pravila igre mogu se pronaći na <https://www.axisandallies.org/wp-content/uploads/2011/12/Axis-Allies-2nd-Edition.pdf>. Treba obratiti pažnju na to da se na sajtu proizvođača za ta pravila referiše na drugo izdanje iz 1986. godine klasične igre iz 1984. godine, ali pravila su ista, kao i sama igra, uostalom, pošto nisu u pitanju različite verzije iste igre, već samo ponovljeno izdanje onoga o kojem je reč u ovom tekstu.

11 Osim u slučajevima nešto naprednijih varijanti igranja, u kojima se ide na razvijanje takozvanih tajnih oružja, poput raketa za uništavanje industrijskih kompleksa ili povećavanja dometa vazduhoplova, između ostalog, kada se umesto nabavke standardnih vojnih jedinica plaća pet ekonomskih jedinica po kockici koje će se baciti u tu svrhu, te će se takvo oružje smatrati razvijenim ukoliko se dobije šestica, v. str. 10 u <https://www.axisandallies.org/wp-content/uploads/2011/12/Axis-Allies-2nd-Edition.pdf> za detaljnije opise tih situacija.

To izgleda ovako, otprilike: ako u borbi oko teritorije učestvuju, na primer, šest nemačkih pešadijskih i tri tenkovske jedinice (to jest odgovarajući broj figura koje ih predstavljaju), a sa druge strane je isti taj broj sovjetskih, onaj koji napada pogodiće pešacima ako baca jedinice, a tenkovima ako baca trojke i sve manje od trojki; onaj koji se brani pogodiće ako za sve figure baca dvojke ili manje od toga¹². Napadač igra prvi. Svaka pogodena figura sklanja se sa table – igrač ima pravo da odluči koja je to od svih onih koje je upotrebio u sukobu, i borba za teritoriju može biti rešena tako što je osvoji napadač – u slučaju da pogodi sve jedinice koje je brane – ili tako što je zadrži onaj čija je bila pre napada – u slučaju da pogodi sve napadačke jedinice pre nego što izgubi svoje, ili ako napadač odustane od napada usled gubitaka pre toga.

Redosled igranja uvek je isti i po tome ko igra i po tome kako se igra: najpre igra SSSR, zatim Nemačka, pa onda Velika Britanija, nakon nje Japan i naposletku SAD. Svaki potez započinje se proizvodnjom novih jedinica na osnovu broja novčanih jedinica, nastavlja se napadom, čemu sledi pregrupisanje jedinica na teritorijama koje se drže, a završava se stavljanjem novoprodučenih jedinica na sopstvene teritorije sa vojnoindustrijskim kompleksom i uzimanjem novca na osnovu ukupne vrednosti tih teritorija. Krug igre smata se završenim nakon što potez okonča igrač koji vodi SAD. Ukoliko je neki od saveza ostvario cilj igre u međuvremenu, mora održati takvu situaciju do tada, da bi se smatralo da je pobedio u partiji. To znači, recimo, da ako su Sile Osovine uspele da dosegnu potreban ekonomski nivo, moraju zadržati sve teritorije koje im to omogućavaju do okončanja poteza SAD¹³.

Jasno je to da ova igra, sama po sebi, nije istorična, iako je istorijska: u njoj se polazi od stvarnih događaja, ali njeni mogući ishodi ne moraju odgovarati onome što se stvarno desilo. Proizvedena je – da ne kažem: izgrađena – na osnovu kolektivnog sećanja, koje i pored toga što je povesno dokumentovano i dalje jeste deo nacionalnog pamćenja, koje naglasak stavlja uvek na ono što je od posebnog značaja za neku određenu zajednicu i što se tada doživljava kao naročito bitno u opštem sledu istorijskih dešavanja, bez dovođenja u vezu sa svim dešavanjima u Drugom svetskom ratu (upor. Abel et al. 2019)¹⁴. Početnim pozicioniranjem vojnih jedinica,

12 Za detaljnije objašnjenje tog principa v. str. 12–17 u <https://www.axisandallies.org/wp-content/uploads/2011/12/Axis-Allies-2nd-Edition.pdf>

13 Sa druge strane, ako su Saveznici zauzeli teritoriju na kojoj je Berlin ili Tokio, moraju je zadržati do kraja japanskog poteza da bi dobili partiju.

14 I pored toga što je jasno da je propast Nemačke i njenih saveznica kod Staljingrada uticalo neposrednije na ishod rata negoli kinesko partizansko vojevanje protiv Japanaca, na primer, ne verujem da je moguće posmatrati izolovano bilo koji događaj kao presudan za to kako se završio Drugi svetski rat, već da rezultat tog sukoba treba

kao i taktičkom logikom igranja, igra stavlja naglasak, međutim, na neke, od kritičnih događaja iz tog rata – onih čiji je obim vojnih operacija obeležio ne samo dešavanja na frontu, već i ostao upamćen u kolektivnom pamćenju, poput opsade Lenjingrada, iskrčavanja na Normandiju, rata u severnoafričkoj pustinji ili napada na Perl Harbor.

