

*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

*Filozofski fakultet, Univerzitet u Beogradu | 2022*



1838

**A**ntropologija  
**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

## SADRŽAJ

7 | *Bojan Žikić, Ivan Đorđević, Vladeta Petrović*  
Predgovor

11 | *Biljana Milenković-Vuković*  
Bibliografija dr Aleksandra Krela

### **Antropolog Aleksandar Krel**

31 | *Kaṡarina Pađucavļevih*  
Antropolog u muzeju ili sve što niste znali  
o muzeologiji, a mislite da znate

43 | *Miloš Milenković*  
Kolektivni identitet u delu Aleksandra Krela:  
Nedestruktivni konstruktivizam

55 | *Goran-Pavel Šantek*  
Igra i transcendencija

### **Detinjstvo**

71 | *Vlađeṡa Peṡiroviṡ*  
Прилог историји детињства: деца у одабраним српским  
средњовековним наративним изворима и правним  
споменицима (XIII–XV век)

87 | *Гордана Гарић Пеṡировић*  
Статистички подаци о деци у Србији  
на крају 19. и почетку 20. века

111 | *Бранко Бановић*  
„Џамија!“: антрополошка анализа  
контроверзне дечије игре „џамије“

131 | *Milan Tomašević*  
Predstave daleke budućnosti kod dece: studija slučaja

## 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**

Данило Трбојевић

Етнографски институт САНУ, Београд

## ДЕЧЈЕ РАТНЕ ИГРЕ КАО АРЕНА ПРОМИШЉАЊА ДРУШТВЕНО-ПОЛИТИЧКЕ СТВАРНОСТИ, КРИЗЕ И КОНФЛИКТА\*

**Апстракт:** Дечје ратне игре су облик дечјег фолклора, плато стваралаштва и едукације, меморијална пракса и простор конструисања идентитета, али и посредник усвајања политичких или идеолошких дискурса света одраслих. У различитим социо-културним контекстима, јавна, хегемонијска слика друштвеног сећања често је имала и своју, у неким случајевима, непожељну, алтернативу, потиснуту на трауматичну, приватну маргину. Дечје игре овог типа за различите генерације представљале су комуникацијски простор прожет флуидним сликама рата, конфликта или непријатеља посредством којих се не само сећа, већ и памти, репродукујући специфичне слике културне стварности и друштвених улога. У раду се с анализом наратива о пракси ратних игара генерација одраслих у ери СФРЈ и након распада Југославије, настоји доћи до закључака о улози игре као посредника у друштвеној и политичкој комуникацији вршњачких група и државе (света дечје маште и света одраслих), као жижне тачке конструкције идеја о „нама“ и „другима“, „херојима“ и „непријатељу“ у специфичном контексту.

**Кључне речи:** дечје ратне игре, Југославија, идеологија, национализам, другост

*„Када смо се ипрали рајта у Вијетнаму – био сам део Виеткониа... када смо се ипрали рајта за независност Ирске – био сам иприадник ИРЕ<sup>1</sup>... очиио, увек сам био на сирани добрих момака“. (Шејн Мекгован, рођ. 1957. год.)<sup>2</sup>*

\* Текст је резултат рада у Етнографском институту САНУ који финансира Министарство просвете, науке и технолошког развоја РС, а на основу Уговора о реализацији и финансирању научноистраживачког рада НИО у 2022. години број: 451-03-68/2022-14/200173 од 04.02.2022.

1 „Irish Republican Army“

2 Из документарног филма „Crock of Gold“ о Шејну Мекговану, певачу англо-ирске фолк/панк групе Поугс.

Дечје ратне игре, као наизглед универзалан феномен, за мене постају интересантне захваљујући туристима, саговорницима које сам упознао приликом њихових посета хостелу у ком сам радио у Београду.<sup>1</sup> Амерички туристи су описивали ратне игре на тему рата у Кореји и Вијетнаму (старије генерације); Немци причали о игри рата каубоја и Индијанаца, а мање Другог светског рата; Ирци су помињали игре на тему сукоба у Северној Ирској. Ипак, највећи утицај на промишљање ових игара имали су туристи из Аустралије. Они нису познавали концепт ратних игара. Објаснили су ми да су њихова детињства обележиле активности попут излета у природу, пливања или сурфовања, те да се: „нису играли рата јер није било идеје нерешених историјских или територијалних спорова, те се нису спремали на одбрану или офанзиву“. Наведени исказ је утицао на моје промишљање игре као посредника између дечје маште и стварности одраслих.

Када се ради о овим просторима, Балкану или простору некадашње Југославије, историја (игре) је другачија. Познато је да су се деца у средњовековној Србији „опонашајући старије“, играла игара које су подразумевале вијање по улицама насеља и „борбу“ штаповима и дрвеним мачевима (Бојанин 1999, 256). Игра би се завршавала за оне учеснике које би други „окрвавили“ и на тај начин избадили из игре (Војанин 1999, 255–257). Инспирација за поменуте дечје игре били су сукоби и ратови којима су многе генерације (родитеља и сродника) сведочиле. Постојале су и „витешке игре“ (западни феномен) које су подразумевале вежбе и такмичења (одраслих) као облик смотре снаге и вештине, те припреме за „озбиљну борбу“ и „ратнички позив“ (Ђорђевић 1984, 29; Ћирковић 1999, 95). „Витешке игре“ су као термин до данас опстале као категорија дечјих игара. По Тихомиру Ђорђевићу, игре попут „камен са рамена“, „скок јуначки“, „рвање“ или „халка“<sup>2</sup> представљају облик „витешких игара“. Наведено задовољава дечју тежњу игри коју манифестују путем телесних активности са циљем

1 Ипак, овај текст можда никада не би угледао светлост дана да није било Александра Крела. Пре него што је отишао на лечење у болницу, причали смо о тексту који је писао о дечјим играма на тему короне. Том приликом сам поменуо тему којом се овај текст бави, на шта је Крел реаговао позитивно и конструктивно. Идеја је била да заједно напишемо неколико текстова на ову тему. Нажалост, до ове сарадње никада није дошло, антропологија је изгубила преданог и креативног истраживача, а породица и пријатељи ретко искрену, добру и духовиту особу која ће бити запамћена као „добри Сале“. Овај и будући текстови на сличне теме биће посвећени сећању на доброг Салета.

2 Вук Стефановић Караџић наводи како је у Сињу ова игра постала део традиције и облик сећања на победу над Турцима 1717. године (Karadžić 1964).



јачања и окретности тела, манифестоване као надметање (Ђорђевић 1984, 28–37). Тихомир Ђорђевић истиче да овакве игре имају велики значај за развој културе и друштва, те да представљају „производ заједничке мисли народа“ и одраз „његовог духа“ (Ђорђевић 1985, 82–83). Жарко Требјешанин наводи да дечје игре одржавају „структуру и идеологију (патријархалне), традицијске заједнице и њене циљеве социјализације“, те уче дете моделима живота (света и човека) односно, његовој пожељној друштвеној улози (Требјеџанин 1999, 259).<sup>3</sup> У Србији, деца су учила „дух ратничке културе“ посредством игре и друштвене улоге (Требјеџанин 1999, 259). Аутор цитира Стјепана Митрова Љубишу који описује етапе одрастања детета у 19. веку: „дванаеста (година, узраст детета) затекне мало оружје, чува јагњад, јарад и шиљеж“; „осамнаеста – почне да носи велико оружје, чува крдо и лежи на тору“ (Требјеџанин 2000, 248). Заједнички послови и игре вршњака, не само у патријархалном, већ и индустријском друштву, представљали су битне облике социјализације и стварања идентитета појединца као дела заједнице, чијим митовима, нормама и вредностима прилагођава и сопствене ставове, конструишући „другима усмерену личност“ (Требјеџанин 2000, 250).

У друштвима у којима постоји свест о константној претњи или нужности рата, заједница и држава фигурирају као центар едукације о „духу ратничке културе“. Нека друштва, продукцијом играчака или валоризацијом ратних игара код деце подстичу промишљање улога у будућим ратовима. У великим европским империјама су од средине 18. века, оловни војници служили као средство учења о пређашњим тријумфима и значају војске; након америчког грађанског рата у 19. веку, деца су, користећи пиштоље-играчке, учена важности умећа ратовања; у Француској су, почетком 20. века, ове играчке називане „едукаторима будућих ратова“; у савременом Израелу деца су посредством друштвених и ратних игара учена пређашњим страдањима и претњи рата, те важности војне службе (Grossman 2004, 3); америчка војска данас, посредством ратних видео-игара едукује генерације деце о околностима (прошлых, актуелних и будућих) конфликата, користећи игру као платформу промишљања војне каријере (Hammond&Potsch 2019; Gieselmann 2007).

