

*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



## 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**

**Бранко Бановић**

Етнографски институт САНУ

„ЏАМИЈА!“:  
АНТРОПОЛОШКА АНАЛИЗА  
КОНТРОВЕРЗНЕ ДЕЧЈЕ ИГРЕ „ЏАМИЈЕ“\*

**Апстракт:** Полазећи од теоријских поставки које разматрају улогу дечијих игара у социјализацији и енкултурацији деце, разумејући дечију игру као облик фолклорне комуникације и узимајући у обзир студије које прате утицај савремених трауматичних догађаја на структуру и функцију дечијих игара, фокус овог истраживања је на анализи контроверзне дечје игре „џамије“, која се почетком деведесетих година двадесетог века спорадично игра у Пљевљима (Црна Гора). Компаративни истраживачки материјал представљају подаци о истој игри из Бања Луке (Босна и Херцеговина). У оба случаја место дешавања игре су градови богатог исламског наслеђа, са два етно-културна пола која су центрирана око православног и исламског идентитета, у којима живи већинско православно становништво и у којима су у периоду играња игре изражене верске тензије. Будући да дечије игре одражавају обрасце присутне у стварном животу, као и да деца у играма некада опонашају трауматичне догађаје којима сведоче у реалном животу, посебна пажња рада биће посвећена разматрању везе између саме игре и припадајућег јој друштвеног и културног контекста. Несвесним слојевима игре приступиће се из перспективе проучавања фолклора која фолклор сагледава као друштвено прихватљив механизам којим се исказују забрањени или потиснути садржаји.

**Кључне речи:** „Џамије“, Пљевља, Бања Лука, богато исламско наслеђе, већинско православно становништво, верске тензије

---

\* 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.

## Увод

У педагошкој литератури широко је елабориран значај игре за развој детета, а археолошки, историјски и етнолошки подаци добро документују њену историјску укорененост и промене које су еволутивни токови остављали на ову дечију активност.<sup>1</sup> Будући да групне дечје игре укључују договорене услове играња, конкретна правила, најчешће и такмичење, социолози, антрополози и фолклористи их сагледавају као друштвени феномен који је у тесној вези са припадајућим друштвеним и културним контекстом. Значај рекреативних активности за разумевање проучаваног друштвеног система препознат је у раним фазама развоја антропологије,<sup>2</sup> а кључним моментом у модерном антрополошком изучавању игре сматра се студија „Игре у култури“, аутора Џона Робертса, Малколма Арта и Роберта Буша из 1959. године (Roberts et al. 1959) – која је постала једна од теоријских основа за крос-културна истраживања игара у деценијама које ће уследити и моменат када се у антропологији успоставља јасна разлика између *игре* и *разоноде* (Chick 1998,185, Schwartman 1979). Препознајући да у науци не постоји општа теорија која се бави описивањем и објашњењем историјског развоја игара, њихове дистрибуције широм света и значаја који игре имају у различитим друштвима, аутори ове студије су на основу узорка од педесет друштава покушали да развију теоријски оквир за проучавање игара усмеравајући пажњу на њихову географску дистрибуцију и социо-културни значај. Будући да се у етнографској литератури широк спектар рекреативних активности назива игром, они су игру прецизно дефинисали као рекреативну активност коју карактеришу (1) организована игра, (2) такмичење, (3) две или више стране у игри, (4) критеријуми за одређивање победника и (5) договорена правила (Roberts et al. 1959, 597). Остале рекреативне активности које не задовољавају претходно наведене критеријуме сврстали су у „разоноду“.

1 Ово је први рад у коме сам се бавио дечијом игром. Написан је под веома снажним утиском тек започетог познанства са Сашом Крелом. Крела сам као антрополога упознао читајући његову књигу „Дечије игре“ и слика антрополога живог интереса за дечју игру, увек је била прва која ми се јављала када помислим на њега. Након што смо се јуна 2021. године и лично упознали, убедљив утисак ми је био – да ли је могуће да је нечији истраживачки интерес баш у тој мери у складу са његовом укупном личношћу?! Трајно ће ми у сећању остати непосредан и њему својствен начин на који ми је тада пожелео добродошлицу у Етнографски институту САНУ. Остаће и жал што смо планове за дружење оставили за неке дане које Саша нажалост није дочекао.

2 Више видети у: Roberts et al. 1959, Chick 1998, Schwartman 1979.



У зависности да ли је исход игре одређен првенствено физичким способностима играча, низом потеза које играчи направе у току игре, случајношћу или комбинацијом ових образаца, понудили су општу класификацију игара поделивши их на (1) игре физичке вештине, (2) игре стратегије и (3) игре шансе (Ibid., 597).<sup>3</sup> Аутори су повезали игре са осталим културним варијаблама и уочили да највећи број игара у ствари представља моделе различитих културних активности – примера ради, многе игре физичке вештине симулирају борбу или лов, док стратешке игре симулирају потеру, лов или ратне активности (Ibid., 598). Пратећи ову утицајну студију, игре стратегије повезане су са друштвеним системима (док се игре шансе односе на верска уверења, а игре физичке вештине на природну средину). Стратешке игре симулирају друштвене системе, тако да и структура и терминологија једне стратешке игре која укључује „две војске“ може понудити назнаку природе интерактивног система кога представља. Иако се студија „Игре у култури“ доминантно односи на игре одраслих, Робертс, Арт и Буш такође су дали назнаке значаја игара за социјализацију деце и нагласили функцију стратешких игара у учењу друштвених улога и овладавању системом. Уопште, велики број раних студија игре односио се на игре одраслих и начин на који одрасли проводе слободно време, док су дечје игре остале изван фокуса. Под утицајем студије „Игре у култури“ шездесетих година у антропологији долази до већег интересовања за дечје игре (Schwartzman 1979, 289–230). Када је у питању домаћи контекст, почетак истраживања дечијих игара у Србији повезан је са појавом занимања за фолклорно стваралаштво и прва сакупљања етнографске грађе у деветнаестом веку. Иницијатор ових истраживања био је родоначелник српске етнографије и фолклористике Вук Караџић, а његов рад био је подстрек за део следбеника који су наставили са прикупљањем етнографског и фолклорног материјала. Историјски развој и особености истраживања дечијих игара у Србији у монографској студији о дечјим играма обрадио је Александар Крел (Крел 2005, 57–89).<sup>4</sup>