Drugim rečima, ova igra ne može se razumeti, pa samim tim ni igrati uspešno, bez poznavanja barem osnovnih informacija o uzrocima i posledicama takvih dešavanja koja su obeležila Drugi svetski rat i značajno doprinela njegovom ishodu. Sama po sebi, igra je narativ, pošto poseduje jasnu pripovednu strukturu koja se sastoji, između ostalog, od početne pozicije, teritorija i akvatorija, infrastrukturne logistike, sekvenci napada i odbrane, koji svi učestvuju u sklapanju verbalnog opisa igre i njenog igranja, ali se može reći i da ta struktura služi kao sredstvo kulturnog kognitivnog objedinjavanja različitih elemenata igre i činjenica iz povesne stvarnosti u svrhu oblikovanja datog narativa. Prostorna orijentacija događaja koji se dešavaju u igri, kao i onih koji su se desili u stvarnosti, odnosno povezivanje mape sa table sa ubiciranjem u stvarnom svetu, predstavljaju „Axis&Allies“ kao priču izgrađenu na osnovu povesnih događaja u Drugom svetskom ratu, ali, istovremeno, i kao pripovedanje o tome šta je moglo da se dogodi da se nije desilo nešto što je to sprečilo ili preokrenulo (upor. Tateosian, Glatz and Shukunobe 2020).

Činjenična osnova date igre uzete kao narativ uočljiva je i onda kada je posmatramo povesno, sa vojnostrateškog aspekta. Ono što je naglašeno u tom smislu jeste kooperativnost igrača, na prvom mestu, pošto se u vojnim analizama Drugog svetskog rata, na primer, smatra da je nepostojanje koordinisanosti ratnih napora između Nemačke i Japana predstavljalo olakšavajući faktor za međusobno usklađivanje Saveznika: SSSR, kao ekonomski najslabiji od njih u datom trenutku, nije morao da vodi rat na dva fronta (što mora u ovoj igri samo u njenom prvom, eventualno drugom krugu, kada je izbačen iz igre na Dalekom istoku, praktično, što opet ne doprinosi bitnije japanskim šansama za pobedu, samo po sebi), dok su SAD mogle da rasporede svoje resurse na proizvodnju različitih vojnih jedinica, odnosno opreme – pomorski rat vođen je prevashodno na Pacifiku. Pored toga, vojevanje na drugim frontovima, poput onoga u Africi, ili na Mediteranu (uključujući tu i savezničko zauzimanje Italije), predstavljalo je, u stvari, taktičku pripremu za napad na Nemačku itd., tako da za „Axis&Allies“ iznova može da se (po)tvrdi da predstavlja kulturno kognitivno sumiranje jedne dramatične epizode iz stvarne povesti našeg sveta (v. npr. Record 2017, Peace Sr. 2012).

posmatrati kao celinu ishoda svih događaja u njemu – vojnih sukoba, obaveštajnog ratovanja, nesaradnje stanovništva okupiranih zemalja, sabotaža itd.

Kulturno kognitivno sažimanje stvarnosti *igricom*

Igranje svake igre zasnovano je na praktičnoj upotrebi obrazaca sadržanih u strukturi znanja igrača, a ta upotreba ispoljava se u davanju naj-približnijih mogućih odgovora na zahteve koje pred igrača postavlja svaka konkretna igrovna situacija (Huang, Lin, and Yih)¹⁵. Rečeno se odnosi inicijalno na individualne sazajne sposobnosti, ali u slučajevima igara poput „Axis&Allies“ u pitanju je individualna igračka kompetencija proizšla iz kulturne kognitivnosti, odnosno iz poznavanja povesnih okonosti i upoznatosti za strateškim, taktičkim, infrastrukturnim i sličnim aspektima vođenja Drugog svetskog rata, kao što je to već izneto. U tom smislu, datu igru možemo posmatrati, na određeni način, kao lotmanovsku semiosferu – univerzum značenja koji definiše komunikacijske akte koji se odvijaju u njemu i zahteva od učesnika u tome komunikacijsku, odnosno kulturnu kompetenciju (Lotman 1990, 123–124).