Дечје игре, а посебно ратне игре, престају да делују као феномен независтан од глобалних политичких односа и идеологија. Ове игре посматрам као жижну тачку преламања културе сећања, културних

3 Аутор наводи како су у традицијским, сеоским заједницама деца учила моделе социјализације и идентитета угледањем и идентификацијом са члановима породице, а потом и заједнице (Требјеџанин 2000, 246).

политика и политика идентитета, те простор учења о идејама конфликта, кризе и рата. Феномен дечјих ратних игара, дакле, посматрам из перспективе политичке антропологије.

## Теоријски оквир

Постоје позитивне и негативне дефиниције **дечјих игара** које означавају: активност супротну раду, која без обзира на ужитак и забаву представља феномен без аутономног садржаја или дубљег смисла, односно, разбибригу као опозицију заиста важним активностима; односно, независни тип активности, дефинисан сопственим садржајем и значењима изван сфере „озбиљног“ или „посла“ (Kerpatschhof 2008, 1). По мишљењу Петје Банкова, западни аутори често греше у настојању да дефинишу игру управо по томе што „игра није посао“, „није стварна“ или „није озбиљна“, тиме избегавајући да „игру“ дефинишу као „обједињујућу или обухватајућу категорију“, која попут „љубави“, „рата“, „политике“ или „културе“ не може имати једну и јасну дефиницију (Bankova 2017, 115–116).<sup>4</sup> Игре одраслих подразумевају забаву, док дечје игре представљају „апстрактан модел реалне ситуације“ као простора сукоба интереса двеју или више страна, дефинисаног сетом правила и стратегијама актера (Krel 2005, 17–18).

Крел наводи да „**Дечје ратне игре**, традиционално, представљају имитативно-драмску праксу која одражава управо стварност виђену очима детета“ (Krel 2005, 89). Ратне игре подразумевају: „борбу симболичким оружјем за време социо-драмске игре, односно, перформанса“ на тему рата или сукоба (Hart&Tannock 2013, 1). Ову врсту игара дефинише кооперативно и компетитивно, вербално и физичко учешће у сукобу у ком се партиципира вољно, без намере да се, и поред агресивних тема, понашања или речи, неко од учесника емотивно или физички повреди (Hart&Tannock 2013, 1).

Неки аутори у ратним играма виде човеку својствен вентил за испољавање и превазилажење агресивности или учења маскулинитета (Hammar 1970, 74–75); други сматрају да се ради о перформансу који за циљ има превазилажење трауме рата или смрти<sup>5</sup>; трећа перс-

4 Исти аутор наводи да игра представља „вољну, слободну активност у којој деца учествују и проналазе слободу“ (Bankova 2017, 116), а додао бих, и сопствени смисао и значај.

5 За време рата у Сирији, истраживачи су уочили важност игре као начина да деца, не забораве, али потисну или пренебрегну константан стрес и ужасе стварности која их је окруживала. Деценијама раније, у логору Аушвиц забележене су игре које су играла деца свесна смрти која их чека. Поменуто деца су,

пектива се фокусира на игру као одраз културе сећања те кројења групних и индивидуалних идентитета (Hammond&Potzch 2019, 4); врсту онтологије, „стварности“ која превазилази доминантну слику света, те фигурира у преиспитивању прошлости и садашњости, односно, стварног и нестварног, одраслог и дечјег (Gieselmann 2007, 2). Иако сматрам да игра за актере представља скуп поменутих димензија учествовања, уважавам фактор специфичног друштвеног окружења као предуслова облика (форме и садржаја) игре као ауто-рефлексивног сочива посматрања света. Ратне игре посматрам као простор дечјег стваралаштва (фолклора) прожетог контекстом ширег друштва (у коме су деца „рецепијенти едукативно-дидактичког садржаја“ (Крел 2005, 67).

Тијана Јаковљевић наводи анализу жанрова популарне културе Јозефа Арпада и анализу СМС и имејл порука Драгане Антонијевић, као основу категоризације елемената дечјих игара као облика фолклорне комуникације (Јаковљевић 2009, 54). Поменуто подразумева следеће: да ствараоци игара нису познати, већ их стварају и обликују генерације актера (деце) (Крел 2005, 67); да је комуникација између актера (групе) у игри директна, вербална и невербална; да се игре преносе спонтано, а не посредством институција; да игре представљају, пре свега, перформанс који се одиграва у јавном простору; да игре представљају простор индивидуалног и колективног идентитета који може подразумевати, односно репродуковати обрасце или наслеђе ширег друштва; да различите генерације актера учитавају сопствени контекст, односно технолошке, социјалне или културне промене у елементе игре; да се учитавањем специфичних контекста у игру, стварају нови простори, структуре, форме, циљеви и смисао игре; да игра и поред прилагодљивости, не мења структуру као основу континуитета, односно традиције игре (Јаковљевић 2009, 54–55). По наведеном, групне игре представљају: „оквир за фолклорну комуникацију актера, који захваљујући флексибилности, остварују могућност иновације и трансформације комуникацијског ланца међу генерацијама играча“ и „доприносе гранању традиција кроз време

---

свесна своје судбине, посредством специфичних игара промишљала сопствену или смрт ближњих, а туробна стварност се одражавала на тему и правила игре. Ова деца су се играла „гасне коморе“, игре додиривања електричне ограде или чак мртвих тела која су виђала (Fieldman 2019, 296). У наведеним случајевима, деца су стварала свој свет у коме су могла да интерагују са непријатељским окружењем на специфичан начин који је интерпретирао „стварност“, пренебрегавајући или прихватајући блискост смрти кроз фиктивни свет игре. УНИЦЕФ је у периоду од 1996. неформално, а од 2009. године и формално, означио дечју игру у ратним околностима као битан, терапеутски феномен управо јер дозвољава да се игром ублажи трауматична стварност (Fieldman 2019, 301).

и простор“ (Jakovljević 2009, 55). Фолклор је, дакле, облик комуникацијског процеса, начин да се индивидуа изрази унутар групе чији чланови деле сличну културну позадину, системе знања, веровања, обичаје и искуства (Žikić 1996, 123–124; Antonijević 2005, 249). Мале групе, попут породица, радних колектива, села или деце, комуницирају између себе, посредством фолклора, а без посредовања од стране трећег лица (Jakovljević 2009, 53).<sup>6</sup> (Савремене) дечје ратне игре посматрам као традицијски феномен непроменљиве структуре по форми прилагодљив новим контекстима употребе у процесу комуникације на нивоу вршњачких група и ширег друштва.

Може се рећи да концепт ратне игре представља и облик меморијала. Ове игре су одраз промишљања прошлости или будућности са посебним акцентом на „садашњост“. Сећање је једносмеран, а памћење двосмеран процес у чијем је центру „садашњост“ као позиција посматрања стварности (Kuljić 2006, 8). Исто важи за промишљање будућности. Анализа Младена Стајића наглашава важност разумевања контекста у ком се интерпретирају (политичка) пророчанства. Стајић наглашава пресудну важност „садашњости“ као позиције интерпретације пророчанстава, која увек рефлектују актуелно друштвено и политичко стање (Stajić 2014; Stajić 2020). Према томе, без обзира да ли се ради о сукобима смештеним у прошлост или будућност, ратне игре увек репродукују актуелне идеје криза. Дечје игре нису само стожер сећања или облик промаштавања будућности, већ промишљања стварности.

Не треба да чуди што је идентификација са неким митским, историјским или митолошким идеалом као обликом промишљања сопства или актуелне социјалне улоге битан део ратних игара (Саро 2005, 87, 307).<sup>7</sup> Поменуто намеће питање фактора конструисања идеје

6 Слободан Наумовић конструира четири категорије елемената комуникације по критеријуму њихове информативне усмерености. Аутор наводи питања идентитета, става и циља пошалоца (прва категорија), садржаја и форме поруке („шта шаље“, друга категорија), и питање идентитета примаоца и питање последица комуникације (четврта категорија). Елементи треће категорије подразумевају комуникацијски контекст („преко ког канала контекста“; „под којим условима“ се комуницира), што акцентује међузависност свих елемената комуникације те висок степен њиховог међусобног условљавања (Naumović 1995, 45). Поменуто схема је пресудна по разумевање политичке комуникације као основе преношења политичких информација и остваривања политичких циљева. Аутор истиче да претходно поменуто доводи до тежње актера у дијалогу да преношење политичких информација претворе у средство остваривања политичких циљева (Naumović 1995, 45).

7 Студије сећања поистовећивање са искуством или особом-идеалом означавају као феномен који се назива „ехом сећања“, а који подразумева сведоке као нул-

„стварности“ и позитивних друштвених улога које се репродукују у игри. Дечја игра, одраз друштвене стварности, фигурира и као перформанс преиспитивања или афирмације друштвених идеја, идеала и улога, те ауто-рефлексивна и антрополошка оптика посматрања контекста у ком деца уче о свету који их окружује.

