

Нина Сеферовић

ИГРА ФОТА

Примарна намена ове анализе аспеката широко распрострањене и свима нама добро знане друштвене игре ФОТА била је и остаје анализа само једног од бројних сегмената једног другог, подједнако добро знаног и распрострањеног урбаног феномена, ЖУРА, унутар кога се, у својој идеалнотпској форми најчешће (ако не и искључиво) и јавља. Идејна поткрепа овом ставу несумњиво су Личове тврдње да „детал чини суштину ствари“ те да „на сваку појединост неког обичаја треба гледати као на део сложене целине“, као и да су „изоловани детаљи (...) исто тако бесмислени као и изолована слова“ ...¹⁾ Но, шта су то фоте? Амбивалентност израза произлази из самог његовог значења. Фота је, с једне стране, „залог“, „полог“ или „фант“ (од немачког: „Das Pfand“), али исто тако и „предмет који се даје као залог код истоимене игре“.

Емпиријска истраживања су показала да је ова игра типична за све наше урбане средине двадесетог века, мада неке рудименте, или боље речено, симиларности ове игре можемо наћи и у неким руралним срединама.²⁾ Фоте су само један од начина забаве чији временски и просторни оквир представља жур као типична забава припадника једног одређеног доброг разреда нама познатијег као „омладина“. Под овим појмом као Н. Рот подразумевамо: „Све особе одређеног узраста, све младе људе неке друштвене заједнице. Обично се као граница омладинског узраста узимају 15. и 25. година. Понекад се померају и доња и горња граница. Омладина није ни структурирана ни неструктурирана група, него је, према критеријуму узраста, разликована категорија популације“.³⁾ Ако је жур као несроднички облик привременог удруживања особа оба пола превасходно забаве ради некада претпостављао „приватну послеподневну седељку и забаву“ чији су учесници били школска омладина или боље, неудате одн. неожењене припадници неке друштвене заједнице, данашње стање нам говори о неким померањима која су се збила унутар игре фота. Јер данас се фоте

играју искључиво на журевима адолесцената. Овај појам с правом, како истиче Н.Рог, треба разликовати од појма „омладинац“.⁴⁾ Под „адолецентном групом“ се у социјалној психологији подразумева „мала група коју чине три до седам, а понекад и више чланова, између 12. и 18. (а по неким и између 12. и 23.) године. Чланови су често припадници оба пола...“⁵⁾ Емпирија нам казује да се године младеначке популације која се на журевима игра фота креће управо између 12. и 18. године, те да се у каснијим узрастима као облигатна игра на журу губи. (Тачно је да се повремено игра у старијој доби и у другим просторима, али само спорадично, те да тада поприма сасвим другу функцију од своје првобитне и примарне). Поподневно лимитирање времена у ком се одвија жур (односно игра фота), такође се сада задржава само код оних најмлађих адолесцената који заправо тек почињу да приређују или одлазе на журеве, да би се код старијих генерација потпуно губила. Са повећањем година и померањем почетка журева са 18 на 20, односно 22 часа, ова игра нестаје. Дакле, игра фота задржава своја обележја једне од главних забава на журу и то журу као каснопоподневном-рановечерњем проводу омладине, с тим што се доб учесника снижава. Остали елементи игре остали су непромењени.

Фоте су и даље добровољна, хетеросексуална (учесници оба пола су важан елемент игре, дапаче, она би преласком на хомосексуално било само женско, било само мушко одређење играча била немогућа, или прецизније, изгубила не само своју драж, већ и сврху) игра у којој социјални састав и порекло учесника изгледа није ни од какве пресудне важности, али је зато однос учесника у игри јасно изражен. У игри фота приметно је даље рапчлањивање доброг разреда (што је заправо карактеристика журева међу млађим омладинцима) на уже јединице које окупљају искључиво особе истог генерацијског узраста.⁶⁾

Уз одређени простор (жур) потребни су и одређени реквизити за игру. То је пре свега сама фота — залог који даје сваки учесник-ца у игри. То може бити:

1. Ситнији предмет личне својине;
2. Парче папира на коме је исписано име учесника (а које може унапред да испише домаћин-ца, сваки учесник игре посебно, за то одређене особе, итд.).

Предмет у који се стављају фоте је други неопходни реквизит. То може бити било који предмет опште или личне употребе који задовољава сврху. У њега могу бити спуштене све фоте одједном или пак издвојене „мушке“ и „женске“ фоте. Сви учесници у игри дају фоте. Међутим, постоје и варијанте када се од давања залога изузимају особа која чува фоте и „судија“.

Заправо, постоје три категорије играча. Припадност једној од ове три категорије није условљена полном припадношћу.

