

IGRA IN IGRIVOST V VSAKDANJEM ŽIVLJENJU ODRASLIH

Ivana Drakulić

179

IZVLEČEK

V prispevku so predstavljeni rezultati antropološke sondažne kvantitativne raziskave z metodo vprašalnika ter raziskave medijev o oblikah in pomenu igre in igrivosti med odraslimi v njihovem vsakdanjem življenju. Čeprav je igra primarno videna kot otroška dejavnost, obstaja v številnih oblikah tudi v življenju odraslega posameznika. Avtorica se v prispevku osredinja na antropološke perspektive igre in igranja ter na interpretacije in izkušnje anketirancev iz raziskave.

Ključne besede: igra, igrivost, odraslost, vsakdanje življenje, antropologija

ABSTRACT

The article presents the results of an anthropological quantitative study using a questionnaire and media research into the forms and importance of play and playfulness among adults in their everyday life. Even though play is primarily seen as a children's activity, it exists in numerous forms also in the life of individual adults. In the article, the author focuses on the anthropological aspects of play and playing, and on the interpretations and experiences of the survey participants.

Key words: play, playfulness, adulthood, everyday life, anthropology

Uvod

Ključne antropološke kategorije, ki nam pomagajo razumeti družbo, vedno delimo na manjše sestavne dele, da se lahko razumevanju družbe in kategorijam samim kolikor je mogoče približamo. Analize teme igre in igrivosti zato ne bom začela z najširšim preučevanjem kulture, ki bi vodilo k bolj poglobljenemu in specifičnemu preučevanju igre kot enemu izmed njenih delov. Ta splošni uvod bi rada samo obogatila s citatom, za katerega menim, da je zanimiv, ker v najširšem kontekstu razumevanja civilizacije med drugim izpostavlja igro, ki bo predmet mojega preučevanja in nadaljnjega besedila.

Vsaka civilizacija, tako včerajšnja kot današnja, je jasno razvidna iz nečesa preprosto dojemljivega: iz igre, slikarske razstave, knjižne uspešnice, filozofije, oblačilne mode, znanstvenega odkritja, tehnološkega napredka – vse našeto pa je na prvi pogled neodvisno drugo od drugega. (Braudel v McGuigan 2016: 13)

V sledečem prispevku izhajam iz prvega dela raziskave za svojo doktorsko disertacijo.

Prispevek je namenjen odgovarjanju na vprašanja, *kako se odrasli igrajo in kakšen pomen pripisujejo igri*. Želim prikazati različne oblike in pomene igre, ki zaznamujejo vsakdanje življenje odraslih, ponujajo vpogled v večplastnost socialnega življenja posameznika ter predstavljajo za posameznika analitično orodje lastne osebnosti, kajti svojo igralno izkušnjo in odnos do igre odrasli povezujejo z izkustvom igranja v otroštvu.

V disertaciji se poleg igre in igrivosti v vsakdanjem življenju osredinjam na pojav igre na družabnih dogodkih, njeno uporabo v različnih okoljih in z različnimi nameni. Nezanemarljiv pri moji raziskavi je vpogled v prisotnost igre in igrivosti v poklicnem življenju odraslega. Poleg igrivega dejanja, ki je značilno za preživljanje prostega časa, se igrivost in z njo povezana ustvarjalnost pojavljata na različnih področjih ekonomije, zaposlovanja, menedžmenta, tehnologije in drugeje. Raziskavo za disertacijo usmerjam v aplikativnost igre in njenih elementov na družabnih dogodkih ter opazovanje igrivosti pri poklicu ustvarjalca animiranih filmov. Cilj sledečega besedila je predstaviti ugotovitve dela raziskave, ki mi v začetni fazi ponuja vpogled v paradigmo razumevanja igre in igrivosti med odraslimi. Povezava ekonomskih dejavnosti z igro je predmet nadaljnje raziskave, zato se ji v prispevku ne bom podrobneje posvetila.

180

Ob preučevanju igre in igrivosti vodijo moje razumevanje teh pojavov trije teoretski okviri. Prvi predstavlja razumevanje igre na podlagi njenih značilnosti, ki igro ločijo od drugih aktivnosti. Te značilnosti, ki jih v besedilu predstavim kasneje, opredeljuje teoretsko delo Johana Huizinge (1949). Drugi okvir je razumevanje igre, ki izpostavi eno od njenih značilnosti, pravila, ki so za igro ključnega pomena. Pravila predstavljajo ločnico med igro in igranjem, ki ga vidim kot nepredvidljivo ravnanje brez določenih pravil in pričakovanj. V tem okviru se naslanjam na teorijo Davida Graeberja (2017). Igranje v takšnem razumevanju predstavlja način dejanja, nepredvidljivo svobodno ravnanje in motivacijsko energijo, bolj kot določeno dejavnost. Tretji okvir, iz katerega izhajam, je povezanost igre odraslih z otroško igro. Tu izhajam predvsem iz razvojne psihologije, ki opredeljuje funkcije in učinke igre v različnih fazah življenja posameznika (Marjanovič Umek in Zupančič 2004a).

Ob opredelitvi igre torej ne moremo mimo njene karakteristike, da gre za dejanje, značilno za otroštvo. Zato je v analizi igre in igrivosti odraslih potrebno upoštevati prepletenost razumevanja otroške igre in igre odraslih. Odnos do igre v odraslosti se navezuje na kontinuiteto tega odnosa v otroštvu, kar poudarjajo razvojni psihologi:

Do obdobja mladostništva so posamezniki na podlagi svojih temperamentnih značilnosti in prevladujoče vrste izkušenj že razvili organizirane in razmeroma stabilne vzorce čustvenega odzivanja. Tisti vzorci, ki jih izražajo v mladostništvu, predstavljajo le kontinuiteto teh odzivov iz otroštva – čustvovanje se iz otroštva v mladostništvu bistveno ne spremeni. (Rice v Zupančič 2004a: 547)

Čustvovanje in izkustvo iz otroštva se tako odražata v odraslosti, kar je v moji raziskavi pomembno izhodišče za analizo igre odraslih. Pojem izkustva iz antropološke perspektive podrobno predstavi Victor Turner. Eno izmed izhodišč Turnerjeve antropologije izkustva je Diltheyjeva trditev, da za nas resničnost obstaja samo v pojmih naše zavesti in notranjega izkustva (Bruner 1986: 4). Resničnost, izkustvo in zavest so težko merljivi in bolj kot v antropologijo štejejo k pojmovnemu analitičnemu orodju

psihologije. Relevantnost teh pojmov v antropološki analizi Turner razloži, ko trdi, da antropologija izkustva preučuje, kako posamezniki dejansko doživljajo svojo kulturo. To je mogoče le, če se vprašamo, kako so dogodki in dejanja posameznikov sprejeti v njihovi zavesti. Poleg doživljanja preko čutov in vedenja tu nujno upoštevamo tudi čustva in pričakovanja (Turner 1986: 39). Razliko med psihološkim in antropološkim pojmovanjem doživljanja lastne kulture lahko vidimo tako, da v antropološki analizi sledimo odgovoru na vprašanje, kako se doživljanje posameznika odraža v kulturi, ne pa v njegovi osebnosti. Tudi Clifford Geertz trdi, da pri analizi kulture ne gre za iskanje vseobsegajočega reda, ampak za iskanje simbolov, ki so temeljne pravilnosti človekovega izkustva, zaznavanja, čustvovanja in razumevanja (Geertz 2019: 409). Igro odraslih torej lahko z Geertzovimi besedami opredelimo kot enega od pomenskih simbolov, ki nam preko posameznikove izkušnje od otroštva do odraslosti ponuja vpogled v njen pomen v širšem kontekstu kulture.