У тексту ћу се бавити не ригидним, већ адаптабилним аспекти-ма ратних игара а са циљем разумевања динамике промена порука и идеја наратива под утицајем специфичног друштвено-политичког контекста. У потрази за смислом ратних игара, бавим се околностима које су, за различите генерације, дефинисале наративе, форму и смисао савремених дечјих ратних игара. Основна претпоставка је да (савремене) дечје ратне игре представљају рефлексiju друштвене стварности, средство посредовања друштвених и политичких вредности, простор комуникације између друштва (државе) и појединца, те нишу промишљања „сопства“ и „другости“. Анализа разматра питање утицаја света одраслих (породица, образовни систем, медији, популарна култура) не само као простора који окружује, већ у многоме прожима или дефинише фантастичне светове дечје маште. Питање на које текст настоји да одговори тиче се односа света одраслих и дечје маште, као жижне тачке конструисања идеја о стварности, заједници, сопству и „другоме“, као предуслову учења концепта „непријатеља“ и рата. У раду промишљам идеју игре, као аутономног облика стваралаштва, те потенцијалном простору доминације друштвено-политичког дискурса или хегемоније (Hammond&Potsch 2019, 10–11).

Будући да се не бавим историјом дечјих или ратних игара, већ варијацијама слика ових феномена као дела савремене историје срп-

---

ту тачку искуства, а њихове породице и потомке као преносиоце другог, трећег и наредних кругова сећања (Matejić 2012). У том смислу, актери се могу поистоветити са, за њих апстрактним искуствима, те перформирати улоге засноване на породичним, групним или колективним моделима, очуваним у друштвеном сећању или политичким митовима. Саговорници припадају различитим врстама социјалног окружења (село, град, локално, глобално), као извор информација служили су им различити медији (народне песме, књиге, радио, телевизија, интернет, видео игре), а детињство су провели окружени тековинама традицијског, масовног или хибридног друштва (Canclini 1995). Према томе, „стварност“ коју различите генерације учесника учитавају у ратне игре представља стратум односа јавног и приватног, доминантног и маргиналног, као и локалног и глобалног, као позиција у односу на чије кретање по различитим осама дефинише не само теме, улоге, циљеве и смисао игре, већ и идентитете актера. Слике историје, сукоба, односа добра и зла, те стварања идентитета заснованог на опозицији „ми“: „они“ (Todorov 1994, 73) последица су политика памћења или културних политика често дефинисаних доминантним друштвеним, политичким или идеолошким дискурсом.

ског, односно, друштва у Србији (укључујући СФРЈ еру), посебан акценат стављам на искуства и сећања актера (из села и града) о чему сам сазнавао путем упитника или интервјуа.<sup>8</sup> Морам напоменути ауторефлексивну димензију анализе, где искуства и сећања аутора такође служе као оптика посматрања околности промена форме и порука дечјих ратних игара.

## Сећања на дечје ратне игре у Србији и Југославији

Наредни део текста заснован је на наративима које сам поделио у две категорије саговорника дефинисане по генерацијском кључу. Генерације рођене између 1946–1980. године представљају спој „бејби бум“ и „генерације икс“, по многоме различите, али сличне по искуству одрастања у југословенском друштву. Миленијалци су такође рођени у СФРЈ са којом су мање повезани искуствено, а више баштином. Ову генерацију карактерише турболентни период транзиције и промена друштвено-политичког контекста.

### „Бејби бум“ и „генерација икс“ (1946–1964 / 1965–1980)

*„Сви смо ми имали неки њласџични миџраљез  
и џиџџовку кући... Побео сам џиџ Немаџа иза зџраџе  
кол`ко `оџеш“<sup>9</sup> (Александар Ђорђевић, рођ. 1964. џог.)*

Саговорник, рођен 1952. године, често је одлазио у Лику (за време рата део територије НДХ<sup>10</sup>) код родбине, где се играо са рођацима и децом у Грачацу и околини. По сећању, чак и тада, годинама након рата, крај је био обележен физичким и симболичким подсетницима на ратна разарања и жртве. Колико се саговорник сећа, деца се нису играла рата који је оставио трага на њихове животе.<sup>11</sup> Деца у Црвенки су се, по сећању овог саговорника, играла каубоја и Индијанаца.

8 Интервјуи нису подразумевали само особе које се идентификују као Срби, већ грађане Србије који припадају различитим етничким или религијским групама.

9 Документарна серија „Робна кућа“, С1Е1, 2009. година.

10 Независна Држава Хрватска.

11 Саговорници који су одрастали за време Другог светског рата, углавном су говорили о трауматичним догађајима. Саговорници који су детињство провели у ратном и послератном Београду нису се сећали ратних игара, већ сукоба између улица. Неки саговорници су у рату доживели трауме које нису желели да репродукују у периоду мира.

Ове игре су биле последица популарности управо америчких (и италијанских) „вестерн“, „каубојских филмова“, који су, и поред званичне, комунистичке идеологије Југославије, у периодима блискости Тита и Запада, продирали на културно тржиште СФРЈ (Vučetić 2016). У сеоске заједнице<sup>12</sup> су информације испрва стизале посредством ретких радио а потом још ређих телевизијских уређаја које је заједница углавном користила колективно, односно, слушала и гледала у задружним домовима или у кућама имућнијих припадника заједнице (Ivanišević 1972). У урбаним центрима Југославије и Србије, телевизија, биоскопи, позоришта, библиотеке и културни центри имали су велику улогу у ширењу масовне и популарне културе, каналисане, званичном државном идеологијом или у односу на њу и односе са светом (пре свега Америком и СССР-ом) (Vučetić 2016). У зависности од таласа „вестерна“, Индијанци“ су приказивани као варвари или „племенити дивљаци“, а „каубоји“ су портретисани као храбри истраживачи америчке дивљине, односно, „окупатори земље Индијанаца“. Саговорници су у играма ређе наступали у улози каубоја, а чешће се поистовећивали са „Индијанцима“ као „непријатељима америчког империјализма“.

Временом, „балкански каубоји и Индијанци“ доживљавају југословенску инкарнацију посредством „партизанског филма“. „Партизански филм“ био је специфично југословенски филмски и телевизијски феномен, по мишљењу историчара филма Иве Шкрабала – „најаутентичнији жанр који је произашао из југословенске кинематографије“ (Škrabalo 2011). Ова врста филма представљала је специфичан феномен визуелне репродукције епске прошлости и облик „југословенског вестерна“ или суперхеројских („суперпартизанских“) филмова (Pavičić 2003, 3–38). Партизанске филмове је, по мишљењу Јурице Павићевића, пратила нарација дефинисана: „уџбеничким примерима партизанске борбе“; одсуством аутентичних, истакнутих личности НОБ-а<sup>13</sup>, са циљем очувања неприкосновености култа Тита; великим бројем ликова који потичу из различитих класа, слојева или етничких група; мешање комедије и трагедије; арбитража страних ликова као „објективних сведока“ мучеништва и херојства партизана; специфичан портрет окупатора (Немаца и Италијана) и „домаћих издајника“ (усташа и четника); катарзе које прате

12 По одговорима саговорника са села, у периоду пре модернизације руралних крајева игре које су деца изводила по традицијској матрици. Теме ратних игара, имале су предзнак народних епских песама или су пак, одражавале ратна искуства предака.

13 Народноослободилачка борба

успех партизана у, наизглед, безизлазним ситуацијама (Zvijer 2011, 86). Поменути филмови су манифестно били облик меморијализације (памћења) партизанске борбе и херојства жртава револуције, а латентно одраз политичког дискурса државе, односно, идеологије и југословенске онтологије у чијем се центру налазила партија и Тито као митска категорија.<sup>14</sup>

Извесна је веза између филмског и историјског наратива, који је, посредством идеолошких норми, па и догми, државе, партије и политичких елита, обликовала филмске наративе по узору на сопствени друштвено-политички модел као идеал.<sup>15</sup> Партизани су: храбри, спремни на несебичну жртву, хумани, нормални, здрави, цивилизовани и пре свега – људи (Zvijer 2011, 67–68). „Непријатељ“, без обзира на категорију, представљао је симболичку инверзију „партизана“. Немци, као наизглед кључна опозиција, обично су приказивани као безлични, хладни, нехумани и зли људи-машине (Zvijer 2011, 67). Ова слика се у каснијим периодима мењала услед развоја односа Немачке и Југославије, те интересовања немачких туриста за ове просторе (Zvijer 2011, 70). Портрет Италијана био је нешто блажи, што Немања Звијер такође приписује послератном односу Југославије и комунистичке партије Италије (Zvijer 2011, 82). Пример приказивања усташког покрета на партизанском филму представља конструкт несразмеран историјској збиљи. „Усташе“ су ретко приказиване, често као савезник окупатора него као засебан и специфичан облик фашизма. „Усташе“ су приказане као: ментално оболеле, изопачене и зле особе – „нељуди“ (Zvijer 2011, 84). Разлог штурога и ретког приказивања усташтва лежао је у покушају да се пренебрегну послератне ране у циљу успостављања идеје „братства и јединства“. Поменути концепт је почивао на идеји заједничке историје, уделу у НОБ-у, антифашизму и мартирству свих народа као дела партизанског покрета, једног од стубова југословенске митологије и идентитета. „Четници“ су приказивани много чешће, као слика дивљег, примитивног, варварског, бруталног и нељудског. Звијер слику четника

14 Поменута категоризација елемената није универзална у свим примерима партизанског филма, али је карактеристична за многе.