---

3 Свака од ових категорија је детаљније дефинисана. Тако, (1) игре које се заснивају на физичким способностима морају укључивати физичке способности, али не и стратегију или шансу; (2) игре стратегије не укључују физичке способности, али зато се заснивају на стратегији, а могу укључивати и шансу, док се (3) игре шанси заснивају искључиво на шанси. Једна од критика ове теорије и каснијих теорија класификације игара јесте да се бројне игре могу класификовати у више различитих категорија (Chick 1998, 189).

4 Монографију о традиционалним дечјим играма у Војводини објавила је Весна Марјановић (Марјановић 2005), а Нина Аксић је дала кратак преглед традиционалних дечјих игара које су се играле у Србији сврставајући их према критеријуму географске области у којој су се играле (Аксић 2019).

Анализирајући антрополошку литературу о дечјим играма Хелен Шварцман је закључила да се антрополошки интерес за дечије игре може поделити у две категорије, а сугерише и четири перспективе кроз које се дечје игре сагледавају у етнографској литератури (Schwartzman 1979, 290–291). У прву категорију спадају описни прикази дечјих игара из друштава широм света, док се друга категорија односи на покушаје антрополога да понуде дефиниције и теоријске приказе о понашању деце у игри. Када су у питању перспективе сагледавање дечјих игара у етнографској литератури, најуобичајенија перспектива односи се на сагледавање дечје игре као имитације и/или припреме за зрело доба, чиме се ставља нагласак на функцију игре у енкултурацији и социјализацији деце. Друга перспектива односи се на детаљне описе игара и играчки које се користе, а мана ове перспективе је што доноси мало информација о укупном друштвеном процесу дечје игре. Трећа перспектива дечју игру сагледава као тест који открива дечје анксиозности и непријатељства изазване обрасцима васпитања деце у култури, док четврта перспектива дечјој игри приступа као тривијалној забави (Ibid., 291–292).<sup>5</sup> Дечје игре представљају и форму фолклорне комуникације. Узимајући као основу анализу жанрова популарне културе Јозефа Арпада и анализе фолклорних карактеристика формулативних СМС и e-mail порука као модерних облика фолклорне комуникације Драгане Антонијевић, Тијана Јаковљевић истиче карактеристике које дечје колективне игре одређују као форму фолклорне комуникације: 1) анонимност аутора (појединачни аутори колективних дечјих игара нису познати), 2) директна комуникација (комуникација између актера се изводи „лицем у лице“), 3) извођење игре подразумева невербалну комуникацију актера, али и орално одвијање комуникације, 4) узајамност комуникације (актер прекидањем комуникације са саиграчима прекида своје учешће у игри), 5) неформална дистрибуција (игре се не дистрибуирају из институционализованог центра, већ настају спонтано и као такве се неформално дистрибуирају), 6) перформативност (целокупан начин извођења игровних активности може се посматрати као својеврстан перформанс); 7) јавност (велики број

5 Иако су дечје игре биле предмет бројних етнографских приказа, део аутора сматра да антрополози ипак нису поклањали довољну пажњу деци. Хиршфелд, примера ради, указује на податак да је од 155 социокултурних антрополога активних у Националном истраживачком савету САД само њих девет истакло децу и младе као једну од области њиховог истраживачког интересовања. Такође констатује да је антропологија „маргинализовала две ствари које деца раде посебно добро: деца су изузетно вешта у стицању културе одраслих и, мање очигледно, вешта су у стварању сопствене културе“ (Hirschfeld 2002, 611–612).

игара се изводи на јавним површинама), 8) колективност (игре представљају колективну својину малих дечјих група), 9) ре-креативност (процес преузимања постојећих форми игре дозвољава актерима игре увођење нових или трансформацију старих елемената), 10) варијабилност (игра задржава структуру, али могуће су промене извесних правила, назива или текстуалних садржаја), 11) традиционалност (промене одређених елемената не угрожавају структуру игре) (Jakovljević 2009).

Имајући на уму до сада развијене теоријске перспективе у проучавању дечјих игара, теоријско-методолошки оквир овог истраживања засниваће се на студијама чији је фокус на улози игре у социјализацији деце (Roberts et al. 1959, Крел 2005, Denzin 1975, Salomone 1979, Garry 1988, Schwartzman 1979, Hirschfeld 2002, Chick 1998, Glasberg et al. 1998, DiCicco-Bloom and Gibson 2010), студијама које прате улогу савремених трауматичних догађаја на структуру и функцију дечијих игара (Feldman 2019, Richman Beresin 2002, Payne 2016), као и студијама које дечијим играма приступају као форми фолклорне комуникације (Jakovljević 2009). Постављеним теоријско-методолошким оквиром анализираће се контроверзна дечија игра „џамије“, која се почетком деведесетих година спорадично играла у Пљевљима (Црна Гора), а као компаративни истраживачки материјал послужиће подаци о истој игри из Бања Луке (Босна и Херцеговина). Ова групна игра лоптом укључивала је два главна момента – „рушење џамије“ и „поновно прављење џамије“ – као и читав низ правила уређених активности између ова два чина. И Пљевља и Бања Лука су градови са дубоко укорененом исламском културном баштином, у којима крајем двадесетог века православно становништво чини већину. У оба случаја игра се одвија у моменту када су у граду изражене верске и националне тензије и када влада опасност од грађанског рата, док је ретрадиционализација битно обележје ширег друштвеног и политичког контекста (Naumović 2009). Како теоријска литература указује да дечје игре одражавају обрасце присутне у стварном животу, као и да деца у играма некада опонашају трауматичне догађаје којима сведоче у реалном животу, посебна пажња рада биће на разматрању везе између саме игре и припадајућег јој друштвеног и културног контекста. Несвесним слојевима игре приступиће се кроз фолклорну перспективу која фолклор сагледава као друштвено прихватљив вентил којим се исказују забрањени или потиснути садржаји (Dundes 1980, Vascom 1954). Будући да игра није била широко распрострањена, већ локализована на појединачне вршњачке групе односно мале фолклорне скупине (Dundes 1980, Ben-Amos 1971, Antonijević 2010, 32–39), фо-