Обични играчи-извршиоци наређења су сви учесници у игри с тим што се у једном „кругу“ или „колу“ игре из скупине обичних играча издвајају чувар фота и „судија“. Но, постоје и варијанте када и чувар фота и „судија“ учествују равноправно у игри. Сваки учесник даје своју фоту коју након извршеног задатка добија награда. Сваки учесник је такође дужан да с обзиром да је добровољно ступио у игру обавља задата наређења. Дозвољено је приступање нових играча током игре.

Чувар фота се колективно бира од стране свих играча. Он може, али и не мора, да учествује у игри фота као извршилац наређења у кругу у ком је изабран за чувара. Исто правило важи и за „судију“ — једину улогу у овој игри која носи специфичан назив и која изискује извесне квалитете. То пре свега мора да буде нека духовита и маштовита личност. У игри постоји обично један „судија“ који се са сваким кругом обично мења. Постоје варијанте са више судија. У таквим случајевима са обично бира двоје судија, а ређе сви учесници у игри преузимају улогу „судије“.

Сама игра фота, односно један њен „круг“ или „коло“ одвија се по устаљеном реду. Након што се на нечији предлог донесе колективна одлука о започињању игре прелази се на сакупљање фота и одређивање чувара и „судије“ за тај круг. Када се залози издвоје у предмет одређен за чување фота, чувар се окреће леђима „судији“ и извлачи фоту/он може нагласити да ли је та фота „мушка“ или „женска“, може извадити и „мушку“ и „женску“ одједном, а може извлачити фоту без спецификације њене полне припадности/На његово питање: „Шта да ради ова фота?“ /Варијанте: „Шта да ради ова женска фота?“, „Шта да ради ова мушка фота?“, „Шта да раде ове фоте?“, итд.), судија изриче наређење — казну или награду — претежно смешног карактера: „Ова фота нека...“ Након изрицања наређења обелодањује се власник фоте који је дужан да изврши наређење након чега му се враћа залог. Пошто су се изређале све фоте затвара се „круг“ („коло“) и започиње ново. Након више кругова чији је број сасвим произвољан и у зависности од општег расположења завршава се коначно ова игра. Међутим, игра фота осим свог хоризонталног тока има и свој вертикални интензитет. Вертикалну инструменталност (која је чисто инструменталне природе ради потребе саме анализе) карактерише све веће интензивирање игре која кулминира у игри „масних фота“. Пре свега ту је предигра: општа атмосфера на журу (специјално уређен — декорисан простор, пригушено светло, музика, плес, свечано одело, весело расположење, флерт, стимулација — дуван, алкохол и други наркотици). Други сегмент представља сама игра која има две фазе:

1. „Обичне фоте“ или „фоте“, када се окупљено друштво пре свега забавља разним шаловитим и маштовитим ситуацијама и само припрема за другу, значајнију, сунтаственију фазу тзв.
2. „масних фота“. Ова кључна фаза у којој игра доживљава свој *climax* карактерише се прелазом са неиздиференцираног на јасно сексуални карактер игре.

Након извесног времена, и пошто је игром „масних фота“ задовољена намера и сврха саме игре, игра се обуставља.

Да ли су фоте само обична игра или оне поседују још неку димензију? По својим манифестним облицима ова игра несумњиво у себи носи све оне карактеристике игре уопште које јој и дају њено спољње одређење игре, игре онакве како су је дефинисали J. Huizinga у „*Homo ludens*“⁷, те R. Caillois у својим „*Igrama i ljudima*“⁸. Фоте јесу, као и игра уопште, пре свега активности⁹, радња, акција¹⁰, и као што смо видели „пре свега слободна и добровољна активност“¹¹. Она је такође „издвојена: ограничена прецизним временским и просторним, унапред утврђеним границама“¹². Видели смо да је тај простор унутар ког се она збива у нашем случају заправо „жур“, који опет са своје стране поседује одређене конкретне просторне (стан,

кућа, било који други приватни простор специјално подешен за ту сврху) и временске димензије (од касног поподнева до дубоко у ноћ). То су оријентирани за хоризонтални симболички просторни круг и временску сегментарност интензитета тока игре који се креће од предигре, преко *climaxa* до краја игре у вертикалној равни. Као и свака друга игра, видели смо, игра залага „почиње и завршава се на дати знак“. „Нечасно је напустити је или прекинути без разлога, односно престати са игром (...). Она се по потреби може продужити, после договора (...). У свим случајевима домен игре је на тај начин један резервисан свет, затворен, заштићен и савршено чист простор¹³. Напоменути смо да су фоте игра која померена у друго време, у други простор, међу друге (старије) узрасте губи своја основна обележја и своју сврху — зближавање младих људи супротног пола и продирање у свет старијих. Реконструкција тог табуисаног света старијих врши се кроз стварање симболичких регула игре. Са давањем фоте улази се (отвара) игра (имагинарно време и простор) да би се иста након извршеног наређења (имагинарног живљења) поново вратила власнику чиме се игра — у једном свом кругу — и завршава.