15 Филмови су одражавали и идеал родних улога. Жене су приказиване као део партизанског покрета, али је њихова улога углавном била аналогна улози мајке или неговатељице, будући да је већина женских улога пре свега приказивала медицинске сестре, а потом и ратнице (Zvijer 2011). Деца су такође приказивана као део партизанских група. Деца су често била у улози штићеника, али је било и случајева где деца доприносе покрету на индиректан, или пак, директан начин – борбом и жртвом. Готово све саговорнице су истакле да су се играле неке врсте сукоба са децом у свом крају, али да нису играле ратне игре.



у партизанском филму види као одраз јасне историјске и онтолошке опозиције два покрета где су четници представљали опозицију аргументу партизанске идеји демократске, комунистичке републике на супрот монархији (Zvijer 2011, 77).

Поменуте слике непријатеља и партизана се огледају и у телевизијском серијалу „Отписани“ (касније „Повратак отписаних“) који је умногоме заслужан за популаризацију слика урбане борбе илегалца у градовима. „Валтер брани Сарајево“ је била југословенка верзија „Џејмс Бонда“, а „Отписани“ серија која је гледаоцу давала прилику да се идентификује са неким од илегалца који заједно подривају напоре окупатора у урбаној средини (Београду). „Прле“ и „Тихи“, фиктивни ликови из наведене серије, поменути су као идеали генерација одраслих седамдесетих и осамдесетих година прошлог века. Култ партизана и Другог светског рата, као основа политичке митологије или, како то неки саговорници дефинишу, „почетак (дозвољене) историје у Југославији“ одредио је тему игре, а генерацијама деце дао прилику да се нађу у улози историјских личности или ликова популарне културе Југославије. Припадници „бејби бум“ генерације су се играли ликова из филмова о непријатељским офанзивама, док су припадници „генерације икс“ оживљавали и актере из „Отписаних“.

У филмовима, историјски порази и велики губици партизана приказивани су као пожртвованост појединаца у сврху колективне победе. Постојао је и мотив „деце-ратника“ као слика највеће одважности али и жртве, јер су и деца гинула. Велике победе пратила је смрт (славна), чак и главних ликова. Игра је са једне стране искључивала стварност смрти, док је са друге смртност била саставни део игре. Актер је морао бити спреман да „умре“ у игри, али би се игре свакако завршавале „победом“. Циљ игре није био нужно увек дефинисан. Сама игра, учествовање и испољавање енергије, умешности па и агресивности били су довољни циљеви. Као и у случају игре каубоја и Индијанаца, историјски исход битака се унапред знао, али је било важно учествовати и борити се (Rosić&Miladinović 2010). Спремност да се буде на страни губитника (Немаца, усташа или четника), или „погине“ на страни партизна, учила је колективизму, те одражавала пожртвованост појединца зарад групе. Игра се изводила тако што су две групе користиле штапове или „оружје од дрвета“ како би „ратовале“ у кварту, улици или околини. Многи старији саговорници нису поседовали, па тиме ни користили играчке, односно пластичне пиштоље и пушке. Гране и даске су, уз узвике: „бум-бум“ или „рататата“ (ономатопеја), били реквизити сасвим довољни за стварање света у ком се одиграва сукоб.

Игра је подразумевала поделу улога на „партизане“ и „Немце“. Нико од саговорника није поменуо Италијане. У игри је, као и на филму, помињање „усташа“ и „четника“ представљало одраз трауме сећања или културне интимности<sup>16</sup>. Усташе су, као у и случају филма, били опозиција партизанима, али су представљале и подсетник на улогу хрватског народа у страдању српског, ромског и јеврејског становништва тадашње НДХ. У таквим околностима, није било у духу југословенства подсећати на мрачно и трауматично наслеђе братског народа. У крајњем случају, како је један испитаник поменуо: „то се могло интерпретирати као одраз српског национализма“. Мотив „четника“ у игри је такође специфичан јер је, за разлику од партизанских филмова, ретко помињан. Било је примера игара сукоба партизана и четника као лоших и поражених непријатеља. Тако ми је, примера ради, саговорник рођен 1978. године причао да је тема ратних игара његове генерације, првих година након Титове смрти, била игра „партизани и четници“. По речима саговорника, ради се о изразито „партизанском крају“ (Никшић), где су слике „партизана“ и „НОБ-а“ живе и у породичним наративима.

Но, није свуда и увек била оваква ситуација. Како је у СФРЈ друштво историју, посебно на јавном нивоу, посматрало и описивало по доминантном, пожељном, комунистичком моделу, „Четник“ постаје аспект културне интимности многих заједница у Југославији. Део деце-играча потицао је из „четничких породица“, што је носило стигму како у првим годинама након рата, тако и касније. Они који су потицали из таквог породичног миљеа, настојали су да то сакрију. Било је случајева када улога „четника“ као непријатеља у игри није била аналогна породичним наративима, искуству и улогама у рату. Услед страха да се не открије овај део породичне историје, од деце су скриване информације које би могле довести до стигматизације или горих последица. Саговорник из Војводине ми је испричао како се као дете у игри „борио против четника“, да би, годинама касније, сазнао да су многи чланови његове породице били део управо тог покрета. Игра је у овом случају представљала рефлексију доминантне слике улога у рату, где је приватно сећање, било трауматично и маргинално у односу на идеале „значајног другог“. У партизанском филму, захваљујући односу Југославије и послератне, социјалистичке Бугарске, припадници овог народа нису дехуманизовани на колективном нивоу. Са друге стране, сећање локалних заједница на ратне

16 „Културна интимност“ означава употребу знакова, симбола и значења својствену одређеној групи, а неразумивих или негативно вреднованих од стране спољњег света, или у овом случају – „значајног другог“ (Hercfeld 2004, 20–21).

злочине окупаторске, бугарске војске у Првом и Другом светском рату, опстало је у приватној, породичној сфери памћења. У поменутом крају, деца су се понекад играла „партизана и Бугара“.

Породични наративи, едукативни систем и популарна култура, као посредник између деце и друштва били су извор тема које су интерпретиране у играма, оживљавајући прошлост и репродукујући доминантни, актуелни друштвени дискурс. Партизански филм, као жанр, који је доживео свој врхунац осамдесетих година 20. века, након Титове смрти и јачања етничких национализама замире. Крајем те деценије бујају национализми, засновани на различитим политичким митовима, држава се распада, а сећања на заједничку борбу замењују нови, међусобни ратови. Душтвено-политичка стварност се мења, мењајући облик ратних игара наредних генерација.

### „Миленијалци“ (1981–1996)

Искуства и облике ратних игара ових генерација илуструјем користећи се сакупљеним али и сопственим сећањима. Прва ратна игра којој сам пртисуствовао није била везана за Други светски рат. 1989. или 1990. године, деца у дворишту вртића у мом блоку играла су се „Боја на Косову“. Многи учесници су желели да буду „Милош Обилић“, „Кнез Лазар“ а посебно „Марко Краљевић“, иако он, историјски, није учествовао у овој бици. Са друге стране, нико није желео да буде „Турчин“, али је то било неопходно да би игра била могућа. Улогу Вука Бранковића, који је у колективном сећању обележено као издајник, нико није желео. Поменуто није био проблем. Бранковићева улога „издајника“ јесте битан елемент косовског мита, али не и игре. Пораз (српске војске) је, насупрот историјском искуству, по правилу, изостајао. Без обзира на ток игре, увек се на крају славила „наша“ (заједничка) победа.

Важно је разумети околности стварања климе у којој је настала ова варијација игре. На Видовдан, 28. јуна 1989. године, навршило се шест векова од Боја на Косову. На дан поменуте годишњице Слободан Милошевић држи говор на Газиместану, који постаје једна од преломних тачака његове политичке каријере и један од момената који су допринели слабљењу југословенског мита.<sup>17</sup> Ову годишњицу

17 Милошевић на Газиместану истиче: „стицајем друштвених околности овај велики шестогодишњи јубилеј Косовске битке догодио се у години у којој је Србија, после много година, после много деценија, повратила свој државни, национални и духовни интегритет“... „шест векова касније, данас, опет смо у биткама, и пред биткама. Оне нису оружане, мада и такве још нису искључене.