Sagledana na takav način, igra „Axis&Allies“ pojavljuje se kao celina prostornih oznaka i pripisane im ekonomske moći, kao i postojećih modela jedinica, te pravila igre. Deo toga jesu i igračke mogućnosti, pošto igrači mogu da proizvedu različite igrovne stvarnosti, to jest ishode, koji se mogu razlikovati, opet, od onoga za šta je igra zamišljena da bude model – povese stvarnosti Drugog svetskog rata, na primer: Osovina može pobediti, Saveznici mogu da zauzmu Tokio pešadijskim jedinicama, ili da ostvare konačnu pobeđu u igri (ratu), iako su neprijatelji uništili sve snage Sovjetskog saveza i zauzeli njegove teritorije (upor. Nöth 2015). Uočeno je već to da postoje igre koje su modelovane prema stvarnosti, ali da se na cilj igranja takvih igara može gledati kao na inspiracije razmatranja drugačijih ishoda od onih koji su poznati iz svakodnevnog života. Znanja o neispunjenim ishodima događaja iz stvarnosti koriste se u proizvođenju igre za postavljanje modela drugačijih stvarnosti kao razultata igranja. Cilj igara poput „Axis&Allies“ za igrača može da se opiše, zapravo, i kao konstrukcija alternativne, nečinjenične, to jest sopstvene igrovne stvarnosti (upor. Mattlin 2018, Kay 2020, Raffn and Lassen 2021).

15 Što se naziva upotrebom takozvanih rasplinutih algoritama, odnosno reagovanjem čiji rezultati se ne povinuju binarnosti *tačnog* i *netačnog*, već uzimaju u obzir kontinuum stvarnih mogućnosti između suprotstavljenih opozicionih parova: na primer, ishod nekog napada u „Axis&Allies“ ne mora biti pobeđa ili poraz u apsolutnom smislu; kao i u stvarnosti, pobeđa ili poraz mogu biti faktički delimični (odnosno podložni kontekstualnim interpretacijama), a napad se može obustaviti nakon svakog bacanja kockica, što je takođe već izneto, pa će se njegov ishod posmatrati u sklopu šire taktičke slike, recimo.

Kulturni kognitivni mehanizam koji stoji iza toga onaj je koji povezuje obrasce onoga šta znamo o vremenski i prostorno lociranim povesnim zbivanjima sa prepoznavanjem istorije, odnosno dešavanja u svetu uopšte, kao proizvoda ljudskog delovanja. To je modelovano u igrama poput „Axis&Allies“ davanjem igračima mogućnosti improvizacije, tako da se svet u igri neprestano menja njihovim potezima, onako kako se stvarni svet menja ljudskim činjenjem (v. npr. Malaby 2009.). Slično kao što se vremenski sled događaja u nekoj sredini pamti, na primer, tako što se pamti sled vladara, način na koji se poimaju događaji oblikuju način na koji se poima prostor u kojem su se oni dogodili (Žikić 1997, 110–111, Ash 2020). Prepoznavanje takvog nečega bitno je zato što su teme društvenih igara na tabli – a samim tim i njihovi ciljevi – definisane prostorom koji predstavljaju, tačnije tablovnim simuliranjem fizičkog prostora iz stvarnosti.

Prostor funkcionise, dakle, kao metafora iil model onoga što se dešavalo u njemu – u sociokulturnom i ekonomskom smislu: u „Axis&Allies“, na primer, u smislu toga, najpre, koliko se jedinica može proizvesti u jedinici vremena igre – krugu, a zatim i iz perspektive rekonstrukcije povesnih događaja od kojih se pošlo u pravljenju igre. Početna pozicija igrača u njoj, može se i ne mora dalje odvijati u skladu sa tokom istorijskih događaja, gde treba zapaziti i to da se ne radi isključivo o lineranoj koncepciji vremena u igri. Bitni događaji, poput iskravanja na Normandiju, recimo, ili bitaka za Moskvu i Staljingrad, mogu da se dešavaju u igri iznova, nevezano za hronologiju stvarnih dešavanja u ratu. Fizički prostor iz stvarnosti jeste kognitivno modelovan njegovim narativnim mapiranjem, ali pošto vremenska sekvenca igre ne odgovara simultanosti dešavanja u stvarnom svetu, (stvarni povesni tok ratnih događaja postaje irelevantan u smislu njegovog merenja onda kada igra jednom počne), a događaji i iskustva iz tog sveta zamenjeni su događajima i iskustvima vezanim za igranje igre – da se tako izrazim (upor. Teng, Yang, and Huang 2021, Vannette 2019, Aarelaid-Tart 2010).