V prispevku bom poleg analize pridobljenega empiričnega gradiva svoje raziskave, s katero bom odgovarjala na vprašanja, kakšne pomene v življenju odraslih imata igra in igrivost, v kakšnih oblikah in kako pogosto se pojavljata v vsakdanjem življenju, predstavila tudi druge vidike, ki so v antropološkem ter širšem znanstvenem preučevanju povezani z igro odraslih. Na podlagi značilnosti in pomena igre bom iskala odgovore na vprašanja, kako in kje lahko uporabimo in že uporabljamo znanje o učinkih igre na posameznika ter skupino. Tema igre tako zajame širše področje izobraževanja, poslovanja, varstva okolja in več vrst dejavnosti z različnimi nameni.

Po orisu usmeritve družboslovnih raziskav na temo igre se v besedilu posvetim analizi pridobljenega gradiva iz raziskave. V prvem delu predstavim povezanost igre preko razvojnih faz človeka od otroštva do odraslosti. V nadaljevanju opišem oblike igre odraslih in kategorizacijo teh oblik glede na dejavnike, ki so jih izpostavljali anketiranci. Gre predvsem za razvrstitev igre glede na soigralca in kriterij časa, v katerem se igriva dejavnost odvija. Empirični del prispevka zaključim z analizo pojavov, ki so prav tako del igre, in sicer sreča, tekmovalnost in sodelovanje.

Metodologija

Temo igre in igrivosti med odraslimi sem v delu raziskave, iz katerega izhaja prispevek, preučevala z dvema metodama. Prva je sondažni pregled tiskanih in spletnih medijev, reklam ter javnih prostorov in opazovanje vsakdanjih situacij, v katerih sem bila udeležena. Omembe igre in igrivosti sem preučila v časopisu *Delo* v vseh izdanih številkah v letu 2020. Preučila sem tudi različno vsebino povezano z igro na spletu z vnosom gesla *igra odraslih* v Google iskalnik. Vsakdanje situacije, ki jih opredeljujem kot gradivo za raziskavo, so na primer dogodek pri frizerju, ko frizer svetuje stranki, naj bo igriva pri izboru frizure; opazovanje para pri igri s kartami ob pijači v javnosti v lokalu ali opazovanje spontane igrivosti na obisku, med druženjem itd. Vse gradivo, ki se je pojavilo v omenjenih primerih, sem beležila v etnografski terenski dnevnik, ki je tematsko usmerjen k raziskavi igre in igrivosti od leta 2018.

Druga raziskovalna metoda je bila kvantitativna. Z vprašalnikom, ki sem ga delila z anketiranci po spletnem portalu www.lka.si, sem pridobila odgovore na vprašanja, kako

in kdaj se odrasli igrajo ter kaj jim pomenita igra in ustvarjalnost. Ta del raziskave sem izvedla malo pred pandemijo in na začetku pandemije, ki jo je povzročilo širjenje novega koronavirusa v globalnih razsežnostih, februarja in marca 2020. Nova situacija in z njo vpeljani državni ukrepi za zajezitev širjenja virusa so zajeli vsa področja vsakdanjega življenja. Študijski in delovni proces ter drugo preživljanje časa so se podredili sprejetim ukrepom.

Vprašalnik je izpolnilo 115 odraslih oseb, od tega je bilo 84 žensk in 31 moških. Starost anketirancev je v razponu od 21 do 75 let. Vprašanja o pomenu, oblikah in pogostosti igranja so bila zastavljena dovolj široko, da bi se anketiranci izognili primerjavam svojega razumevanja igre pred pandemijo in v času pandemije. Podrobneje me je zanimalo, kdaj, na kakšen način in kako pogosto se odrasel posameznik igra ter kaj mu pomeni igra. Vprašalnik je vseboval tudi vprašanja, kdaj posameznik meni, da je igriv, kdaj, kako in v zvezi s čim se počuti ustvarjalen ter kaj mu pomeni ustvarjalnost.

182

V izbor metode me je delno prisilila epidemija. V tem primeru nisem mogla neposredno vplivati na to, komu bi podrobneje predstavila svojo raziskavo. V nasprotnem primeru bi polovico vprašalnikov delila tudi osebno v tiskani obliki raznim sogovornikom, uslužbencem pošte, železnic, uradov, trgovin in podobno, s čimer bi dosegla širši nabor poklicnih profilov. Poklic je eden od dejavnikov, ki lahko vpliva na odnos posameznika in igre, kajti določeni poklici dopuščajo med opravljanjem dela različno vključevanje ustvarjalnosti in igrivosti, ki povzročata človeku občutke sreče (Csikszentmihályi 2008: 144).

V kontekstu teme svoje raziskave sem že s prvimi ukrepi in najavami omejitve stikov in samoizolacije opazila, da je bila igra v medijih omenjana pogosteje kot prej. Šlo je predvsem za priporočila, kaj naj bi ljudje počeli z večjo količino časa, ki ga je morala družina zdaj preživljati skupaj v zaprtih prostorih in s tem z zelo omejeno izbiro aktivnosti. Psihologi in pedagogi so na javni televizijski postaji priporočali »pobrisati prah z namiznih družabnih iger, za katere do sedaj ni bilo toliko časa« (izpis iz terenskega dnevnika, 20. 3. 2020). Takšna priporočila je motivirala predvsem skrb za kakovostno preživljanje časa otrok med epidemijo, seveda pa je posledično vplivala tudi na čas in aktivnosti odraslih.

Vpogled v vpliv epidemije na vsakdanjik družinskega življenja je neposredno med epidemijo z metodo spletnega vprašalnika preučila Barbara Turk Niskač. Rezultati njene raziskave prikazujejo tako pozitivne kot tudi negativne posledice sprememb vsakdanjika v družinah, ki so jih doživljali in reflektirali njeni anketiranci. Zaradi različnih izhodiščnih situacij družinskega življenja so se med preživljanjem socialne izolacije na eni strani pojavili izboljšanje družinskih odnosov in medsebojne komunikacije, več časa za igro in ustvarjalnost, upočasnitev ter manj stresa, na drugi strani pa so bile družine soočene tudi z večjim naporom zaradi usklajevanja dela, prostega časa in šolanja na domu, s pomanjkanjem socialnih stikov zunaj družine ter povečanjem skrbi, povezanih s prihodnostjo (Turk Niskač 2020b).

V primeru moje raziskave in prispevka ne gre za rezultate raziskave povezane s pandemično situacijo ter vpliv nove situacije na vsakdanje življenje v kontekstu teme igre. Moj fokus je usmerjen na širše razumevanje igre in igrivosti, ki ni povezano s spremembami v času pandemije.