такође је обележио југословенски филм „Бој на Косову“ режисера Здравка Шотре, а за нас, децу једнако важан, истоимени албум самолепљивих сличица. Албум је међу децом био популаран колико и они на тему фудбала, нинџи, „евокса“ или некада, „Повратка отписаних“.

Занимљиво, родитељи су, у више мени познатих случајева, охрабривали интересовање деце за ову тему. За неке припаднике старијих генерација Бој на Косову је био битан елемент српске митологије и идентитета, у односу на, до тада доминантни, југословенски наратив, сведеног готово на сферу маргиналног и приватног. Након Титове смрти, слома биполарног светског поретка, унутрашњих криза и крвавог распада Југославије, нови митови замењују старе, а стара пријатељства замењују стара непријатељства. У овом периоду су и даље приказивани партизански филмови, али и филмови који су преиспитивали југословенску митологију, а фокус стављали на националну историју (страдања). Окружење у ком сам одрастао, Нови Београд, није имало директно искуство рата, будући да се рат није догађао у Србији. Ипак, друштвена свакодневица је била дефинисана санкцијама, несташицом и криминалом, те проткана свакодневним сликама са ратишта (на телевизији), позивима на мобилизацију и наративима избеглица. У школе су уписивана деца избеглице, а многи од ученика су на ратишту имала чланове родбине или уже породице. У том смислу, искуство рата није било директно, али је било довољно присутан део свакодневице. Ипак, поменути осећај се није могао мерити са бомбардовањем Југославије 1999, када је и моја генерација имала непосредно искуство рата.

Ратне игре које смо играли на почетку ратова у Југославији тематски се нису разликовале од партизанских ратних игара генерација пре нас.<sup>18</sup> Ове игре су подразумевале „партизане“ који су перципирани као Југословени, али пре свега, Срби, што је била последица промене идеје „непријатеља“. „Немци“ су поново перципирани као непријатељи због савезништва са страном са којом смо тада били у рату (Хрватска). Касније су „Швабе“ замењене „ушастама“. „Усташе“ су у игри, као и у партизанском филму, биле симбол зла и „далеког другог“, док термин „муслиман“ није коришћен. Дечје игре које су се играле у мом окружењу представљале су одраз релативно мултикул-

---

Али без обзира какве да су, битке се не могу добити без одлучности, храбрости и пожртвованости.“ (Реџат 2011).

18 Саговорник из Београда (рођен 1980. године) истакао да се не сећа како је научио концепт „партизана“, али се сећа да је још у вртићу учествовао у игри „партизани и Немци“, где је он био у тиму који је представљао немачке бомбардере, док су друга деца били „партизани“ који су се крили по соби у вртићу и гађала „бомбардере“.

туралног окружења, налик југословенском. Одредница „ми“ је била етничка, али и просторна (зграда, квартал).

„Четник“ као мотив није био заступљен. Ако је и било деце чији су дедови некада били припадници четничког покрета, или су родитељи „постали неочетници“, ретко је ко користио ову одредницу јавно. Са друге стране, и даље су многи дедови и родитељи у кварту били некадашњи припадници или поштоваоци наслеђа партизанског покрета, Тита и СФРЈ. Поред тога, домаће телевизијске станице нису често користиле овај термин како би означиле „Србе“ као опозицију (нео)усташама или „зеленим береткама“. Са друге стране, неке телевизијске станице у Хрватској користили су термин „четник“ или „србо-четник“ како би на негативан начин описале не митске непријатеље партизана, већ дехуманизовала „Србе“, на сличан начин на који су српске (југословенске) станице „Хрвате“ одређивале термином „усташа“.<sup>19</sup>

„Ми“, „(деца)ратници“, „водили смо рат“ око зграда која је била центар нашег света. „Зграда“ или „кварт“ постаје метафора одбране Београда, Србије и Југославије. Кроз ове игре јесте репродукована нетрпељивост и агресивност друштва која нас је окруживала, али је однос према „њима“ односно, „нама“, био дефинисан специфичним локалним контекстом. Групе актера у игри јесу подразумевале да представљају „Србију“ или „Југославију“, али је „патриотизам“ или „национализам“ перформираан у игри, био пре рефлексивна идеја опште, заједничке угрожености „нас“ од стране „њих“ заснована више на идеји колективизације, него на мржњи према хрватској, муслиманској или некој другој „другости“. Никад се није доводило у питање право припадника других етничких или религијских група да се играју, шта више, заједничка игра ојачавала је идеју о „нама“ као групи која представља нешто позитивно, људско, праведно и пре свега дефанзивно док је „непријатељ“ био потпуна инверзија поменутог. „Непријатељ“ који је на телевизији и у наративима одраслих, некада био дефинисан идеолошком одредницом, сада је био дефинисан етничком одредницом. У игри „они“ пре свега су били „противници“, категорија различита од политичког термина „непријатељ“ као ултимативног „другог“.

19 Наравно, ово не значи да деведесетих није било оних који су се поистовећивали са идејом „четника“ као претпостављеног, универзалног симбола српског отпора „усташама“ и екстремним муслиманима из периода Другог светског рата. Како Звијер примећује, многи који су се идентификовали са „четницима“ репродуковали су не историјске, већ стереотипне и пежоративне слике „четника“ проистекле из популарне културе, односно, филмова Вељка Булајића (Zvijer 2011, 81).

У локалним играма није било улога попут „Тихог“ или „Прлета“ али из контекста ратова на простору бивше СФРЈ. Били смо превише млади да би разумели шта се дешава око нас, или стварали идоле од војника са телевизије. Са друге стране, нешто старији саговорник (рођ. 1983) из Београда (Сремчица), поменуо је сећање на игру „Капетан Драган“. У овом крају, групе деце су се играле ратних игара у којима је централна фигура био Капетан Драган, за припаднике заједнице који су били избеглице, позитивна личност. Слично се дешавало и у заједницама ближим самом рату. Саговорник из Бијељине, рођен 1990. године поменуо је како је посматрао и учио дечје игре инспирисане свакодневицом, односно, дешавањима на фронту. Овај испитаник напомиње да је у том крају помен четника у свакодневном говору али и играма био чешћи, не нужно због везе тог краја Босне и овог покрета, већ због тога што је „четник“ био синоним за „Србина“, а тиме потпуна опозиција „усташама“ или „зенгама“.

Не сећам се да су деца у мом кварту играла ратних игара 1999. године, односно, за време „НАТО агресије на Југославију“ (Milošević 1999), како је овај рат означен у колективном сећању. Углавном су дечје активности биле сведене на гледање телевизије, спорт и скривање у склоништима и подрумима где су се играле друштвене игре. За време овог рата у кварту се причало о видео-игри на тему ратних авиона где је играч могао да се бори против НАТО-а као део југословенске ескадриле.<sup>20</sup> Но, мало ко је имао компјутер и интернет у овом периоду, тако да игру нисам никад ни видео. Годину дана касније, у Србију „стиже“ до данас актуелна компјутерска игра „кантер страјк“. Већина људи у Београду и даље није имала довољно јак интернет, тако да су оформљене „играонице“ у којима су парни бројеви рачунара (6, 8, 10 и више) повезивани („ЛАН“) кабловима како би играчи могли играти у два тима. Сећам се узвика играча који су језиком телевизије означавали „непријатеље“ у игри. „Ми“ смо увек били добри, „они“ су увек били лоши. Уколико би неко играо као „контратерориста“ он је, по узвцима, своју страну обележавао као „српску/југословенску“, док су „терористи“ били припадници „УЧК“<sup>21</sup>. Са друге стране, уколико би играли на страни „терориста“, и даље би „ми“ били „добри момци“, јер би играли као „Срби/Југославија“

20 Екипа часописа „Свет компјутера“ је у маја 1999. године направила „патриотску ескадрилу“ као „мод“ у постојећој игри „Миг-29“ са циљем да укључи што више играча који су у Србији имали прикључак за интернет и на тај начин „учествовали у (виртуелној) борби“ против НАТО-а. Гесло игре је гласило: „Небо је наше“ (Ašković & Vasović 1999).

21 Такована „Ослободилачка војска Косова“

против „контратерориста“ – припадника НАТО-а. Ово је последњи пример кога се сећам а да су особе из моје генерације (1985. година) играле ратне игре са предзнаком актуелних сукоба.