Sve to omogućava da društvenu igru na tabli „Axis&Allies“ posmatramo kao kulturno kognitivno sažet model stvarnosti. Može se kazati to, naravno, da je ona takva sama po sebi – imajući u vidu geografsko, infrastrukturno i borbeno simuliranje Drugog svetskog rata, međutim, takvom je čini njeno igranje. Sama po sebi, odnosno izvan konteksta igranja, to jest konteksta imaginarne, ali svakako globalne igračke zajednice¹⁶, ona je skup fizičkih predmeta i verbalnih uputstava – pravila igre. O datoj igri

16 Imaginarna je zato što ne postoji u onom smislu u kojem postoje zajednice igrača fudbala, recimo, oličene u nacionalnim savezima – a opet, dokaz za to da ju je igralo ili da je i dalje igra veliki, mada nepoznat broj ljudi, jeste njena prodaja kao i forumi koji su joj posvećeni, v. <https://www.axisandallies.org/forums/>

može se govoriti kao o modelu stvarnosti upravo zbog toga što je stvarnost simulirana i na apstraktnom, a ne samo na fizičkom nivou. Igranje kao iskustvo igrača i stalno menjanje sveta koji se igra činjenjem igrača odgovaraju našem poimanju okružujuće stvarnosti, a koje proizlazi iz toga što je funkcija ili osobina kulturne kognitivnosti ta da ujedinjuje fragmentarna pojedinačna kulturna i kognitivna iskustva, daje im opšti smisao i obrazuje deljeno značenje o nečemu, što znači da ujednačava i individualno poimanje toga nečega (DiMaggio 1997).

Na konceptualnom nivou, napokon, ova društvena igra na tabli predstavlja i sažetak, odnosno model *ideje* o ratu. Bez obzira na naše (kulturno i pojedinačno, najčešće) gnušanje prema ratu ili fizičkom sukobu samom po sebi, ljudska civilizacija se razvijala prolazeći kroz ratove i sukobe. U strogo evolutivnom smislu, fizička veličina i snaga predstavljale su pozitivne osobine u borbi za opstanak, ostavljanje potomstva i predvodništvo; oružje se smatra kulturnim proizvodom koji je nastavak toga, a njegova upotreba vrstom strategije koja se mogla upotrebiti i u tu svrhu. Kada se ima u vidu i to da sposobnost učenja i podučavanja predstavljaju dodatna, kognitivna, evolutivna sredstva za ostvarivanje datih (i svih) ciljeva, a odatle proizlazi strateško razmišljanje, koje je neophodno za organizovanje i vođenje vojnih pohoda i upravljanje zajednicom (državom) u kasnijoj fazi čovekovog razvoja, mislim da je jasno to da se može reći za „Axis&Allies“ da predstavlja model otelotvorivanja datog koncepta (Fessler, Holbrook, and Snyder 2012, Lombard and Högberg 2021).

Viđenje igara na tabli kao modela otelotvorivanja određenih koncepta iz društvenog i kulturnog života uticalo je u njihovim dosadašnjim, ne naročito brojnim istraživanjima, na stav da takve igre predstavljaju ili mogu predstavljati sociokulturna propedevtička sredstva: igračkom manipulacijom sažetom stvarnošću do koje dolazi na osnovu ovladavanja principima igre postavljaju se kulturne kognitivne osnove za ovladavanje principima određenih delatnosti u stvarnom životu. Jedan od osnovnih postulata svake igre kojim se to čini – a koji je naročito izražen u „Axis&Allies“, kao što je to izneto – jeste ekonomičnost, odnosno promišljanje održivosti svake akcije, to jest poteza u igri, kroz uzimanje u obzir ekonomskih mogućnosti za datu akciju i njenih posledica u tom smislu. To važi za preduzetništvo, podjednako kao za environmentalizam, na primer, odnosno za topografiju kao osnovu poljoprivrede i organizaciju ratnih napora (v. npr. Tsai et al. 2021, Mkondiwa 2020, Friedersdorff et al. 2019, Fjællingsdal and Klöckner 2020).

Zbog toga se i smatra da društvene igre na tabli imaju određeni etički aspekt, odnosno da – barem neke od njih – mogu da se posmatraju kao nosioci pozitivnih društvenih i kulturnih vrednosti, kakvim se danas do-

življavaju održivost ili preduzetništvo, ali kakva je društvenost sama po sebi, pre svih drugih, a koja se manifestuje u „Axis&Allies“ kao neophodnost saradnje da bi se ostvario cilj igre (v. npr. Hubner 2021, Haidt 2001). Svojstvo igara koje omogućuje tako nešto jeste mogućnost preuzimanja različitih uloga od strane igrača u njima (Robinson, Hardman, and Matley 2021). U „Axis&Allies“, na primer, ne radi se isključivo o tome hoće li se igrati zemljom koja pripada Saveznicima ili Silama Osovine: različite su pozicije sa kojih su sve te zemlje vodile Drugi svetski rat u stvarnosti, pa je i u datoj igri različito to na koji način će se osmisliti strategija svake pojedinačne zemlje, te kako će se uskladiti te strategije da bi se ostvarila pobjeda u igri.