Igra v družboslovnih raziskavah

Eden izmed prvih raziskovalcev, ki je v družboslovju izpostavil temo igre in je tako vplival na usmeritev njenega raziskovanja do danes, je Johan Huizinga, ki je leta 1938 objavil svoje delo *Homo Ludens*. V skladu s tezo, da ima vsakršno človeško dejanje svoj pomen, ki ga lahko preiskujemo, je pa težko natančno merljiv (Turner 1986: 33), je igra prežeta s kulturnim pomenom, kajti ni samo fiziološki pojav ali psihična reakcija (Huizinga 1949: 1). Poleg tega, da Huizinga opredeli igro kot kulturotvoren pojav, ki postavlja temelje za nastanek in doživljanje skupnosti, natančneje odgovarja na vprašanje, kaj je igra z obrazložitvijo njenih formalnih značilnosti. O vstopu in izstopu v igrivo dejanje se posameznik svobodno odloča. Igra torej temelji na svobodnem delovanju. Drugi od glavnih znakov igre je, da igra ne prinaša posledic v resnično življenje. Tretjič – igra in igrive dejavnosti se odvijajo v določenih časovnih in prostorskih mejah. Na to omejitev se navezuje naslednja značilnost, da namreč v okviru takšne omejenosti veljajo določena pravila in red, ki se ga vsak udeleženec zaveda in se po njem v igri ravna. Zadnja značilnost, ki igro loči od drugega vsakdana, je njena ponovljivost. Dogodki, ki se zgodijo v okviru igranja, po vseh navedenih znakih, se lahko z isto ali zelo podobno veljavnostjo ponovijo (Huizinga 1949: 18–21).

183

Podrobno opredelitev različnih razumevanj igre in njenih oblik v svojem delu predstavlja Brian Sutton-Smith (1997). Njegovim retorikam igre se v zvezi z raziskavo podrobneje posvečam v empiričnem delu besedila.

Ob iskanju opredelitve igre na področju slovenske etnologije in antropologije se srečamo z navedbo Nika Kureta iz leta 1978:

Igra je 1. duševna ali telesna dejavnost, ki nima neposrednega praktičnega namena in poteka zgolj iz veselja nad samo seboj, ali pa 2. dejavnost, uravnavana po določenih smernicah in pravilih, ki jih sprejmejo vsi sodelujoči in ki dopuščajo uspeh ali neuspeh, dobiček ali izgubo. (Kuret 1978: 119)

Razen v Kuretovih publikacijah *Veselja dom* iz leta 1942, kjer se v veliki meri posveča igram, je podrobnejše raziskovanje igre tematsko razpršeno v preglednih leksikalnih delih in narodopisnih sintezah slovenskih etnologov, katerih tematski okvir je bil do sredine 20. stoletja raziskovanje kmečkega okolja (Ložar 1944; Grafenauer in Orel 1952; Novak 1960: 222–224). Gre predvsem za omembe iger in igrivih dejavnosti vsakdanjega življenja, povezanega z delom, šegami in navadami. Ob karakteristikah igre odraslih je predvsem poudarjeno, da gre za razvedrilno dejavnost, ki je vezana na prosti čas. Kuret kot avtor gesla *Igre odraslih* v Enciklopediji Slovenije navaja, da je bila igra odraslih sprva obrednega pomena. Izvajala se je ob določenih praznikih. Pogosto je bila igra prisotna med opravljanjem dela ali po njem med kmečkim prebivalstvom (Kuret 1990: 102). Prav tako je bila igra pogosto vezana na šege življenjskega cikla (npr. igre ob mrliču). Njen obredni značaj je danes izgubil svoj pomen in vedno bolj prehaja v komercialno področje ali v posebno kategorijo športa in profesionalizma (Mlakar 2005: 125).

Z razširitvijo tematskega okvira slovenske etnologije v drugi polovici 20. stoletja s pretežno ruralnega tudi na urbana okolja zasledimo konec 20. in v začetku 21. stoletja več monografij na ožje specializirane teme in problematike družbene kulture, ki so v širšem kontekstu povezane tudi z igro ali igrivo dejavnostjo (Cvetko 1996, 2000, 2017; Tomažič 1999; Simetinger 2014; Turk Niskač 2016, 2020a; Vrtovec Beno 2017, 2020).

Igra v vsakdanjem življenju odraslega

Med otroštvom in odraslostjo

Igriva dejavnost se v življenju posameznika pojavi zelo zgodaj po rojstvu in s časom spreminja svojo obliko in funkcije. Tudi odrasli se igrajo na mnoge načine, med njimi pa ostaja ena od oblik igra z otroki. To je še eden izmed razlogov, da igre odraslih in otrok ne gre popolnoma ločevati. Zato bom na kratko opisala pojav igre v posameznih razvojnih fazah od otroštva do odraslosti.

Bistvena značilnost igre in igranja je že pri dojenčkih in malčkih, pa tudi v splošnem razumevanju igre, da njen glavni pomen ni v doseganju njenih prvotnih razvojnih, izobraževalnih ali socialnih ciljev, ampak je igriva dejavnost sama sebi cilj. Poleg tega pa ima igra v vseh obdobjih otroštva ključno vlogo na področju otrokovega razvoja. Po vsebini lahko otroško igro na podlagi delitve razvojne psihologije delimo na: funkcijsko, konstrukcijsko, simbolno, dojemalno in prosto. Vse vrste se lahko pojavijo tako v obliki socialne kot tudi v obliki spoznavne igre (Marjanovič Umek in Zupančič 2004a). V zvezi s socialnim in moralnim razvojem v srednjem in poznem otroštvu so:

tipične igre, ki se jih otroci igrajo v tem starostnem obdobju, tudi igre s pravili oz. igre tekmovanja, ki zahtevajo razumevanje recipročnih odnosov in reverzibilnosti. V teh igrah je potreben tudi simultani pogled s perspektive tretje osebe, ki je sicer značilen za naslednjo stopnjo razvoja socialne kognicije. (Marjanovič Umek in Zupančič 2004b: 454)

Razvoj posameznika se nadaljuje z obdobjem mladostništva z začetkom približno v 14. letu starosti. To obdobje je poleg hitre telesne rasti in doseganja reprodukcijske zrelosti zaznamovano tudi z razvojem logičnega in abstraktnega mišljenja, oblikovanjem identitete in navezovanjem novih vrst odnosov. Igra za posameznika počasi postaja manj pomembna. Mislim, da se v tem razvojnem obdobju zgodi prekinitev aktivnega igranja in mogoče celo zatiranje igre z razlogom, da se mladostnik »poslovi« od dejanja, ki je značilno za otroštvo, in z novimi vrstami aktivnosti ter načini vedenja izkazuje svoje odrasčanje. Konec mladostništva in prehod v odraslost določeni avtorji opredeljujejo z definicijo odraslosti, ki za njih pomeni »sprejemanje odgovornosti za posledice lastnih dejanj, samostojno odločanje glede osebnih zadev, prepričan in vrednot, neodvisnost od staršev in življenje v lastnem gospodinjstvu« (Zupančič 2004b: 513).