кус истраживања биће и на савременим тумачењима игре од стране актера који су у њу као деца били непосредно укључени, као и оних који су тада игру посматрали из перспективе одраслих особа.

## Непосредни друштвени контекст дечје игре „џамије“

Почетком деведесетих година деца у неким пљеваљским насељима спорадично се играју „џамија“.<sup>6</sup> Ова групна игра лоптом укључивала је два главна момента – „рушење џамије“ и „поновно прављење порушене џамије“ – као и читав низ правила уређених активности између ова два чина. Наиме, када би од пљоснатих каменчића поређаних један на други деца формирала кулу коју су називали „џамија“, поделили би се у две екипе и са прописане удаљености би покушавали да је сруше лоптом. Екипа која сруши овако постављену кулу имала је задатак да расуте каменчиће поново поређа један на други. Уколико би у томе успела, она би била победник. Динамику игри давале су активности које су се заснивале на поштовању правила према којима је погодак лоптом члана екипе која покушава да „поново направи џамију“ значи његову дисквалификацију. Уколико је члан супротне екипе погођен лоптом, за њега се говорило да је „убијен“ и он „испада“ из игре. Насупрот томе, успешно избегнутим или ухваћеном лоптом добило би се време да чланови његове екипе покушају да расуте каменчиће поређају један на други и тиме извојују у победу. Онај ко поново „изгради џамију“ узвикнуо би „џамија!“, што би означило крај игре и победу његове екипе. Уследило би кратко слање победничке екипе, након чега би се организовала

6 Појава и нестанак дечије игре „џамије“ представља интересантан антрополошки феномен. Уз сва ограничења која носи једна врста полуетнографије из ове временске дистанце, може се закључити да игра није била широко распрострањена у Пљевљима, већ да је била ограничена на изоловане вршњачке групе. Тако, истраживачки узорак показује да су се деца у једном насељу учестало играла поменуте игре, док се деца истог годишта, која живе у истом насељу, у згради удаљеној само стотинак метара – нису играла „џамија“. Бар у два велика и верски мешовита пљеваљска насеља детектовано је играње ове игре у изолованим вршњачким групама. Највећи број учесника игре којима сам успео да приступим, данас не живе у Пљевљима. Њихова сећања на игру варирају, од оних који се једва сећају да се игра играла, до оних који су имали жива сећања, прецизно знали правила и које је игра и данас интригирала. Неки испитаници су осећали нелагоду због чињенице да су се у детињству играли „џамија“. Поштујући жеље дела испитаника да не откривам њихов идентитет нити да учиним могућим да се он претпостави, у раду нисам наводио насеља нити бројеве зграда око којих се игра „џамије“ играла.

нова партија игре. Игру су играли и дечаци и девојчице. Временски оквир играња игре поклапа се са периодом подигнутих верских, националних и укупних друштвених тензија које су у Пљевљима посебно биле изражене између 1992. и 1995. године.<sup>7</sup>

Уколико кренемо од теоријских перспектива према којима су игре једно од примарних средстава за социјализацију деце, да се кроз игру деци представљају пажљиво одабрани и структурирани делови стварности, да игре одражавају обрасце присутне у стварном животу, да су игре једна врста припреме за стварни живот, а да као комуникацијски чин могу бити начин да се искажу забрањени или потиснути садржаји – анализа дечје игре „џамије“ показује се прилично изазовном. Нарочито из разлога што се ради о такмичарској игри, а пратећи Крелову студију, управо такмичарске игре представљају веома значајан инструмент социјализације, помоћу кога јединке некада на видљив, а некада на симболичан начин усвајају друштвено пожељне ставове и норме којима је одређено понашање одраслог мушкарца у патријархалном друштву (Крел 2005, 11).

Однос трауматичних дешавања из реалног живота и игре био је предмет различитих студија. У савременим условима утицај ратног окружења на дечје игре био је предмет истраживања спроведених у Сирији за време трајања грађанског рата (2011) и Сједињеним Америчким Државама након изведених терористичких напада (2001). Полазећи од теоријских претпоставки развијених у истраживањима игара међу јеврејском децом за време Холокауста, Данијел Фелдмен описује епизоде игре из грађанског рата у Сирији који је започео 2011. године. Због опасности која је вребала на улици, сиријска деца су игре измештала у подземна склоништа, у којима су се јављале нове игре (као што су социјални радни или побуњенички командант) које су опонашале стресне догађаје којима су сведочили (Feldman 2019, 296). Поредџи игре које су јеврејска деца играла у периоду нацистичке окупације, са савременим дечјим играма из ратом захваћене Сирије, увиђа се да су деца у играма најчешће конкретни-

---

7 Ова контроверзна дечја игра јавља се у моменту који се може прецизно временски контекстуализовати и дешава се у граду богатог оријенталног наслеђа са два етно-културна пола која су центрирана око православног и исламског идентитета, при чему је православног идентитет доминантан. Најстарији интервјуисани учесник игре био је 1977. године, а најмлађа особа која се сећа игре била је 1989. године (у игри није учествовала, али се сећа да су деца из комшилука играла). Будући да се најмлађа испитаница једва („кроз маглу“) сећа игре („гађали су лоптом каменчиће и сви би се само сјурили и трчали... тога се сећам јер су игру играли испод моје терасе“), претпоставка је да се игра играла до средине деведесетих година.