Postoji mišljenje o tome da je saradnja osnovni delatni princip društvenosti, te da je, kao takva, deo ljudske kognitivne evolucije, koja je omogućila razvoj kulture i društva, zbog čega je utkana u mnoge ljudske igre, bez obzira na njihovu vrstu (Leisterer-Peoples et al. 2021). Štaviše, kaže se i to da je društvenost, u smislu kooperativnosti i uzajamnosti kao svojstva rada na zajedničkom cilju, ugrađena već u proizvodnju, to jest pravljenje društvene igre na tabli, odakle to mora biti i bitna ideja ako ne svake, onda mnogih takvih igara (Moon and Bartholomew 2018). To znači da na saradnju, kao i na malopre spominjanu etičnost, uostalom, može da se gleda sa propedevtičkog aspekta iz perspektive koja sugeriše da bi to bila sociokulturna funkcija gotovo svake igre. Za pobjedu u igri, kao i za uspeh u životu – u smislu obavljanja kompetativnih zadataka – potrebni su komunikacija, iskustvo (tp jest znanje) i tehnološka inovacija (ili svest o njenom značaju i umešnost u upotrebi njenih proizvoda), što se sve može nazvati strateškim mišljenjem, kojeg nema bez svesti o prisutnosti oponekata i saveznika u obavljanju bilo koje ljudske delatnosti, praktično (Jacobs 2021).

Na održivost, kao ranije spominjanu značajku u posmatranju društvenih igara na tabli kao svojevrsnih propedevtičkih sredstava ne treba gledati, međutim, isključivo sa ekonomskog aspekta. Ona je ključna i za strateško mišljenje: pojavljuje se kao proizvod saradnje, i kao takva prisutnija je unutar grupe, negoli među pojedincima, prilikom donošenja odluka o određenim akcijama (Engler, Abson, and von Wehrden 2019). U slučaju „Axis&Allies“ to ne mora da se primeni isključivo na prednost koju imaju Saveznici sami po sebi, kao tročlani savez, naspram dva člana Osovine. Napori svih igrača ponaosob moraju, u strateškom smislu, biti stavljeni u funkciju ostvarivanja pobjede u igri, što znači da održivost njihovih poteza u ekonomskom, taktičkom, infrastrukturnom i neposrednom borbenom smislu, mora biti stavljena u kontekst zajedničkog cilja, a ne pojedinačnog igranja. Individualni potezi imaju smisla, odatle, samo u sklopu strateškog

razmišljenja o konačnom ishodu igre i uvek treba voditi računa o njihovim dugoročnim efektima, odnosno – o održivosti.

Ideje saradnje i održivosti upućuju zajedno na koncept međuzavisnosti, odnosno na misaono uviđanje toga da su akteri neke situacije upućeni jedni na druge da bi je prevazišli, ostvarili cilj, izvukli najbolje iz nje i tome slično, te na delanje u skladu sa tim (v. npr. Tomasello et al. 2012.). Dati princip na delu je, odnosno ključan je za dobro igranje mnogih igara – i na tabli i izvan nje, a onda kada je reč o „Axis&Allies“, funkcioniše na osnovu toga kakvo je poimanje date međuzavisnosti igrača koji su u savezu, odnosno zemalja kojima igraju, a što predstavlja, ponovo, modelovanje situacije iz stvarnosti: hoće li se bolje stojeći saveznik zauzeti po svaku cenu za onoga koji je trenutno u nepovoljnijem položaju, hoće li doći do podele uloga u zajedničkom napadu na neku teritoriju tako da je unapred uračunato da neko od saveznika trpi više gubitaka, hoće li se u narednom potezu napadati savezničke teritorije koje je u prošlom osvojio neprijatelj tek da bi se one vratile, ili će se rukovoditi logikom dugoročnih strateških ciljeva itd.

„Axis&Allies“ predstavlja i u tom pogledu primer takozvane kulturne dogradnje. Na sličan način na koji je rat u stvarnom svetu bio vođen strateškim, tehnološkim, topografskim itd. unapređivanjem prethodnih znanja, i za igranje te igre značajno je unapređivanje učenja njoj, odnosno upoznatosti sa principima njenog igranja, na osnovu prethodnog poznavanja konteksta (upor. Martin 2019). Istina je da to važi za svaku stratešku igru – u manjoj ili većoj meri, kao i da je šah još bolji primer toga, ali data činjenica zaokružuje u ovom slučaju prikazivanje kulturnog kognitivnog modelovanja stvarnosti koje se vrši igrom o kojoj pišem. Igrajući tu igru, igrači unapređuju ili pokušavaju da unaprede ranije spomenute obrasce koji su sadržani u njihovoj strukturi znanja. Na taj način menjaju igru u konceptualnom smislu onako kako se misliju i delom menja stvarni svet, a sa njim i naša znanja u njemu, čime igra i postaje sažeta simulacija stvarnosti, obuhvatajući njen fizički i konceptualni aspekt istovremeno.