Но фоте су, у својим манифестним облицима и независна игра чији се ток, а донекле и исход (није нужно завршити игру „масним фотама“) не могу у потпуности и унапред предвидети.¹⁴ Бројне варијанте ове игре стално су, осим тога, подложне промени — импровизацији. „Игра се заправо састоји у потреби да се нађе, да се непосредно измисли одговор слободан у границама правила“.¹⁵ Ова потреба за измишљањем¹⁶ у игри залага јасно је предочена посебним квалитетима (довитљивост, маштовитост, смиао за хумор, итд.) који се захтевају од „судије“. Манифестна је и непродуктивност игре, односно, неприсутност било каквог материјалног интереса или користи.¹⁷ Наравно, фоте су и игра која је „прописана“¹⁸ јер се одвија по реду (грубо) предвиђених правила.¹⁹ И као што смо видели, „мада су прецизна, измишљена и неопозива, мада се морају прихватити таква каква су (након што су слободно прихваћена од свих учесника игре и мада диктирају правилан ток партије, она су заправо неограничена“.²⁰ И овог пута идеално-типска правила игре не само да су амбулантна, пошто у сваком моменту договором играча могу бити измењена, већ су она „подвргнута одредбама које укидају обичне законе, и за тренутак уводе нову, једино важећу законитост.“²¹ Јер и као све остале игре, залози су обележени још једном законитошћу: фиктивношћу. Игра је праћена специфичном свешћу о некој врсти другоразредне реалности или о потпуној нереалности у односу на текући живот.²² Игра је заправо „слобода дата играчу, то је слободан простор дат његовој акцији“. Отуд се „делом објашњавају задовољства која она (игра) пружа“.²⁴ „Њу прати напетост, радост и свест о разликовању од свакодневног живота“.²⁵ Код игре фотама, као и код многих других игара, заправо не постоје крута и утврђена правила. Као и остале игре, фоте подразумевају слободу импровизације. Њихова основна „привлачност лежи у задовољству што се игра нека улога, што се играч заправо понаша **као кад би** (подвукао R. Caillois) био неко други“.²⁶ „Овде фикција, осећај **као кад би** замењује правило и потпуно врши његову функцију (...). Сваки пут кад се игра састоји у имитирању живота, играч очигледно не би могао да измисли и поштује правила која не постоје у стварности, а друго, игру прати свест да је усвојено понашање привидно, једнострано понашање. Та свест о битној нествар-

ности усвојеног понашања одваја га (играча) од техничког живота...⁽²⁷⁾ У игри играчи несвесно прибегавају експресивним радњама да би уз помоћ индивидуалног симбола — фоте⁽²⁸⁾ извршили трансгресију из реалног у иреални, односно из забрањеног у незабрањени свет. Елементи симпатичке, хомеопатске и контагиозне магије овде су јасно присутни при бирању фоте-то може бити, као што смо видели, одабирањем неког ситнијег предмета личне својине или пак исписивањем сопственог (личног) имена на парчету папира.

Мада је у игри залозима присутан елемент случајног — *alea*⁽²⁹⁾, при чему се мисли на игре у којима доминирају одлуке које не зависе од играча и на коју они не могу да имају никакав утицај (скреће се пажња на улогу „судије“), фоте би се заправо могле сврстати по својој суштаственој природи у игру претварања или *mimicry* како је одређује *Caillois*. Под овим се схвата „свака игра која подразумева прихватање неке илузије (...) у најмању руку једног затвореног света, конвенционалног и у извесним видовима измишљеног. Игра може да се састоји не само у развијању неке активности или поковавању судбини у некој фиктивној средини, него и у томе да лично поставимо нека измишљена личност и да се сходно томе и понашамо. Тако се сада налазимо пред разноликом серијом чија је заједничка црта то што се заснивају на чињеници да субјект изиграва да верује, игра да би поверовао или би други поверовали да он није он него нешто друго. Он заборавља, прерушава, привремено одбацује своју личност да би опонашао неког другог“⁽³⁰⁾. „Али пошто се ради о игри, није ствар у томе да се обмане гледалац (...). Опонашање и прерушавање су на тај начин додатне области овој врсти игре. Код деце се пре свега ради о имитирању одраслих“⁽³¹⁾.

Овај аспект фота јасно је подцртан пре свега оним обележјима која карактеришу адолесцентне вршњачке групе. За ове групе из социјалне психологије знамо да поседују, између осталих, заједничке активности које пре свега обухватају забаву адолесцената и њихов начин коришћења слободног времена, које је праћено мање конвенционалним, па неки пут и необузданим понашањем. Ове се групе такође формирају ради задовољавања одређених потреба и жеља, а то су превасходно „поједине од општих персоналних потреба: за афилијацијом, афективном везаношћу, за контактом са припадницима супротног пола“. Један од важнијих подстицаја за укључивање у адолесцентне групе јесте жеља за ослобађањем од родитељске зависности, тежња за самосталношћу и личним идентитетом.