## Завршна разматрања

Наративи које сам сакупио уско су повезани са културом сећања, политичким митовима и друштвеном стварношћу, као факторима који од наизглед универзалног феномена попут дечје игре, стварају хибридне просторе комуникацијског перформанса. Оно што се чини универзалним је структура игре која подстиче физички и вербални облик учествовања. Игра представља наизглед агресивни феномен, те је грубост, уз такмичарски дух, готово сталан предзнак ратних игара. Будући да се ради о учесницима који су свесни да се ради о игри као замишљеном а не стварном простору сукоба, агресивност није циљ. У том смислу, ове игре фигурирају као вентил за испољавање агресивности код деце (Hammar 2007). Кроз ову врсту игара индивидуа ствара однос са колективом. Поменуто утиче на развој личности појединца и односе унутар вршњачких група. Поред истицања исказивањем вештина, учешће у игри показује спремност појединца да прати колективна правила, побеђује али и губи у циљу групне а не нужно индивидуалне користи. Кооперацијом и пожртвованошћу развија се свест о поверењу, унутаргрупној блискости и колективизму (Lull 1987, 230).

Иако дечје ратне игре посматрам у оквиру одреднице „дечјег фолклора“ као спонтаног дечјег стваралаштва без учешћа треће стране, али не може се искључити фактор посредника из света одраслих. Неформални утицај окружења се огледа у ставовима и сећањима који потичу из породице и заједнице. Са друге стране, формални утицај потиче од државе која комуницира са друштвом посредством образовног система, масовних медија или популарне културе као фактора мапирања (јавног) простора и (пожељног) облика игре. Одреднице „нас“ и „њих“, у наративима мојих саговорника, нису производи пуког друштвеног сећања, већ памћења које (митску) слику „непријатеља“ прилагођава актуелном, доминатном друштвено-политичком дискурсу. Другим речима, породично и државно сећање, посредством феномена „ехо сећања“, на групном, односно, масовном нивоу, постаје предзнак друштвеног сећања и стварности маса. Може се рећи да су дечје игре облик меморијала, будући да игра наизглед репродукује сукобе из прошлости, а заправо памти и репродукује, ос-

ликава актуелне кризе и сукобе. Чак и улоге, митске или историјске, коренсподирају са наученим, позитивним моделом улоге појединца у колективном напору (Hammond&Potsch 2019, 2).

Дечје игре СФРЈ или постјугословенске ере директна су последица утицаја званичне, државне и партијске слике сећања на конструисање идеја „нас“ и „њих“ заснованих на Другом светском рату као „почетку историје“ односно, простору политичких митова пресудних по опстанак идеје „братства и јединства“. Не треба заборавити претњу локалног или глобалног сукоба, са којим се југословенско друштво сусретало. Еру СФРЈ обележила је претња ратова са непријатељем „од споља“ и константна претња „унутрашњег непријатеља“ (Zvijer 2011, 85). Идеја партизанске, народноослободилачке борбе није био етос везан само за прошлост, већ и за актуелни контекст у ком је друштво угрожено или може бити угрожено. Дакле, не само сећање на страдале, већ идеја (будуће) борбе, жртве и херојства у служби слободе веома је битан део наслеђа репродукованог у уџбеницима, медијима, књижевности и југословенском филму. ”Ова митологија учила је младе нараштаје, рецепијенте едукативно-дидактичког садржаја“ (Крел 2005, 67) друштвеним моделима заснованим на идеалу „партизанских светаца“, „бораца“ и „мартира“. Поменуто игре обрађују, за дете апстрактне или трауматичне појмове, које промишљају или превазилазе посредством игре као „психодраме“. Начин на који је концепт смрти схваћен у игри, зависи од околности у којима постоји далека или јасно присутна претња разарања или смрти ближњих па и самих играча (деце). „Смрт“ је у овим играма последица борбе која проистиче из сукоба идеја о злу, „другом“, „непријатељу“, односно, добру, које „ми“, по правилу, представљамо.

У игри је противник битан, али се његова улога разликује од идеје „непријатеља“. За разлику од света одраслих и политичке одреднице „непријатеља“ засноване на идеји ултимативног „другог“, у дечјој игри ова опозиција бива сведена на, човековој природи ближи, термин „супарник“ или „противник“. Разлика између две одреднице је у између такмичарског духа и нетрпељивости или мржњи. Оно што је у дечјим играма „другом“ давало стереотипне, етничке или идеолошке карактеристике није била дечја машта, већ јавни и приватни наративи одраслих. Деца су посредством игре, као прозора у свет одраслих, учила концепт рата, непријатеља и смрти.

Ако посматрамо игре као простор комуникације, у поменутом контексту, постоји метапорука поменутих наратива, порука која се односи на идеју рата, али и односа права и дужности грађана Југославије. Југословенски дискурс учитан у идеал партизанске борбе, односно, у митологију у чијем центру се налази наслеђе НОБ-а,



можемо, на нивоу друштвено-политичких порука, разумети кроз пример мита о „Ромулу и Рему“. Наиме, идеја о братоубиству као последици кршења правила, где Ромул убија Рема, након што овај прескаче зид који одваја брда на којим се гради град (Рим), представља одраз друштвеног контекста у ком је мит настао. По миту, Ромул и Рем стварају Рим, али у стварности римско друштво ствара Ромула и Рема, учитавајући у мит сопствени дискурс, односно, идеологију (Ћаро 2005, 87, 307). У миту је репродукована идеја по којој је Рим, као симбол реда проистеклог из колективизма, изнад сваког појединца, па чак и брата. У време римске империје која је опстајала управо захваљујући освајању и заштити територија, трауматично искуство војске, рата и смрти, представљало је свакодневицу свих грађана. У том контексту, порука „Рим изнад свега“ била је основа промишљања војске, рата и смрти, као саставног дела живота и идентитета сваког Римљанина. Искуство борбе и потенцијалне смрти, било је нужан предуслов припадању групи, заснованој по принципу колективних права и дужности као основе идеје континуитета учитане у митове као облик комуникације између свих делова друштва (хоризонтални ниво), односно, предака и потомака (вертикални ниво).

Други ниво порука подразумевао је репродукцију идеје митских улога пренесених на претњу „другог“, у чијем је конструисању пресудан фактор била држава, културна политика и политички дискурс као основа соц-културног контекста игре. Поменуто није било актуелно само у случају претње „окупатора“ из периода Другог светског рата, већ и у контексту потенцијалног сукоба са Стаљином (1948–1953) или у периоду „Хладног рата“ (1946–1991).<sup>22</sup> Другим речима, очување Југославије подразумевало је сећање на борбу и жртве које су ово друштво „изродиле“, али и спремност да се, уколико је то потребно, слобода брани на исти начин. У овом контексту, они који би дали своје животе у народноослободилачкој борби, добијали би своје место колективном сећању и „вечности југословенске митологије“.

„Смрт“ је и у ратним играма последица борбе која проистиче из сукоба идеја о злу, „другом“, „непријатељу“, односно, добру, које „ми“, по правилу, представљамо. Ове игре су подразумевале идеју борбе, пожртвованости и жртве као предзнака колективне победе. У самим играма „победа“ није била дефинисана победом „партизана“ или „Срба“, већ учешћем на правој страни са заједничким идеалом од-

22 Јосип Броз Тито, једном приликом, реферирајући на актуелна збивања у свету, изјављује следеће: „Југославија може на бојном пољу поставити осам милиона људи, а осам милиона људи није шала... нарочито људи као што су Југословени који су навикли ратовати“. <https://www.youtube.com/watch?v=SHd9g9Vec5Y>

бране и слободе. Мотив смрти није представљао стварност, већ одражавао идеју митологизације, бесмртности оних који падну за виши, колективни циљ. Хероји не умиру, већ настављају да живе у југословенском сећању, специфично профаном, али и митском простору вечности дефинисане присуством жртви као заслужних грађана.

У том смислу, позитивна улога „партизана“ као бесмртног борца била је фиксна у игри, док су се слике непријатеља мењале. Идеја „Другог“ конципирана по кључу политичке климе пре него по историографским описима. Како Звијер истиче, слика „Немца“ као ултимативног окупатора није била ригидна већ, слично мотиву „Италијана“ или „Бугарина“, променљива категорија, условљена контекстом из ког се сећамо „непријатеља“ (Zvijer 2011, 67–71). „Усташа“ и „четник“, са друге стране, били су два лица партизанског непријатеља, где је једно представљало аспект културе заборављања у сврси одржања идеје заједничке партизанске и антифашистичке борбе и жртве; а друго унутрашњу, онтолошку претњу не само идеолошкој позицији комунистичке партије и социјалистичког дискурса пре и за време рата, већ и алтернативу овом светоназору након рата. Промена контекста одражавала се и на редефинисање поменутих или уметање нових слика „непријатеља“.