зовала сопствене ратом узроковане трауме (Ibid., 296–300). Слично томе, непосредно након напада терористичке групе „Ал-Каида“ на зграда Светског трговинског центра („Куле близнакиње“) у Њујорку 11. септембра 2001. године, фолклористкиња Ана Рихман Бересин у Филаделфији је документовала дечије игре и друге елементе дечјег фолклора који настају или се модификују под утицајем овог трауматичног догађаја: дечаци од четири и пет година који се претварају да пројектилама руше блокове зграда; деца узраста основне школе која се играју пуцања једних на друге са улогама подељеним на „Американаце“ и „терористе“ („добри“ и „лоши“ момци); моделовање дечјих песама како би се по познатим тактовима певало о рушењу зграда Светског трговинског центра (Richman Beresin 2002). Ово трауматично искуство посебно снажно је обликовало савремену америчку индустрију ратних видео игара (Raune 2016). Трауматична дешавања из стварног живота која своје исходиште налазе у новим дечјим играма (или модификацији већ постојећих) не односе се само на рат. У том контексту Александар Крел и Ђорђина Трубарац Матић анализирали су дечију игру „Корона“, коју деца у Београду почињу играти у времену када влада пандемија узрокована ширењем вируса корона (Крел и Трубарац Матић 2022).

Претходно наведена истраживања показују да су деца у ратним условима измишљала нове игре и у њима опонашала трауматичне догађаје којима су сведочили у реалном животу. У моменту играња игре „џамије“ ситуација у Пљевљима јесте напрегнута, али није реч о ратним условима. Наиме, Пљевља су географски позиционирана на северу Црне Горе, на самој граници са Србијом и Босном и Херцеговином. Босна и Херцеговина деведесетих година постаје поприште крвавог грађанског рата, који је поред људских страдања носио и велика разарања сакралних објеката. Примера ради, у Фочи, чија се општина граничи са пљеваљском, 1992. године до темеља је срушена чувена Алаца џамија из шеснаестог века (Walasek 2019, 280). Близина границе са Босном и Херцеговином, учинила је да се ратна дешавања рефлектују на укупан друштвени амбијент Пљеваља и услове безбедносно напрегнуту ситуацију од 1992. до 1995. године. Због ситуације у граду и могућности да се рат из суседне Босне и Херцеговине пренесе у Пљевља, у августу 1992. године заседао је и Врховни савет одбране (ВСО) СРЈ. У Пљевљима су тих година забележени бројни инциденти учињени на штету локалних муслимана и њихове имовине,<sup>8</sup> али уз све опасности које су претиле, Пљевља

---

8 Садиковић, Аида. 2011. Остала тајна ко је политички штитио насилнике у Пљевљима почетком деведесетих. НД Вијести. <https://www.vijesti.me/vijesti/>

нису постале попрште крвавог и разарајућег сукоба какав се дешавао у суседним босанско-херцеговачким општинама на које су Пљевља у прошлости била веома упућена, као што су Фоча, Чајничке или Горажде. Иако је, према сведочењу једног од саговорника у овом истраживању, који сматра да је веома добро упућен у дешавања у Пљевљима деведесетих година, постојала („висила у ваздуху“) могућност да би услед тензичне атмосфере неодговорни појединац или група могли покушати да нападну и оштете чувену Хусеин-пашину џамију из шеснаестог века или друге џамије у Пљевљима (што је био случај у више босанскохерцеговачких градова) – то се није десило. Пратећи овај дискурс, евентуални напад на исламске светиње, са посебним нагласком на Хусеин-пашину џамију, тих година доиман је као „црвена линија“ која би означила једну врсту потпуног колективног посрнућа православног становништва у односу према њиховим суграђанима муслиманима, њиховој култури и укупној традицији заједничког живота која је била једна од историјских особености Пљеваља. Градске џамије су остале нетакнуте,<sup>9</sup> што није био случај и са сеоским свим џамијама.<sup>10</sup> Из овог дискурса постаје јаснији карактер тензија које почетком деведесетих година владају у Пљевљима:

„Једно је бити актер тих дешавања, друго је тумачити их са ове дистанце и са садашњом памећу. Имаш свакојаке информације које долазе до нас, имаш људе који су у рату изгубили своје најближе, имаш добровољце који у рат иду вођени различитим мотивима, имаш резерviste којима породице остају у Пљевљима, имаш дилере, инфлацију, шверцере, рањенике из Чајничке које довозе у пљеваљску болницу, ратници из Босне који долазе и којима су страдали чланови породица... Имаш осећај да је довољно да неко само потпали ситуацију и да све експлодира... Треба бити искрен и рећи, није муслиманима тих година било лако са нама... Наши се напију и иду у муслиманска насеља да провоцирају, иду у њихове локале и певају четничке песме, псују, прете... Свега тога је било... Али једну ствар не можеш никоме спочитати, а то је – да је било ко у том свеопштем лудилу покушао било шта нажао да уради пљеваљској џамији (саговорник мисли на Хусеин-пашину џамију која се због свог историјског значаја и архитектонских вредности доима главном џамијом у Пљевљима). Осим тога, треба имати на уму

---

društvo/334802/ostala-tajna-ko-je-politicki-stitio-nasilnike-u-pljevljima-pocetkom-90-ih. Приступљено 12. маја 2022. године.

- 9 Изузетак је био инцидент када су упућени хици према минарету Хусеин-пашине џамије. Инцидент је остао нерасветљен. Саговорник који је причао о овој теми кривицу је адресирао не на Пљевљаке већ на специјалне полицијске снаге које су биле смештене у оближњем хотелу.
- 10 У априлу 1993. године запаљена је џамија у селу Плањско, а исте године експлозивом је срушен минарет у селу Рашчићи.