Изразена карактеристика адолесцентних група је „изразит антиконформизам у односу на норме одраслих који има важну улогу у ослобађању адолесцената зависности од одраслих, у њиховом осамостаљивању и отворености за ново“⁽³²⁾. Ми у игри фота заправо имамо један такав обрт у ком у великој мери код играча, односно адолесцената, прагматична страна игре остаје несхваћена. За њих је то превасходно забава утолико пожељнија уколико додирује границе забрањеног које припада свету одраслих-сексуалности. Многи видови игре залога указују нам управо на те смернице: хетеросексуални састав играча, модалитете игре (жур), *climax* игре који се достиже кроз игру „масних фота“. Већ су раније истраживачи и теоретичари приметили ову повезаност игре и чулности. Тако *M. Mauss* и дефинише игру као традиционалну активност која има за циљ чулно задовољство⁽³³⁾. Такође је запажена тенденција како међу друштвима која традиционално проучавају етнологију⁽³⁴⁾ тако и на нашем етнографском терену⁽³⁵⁾ тежња ка „ексцесном“ понашању младих приликом њихових окупљања забаве ради.

Из свега овога јасно произилази да игра фота поседује своју антрополошку — социјалнопсихолошку и едукативну — улогу увођења младих у свет одраслих. Зато *Caillois* грешни када каже да је циљ игре разонода³⁶ баш као и *Huizinga* када тврди да је она сама себи циљ³⁷ те да нема другог смисла осим себе саме.

Напомене

1. Е. Лич, **Култура и комуникација**, Просвета, Београд, 1983, 142.
2. Рецимо „игра на сламке“ у Босни и Херцеговини којом се завршавају жетварске мобе — М. Влајинац, **Моба и позајмица**, СКА, СЕЗб, Књ. XLIV, Друго одељење, **Живот и обичаји народни**, Књ. 18, Београд, 1929, 261; или „Пасарела“ код Куча — У: С. Дучић, **Живот и обичаји племена Куча**, СКА, СЕЗб, Књ. XLVIII, Друго одељење, **Живот и обичаји народни**, Књ. 20, Београд, 1931, 371.
3. Н. Рот, **Психологија група**, Завод за уџбенике и наставна средства, Београд, 1983, 53.
4. Исто, 53.
5. Исто, 51.
6. Особе рођене исте године или у интервалу од две до три године, што је иначе реткост за добне групе припадника западњачког друштва. V. R. Linton, *De l'homme*, Les Editions de Minuit, Paris, 1968, 142.
7. Према: Р. Кајоа, **Игре и људи**, Нолит, Београд, 1971 (Даље: Хузинга, 32, 32ф.н.д.)
8. Р. Кајоа, **Игре и људи**, Нолит, Београд, 1971, 31—38.
9. Исто, 37; Хузинга, 32.
10. Хузинга, 32ф.н.д.
11. Исто; Р. Кајоа, н. д., 34.
12. Хузинга, 32, 32ф.н.д.; Р. Кајоа, н. д., 34, 37.
13. Р. Кајоа, н. д., 34.
14. Исто, 37.
15. Исто, 35—36.
16. Исто, 38.
17. Исто, 37; Хузинга, 32.
18. Хузинга, 32ф.н.д., 1.
19. Р. Кајоа, н. д., 35.
20. Исто, 38.
21. Исто.
22. Исто.
23. Исто, 34.
24. Исто, 36.
25. Хузинга, 32ф.н.д.
26. Р. Кајоа, н. д., 36.
27. Исто.
28. Е. Лич, н. д., 16—27.
29. Р. Кајоа, н. д., 45—47.
30. Исто, 47—48.
31. Исто, 49.
32. Н. Рот, н. д., 51—52.
33. М. Маусс, *Manuel d'ethnographie*, PEP, Payot, Paris, 1967, 90.
34. Ш. Кулишић, **Необични обичаји разних народа свијета**, Вук Караџић, Београд, 1968, 85.
35. Мисли се на скуп познат под именом „диван“ који је забележен код Буњеваца. В. Ј. Ердељановић, **О пореклу Буњеваца**, СКА, Посебна издања, Књ. LXXIX, Филозофски и филолошки списи, Књ. 19, Београд, 1930, 274—278, 369, 370; П. Ш. Влаховић, **Обичаји, веровања и презноверице народа Југославије**, БИГЗ, Београд, 1972, 74.
36. Р. Кајоа, н. д., 34.
37. Хузинга, 32ф.н.д.