Zaključak

Kulturno kognitivo sažimanje stvarnosti koje se vrši društvenom igrom na tabli „Axis&Allies“ odnosi se na svet u Drugom svetskom ratu. Dato modelovanje stvarnosti označio sam kao njeno sažimanje zbog toga što je u pitanju usredsređivanje na onaj njen aspekt po kojem je pamtimo u povesnim terminima, konkretan oružani sukob koji je zahvatio gotovo celokupnu fizičku površinu naše planete u jednom određenom vremen-

skom periodu. Sa te strane, stvarnost je u igri svedena na vojnu stvarnost, a to znači da je igra model onog njenog segmenta koji se odnosi isključivo na planiranje, pripremanje i izvođenje vojnih operacija, što će reći da zanemaruje ostale njene moguće aspekte, budući da, najpre, nisu svi oni koji su živeli u takvoj stvarnosti učestvovali u vojnim ili u operacijama vezanim za rat, a potom i da se svakodnevni ljudski život u ratu ne sastoji samo od borbe; potrebno je spavati, jesti, to jest baviti se sopstvenom fiziologijom uopšte, a da ne govorim o tome da su, između ostalog, crna berza, prinudni rad i prostitucija prateći elementi svakog vojnog sukoba.

Igra „Axis&Allies“, naravno, kao ni bilo koja druga društvena igra, ne može obuhvatiti stvarnost u totalitetu njenih dešavanja. Zbog toga je tematski određena, a iz toga proizlazi i usmeravanje na ono što se njome modelira, svet u ratu, to jest u borbi. U tom smislu, organizovana je i njena topografija, koja ne odgovara topografiji stvarnog sveta u političkom ili geografskom smislu, pošto se radi o takvom apstrahovanju teritorija da one *podsećaju* na topografiju stvarnog sveta iz četrdesetih godina prošlog veka, pre svega da bi imalo smisla njihovo ekonomsko označavanje koje je ključno za osmišljavanje i izvođenje poteza u igri, kao i za njen konačan ishod. Pored toga, vojna stvarnost sama po sebi apstrahovana je određenim tipovima vojnih jedinica – nisu mogle biti upotrebljene baš sve koje su učestvovala u Drugom svetskom ratu, jasno – te pripisivanjem numeričkih vrednosti njihovoj vatrenoj moći i pokretljivosti. Napokon, učesnici u tom vojnom sukobu svedeni su na najznačajnije, da ne kažem – u datom ratu najefektivnije, članice suprotstavljenih vojnih saveza, što znači da kada je već zanemarena Italija, nije mesta moglo biti ni za de Golovu Slobodnu Francusku, Titove partizane, niti za vojnu avanturu Nezavisne Države Hrvatske na Istočnom frontu.

Sažimanje stvarnosti na delu je i onda kada je u pitanju igrovna konstrukcija drugačijih tokova i ishoda Drugog svetskog rata, odnosno ljudsko delovanje usmereno ka tome. I pored toga što tok igre može dovesti do takvih događaja koji se nisu desili u stvarnosti, njihov broj ograničen je u odnosu na mogućnosti koje proizlaze iz posmatranja tog rata iz perspektive „šta bi bilo kad bi bilo“ – a takvim mogućnostima nema granica, razume se¹⁷. To nije bitno samo po sebi, međutim, već stoga što ukazuje na činjenicu da i spomenuto menjanje igre u konceptualnom smislu jeste kulturno kognitivno sažeto modelovanje menjanja stvarnog sveta mišlju i

17 Svaki iole značajniji događaj u Drugom svetskom ratu može se posmatrati iz te perspektive: na primer, šta bi se desilo da napad Nemačke i njenih saveznica na Jugoslaviju nije odložio početak napada na SSSR i da su Nemci stigli do Moskve pre zime, ili šta bi bilo da je Vrhovni vojni savet Japana uvažio mišljenje generala Tanake i krenuo u osvajanje Pacifika i istočne Azije ne uvlačeći SAD u sukob itd.

delom. Igra „Axis&Allies“ predstavlja model fizičke i povesne stvarnosti u svakom slučaju, dakle, ali na sažet, njenom tematikom određen način. Jedina igrovna simulacija koja nije konceptualno ograničena jeste ona koja se odnosi na naglašavanje principa saradnje kao osnovnog svojstva društvenosti, pošto između pojmova „pobediti u Axis&Allies“ i „ostvariti cilj u stvarnom sukobu“ može da se uspostavi odnos ekvivalencije – u diskurzivnom i praktičnom smislu podjednako.