да нису ни сви муслимани били цвећке. И они су ишли да се боре на страни својих, куповали оружје, правили спискове... Свега је било... Што би наш народ рекао 'догодило се, не поновило се'".

## Град већинског православног становништва и богатог оријенталног наслеђа

Разумевање бар основних параметара динамике историјског развоја Пљеваља и бројчаног односа муслиманског и православног становништва пожељно је за разумевање укупног контекста дечије игре „џамије“. Наиме, у поступном овладавању Балканским полуострвом Османска империја осваја Пљевља 1465. године. Пре тога, жупа Брезнаца (која је представљала језгро данашњег пљеваљског краја) налазила се под утицајем разних господара – Немањића, хумских кнежева Војиновића, Николе Алтомановића, Сандаља Хранића, краља Твртка I, до Херцег Стјепана Вукчића-Косаче (Ђирковић 2009: 74–78). Од друге половине шеснаестог века тадашња Ташлица („камена бања“) прераста у веће урбано насеље – касабу, која се одликује чаршијом, тргом са хамамом и махалама, повезаним уским и кривудаџим улицама (Миљковић 2009: 93). Интензиван успон Пљеваља у поменутом периоду везује се за Хусеин-пашу Бољанића – османског функционера из друге половине XXI века. Поред монументалне џамије, Хусеин-паша је подигао и друге грађевине, међу којима су каравансарај, имарет, хан и неки други пратећи објекти – чиме је поставио урбане темеље савремених Пљеваља, тако да су она добила изглед праве оријенталне касабе, 1576. године постала престони град херцеговачког санџака и његов центар била нешто дуже од два и по века (Пелидија, Златар 1998). У османском периоду Пљевља су се развијала према свим особеностима балканског оријенталног урбанизма. Када је у питању сакрална баштина, по неким подацима у пљеваљском крају се налазило двадесет седам џамија, од чега девет у граду и осамнаест на сеоском подручју. Данас се у граду налазе четири џамије.<sup>11</sup> Поред

11 У граду се данас налазе Хусеин-Пашина џамија, Хаџи Ризван-Чаушева џамија, Хаџи-Зекерија џамија и Хаџи Алијина џамија (Ђутковац). Остале џамије у граду данас не постоје из различитих разлога: Хаџи-Хасанова џамија – налазила се на Јалији (постојала до 1965. године), а од џамије је остао само минарет (на њеним темељима подигнута је зграда Електродистрибуције); Одобаша џамија – налазила се у Арап махали (постојала до 1936. године); Мисри Ахмед-бег Јусуф Кади џамија – налазила се на Муслуку (постојала до 1959. године); Бубица џамија – налазила се са десне стране Брезнице, на мјесту данашњег солитера (постојала до 1959. године); Хамдија џамија – налазила се у Шеварима код Пркоса (постојала до 1963. године). Џамија у Росуљама једина је до данас остала сачувана на подручју сеоских цемата, а осталих седамнаест сеоских џамија



муслиманског становништва током целог периода османске владавине у Пљевљима живео и значајан број православаца, тако да из османског периода потичу до данас сачувани споменици материјалне и духовне културе. Од 1913. године Пљевља се налазе у саставу Црне Горе, а од социјалистичког периода развој града заснива се на екстремној сировинској експлоатацији.

Када је у питању бројчани однос муслиманског и православног становништва, он је варирао услед ратова у којима су муслимани били ангажовани и заразних болести које су у различитим периодима утицале на демографску структуру. У другој половини деветнаестог и почетком двадесетог века муслимани чине знатну већину у Пљевљима, а то се посебно односи на период након Берлинског конгреса (1878). Потискивањем Османлија са Балканског полуострва започет је и процес исељавања становништва исламске вероисповести из Пљеваља, тако да се током читавог двадесетог века смањује број муслимана, како бројчано, тако и процентуално у односу на православно становништво. Мотиви исељавања били су различити, а доминантно су мешавина политичких, економских и верских чинилаца. Двадесети век у континуитету је доносио бројчану доминацију православног становништва.

Крајем осамдесетих и почетком деведесетих година шири социјални контекст карактерише друштвена и политичка појава у јавности названа *йоврайком йтрадицији*, а у стручној литератури позната као *ретйтрадиционализација*. Иако ретрадиционализација није била суштинска, једна од битних особености политичког и укупног друштвеног контекста односила се на охрабривање религиозних, националних и конзервативних пракси и погледа на свет (Naumović 2009). Почетком деведесетих година, у моменту када се јавља дечија игра „дамије“, у Пљевљима живи близу осамдесет процената православног становништва и нешто преко седамнаест процената становништва исламске вероисповести.<sup>12</sup> Како је природа историјског развитка Пљеваља условила дубоку укорењеност исламског материјалног и духовног наслеђа у граду,<sup>13</sup> може се рећи да су Пљевља де-

---

(у Мијаковићима, Плањском, Јакуповом Гробу, Бухурићима, Страховом Долу, Градцу, Рашчићима, Прачици, Крциној Бари, Петинама, Левер Тари, Ђурђевића Тари, Оџаку, Хоћевини, Подборовима и Борћанима) доминантно је срушено током ратова у XX веку (Бећковић 2006).

12 Православци (79,57 %), муслимани (17,66 %). Подаци из пописа преузети из (Кнежевић, Милан. 2004. Пљевља јуче, данас и сјутра. Подгорица: Савез еколошких друштва Црне Горе).

13 Видети зборник: Husein-paša Boljanić i njegove zadužbine (povodom 450 godina od izgradnje Husein-pašine džamije). 2019. Islamska zajednica Crne Gore i Zavičajni muzej Pljevlja.

ведесете године и пратећу ретрадиционализацију дочекала као град већинског православног становништва и веома богатог оријенталног наслеђа, што је и данас идентитетска особеност града.