„Миленијалце“, генерацију која је наследила „бејби бум“ и „генерацију икс“, обликовао је другачији контекст од југословенског, обележен друштвено-политичком транзицијом и распадом државе, праћеним крвавим грађанским ратовима. Као што смо видели на примерима дечјих игара, мит о наслеђу партизанске борбе, до одређене мере замењују косовски и други митови, својствени специфичним етничким групама у међусобном сукобу. Ово не значи да су ратне игре на тему партизана потпуно изостале већ да су улоге у игри представљале апропријацију новом контексту. У контексту овог али и наредних ратних сукоба у и изван Србије, улоге учесника игара су представљале изразито националне одреднице које су превазилазиле до тада неприкосновени, југословенски идентитет. „Традиционални непријатељи“ („Немци“) у играма опстају, али се посредством света одраслих (ставови чланова породице, искуство рата, медији, филмови) трансформишу у нове, до скоро блиске „друге“, оличене у слици „(нео)усташе“, „зелених беретки“ или „УЧК“. Временом, у Србији, југословенски мит и наслеђе НОБ-а постаје секундарно у односу на Косовски мит. Ипак, оба мита садрже поруку о праведној борби против „непријатеља“ и још праведнијој жртви која, посредством борбе означава појединца као особу посебног статуса у профаном свету друштвеног памћења и(ли) метафизичком простору заслужних (српских) хероја и мученика.

„Непријатељ“ је, дакле, био памћен и репродукован по званичној матрици, чак и у дечјим играма. Ово је био део наслеђа али и апропријација у контексту изазова савремених, локалних и глобалних, друштвено-политичких тензија и конфликта. Игре су репродуковале јавни дискурс о непријатељу, а тиме и о „Србину“ или „Југословену“ чији идентитет почива на идеалу који деца кроз игру репродукују у позитивном, доминантном облику, свесна или несвесна потенцијално опозитног идеолошког наслеђа сопствених породица или заједница. „Заједница“ (породица, зграда, квартал, село, град) можда је концепт пресудан по когнитивни аспект промишљања „стварности“, пресудне пак за конструкцију форме, порука и смисла ратних игара. Заједница као когнитивни центар сваког појединца, чини се, својом (демографском, идеолошком) социјалном структуром и динамиком, представљала је жижну тачку културно-политичке комуникације државе и деце о идеји „угрожености“ и „рата“. Управо социјално окружење као каталист друштвених норми и културних улога, дефинисало је смисао ратних игара у мањој или већој мери аналогних јавном политичком дискурсу „значајног другог“ (државе).

Деца-играчи су, користећи оруђа (материјални аспект игре), симболе (значење, смисао, когнитивни аспект) и кооперацију (Karpatschof 2008, 12–13), игром, као лиминалним простором или жижном тачком комуникације, оваплоћивала ширу друштвену и културну стварност коју преиспитују. У оба случаја, у ери СФРЈ и послератне Србије, дечије игре су биле одраз идеја о континуитету угрожености друштва проистеклих из историјског искуства и актуелних страхова епохе репродукованих посредством државе а перципираних из позиције заједнице. „Угроженост“ стварна или фиктивна, посредством етничких или мултиетничких политичких митова, опстајала је као битан предзнак идеје угрожености друштава („ми“) од стране непријатеља („други“) као кључ по ком се усваја идеја колективизма и хомогенизује заједница. На тај начин, „супарник“ је, дефинисан језиком одраслих, у овој врсти игре постајао модел учења „непријатеља“. У том смислу, ратне игре су, репродукујући друштвено-политичку климу, фигурирале као простор меморијализације и стратум промишљања сопства у оквирима колектива, групе или нације као концепата дефинисаних друштвено-политичким дискурсом проистеклим из света одраслих. Чини се да ова врста игара опстаје захваљујући ригидној структури игре, односно, форми прилагодљивој специфичном контексту. У том смислу, теза о променљивости (форме и садржаја) као предзнаку постојаности дечјих ратних игара као простора рефлексije друштвеног и политичког контекста, те

простора промишљања „сопства“ и „других“, феномена условљених глокализацијским и доминацијским односима, чини се исправном. Ратне игре представљају облик дечјег стваралаштва, али нису пуки стожер идеја, већ стратум когнитивног и комуникацијског процеса.

Феномен нових нараштаја (попут „генерације зед“ 1996–2012), чини се, представља групу чији прозор у стварност умногоме зависи управо од света одраслих који кроје огромне виртуалне светове сазнања и социјализације, подложне учењавању политичких дискурса. Ако знамо да су традиционалне игре, по правилу, стварала деца за децу, уз одређену улогу одраслих као посредника тема, намеће се питање могућности друштвено-политичке инструментализације овог аспекта дечјег фолклора, данас кад одрасли креирају (виртуалне) светове дечијих активности, у којима су она конзументи порука пре него креатори смисла.

## Литература и извори

- Aparuaј, Ardžun. 2011. *Kultura i globalizacija*. Beograd: Biblioteka XX vek.
- Bankova, Petya. 2017. „Children play war“. *The Belogradchik journal for local history, cultural heritage and folk studies* 8 (1): 113–132.
- Bojanin, Stanoje. 1999. „Igra“. u „Leksikon srpskog srednjeg veka“. Ur. Sima Ćirković & Rade Mihaljčić, Beograd: Knowlege: 255–257.
- Bulut, Sefa. 2020. „Trauma studies of children post world war II“. *Istanbul: Journal of psychology and clinical psychiatry* 11(1): 15–16
- Canclini, Garcia N. 1995. *Hybrid cultures: Strategies for Entering and Leaving Modernity*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Čapo, Erik. 2008. *Teorije mitologije*. Beograd: Clio
- Ćirković, Sima. 1999. „Viteške igre“, u „Leksikon srpskog srednjeg veka“. Ur. Sima Ćirković & Rade Mihaljčić, Beograd: Knowlege: 94–95.
- Đorđević, Tihomir. 1984. *Naš narodni život IV*. Beograd: Prosveta.
- Feldman, Daniel. 2019. „Children’s Play in the Shadow of War“. *American Journal of Play* 11 (3): 288–307.
- Gieselmann, Hartmut. 2007. „Ordinary Gamers – The Vanishing Violence in War Games and Its Influence on Male Gamers“. *Journal for Computer Game Culture* 1 (1): 1–8.
- Grossman, Haim. 2004. „War as Child’s Play: Patriotic Games in the British Mandate and Israel“. *Israel Studies* 9 (1): 1–30.
- Hammond, Phillip & Pötzsch, Holger. 2019. *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*. Bloomsbury Academic.
- Hart, Jennifer L. & Tannock, Michelle M. 2013. „Young Children’s Play Fighting and Use of War Toys“. U *Encyclopedia on Early Childhood Development*.

- ur. Peter K. Smith. Montreal: Centre of Excellence for Early Childhood Development and Strategic Knowledge Cluster on Early Child Development: 1–6.
- Hercfeld, Majkl. 2004. *Kulturna intimnost*. Beograd: Biblioteka XX vek.
- Ivanišević, Milivoje. 1972. *Kulturne aktivnosti na nedovoljnorazvijenim područjima SR Srbije (bez autonomih pokrajina)*, Beograd: Zavod za proučavanje kulturnog razvitka.
- Jakovljević, Tijana. 2009. „Games for Children as a Model of Folklore Communication“. *Etnološka istraživanja* [Ethnological Research] 14(1):51–67.
- Jončić, Petar. 2020. *Film i rat: mimikrija horora*. Beograd: Službeni glasnik.
- Karadžić Stefanović, Vuk. 2005. *Život i običaji naroda srpskoga*, Beograd: Politika & Narodna knjiga.
- Karadžić, Vuk. 1964. *Vukovi zapisi*. Beograd: Inicijal SKZ.
- Karpatschof, B. (2013). „Play, but not simply play: The anthropology of play“. u *Children's play and development: Cultural-historical perspectives*. ur. I. Schousboe & D. Winther-Lindqvist, Springer Science & Business Media.: 251–265.
- Krel, Aleksandar. 2005. *Dečije igre*. Beograd: Etnološka biblioteka.
- Kuljić, Todor. 2006. *Kultura sećanja*. Beograd: Čigoja.
- Levi, Pavle. 2009. *Raspad Jugoslavije na filmu*. Beograd: Biblioteka XX vek.
- Lull, James. 1987. „Thrashing in the pit: An Ethnography of San Francisco Punk Subculture“. U *Natural audiences: Qualitative research of media and effects*. ur. Thomas Lindelof, Norwood: Ablex publishing corporation: 225–252.
- Matejić, Julija, 2012. „Diskurs postgeneracije – Sećanje i identitet počnilaca i žrtava holokausta“, *Filozofija i društvo* 13 (3).
- Hammar, Stina. 1970. „Children and war games“. *International Journal of Early Childhood volume 2* (74): 74–77.
- Moren, Edgar. 1981. *Čovek i smrt*. Beograd: BIGZ.
- Naumović, Slobodan. 1995. „Ustaj seljo, ustaj rode: Simbolika seljaštva i politička komunikacija u novijoj istoriji Srbije.“ *Godišnjak za društvenu istoriju* 2 (1): 39–63.
- Naumović, Slobodan. 2009. *Upotreba tradicije u političkom i javnom životu Srbije na kraju dvadesetog i početku dvadeset prvog veka*. Beograd: Institut za filozofiju i društvenu teoriju i IP „Filip Višnjić“.
- Pavičić, Jurica. 2003. „Igrani filmovi Fadila Hadžića“. *Hrvatski filmski ljetopis* 34: 3–38
- Pavićević, Aleksandra. 2011. *Vreme (bez) smrti*. Beograd: Etnografski institut SANU.
- Stajić, Mladen. 2014. „Uloga političkog prorostva burskog „Nostradamusa“ u formiranju ideologije konzervativne desnice u Južnoj Africi“. *Etnoantropološki problemi* 9 (4): 977–1006.
- Stajić, Mladen. 2020. „Politička upotreba proročanstva u Indoneziji“. *Etnoantropološki problemi* 15 (1): 269–311.