Ob priložnostni igri in igranju v kasnejših obdobjih življenja, v zgodnji, srednji in pozni odraslosti tako posameznik doživlja igro kot vrnitev k otroštvu. To se je pogosto pokazalo v odgovorih mojih anketirancev, ki igrivost tudi v odraslosti neposredno povezujejo z otroštvom in navajajo, da so igrivi, ker »imajo v sebi otroka« in da »je potrebno svojega notranjega otroka ohranjati in negovati«. Na takšen način so odrasli v raziskavi pogosto razlagali prisotnost svoje igrivosti v obdobju odraslosti. Tudi z vidika razvojne psihologije igra ni samo otroška dejavnost. Njen obstoj ima določeno mesto tudi v kasnejših obdobjih življenja:

Z igro lahko zadovoljujemo naše potrebe po znanju, ustvarjalnosti in sodelovanju, hkrati pa se učimo in nadgrajujemo naše sposobnosti, razvijamo tekmovalnost in vztrajnost, učimo se izbiranja med različnimi možnostmi in sprejemamo posledice

naših odločitev, sprejemamo skrb za dobro drugega ter se v končni fazi soočamo z našimi čustvi, ki prihajajo na plan skozi doživljanje igre. (Umek idr. 2013: 9)

Oblike iger odraslih

Preden poskusim prikazati, kako se odrasli v Sloveniji igrajo, bi na kratko opisala, ali je igra dejansko prisotna med odraslimi ter na kakšen način sem to poskusila ugotoviti, in predstavila svoje anketirance. V antropološki raziskavi vedno najprej poskušamo najti primerne sogovornika, ki bi izpolnjeval različno zastavljene raziskovalčeve kriterije. V mojem primeru raziskujem pojav, ki naj bi ga opazovala v vsakodnevnem življenju odraslih v Sloveniji, zato je profil sogovornika zelo širok. Lahko rečem, da so bili v okviru mojega zanimanja vsi odrasli različnih starosti in poklicev, kajti glavno vprašanje je, kakšen je pomen igre in igranja.

185

Zanimiv podatek je, da je bilo število doseženih klikov na spletni vprašalnik 612. To pomeni, da je približno tolikšno število posameznikov prebralo nagovor, ki je na kratko pojasnjeval predmet raziskave. Na drugo stran vprašalnika, torej k vprašanjem, so nadaljevali samo še 303 posamezniki. Cel vprašalnik, ki je obsegal samo štiri odprta vprašanja, je do konca izpolnilo 115 anketirancev. Iz teh števil je jasna selekcija, ki se je zgodila med anketiranci že ob primarnem srečanju s temo igre in igrivosti. Zato se je na mestu vprašati, kdo je izpolnil vprašalnik in kdo ga ni ter zakaj. Pri tem lahko domnevam, da je med anketiranci, ki niso do konca odgovorili na vprašanja, največ takšnih, ki jim je tema tuja, ki nimajo stika z igro in igrivostjo v vsakdanjem življenju, ki je tema za njih nepomembna ali enostavno niso imeli časa in volje za izpolnjevanje vprašalnika. Takšno tezo delno potrjuje tudi vsebina izpolnjenih vprašalnikov, kjer so od 115 anketirancev samo trije navedli, da se ne igrajo ali se igrajo zelo redko, in to praviloma samo z otroki. V večini primerov se torej anketiranci, ki so se vključili v raziskavo, v svojem vsakodnevnem življenju na različne načine srečujejo z igro in igrivostjo, in to bo predmet sledeče analize.

Razvrstitev na kategorije ali sistematizacija igrivih dejavnosti, ki jo posamezniki v svojih odgovorih iščejo, je pokazala, da odrasli igre najpogosteje delijo na več kategorij, ki so se v odgovorih ponavljale. Najpogosteje so se kot del vsakdanjega življenja pojavile igre z otroki, družabne igre, športne igre, igre vlog, računalniške ali mobilne videoigre, igre s hišnimi ljubljenci in spolne igre. Pogosto so anketiranci v odgovorih kot igro opredelili dejanja, ki jih izvajajo sami, na primer miselne igre, uporabljanje domišljije kot igrivo dejanje in ustvarjanje ob kuhanju, sprehodih, opazovanju oblakov in drugo. Tovrstna igrivost je bila v gradivu omenjena pri 28 anketirancih. Igro z otroki je kot del vsakdana ali pogosto igrivo dejavnost omenilo 48 odraslih. Najpogostejše oblike igranja odraslih predstavljajo družabne in športne igre ter hobiji, o čemer je poročalo 67 anketirancev. Pogosto omenjene so bile tudi videoigre s 26 omenbami v anketi. Igra z domačimi ljubljenci se je pojavila 18-krat, spolne igre sta omenila dva anketiranca.

Soigrallec kot dejavnik za obliko igre

Vsaka zgoraj omenjena kategorija predstavlja igranje z drugačno vrsto soigralca, torej gre za socialni kriterij pri razvrščanju iger ter posameznikovega družabnega življenja. Za

razliko od otroške igre z lastnimi otroki, nečaki in nečakinjami, vnuki in vnukinjami ali otroki prijateljev se družabne igre, športne igre in igre vlog izvaja s prijatelji, sodelavci ali v družinskem krogu. Videoigre so pretežno individualne, v naslednji kategoriji je partner ob igranju domača žival in ob spolnih igrah intimno najbližja oseba. Ob različnih vrstah iger torej lahko prepoznamo in opazujemo najrazličnejše vrste socialnih interakcij. Ta vidik razvrstitve igrivih dejavnosti na podlagi vrste partnerja se ujema z razvrstitvijo sedmih retorik o igri, ki jih je opredelil Sutton-Smith. Igra z otroškim partnerjem ali videnje igre kot primarno otroško dejavnost predstavlja *retorika igre kot razvoja*. Druga retorika, ki se ni pojavila v vprašalnikih ali se je samo delno ob omembah iger s kartami, je *retorika igre kot usode*. Tukaj štejejo igre na srečo in hazard. Gre za dojemanje igre kot nečesa, kar je dano in na potek česa bi posameznik težka vplival. *Retorika igre kot moči* in *retorika igre kot identitete* vključujeta predvsem športne in družabne igre ter rituale in festivale, kjer je izpostavljen družabni in kolektivni element igranja. *Retoriko igre kot domišljije* in *retoriko igre kot lastnosti*, za katera je značilno videnje igre kot igrive improvizacije v odnosu do samega sebe, lahko povežemo z vsemi individualnimi igrivimi dejanji, ki so jih v raziskavi posamezniki opredelili kot igro. Kot zadnje je na področju igre prisotna *retorika igre kot neresnosti*, ki je opazna istočasno na več nivojih razumevanja igre. Posamezne retorike ne gre strogo ločevati, zato tudi Sutton-Smith poudarja, da lahko govorimo o pluralnosti retorik (Sutton-Smith 1997: 9–11).