## „Џамија!“: Усклик победника

Имајући на уму претходно наведене параметре утицаја ратног окружења на дечју игру, деца у Пљевљима нису лично сведочила трауматичним ратним дешавањима нити су могла сведочити оштећењу неке од џамија у њиховом граду. Остаје отворено да су томе могли сведочити путем ТВ екрана или да је неко од избеглих из ратом захваћених подручја могао пренети своја искуства, али нико од саговорника који су некада играли ову игру није дао ни најмању назнаку свесног момента односно разумевања значења структуре и правила игре у моменту играња. Правила игре „џамије“ су се учила спонтано и нико од испитаника није се могао сетити конкретног момента учења правила игре („правила смо некако спонтано сазнавали“, „изађеш на улицу, почнеш да се играш и научиш правила“, „покажу ти остали како се игра“), а сама игра код њених актера није имала свесни утицај на формирање првих представа о верским разликама.

Компаративни материјал из Бања Луке нуди значајну помоћ за разумевање ове контроверзне игре. На основу чињенице да се игра играла у Пљевљима и Бања Луци, може се извести закључак да су место дешавања игре градови са дубоко укоренењем исламском културном баштином,<sup>14</sup> а у којима крајем двадесетог века православно становништво чини већину у односу на грађане исламске вероисповести. У оба случаја игра се одвија у моменту када су у граду изражене верске и националне тензије и када влада опасност од грађанског рата. Зауставимо се на тренутак на компаративном материјалу из Бања Луке. У тексту „Ко не сруши џамију, магарац био!“, објављеном на порталу „Бука“ у мају 2011. године, анонимни и добро упућени аутор доноси податке о дечијој игри „џамије“, која се оквирно крајем осамдесетих и почетком деведесетих играла у једном бањалучком насељу.<sup>15</sup> На почетку текста аутор доноси податке о правилима игре, која се у свему поклапају са подацима прикупљеним теренским ис-

14 За разумевање укоренености природе историјског развоја Бања Луке и укоренености исламског наслеђа у овом граду пожељно је прочитати рад Алије Бејтића „Бања Лука под османском владавином: архитектура и територијални развитак града у XVI и XVII вијеку (Bejtić 1953).

15 Portal „Buka“. 2011. „Ko ne srušu džamiju magarac bio“. <https://6yka.com/novosti/ko-ne-srusi-dzamiyu-magarac-bio> (приступљено 10.6.2022. године).

траживањем у Пљевљима. Аутор поменутог текста јасно раздваја период играња дечије игре „џамије“ од периода када у Босни и Херцеговини влада грађански рат, који је поред људских жртава био праћен и разарањем сакралних објеката. Управо је у Бања Луци за време рата уништен или оштећен већи број џамија, што је подстакло аутора текста да тврди како се играње „џамија“ јавило као један од наговештаја грађанског рата који је убрзо уследио и да упореди бенигност дечије игре са катастрофалним последицама које је рат оставио, између осталог и у уништавању исламског сакралног наслеђа.

Део теоријске литературе на којој се заснива ово истраживање указује да су деца у играма опонашала трауматичне догађаје којима су сведочили у реалном животу. Будући да се игра „џамије“ у Бања Луци играла пре него што је почео рат у Босни и Херцеговини, онда и теорије према којима деца опонашају трауматичне догађаје којима сведоче, нису толико делотворне за разумевање ове игре колико су то теорије о фолклору као друштвено прихватљивом каналу за исказивање забрањених или потиснутих садржаја. Наиме, пратећи Алена Дандеса, фолклор представља друштвено прихватљив „вентил“ за изражавање онога што не може бити артикулисано на уобичајени директан начин, а ову функцију фолклора сматрао је толико есенцијалном да је упитно да ли би без ње фолклор уопште и постојао (Dundes 1980: 36, 60). Поред преношења и одржања институција на којима почива култура, Вилијам Баском такође наглашава функцију фолклора као „вентила“ путем кога се на прихватљив начин исказују забрањени садржаји (Bascom 1954). Имајући претходно наведено на уму и полазећи од Дандесове перспективе да дечији фолклор нипошто не треба потискивати, већ га треба извести на чистац, као и да је један од основних циљева фолклористичких истраживања да несвесне садржаје учине свесним (Dundes 1980, X), можемо ли претпоставити да се дечја игра „џамије“ јавила као „вентил“ који је ослобађао од притиска верских тензија, које су почетком деведесетих година владале у градовима богатог оријенталног наслеђа са већинским православним становништвом и два етно-културна пола која су центрирана око правословног и исламског идентитета? Можемо ли отићи и корак даље и претпоставити да игра настаје као израз фрустрације већинског православног становништва због чињенице да у периоду интензивне ретрадиционализације праћене афирмацијом религиозних, националних и конзервативних пракси и погледа на свет (Наумовић 2009), они и даље живе у граду богатог исламског наслеђа? Вероватно свесни да се тај поредак ствари никад не може променити.

Фолклористи кажу „што је већи стрес, већа је и потреба за фолклором да ослободи притисак од стреса“ (George and Dundes 1978:580). Ако је игра и имала функцију друштвеног вентила којом су верске и идентитетске тензије премештене на ниво игре, у Бања Луци се то показало недовољним. Грађански рат у Босни и Херцеговини био је праћен девастацијом сакралног наслеђа све три доминантне конфесије, а управо у Бања Луци је резултирао најдрастичнијим случајевима уништавања исламског сакралног наслеђа (Walasek 2019: 280). Иако су порушене и оштећене бањалучке џамије у деценијама након рата обнављане, обнове порушених и оштећених џамија ипак нису биле праћене аплаузом који би био пандан непатвореном радосном дечијем усклику „џамија!“ приликом постављања последњег каменчића. За разлику од Бања Луке, у Пљевљима се све зауставило на дечијој игри – која и у зрелом добу буди контроверзе код оних који су је некада играли.