- Todorov, Cvetan. 1994. *Mi i drugi*. Beograd: Biblioteka XX vek.
- Trapagan, John. 2009. „The Oddness of Things: Morality Games and Interpretations of Social Change Among Elders in Rural Japan“. *The Asia Pacific Journal of Anthropology* 10(4): 329–347.
- Trebješanin, Žarko. 2009. *Predstava o detetu u Srpskoj kulturi*. Beograd: Sofos.
- Turner, Victor. 1974. *Dramas, Fields, and Metaphors: Symbolic Action in Human Society*. New York: Cornell University Press.
- Van Rheenen, Derek. 2012. „A Century of Historical Change in the Game Preferences of American Children“. *The Journal of American Folklore* 125 (498): 411–498.
- Verbery, Katherine. 1999. *The Political Lives of Dead Bodies: Reburial and Postsocialist Change*. New York: Columbia University Press.
- Vučetić, Radina. 2016. *Koka-kola socijalizam*. Beograd: Službeni glasnik.
- Watson, Max. 2019. „Games“. U *The Cambridge encyclopedia of anthropology*. ur. Felix Stain, CEA, Cambridge University Press: 1–14.
- Zvijer, Nemanja. 2011. *Ideologija filmske slike*. Beograd: Filozofski fakultet.

## ИНТЕРНЕТ ИЗВОРИ

- Lambert, Tim. 2022. „A brief history of toys“. *Local histories*. 5. maj. <https://localhistories.org/a-history-of-toys> (pristupljeno 03. avgusta 2022).
- Ašković, Aleksandar & Vasović, Nenad. 1999. „Nebo je naše“. *Svet kompjutera*. 1. maj. <https://www.sk.rs/arhiva/clanak/16564/nebo-je-nase> (pristupljeno 25. jula 2022).
- Milošević, Milan, 1999. „Prilog kulturi sećanja: Ratno Vreme“. *Vreme*, 27. mart. <https://www.vreme.com/vreme/prilog-kulturi-secanja-ratno-vreme> (pristupljeno 17. marta 2022).
- „Govor Slobodana Miloševića na Gazimestanu 1989. godine“. 2011. Pečat, 30. jun. <https://www.pecat.co.rs/2011/06/govor-slobodana-milosevica-na-gazimestanu-1989-godine> (pristupljeno 17. marta 2022).
- Škrabalo, Ivo. 2011. „Croatian Film in the Yugoslav Context in the Second Half of the Twentieth Century“. *Kinokultura*, 15. april. <http://www.kinokultura.com/specials/11/skrabalo.shtml> (pristupljeno 16. marta 2022).
- Miladinović, Veljko&Rosić, Branko. 2010. „Balkanski vestern: Rat crvenih kauboja i Indijanaca s bradom“, Online media press, 27. jun. <https://web.archive.org/web/20190630220514/http://www.pressonline.rs/zabava/life-style/123241/balkanski-vestern-rat-crvenih-kauboja-i-indijanaca-s-bradom.html> (pristupljeno 16. marta 2022).

of different outcomes of World War II, i.e. it functions as a cultural, cognitive model of physical reality, historical knowledge about it and its discursive construction.

**Keywords:** cognitive anthropology, board games, World War II, cultural models.

Đorđina TRUBARAC MATIĆ

**FRANNY'S FEET IN THE SHOES  
OF BELGRADE PRIMARY SCHOOL PUPILS  
(OR ABOUT AN EXAMPLE OF HYBRIDITY OF  
CONTEMPORARY CHILDLORE)**

**Abstract:** The paper presents the newly recorded child playing practice – *feet*, describes it based on field data, and contains its main folklore-semiotic analysis. A special emphasis is placed on its genesis, markers indicating the hybrid form of child postfolklore created by the intertwining of elements from different spheres and channels of communication: on the one hand, traditionally channelled oral childlore (reliance on the elements of the genre model of nursery rhymes), and on the other hand, media content in the form of children's animated television series of Canadian origin known in Serbia as *Franny's Feet*, broadcast since 2015 to date on several TV channels. It is indicated that this hybrid nature of the described playing practice represents in fact the natural source of folklore channelling of the mental world of contemporary children, shaped under the influence of numerous and different communication channels, of which, in the early age, one of the most dominant is the children's television programme.

**Keywords:** child (post)folklore, nursery rhymes, role play, *feet*, *Franny's Feet*, cartoons, hybridity of contemporary childlore.

Danilo TRBOJEVIĆ

**CHILDREN'S WAR GAMES AS AN ARENA OF  
CONSIDERATION OF THE SOCIAL-POLITICAL REALITY,  
CRISIS AND CONFLICT**

**Abstract:** Children's war games are a form of childlore, the platform for creation and education, a memorial practice and space for constructing identity, as well as a mediator in adopting political or ideological discourses of the world of grown-ups. In different social-cultural contexts, the public, hegemonic picture of social memory often had its, in some cases undesirable, alternative suppressed to the

traumatic, private margin. Children's games of this type for different generations represented the communication space imbued with fluid pictures of war, conflict or enemy, through which one not only recalls, but also remembers, reproducing specific pictures of cultural reality and social roles. Through the analysis of narratives about the practice of war games of generations that grew up in the era of the SFRY and after its dissolution, the paper attempts to reach conclusions about the role of the game as a mediator in social and political communication of peer groups and the government (the world of children's imagination and the world of grown-ups) as the focal point of the construction of ideas about "us" and "others", "heroes" and "the enemy" in a specific context.

**Keywords:** children's war games, Yugoslavia, ideology, nationalism, otherness.

Ivan ĐORĐEVIĆ

### AGAINST MODERN FOOTBALL? THE EUROPEAN SUPER LEAGUE AND THE FUTURE OF THE 'PEOPLE'S GAME'

**Abstract:** In the past 30 years, football has gone through a deep transformation. Once perceived as a "people's game", whose basic feature was inclusiveness, the game became deeply commercialized. The commercialization of this sport has largely created a gap between the traditional followers of this game and football clubs whose orientation has expanded from the local level to the global market. In this paper, I intend to focus on the case study of the failed attempt to form so called "European Super League" (ESL), a competition that was supposed to create an exclusive club of the richest European teams whose membership would not depend on success in national championships. The aim of this work is primarily the analysis of media content related to the launch of the Super League, with a special emphasis on the creation of narratives about the "doom of football" and the "saviours" of the game from the "alienated" club owners and presidents. The main assumption in this article is that the formation of the ESL has been perceived as a political event par excellence.

**Keywords:** modern football, commercialization, people's game, football fans, UEFA

Jadranka ĐORĐEVIĆ CRNOBRNJA

### "PELIVAN FIGHTS" – AN EXAMPLE OF WRESTLING COMPETITION IN GORA

**Abstract:** "Pelivan fights" are a wrestling competition taking place in Dragaš and some Goran villages in the area of Gora (AP Kosovo and Metohija) over a longer



CIP – Каталогизација у публикацији –  
Народна библиотека Србије, Београд

316.7:39(082)

159.922.72(082)

796(796)

012 Крел А. (082)

ANTROPOLOGIJA sporta, igara i detinjstva : zbornik radova  
u čast dr Aleksandra Krela (1968–2021) / Bojan Žikić, Ivan Đorđević,  
Vladeta Petrović (uredili). – Beograd : Univerzitet, Filozofski fakultet,  
2022 (Beograd : Službeni glasnik). – 271 стр. ; 24 cm

Str. 7–9 :Predgovor / urednici Zbornika. – Tiraž 200. – Napomene  
i bibliografske reference uz tekst. – Bibliografija uz svaki rad. –  
Summaries.

ISBN 978-86-6427-241-4

а) Крел, Александар (1968–) -- Библиографије

б) Културна антропологија -- Зборници

в) Детињство -- Зборници

г) Спорт -- Зборници

COBISS.SR-ID 81374473

ISBN 978-86-6427-186-8



9 788664 271868