Med igro z otroki štejejo udeležbo odraslih pri otroški igri. Vsebinska ali potek igre variira s starostjo otrok. Primeri takšnega igranja, pri katerem sodelujejo tudi starši ali drugi odrasli, so od žgečkanja, lovljenja, skrivanja in šaljenja preko športnih aktivnosti do petja, ustvarjanja raznih izdelkov, risanja, igranja z igračami do situacijskih iger uprizorjanja junakov, živali in drugih bitij. Za starše, ki imajo mlajše otroke, za katere je igra ena od primarnih vsakodnevnih aktivnosti, je sodelovanje pri njihovi igri del vsakdana. V primeru starih staršev predstavlja igra z otroki razvedrilo, ki po besedah anketirancev za njih pomeni občutek, da »še niso za v staro šaro« in da jih tovrstna aktivnost ohranja v boljši psihični in fizični kondiciji. Igro tako delno povezujejo z življenjsko energijo. Na takšen način so svoj odnos do igre ubesedili trije anketiranci v starosti 52, 68 in 75 let.

Pri igri odraslih z odraslimi gre najpogosteje za priložnostno igranje na družabnih dogodkih, srečanjih, proslavah, v prostem času s prijatelji, na dopustu ali tudi v službi. Po navedeni razvrstitvi so bili najpogosteje omenjeni primeri družabnih iger, iger s kartami ali razne vrste namiznih iger, ki so danes na voljo tako v trgovinah kot tudi v kavarnah in v knjižnicah za izposajo. Tovrstno igranje ima za odrasle pretežno sprostitvene učinke, prinaša jim zabavo in socialno doživetje.

Tretji način razumevanja aktivnosti, ki so ga odrasli povezali z igro in igranjem v svojem vsakdanjem življenju, so razna igriva dejanja v interakcijah s partnerji ali prijatelji ali tudi dejanja v trenutkih, ko so sami. V primeru interakcij z drugimi so anketiranci navajali »hecanje« in »šaljenje« s partnerji ali prijatelji, razne hobije, ki jih izvajajo (npr. borilne veščine), spontano plesanje v kuhinji s partnerjem, besedne igre in uganke, tekmovanje partnerjev v ugibanju barve obleke meteorologinje in podobno. Drugi primeri, ki so jih odrasli opredelili kot igro ali igranje, so bili razni osebni izzivi in opravki, sestavljanje sestavljanek, petje, »afnanje« pred ogledalom in posnemanje

voditeljice kuharske oddaje med kuhanjem, hoja po tlakovcih s poskusom zadeti črte ali se jim izogniti, miselne igre, sestavljanje predstavitev v programu PowerPoint, reševanje različnih nalog, ki so povezane tudi z delom. Vse omenjeno sogovorniki izvajajo, če niso v družbi drugih ljudi.

Pomen igre za odrasle: razvrščanje časa

Igra zame pomeni nekaj, kar te ohranja nežnega in prvinskega. (farmaceutka, 27 let)

Več o tem, kaj igra za odraslega pomeni in kaj mu prinaša v njegovo vsakdanje življenje, pričajo izjave in opredelitve situacij, ko odrasli postanejo igrivi. Z odgovori se moji anketiranci delijo na tiste, ki svojo igrivost opisujejo v situacijah, ko imajo čas za igro, in tiste, ki se osredotočajo na to, kdaj imajo voljo in razpoloženje za igro. S časovnega vidika je iz odgovorov jasno, da je igra v veliki večini del prostega časa odraslega. Poleg tega je poudarjeno tudi, da gre pri igri za odmik od realnosti, vsakdanjih skrbi, težav in trenutkov, ko se človek trudi biti pragmatičen ali racionalen. Po besedah anketirancev gre torej za situacije, ki niso resne in ne prinašajo posledic v »resnično« življenje.

187

Čas odraslega je v sedanjih kapitalistični družbeni paradigmi razdeljen na delovni in prosti čas. Razvoj zgodovinskih dogodkov, ki so pripeljali do takšne uveljavitve, povzema Manfred Koch, ko opiše, da je bilo nedelo dolgo časa v zgodovini človeka višje vrednoteno kot delo. Koch nadaljuje:

Predmoderne družbe niso poznale ideje gospodarske rasti; tako v posamičnem kot v kolektivnem gospodinjstvu so izhajale iz tega, da je treba preprosto proizvesti dovolj, da bi si zagotovili preživetje. Za prehod s samooskrbnega gospodarstva, ki je usmerjeno na idejo zadostnega živeža, k ekonomiji maksimiranja, ki stavi na brezmejno zviševanje produktivnosti in dobičkov, je bila potrebna silovita mobilizacija delovne sile. Na tem ozadju je potekala sprememba mentalitete, zaradi katere se je delo z nujnega zla povzpelo na najvišjo vrednoto. (Koch 2013: 45)

Sprememba paradigme v razumevanju dela ima za posledico dojemanje igrive dejavnosti kot neresne. Iz moje raziskave pa je še vedno razvidno, da gre za pomembno dejavnost, saj ob odsotnosti ekonomskih zadovoljitev prinaša druge zadovoljitve. Če še na kratko ostanem pri razumevanju dela in nedela po Kochu, ta izhaja iz Kanta, ko navede, da gre pri vsaki zaposlitvi za posel ali igro. Če že človek ni zaposlen, naj se raje zaposli z igro, ki po Kantovi hierarhiji sledi delu in je na lestvici ovrednotena višje od nedela, kajti človek z igro in preko nje vzdržuje svojo dejavnost. Brez kakršnekoli dejavnosti človek izgublja življenjsko moč in lahko postaja lenoben (Kant v Koch 2013: 105).

Pomen igre za odrasle: igra kot način dejanja

Zmožnost igranja se mi zdi fizična in duševna kapaciteta. S tem mislim, da igra ni toliko vezana na samo aktivnost, ampak bolj na intenzivnost same izkušnje, ki nam jo aktivnost ponuja. (samozaposlen v kulturi, 28 let)

Poleg bolj strogega ločevanja na delovni in prosti čas se srečujemo tudi z drugo interpretacijo igre, ki prepleta ta dva vidika. Način dejanja odraslih lahko vsebuje igrivost,

ki se prikazuje v obliki humorja, optimizma, življenjske energije, udejanjanja novih idej in podobno. O tem priča odgovor »vse dejavnosti so deloma lahko igra, sama se počutim igriva, ko si drznem biti kritična in angažirana, ko izzivam z izjavami na fakulteti« (slovenistka, 25 let). Takšen pogled na igro v antropologiji poznamo kot izhodišče iz Batesonove predpostavke, da igranje ne predstavlja posamezne aktivnosti, ampak vrsto ali način opravljanja dejanja (Bateson v Hamayon 2016: 8). V zgoraj navedeni izjavi lahko vidimo, da se anketiranka počuti igriva v načinu delovanja in ne v igri kot taki.