## „Не причај никоме чега смо се играли“

Да је игра „џамије“ до данас остала загонетна за њене некадашње учеснике, упечатљиво говори следећа истраживачка епизода. Наиме, заказујући разговор са старим познаником, две године старијим од мене, направио сам краћи увод како бих појаснио свој истраживачки интерес. Након што је пажљиво саслушао мој увод прокоментарисао је:

„Веруј, чим си поменуо да истражујеш дечју игру која се играла у Пљевљима знао сам да мислиш на 'џамије'. Баш скоро смо у канцеларији причали неким играма из детињства и кад сам поменуо 'џамије' сви су ме са чуђењем гледали“.<sup>16</sup>

Познато је да антрополози некада најзначајније етнографске податке прикупе на маргинама својих истраживања (Eriksen 2004, 42–61). У том контексту, поред саме игре, интересантан антрополошки феномен представља и садржај разговора вођених са некадашњим актерима игре. Наиме, поглед са ове временске дистанце игри „џамије“ даје негативне конотације, а сећање на игру код мојих саговорника некада је било праћено осећајем nelaгоде због чињенице да су се у детињству играли „џамија“ („ти си увек писао и причао лепо о

16 Будући да стари познаник данас живи и ради у Подгорици, замолио сам га да се међу колегама (које долазе из различитих градова Црне Горе) распита да ли неко памти да се игра још негде играла. Трагом ових информација дошао сам до сазнања да се слична игра која се звала „куле“ играла у неким подгоричким насељима крајем осамдесетих или почетком деведесетих година.

Пљевљима, зашто сад хоћеш да пишеш о 'џамијама'; „па шта ће људи да мисле о нама када прочитају твој текст“; „где ћеш о тим морбидним стварима да пишеш у Београду“, „немој случајно да ми име негде поменеш“, „не причај никоме чега смо се играли“). Иако је крајњи циљ игре био „направити џамију“, доминантно сећање на игру односи се на „рушење џамије“. Осим тога, претходно поглавље показало је да дечији победнички усклици када од расутих каменчића поново направе кулу („џамију“) не носе нужно негативну конотацију. У том контексту, може се рећи да су трауматична ратна дешавања која су уследила „обојила“ и сећање на игру.

Интервјуисани учесници игре данас доминантно осећају једну врсту нелагоде због чињенице да су се у детињству играли „џамија“. Будући да су играли игру чије им је значење „постало јасно“ тек у зрелом добу, покушаји да се одгонетне тачан моменат када почињу да се играју „џамија“ и начин на који се то дешава, наметали су се као саставни део готово сваког интервјуа. Најзагонетнији моменат игре и уједно моменат због кога су моји саговорници осећали нелагоду односио се на чињеницу да су два кључна момента у игри коју су учестало играли била „рушење џамије“ и „поновно прављење џамије“, а да у моменту играња игре њену структуру и правила ни у ком смислу нису повезивали са верским идентитетима нити припадајућим им сакралним објектима – односно да нису имали представу о томе шта у њиховој игри симболизује „џамија“. Интересантно је сведочење једног од актера игре:

„Као детету увек ми је било чудно зашто ми мајка брани да се играм 'џамија'. Није то била класична забрана већ прекор типа 'немојте се играти џамија, играјте се нечег другог'. За неке друге игре било ми је јасно зашто нам бране, али свеједно смо се играли. За 'џамије' ми никад није било јасно. Примера ради, играјући „пецкала“ било је случајева да се озбиљно повредимо, „пуваљке“ такође нису биле наивне, зими је на санкању и грудвању било разних пехова. Такође, 'упадали' смо комшијама у јабуре и крушке. Наупрот томе, 'џамије' су потпуно биле безазлене, нимало опасне, играли смо се са девојчицама“. Мајка овог саговорника појашњава зашто је бранила сину да се игра „џамија“: „У нашој згради живело је више муслиманских породица, а они би се драли: 'џамија' – па онда лоптом по оном камењу. Било ми је непријатно од комшија“.

Полазећи од претпоставке да игре јасно одражавају обрасце присутне у животу одраслих и да припремају децу за интеракцију у „стварном“ свету, у истраживању спроведеном у Нигерији, Френк Саломоне увидео да у једној етнички хетерогеној средини постоје игре које су заједничке за чланове свих етничких група, док исто-

времено постоје игре које су резервисане искључиво за чланове неке конкретне етничке групе (Salomone 1979, 203). У правилима ових игара рефлектовале су се међуетничке прилике из света одраслих односно динамика ових промена. Истраживање показује да актери игре играњем „џамија“ нису стицали прве свесне представе о верским идентитетима и разликама међу њима, али уједно показује да се процес спознаје разлика одвијао паралелно са игром – тачније, независно од ње, али у истом временском и друштвено-културном контексту. О томе сведоче дискурси у којима некадашњи актери игре „џамије“ покушавају да појасне потпуно одсуство свести о верским разликама које код њих влада у моменту играња игре. Некадашњи учесник игре, који данас живи иностранству присећа се:

„Тих година сам шетао са мајком. Срели смо њену пријатељицу и након краћег разговора са мојом мајком она ме је питала – колико муслимана имате у разреду? Мајка је приметила да сам збуњен и кратко појаснила пријатељици – не зна ти он шта је то.“ Још једна саговорница испричала је занимљиву причу о томе како је другарица збуњено замолила да јој искрено каже да ли је муслиманка „молим те, хајде ми реци јеси ли ти муслиманка“. Након одречног одговора, уз једну врсту олакшања, потврдила је да није ни она.