Literatura:

- Aarelaid-Tart, Aili. 2010. “Avoiding uncertainty by making past usable”. *Trames* 14 (4): 411–426.
- Abel, Magdalena Sharda, Beth Fairfield, Masanobu Takahashi, Henry L. Roediger III, and James V. Wertsch. 2019. „Collective Memories across 11 Nations for World War II: Similarities and Differences Regarding the Most Important Events”. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition* 8: 178–188.
- Ash, James. 2020. “Post-phenomenology and space: A geography of comprehension, form and power”. *Transactions of the Institute of British Geographers* 45 (1): 181–193.
- W. H. Babcock. 1888. “Games of Washington Children”. *American Anthropologist* 1 (3): 243–284.
- Bar, Amit, Tobias Otterbring. 2021. “The role of culture and personality traits in board game habits and attitudes: Cross-cultural comparison between Denmark, Germany, and USA”. *Journal of Retailing and Consumer Services* 61, 102506, 8 pgs.
- Beauchamp, W. M. 1896. “Iroquois Games”. *The Journal of American Folklore* 9 (35): 269–277.
- Bolton, H. Carrington. 1890. “Seegà, an Egyptian Game”. *The Journal of American Folklore* 3 (9): 132–134.
- Coxe Stevenson, Matilda. 1903. “Zuñi Games”. *American Anthropologist* 5 (3): 468–497.
- Crist, Walter, Alex Voogt, Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi. 2016. “Facilitating interaction: Board games as social lubricants in the ancient Near East”. *Oxford Journal of Archaeology* 35 (2): 179–196.
- Csikszentmihalyi, Mihaly, Stith Bennett. 1971. “An Exploratory Model of Play”. *American Anthropologist* 73 (1): 45–58.
- Culin, Stewart. 1893. “Exhibit of Games in the Columbian Exposition”. *The Journal of American Folklore* 6 (22): 205–227.
- Culin, Stewart. 1899. “Hawaiian Games”. *American Anthropologist* 1 (2): 201–247.
- DiMaggio, Paul. 1997. “Culture and Cognition”. *Annual Review of Sociology* 23: 263–87.

- Edwards, Jason R. 2014. "Saving Families, One Game at a Time", <https://fdocuments.in/document/saving-families-one-game-at-a-time-jason-r-saving-families-one-game-at-a.html>
- Engler, John-Oliver, David J. Abson, Henrik von Wehrden. 2019. "Navigating cognition biases in the search of sustainability". *Ambio* 48 (6): 605–618.
- Flanagan, Mary. 2009. *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, MA/ London UK: The MIT Press.
- Fessler, Daniel M. T, Colin Holbrook, Jeffrey K. Snyder. 2012. "Weapons Make the Man (Larger): Formidability Is Represented as Size and Strength in Humans". *PLoS ONE* 7 (4): e32751.
- Fjællingsdal, Kristoffer S, Christian A. Klöckner. 2020. "Green Across the Board: Board Games as Tools for Dialogue and Simplified Environmental Communication". *Simulation & Gaming* 51 (5): 632–652.
- Friedersdorff, Jessica C. A, Benjamin J. Thomas, Hannah R. Hay, Brodie A. Freeth-Thomas, Christopher J. Creevey. 2019. "From treetops to tabletops: a preliminary investigation of how plants are represented in popular modern board games". *Plants, People, Planet* 1 (3): 290–300.
- Haidt, Jonathan. 2001. "The Emotional Dog and Its Rational Tail: A Social Intuitionist Approach to Moral Judgment". *Psychological Review* 108 (4): 814–834.
- Hamayon, Roberte. 2016. *Why We Play: An Anthropological Study*. Chicago, IL: Hau Books.
- Hofer, Margaret. 2003. *The Games We Played: The Golden Age of Board & Table Games*. New York: Princeton Architectural Press.
- Huang, Sue-Fen, Yuan-Horng Lin, Jeng-Ming Yih. 2021. "Use Fuzzy Supervised Algorithm for Clustering—Base on the Concrete Effect About Learning Board Game on the Dementia of the Elderly". *International Journal of Intelligent Technologies and Applied Statistics* 14 (3):183–194.
- Hubner, Brian. 2021. "History Themed Board Games: *Manitoba, Prairie Aflame! The Northwest Rebellion, 1885, and High Treason! The Trial of Louis Riel*". *Prairie History* 5: 63–67.
- Jacobs, Ruud S. 2021. "Winning Over the Players: Investigating the Motivations to Play and Acceptance of Serious Games". *Media and Communication* 9 (1): Pages 28–38.
- Kay, Jonathan. 2020. "Monopoly and Monopolies: What Board Games Teach Us About Capitalism and How to Modify It". *Skeptic Magazine* 25 (1): 22–25.
- Kentel, Koca Mehmet. 2018. "Empire on a Board: Navigating the British Empire through Geographical Board Games in the Nineteenth Century". *The Portolan* 102: 27–42.
- Krel, Aleksandar. 2005. *Dečije igre. Tradicionalne srpske takmičarske dečije igre u Tovariševu (Bačka)*. Beograd: Srpski genealoški centar.
- Kyule, Mwanzia. 2016. "The bao: a board game in Africa's antiquity". In *Conservation of Natural and Cultural Heritage in Kenya: A Cross-Disciplinary Ap-*