Igrivost tako v življenje odraslega prinaša osvežitev in, kot so navedli anketiranci, spodbuja k »mišljenju izven okvirjev«, »iskanju novih rešitev« ter »raziskovanju sveta z novimi pravili«. Poleg tega pri preživljanju delovnega časa prihaja do občutkov izpopolnjenosti ali zadovoljstva iz razloga, da si je odrasel delo, ki ga opravlja, izbral in se udejanja na podlagi svojih zmožnosti in kompetenc. V drugih primerih, kjer lahko poklicno zadovoljstvo umanjka, opravi to funkcijo vsaj ekonomsko zadoščenje, da za opravljeno delo posameznik dobi denarno kompenzacijo v obliki plače. Tudi v primeru prostega časa se kaže, da posameznik potrebuje občutek zadovoljstva in potrditve, da ta čas ni izgubljen in je bil polnovredno ter smiselno zapolnjen. Abrahams (1986: 49) to razume kot strah pred dolgočasjem ali izgubljanjem časa, ki se pojavlja v obsedenosti z novostjo, delati in poskušati vedno nekaj novega, biti na tekočem ter poskušati biti vsak trenutek svojega časa dejaven. Koch na to temo dodaja:

Nihče noče, da bi se mu življenje le zgodilo, zato se bojimo dolgočasje. Dejavnost, sposobnost biti dejaven, nesporno sodi med elementarne pogoje človeške sreče. (Koch 2013: 109)

Igra in igranje torej človeka osrečujeta. To predstavlja eno od glavnih značilnosti in enega glavnih učinkov, ki jih ima igra lahko na posameznika tako v otroštvu kot tudi v odraslosti. V svoji psihološki raziskavi je to pokazal Mihály Csikszentmihályi, ki je preučil doživljanje in izkustvo pri izvajanju različnih poklicev odraslih. Človek se ob doživljanju optimalnega izkustva, ob katerem čuti intenzivno in popolno udeležbo na dogodkih svojega življenja, nahaja v stanju, ki ga je Csikszentmihályi poimenoval zanos. Občutki, povezani z zanosom, delujejo spodbudno in omogočajo višjo produktivnost, zagnanost in željo, da takšno stanje traja tudi za določeno ceno, da njegovo vzdrževanje zahteva trud, energijo in premagovanje različnih ovir. Z zanosom sta neposredno povezani sreča in zabava (Csikszentmihályi 2008). Če gre torej za igrivo dejavnost ali igrivost, ki jo posameznik v odraslosti lahko preživlja med izvajanjem drugih aktivnosti, celo svojega profesionalnega dela, prinaša to dejanje užitek in prijetno izkušnjo s pozitivnimi učinki (Fekonja 2004: 385).

Tekmovalnost in sodelovanje

Poleg zabave, sprostitve in sreče sta se v odgovorih redno ponavljala še dva elementa, in sicer tekmovalnost ter sodelovanje. Vir tekmovalnosti raziskovalci določajo z različnimi razlagami. Darwinistična paradigma je prinesla razlago o naravni tekmi in stalnem boju za preživetje svoje vrste (Bauer 2008: 12–13). Drugo razlago tekmovalnosti, tukaj že v kontekstu igranja, nam ponuja Huizinga, ki pravi, da tekmovalni »instinkt« ne izvira v potrebi po moči ali dominantnosti. Gre za iskanje priznanja, da je posameznik boljši

kot drugi in da bo za to počaščen (Huizinga 1949: 50). Priznanje, čast in ljubezen so v središču Bauerjeve interpretacije, ki sicer ne razlaga, zakaj smo tekmovalni, ampak nasprotno, zakaj smo nagnjeni k sodelovanju. Gre za nevrobiološki pogled, ki predstavlja kritiko darvinističnega prepričanja, da smo ljudje v svojem bistvu nagnjeni k tekmi in boju za preživetje. Bauer izpostavlja, da je človek bitje, nagnjeno k sodelovanju, kar izhaja iz skupka nevroloških sistemov, ki nas vodijo k takšnemu obnašanju. Dva primera takšnih sistemov, ki jih poleg nevrobiologov raziskujejo tudi antropologi, sta motivacijski sistem in sistem zrcalnih živčnih celic. Cilj motivacijskega sistema je, da v interakcijah človek doseže uspešne zveze in občuti socialno skupnost brez konflikta. Pogon za motivacijske sisteme je priznanje in ljubezen (Bauer 2008: 30). Sistem zrcalnih živčnih celic omogoča posamezniku intuitivno izmenično socialno naravnost v takšni obliki, da pri opazovanju doživljanja trpljenja, sreče ali drugih pojavov in emocij pri drugih posameznikih občuti tovrstne občutke tudi v lastnem organizmu. Zaradi teh telesu lastnih sistemov, ki se jim pridružujejo še potrebni pogoji okolja, je človek bitje, naravnano k sodelovanju (Bauer 2008: 57). Agresija ali nasilje sta posledica strahu in istočasno mehanizem za preprečevanje bolečine, tako fizične kot tudi psihične.

Tudi tekmovalnost in nagnjenost k njej sta pogosto del našega življenja. V kontekstu igre je lahko razvidno, da s tekmovalnostjo premagujemo strah pred bolečino, ki ne predstavlja resnične grožnje, kajti igra je neresna in ne prinaša posledic v resnično življenje. Pri igri torej premagujemo ovire in tekmujeemo brez tveganja, ostaja samo občutek uspeha in premikanja lastnih mej v dejanju »kot da bi« (Schechner 1986: 365). To pomeni, da se lahko tudi občutki, ki so vezani na igrive dogodke, končajo, ko se igra konča.

Prvi vidik, ki sem ga izpostavila in opredelila kot socialni, se je pokazal pomemben pri analizi oblik razumevanja igre med odraslimi. Drugi vidik raziskovanja igre, ki opozarja predvsem na to, kdaj odrasli postajajo igrivi, se navezuje na čustveno razpoloženje, v katerem se posameznik spusti v igrivo dejanje. Ta vidik omogoča podrobnejšo analizo pomena igre med odraslimi. Ob vstopanju odraslega posameznika v igrivo dejanje gre praviloma za čas, ko je posameznik sproščen, se počuti varno in svobodno, v družbi poznanih ljudi, pred katerimi se lahko vede sproščeno. Igra in igrivo dejanje prihajata torej na plan praviloma pod pogojem, da se posameznik počuti dobro in varno. Emocionalni vidik razumevanja igrivosti pogosto zrcali odnos posameznika do samega sebe in prikaže refleksijo lastnosti svoje osebnosti. To sem v pridobljenih odgovorih pogosto zasledila ob izjavah, pri katerih so anketiranci poskušali ovrednotiti svoje sposobnosti igranja, če so ali niso igrivi, in dodatno komentirali praviloma pozitivne učinke, ki jih igrivost prinaša v njihova življenja. Zato je igra kot dejanje opremljena z vrednostno močjo, ki je prisotna pri vseh vrstah človekovega doživljanja. Določena vrednost, ki jo človek svojemu dejanju dodeljuje, predstavlja kombinacijo volje in misli, ki v Turnerjevi antropologiji izkustva predstavljata nezanemarljiva koncepta v antropološki analizi pomena kulture (Turner 1986: 36). Pozitivno vrednotenje igrivosti skupaj z doživljanjem zabave in občutenjem sreče ob izvajanju iger tako v strokovni literaturi (Csikszentmihályi 2008; Liep 2001: 5) kot tudi v pridobljenem gradivu iz raziskave kaže na to, da je igra opredeljena kot pozitiven pojav.

Igra in njena »uporaba«

Igra osvobaja in zabava. To se je izrazito pokazalo tudi v odgovorih mojih anketirancev. Svobodno ravnanje je ena izmed glavnih značilnosti igre. Element zabave in užitka prav tako poudarjajo raziskovalci teme igre (Huizinga 1949: 3). K sestavnim delom igre, ki sem jih že opisala, štejejo tudi tekmovalnost in motiviranost pokazati, da smo boljši kot drugi ali da lahko premagamo celo meje svojih sposobnosti. Tekmovalnost se lahko navezuje tudi na lastno osebo, pri igri gre tako za premagovanje zastavljenih osebnih ovir in ciljev. Kot sem omenila zgoraj, je to potrdila tudi Csikszentmihályijeva raziskava o zanosu (Csikszentmihályi 2008). Pri igri ali z igro se učimo tudi različnih spretnosti, kar velja tako za otroke kot tudi za odrasle. Vse naštetu so omenjali tudi anketiranci v raziskavi.

190

Na podlagi teh elementov je igra v zadnjem desetletju postala zelo uporaben in popularen pojav, ki služi tudi drugim namenom, ne zgolj sprostitvi in obogatitvi preživljanja prostega časa. Lahko govorimo o uporabi igre na dveh ravneh. En način je učenje preko igre, ki se uporablja predvsem v izobraževanju. Učenje vsebine ali določenih spretnosti je učencem podano preko izvajanja določene igre. Drug način, kjer se igra kaže kot koristna, predstavlja poigritev (angl. *gamification*). Gre za uporabo igrivih elementov na področjih, ki niso primarno namenjena samo razvedrilnim dejavnostim. Prav tako ne gre za igranje iger ali izvajanje ene igre v celoti, ampak vključevanje igrivih elementov v druge naloge, na primer točkovanje, igranje vlog, izpolnjevanje izzivov in podobno. Glavni cilji uporabe igrivih elementov so spodbujanje motivacije, učenja, kreativnosti pri mišljenju in reševanju izzivov in problemov (Kapp 2013: 125). Poigritev je prisotna v izobraževanju, na področju ekonomskih dejavnosti, pridobivanju in utrjevanju odnosov s strankami, z zaposlenimi, ob nagrajevanju zaposlenih ali utrjevanju odnosov v kolektivih, pri spodbujanju motivacije ali učenju zaposlenih, pri razvoju aplikacij z najrazličnejšo uporabo na socialnih omrežjih, pri dejavnostih z okoljevarstveno tematiko in na mnogih drugih področjih.

Takšno vključevanje elementov igre in posledično uporabljanje njenih učinkov črpa iz značilnosti igre, ki sem jih predstavila na podlagi svoje raziskave in raziskav drugih avtorjev. S ciljem pripeljati stranske učinke igre v doseganje drugih ciljev prehaja tema igre v druga področja, kjer nastajajo nove povezave in odnosi igre s pojmi, kot so dobiček, uspešnost, efektivnost in drugo v okviru ekonomije, gospodarske rasti in splošnejše neoliberalne paradigme. Igra tako postaja orodje za doseganje ciljev, ki so oddaljeni od razvedrila in sprostitve, so pa učinkovitejši in lažje dosegljivi, ko jim priključimo element zabave. Tudi takšna igrivost, s katero se posamezniki srečujejo pri delu ali pri drugih ekonomskih aktivnostih, na uradih ali v trgovinah, postaja del vsakdanjega življenja. Zanimivo pa je, da v moji raziskavi takšnih elementov igrivosti ni omenil nihče izmed anketirancev, zato lahko sklepam, da ti, ki učinke igre koristijo za doseganje ekonomskih ciljev, poigritev uporabljajo spretno in iznajdljivo. Igre v tako predstavljenem kontekstu odrasli ne dojemajo kot igro, kajti igra ima za njih drugačen pomen.

Sklep

Prispevek poleg kratkega vpogleda v družboslovne pristope raziskovanja igre predstavlja rezultate raziskave k moji disertaciji o pojavu igre in igrivosti v vsakdanjem življenju odraslih. Odrasli so v raziskavi odgovarjali na vprašanja, kako se igrajo in kaj za njih pomeni igra v vsakdanjem življenju. V analizi pridobljenega materiala se je pokazalo, da z odgovori odrasli pripovedujejo predvsem o tem, s kom se igrajo ter kaj in kako se ob tem igrivem dejanju počutijo. To nam je pokazalo, da se tema igre in igranja zrcali na dveh ravneh – socialni in čustveni. Pri doživljanju igre v odraslosti ima določen pomen igrivo dejanje že v otroštvu. V prispevku sem s pridobljenimi rezultati iz raziskave pokazala, v kakšnih oblikah se igra odraslih pojavlja in da je pri razvrščanju oblik igre med odraslimi ključna vloga soigralca. Igra prav tako v določenih primerih predstavlja ločnico med delovnim in prostim časom, resničnim življenjem in sproščenim dejanjem brez posledic. Pomembno opredelitev igre tako v odgovorih anketirancev kot tudi v drugih raziskavah predstavlja videnje igre kot način dejanja, ne samo kot vrsto dejavnosti.

191

Z uporabo psiholoških pojmov izkustva, čustev in sreče, o katerih sem v uvodu prispevka napisala, da so relevantni tudi za antropološko raziskavo, lahko analiziramo vlogo igre v vsakdanjem življenju odraslega, in to nam prav tako pomaga podrobneje opisati, kako človek podoživlja svojo kulturo.

Na socialni in čustveni ravni ima igra na posameznika različne učinke, ki so bili v splošnem razumevanju opredeljeni kot pozitivni. Prinaša občutke sreče, svobode, popolne udeležbe v lastnem življenju, spodbuja k učenju, zabava, motivira in še veliko drugega. Takšni učinki so po eni strani s pogleda sogovornikov povezani z otroštvom. Vztrajanje pri igrivi dejavnosti zato posamezniki pogosto opredeljujejo kot negovanje notranjega otroka. Na drugi strani so učinki in elementi igre pogosto vključeni v ekonomske aktivnosti, kajti uporaba igre lahko tako v vsakodnevnem življenju odraslega kot tudi v delovnih opravilih in drugih nalogah prinese malo svobode, sreče, zabave in brezskrbnosti.

REFERENCE

- ABRAHAMS, Roger D.
1986 Ordinary and Extraordinary Experience. V: V. W. Turner in E. M. Bruner (ur.), *The Anthropology of Experience*. Urbana in Chicago: University of Illinois Press, 45–72.
- BAUER, Joachim
2008 *Princip človeškosti: Zakaj smo po naravi nagnjeni k sodelovanju*. Ljubljana: Študentska založba.
- BRUNER, Edward M.
1986 Experience and Its Expressions. V: V. W. Turner in E. M. Bruner (ur.), *The Anthropology of Experience*. Urbana in Chicago: University of Illinois Press, 3–32.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihály
2008 *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial.
- CVETKO, Igor
1996 *Slovenske otroške prstne igre*. Radovljica: Didakta.
2000 *Najmanjše igre na Slovenskem*. Radovljica: Didakta.
2017 *Slovenske otroške igre od A do Ž*. Celje: Celjska mohorjeva.
- FEKONJA, Urška
2004 Razvoj otroške igre. V: L. Marjanovič Umek in M. Zupančič (ur.), *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete, 382–393.