- proach*, (eds.) Anne-Marie Deisser and Mugwima Njuguna, 93–107. London, UK: UCL Press.
- Leisterer-Peoples, Sarah M, Cody T. Ross, Simon J. Greenhill, Susanne Hardecker, Daniel B. M. Haun. 2021. “Games and enculturation: A cross-cultural analysis of cooperative goal structures in Austronesian games”. *PLoS ONE* 16 (11): e0259746.
- Lombard, Marlize, Anders Högberg. 2021. “Four-Field Co-evolutionary Model for Human Cognition: Variation in the Middle Stone Age/Middle Palaeolithic”. *Journal of Archaeological Method and Theory* 28 (1): 142–177.
- Lotman, Yuri M. 1990. *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*. Bloomington and Indianapolis, IN: Indiana University Press.
- Malaby, Thomas M. 2009. “Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience”. *New Literary History* 40 (1): 205–218.
- Martin, Joseph D. 2019. “Cultural Scaffolding and Technological Change: A Preliminary Framework Chapter”. In *Beyond the Meme: Development and Structure in Cultural Evolution*, (eds.) Alan C. Love, William C. Wimsatt, 425–444. Minneapolis, MI: University of Minnesota Press
- Mattlin, Mikael. 2018. “Adapting the DIPLOMACY Board Game Concept for 21st Century International Relations Teaching”. *Simulation & Gaming*, <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1046878118788905>
- Mkondiwa, Maxwell. 2020. “Mancala board games and origins of entrepreneurship in Africa”. *PLoS ONE* 15 (10): e0240790.
- Moon, Cameron, Scott R. Bartholomew. 2018. “Teaching manufacturing through board game creation”. *Children’s Technology and Engineering* 22 (3): 18–21.
- Nöth, Winfried. 2015. “The topography of Yuri Lotman’s semiosphere”. *International Journal of Cultural Studies* 18 (1): 11–26.
- Parlett, David. 1999. *The Oxford History of Board Games*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Peace Sr, William L. 2012. *End Game Strategies: Winning the Peace*. Carlisle, PA: Strategic Studies Institute, US Army War College.
- Raffn, Jakob, Frederik Lassen. 2021. “Politics of Nature: The board game”. *Social Studies of Science* 51 (1): 139–164.
- Record, Jeffrey. 2017. *Ends, Means, Ideology, and Pride: Why the Axis Lost and What We Can Learn From its Defeat*. Carlisle, PA: Strategic Studies Institute, US Army War College.
- Roberts, John M, Malcolm J. Arth, Robert R. Bush. 1959. „Games in Culture“. *American Anthropologist* 61 (4): 597–605.
- Robinson, Guy M, Michael Hardman, Robert J. Matley. 2021. “Using games in geographical and planning-related teaching: Serious games, edutainment, board games and role-play”. *Social Sciences & Humanities Open* 4 (2021), 100208.
- Tateosian, Laura, Michelle Glatz and Makiko Shukunobe. 2020. “Story-telling maps generated from semantic representations of events”. *Behaviour & Information Technology* 39 (4): 391–413.

- Teng, Youping, Shuai Yang, Yue Huang. 2021. "Structural features of the streetscape of Macau across four different spatial scales based on historical maps". *PLoS ONE* 16 (10): e0258086.
- Tomasello, Michael, Alicia P. Melis, Claudio Tennie, Emily Wyman, Esther Herrmann. 2012. "Two Key Steps in the Evolution of Human Cooperation: The Interdependence Hypothesis". *Current Anthropology* 53 (6): 673–692.
- Tsai, Jen-Che, Shiang-Yao Liu 2, Chun-Yen Chang, Shih-Yeh Chen. 2021. "Using a Board Game to Teach about Sustainable Development". *Sustainability* 13, 4942.
- Vannette, Charles M. 2019. "A Cartography of Cognition: Urban Sketches by Robert Walser". *Monatshefte* 111 (2): 249–268
- Watson, Max. 2019. "Games". In *The Cambridge Encyclopedia of Anthropology*, ed. Felix Stein, <http://doi.org/10.29164/19games>
- Žikić, Bojan. 1997. *Antropologija Edmunda Liča*, Beograd: Posebna izdanja Etnografskog instituta SANU, knj 43.
- Žikić, Bojan. 2012. *Misao, kultura, identitet*. Beograd: Odeljenje za etnologiju i antropologiju Filozofskog fakulteta i Srpski genealoški centar.