- GEERTZ, Clifford
2019 *Interpretacija kultur*. Maribor: Aristej.
- GRAEBER, David
2017 *Utopija pravil: O tehnologiji, neumnosti in skrivnih radostih birokracije*. Ljubljana: Beletrina.
- GRAFENAUER, Ivan in OREL, Boris (ur.)
1952 *Narodopisje Slovencev: II. del*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
- HAMAYON, Roberte
2016 *Why We Play: An Anthropological Study*. Chicago: HAU Books.
- HUIZINGA, Johan
1949 [1938] *Homo Ludens*. London, Boston in Henley: Routledge.
- KAPP, Karl
2013 *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. New York: Wiley.
- 192** KOCH, Manfred
2013 *Lenoba: Težavna disciplina*. Ljubljana: Študentska založba.
- KURET, Niko
1942 *Veselja dom: Igre in razvedrila v družini: I. del*. Ljubljana: Konzorcij Slovenca.
1978 *Igra odraslih in otroška igra*. V: *ETSEO: Vprašalnice IX*. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete, 119–125.
1990 *Igre odraslih*. V: A. Dermastia in M. Javornik (ur.), *Enciklopedija Slovenije 4*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 102.
- LIEP, John (ur.)
2001 *Locating Cultural Creativity*. London: Pluto Press.
- LOŽAR, Rajko
1944 *Narodopisje Slovencev: I. del*. Ljubljana: Klas.
- MARJANOVIČ UMEK, Ljubica in ZUPANČIČ, Maja (ur.)
2004a *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete.
- MARJANOVIČ UMEK, Ljubica in ZUPANČIČ, Maja
2004b *Socialni in moralni razvoj v srednjem in poznem otroštvu*. V: L. Marjanovič Umek in M. Zupančič, M. (ur.), *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete, 451–467.
- McGUIGAN, Jim
2016 *Neoliberalna kultura*. Maribor: Aristej.
- MLAKAR, Vlasta
2005 *Igre odraslih*. V: D. Prešeren in N. Gorenc (ur.), *Nesnovna kulturna dediščina*. Ljubljana: Zavod za varstvo kulturne dediščine Slovenije, 124–125.
- NOVAK, Vilko
1960 *Slovenska ljudska kultura*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
- SCHECHNER, Richard
1986 *Magnitudes of Performance*. V: Turner, V. W. in Bruner, E. M. (ur.), *The Anthropology of Experience*. Urbana in Chicago: University of Illinois Press, 344–369.
- SIMETINGER, Tomaž
2014 *Historičnoantropološka analiza plesne kulture na južnem Koroškem: Doktorska disertacija*. Ljubljana: [T. Simetinger].

- SUTTON-SMITH, Brian
1997 *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press.
- TOMAŽIČ, Tanja
1999 *Igrače: Zbirka Slovenskega etnografskega muzeja*. Ljubljana: Slovenski etnografski muzej.
- TURK NISKAČ, Barbara
2016 *Med igro in delom: Etnografska raziskava učenja v zgodnjem otroštvu: Doktorska disertacija*. Ljubljana: [B. Turk Niskač].
2020a Drobthinice prostega časa: Prosti čas otrok med produkcijo in potrošništvom. *Etnolog* 30: 15–28.
2020b Vpliv karantene na družinsko življenje. *Vsakdanjik: Etnološki zapisi*. 30. 5. 2020. <<https://vsakdanjik.zrc-sazu.si/vpliv-karantene-na-druzinsko-zivljenje/>> [15. 7. 2020].
- TURNER, Victor W.
1986 Dewey, Dilthey, and Drama: An Essay in the Anthropology of Experience. V: V. W. Turner in E. M. Bruner (ur.), *The Anthropology of Experience*. Urbana in Chicago: University of Illinois Press, 33–44.
- TURNER, Victor W. in BRUNER, Edward M. (ur.)
1986 *The Anthropology of Experience*. Urbana in Chicago: University of Illinois Press.
- UMEK, Lucija [idr.]
2013 *Zgodovina in razvoj pedagogike in andragogike igre*. Ljubljana: Salve.
- VRTOVEC BENO, Ana
2017 *Primeri sodobnega ljudskega gledališča na Slovenskem: Doktorska disertacija*. Ljubljana: [A. Vrtovec Beno].
2020 Ljubiteljsko gledališče kot način preživljanja prostega časa. *Etnolog* 30: 29–46.
- ZUPANČIČ, Maja
2004a Čustveni in osebnostni razvoj v mladostništvu. V: L. Marjanovič Umek in M. Zupančič (ur.), *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete, 546–570.
2004b Opredelitev razvojnega obdobja in razvojne naloge v mladostništvu. V: L. Marjanovič Umek in M. Zupančič (ur.), *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete, 511–524.

BESEDA O AVTORICI

Mag. Ivana Drakulić je doktorska študentka na Oddelku za etnologijo in kulturno antropologijo Filozofske fakultete na Univerzi v Ljubljani. Diplomirala in magistrirala je iz etnologije in kulturne antropologije na Univerzi Komenskega v Bratislavi in študij nadaljevala na tamkajšnji Filmski in televizijski fakulteti Visoke šole uprizoritvenih umetnosti na smeri dokumentarne režije. Po študijski izmenjavi na Akademiji za gledališče, radio, film in televizijo Univerze v Ljubljani živi v Sloveniji. Zanimajo jo teme vizualne in ekonomske antropologije, materialne kulture, igre in vsakdanjega življenja.

ABOUT THE AUTHOR

Ivana Drakulić, MA, is a doctoral student at the Department of Ethnology and Cultural Anthropology at the Ljubljana Faculty of Arts. She graduated and obtained a Masters degree in ethnology and cultural anthropology at the Comenius University in Bratislava and continued her education at the Film and Television Faculty of the Academy of Performing Arts in Bratislava, where she studied documentary direction. Since taking part in a student exchange at the Academy of Theatre, Radio, Film and Television at the University of Ljubljana, she has been living in Slovenia. She is interested the themes of visual and economic anthropology, material culture, play and everyday life.

SUMMARY

Play and playfulness in the everyday life of adults

Various forms and meanings of play which mark the everyday life of adults offer an insight into the many layers of social life. For experiencing play and playfulness in adulthood, playful activities in childhood have a certain importance. Adults explain their playfulness as preserving their inner child. Even though playing is often a part of the everyday life of both children and adults, it is primarily defined as a children's activity. In adulthood, play transitions from the main childhood activity that is of key importance to the field of free time and non-serious activity.

The article offers an insight into the common forms and meanings of play in the life of adults. It is based on a study, carried out via an internet questionnaire, in which the participants replied to questions on play and their everyday life. The playful activities of adults are reflected at two levels – the social and the emotional. On these two levels play has a range of effects on individuals, which are generally determined as positive. The form that adult play takes depends on the type of the person played with.

194

The emotional state of adults is of key importance for entry into play and the frequency of it. An important definition of play shows seeing play as a way of acting, not just a type of activity. Increasingly, playful elements are used in other areas in connection with education or economic activities. Play thus remains a part of everyday life and culture, but is taking on new forms and meanings.