Део испитаника одао је признање својим родитељима што су успели да их сачувају од „лудила деведесетих“ и што их у породици никада нису учили да постоје верске или националне разлике. Покушавајући да одгонетне откуд игра „џамије“ у Пљевљима, један од испитаника је прокоментарисао: „ја сам одрастао у крају који је пример мешовитог насеља. Чини ми се да је подједнак број Срба и муслимана. Одговорно тврдим да смо се сви дружили без икакве примисли да међу нама постоје разлике“. Један од саговорника је изнео претпоставку да је игру донео неко од старијих младића који су тих година били отворени симпатизери српских националистичких партија и паравојних организација.<sup>17</sup> Сама игра код њених актера није имала свесни утицај на формирање првих представа о верским разликама. Ипак, укупни друштвени контекст који је владао почетком

---

17 Неформална дистрибуција је једна од битних одлика дечјих игара као комуникацијског чина и није смислено трагати за центром из кога је игра могла потећи, али у контексту разумевања начина на који се игра почиње играти битно је нагласити да су током истраживања прикупљени о игри „куле“ која се заснивала на сличним правилима (игра се крајем осамдесетих и почетком деведесетих играла у неким подгоричким насељима), а много раније описана је игра „купа“, која се заснивала на рушењу „купе“ од насланих ораха. Једна од претпоставки је да су игре овог типа обезбедиле „базу“ која се могла „моделовати“ у складу са особеностима актуелног друштвеног контекста.

деведесетих година у Пљевљима стимулисао је формирање првих представа о верским разликама центрираним око православног и исламског идентитета. Да ли се формирање ових представа одразило на вршњачка груписања по верским линијама, што је такође једна од функција коју дечије игре могу имати у плуралним друштвима? Иако саговорници тврде да игра није имала функцију у груписању по верским линијама, нико се није могао са сигурношћу сетити да је неко од њихових другара муслимана играо игру.

## Закључак

Дечија игра „џамије“ представља групна игру лоптом која се почетком деведесетих година спорадично игра у неким пљеваљским насељима. Када би од пљоснатих каменчића поређаних један на други деца формирала кулу коју су називали „џамија“, поделили би се у две екипе и са прописане удаљености би покушавали да је сруше лоптом. Екипа која сруши овако постављену кулу имала је задатак да расуће каменчиће поново пореда један на други. Друга екипа покушавала би да их спречи у томе на начин што би њене играче гађала лоптом, при чему би погодак лоптом значио и дисквалификацију погођеног играча. Уколико би екипи која се бори да „изгради џамију“ пошло за руком да пореда каменчиће, онај који би то ставио последњи каменчић узвикнуо би „џамија!“, што би означило крај игре и победу његове екипе. Будући да су игре једно од примарних средстава за социјализацију деце, да одражавају обрасце присутне у стварном животу и да представљају једну врсту припреме за стварни живот, дечија игра „џамије“ показује се као феномен интересантан за антрополошку анализу. Део теоријске литературе на којој се заснива ово истраживање указује да деца у играма опонашају трауматичне догађаје којима сведоче у реалном животу тако што измишљају нове игре или већ постојеће прилагођавају новим садржајима. Ситуација у Пљевљима деведесетих година јесте напрегнута, али деца у Пљевљима нису лично сведочила трауматичним ратним дешавањима нити су могла сведочити оштећењу неке од џамија у њиховом граду. Да ли је свест о ратним дешавањима на неки други начин могла доћи до њих, па се рефлектовати на игру, о томе је незахвално нагађати. У том контексту, компаративни материјал из Бања Луке значајно шири простор за разумевање игре.<sup>18</sup> Наиме, будући да је играње игра „џамије“ прет-

---

18 Претпоставка је да је иста игра почетком деведесетих година била заступљена у још неким градовима бивше СФРЈ са богатим оријенталним наслеђем и православним идентитетом већинским у односу на исламски.

ходило грађанском рату у Босни и Херцеговини и рушењу џамија у стварном животу, онда се и фолклористичке теорије о фолклору као друштвено прихватљивом каналу за исказивање забрањених или потиснутих садржаја показују функционалнијим од теорија према којима деца у играма опонашају трауматичне догађаје којима сведоче. У том контексту, игра „џамије“ може се тумачити као „вентил“ који је покушао да каналише притисак верских тензија које су почетком деведесетих година владале у Пљевљима и Бања Луци, градовима богатог исламског наслеђа са већинским православним становништвом и два етно-културна пола која су центрирана око православног и исламског идентитета. Прецизније речено, да је игра рефлектовала и покушала да каналише фрустрације већинског православног становништва због чињенице да у периоду интензивне ретрадиционализације (праћене афирмацијом религиозних, националних и конзервативних пракси и погледа на свет), они и даље живе у граду богатог исламског наслеђа. У Бања Луци се то показало недовољним. Грађански рат који је уследио у Босни и Херцеговини донео је девастацију сакралног наслеђа све три доминантне конфесије, а управо у Бања Луци је резултирао неким од најдрастичнијих случајева уништавања исламског сакралног наслеђа. За разлику од Бања Луке, у Пљевљима дечја игра није нашла своје исходиште у реалности. Иако је крајњи циљ игре био „направити џамију“, акценат у сећању на игру односи се на „рушење џамије“, тако да некадашњи играчи осећају нелагоду због чињенице да су се у детињству играли „џамија“. Најзагонетнији моменат игре за њих односио се на чињеницу да су два кључна момента у игри коју су учестало играли била „рушење џамије“ и „повољно прављење џамије“, а да у моменту играња игре њену структуру и правила ни у ком смислу нису повезивали са верским идентитетима нити припадајућим им сакралним објектима – односно да нису имали представу о томе шта у њиховој игри симболизује „џамија“. Актери игре играњем „џамија“ нису стицали прве свесне представе о верским идентитетима и разликама међу њима, али процес спознаје разлика одвијао се паралелно са игром, тачније, независно од ње, али под снажним утицајем истог друштвено-културног контекста.

## Извори:

- Portal „Buka“. 2011. „Ko ne srušu džamiju magarac bio“. <https://6yka.com/novosti/ko-ne-srusi-dzamiju-magarac-bio> (pristupljeno 10.6.2022. godine);
- Sadiković, Aida. 2011. Ostala tajna ko je politički štiti nasilnike u Pljevljima početkom devedesetih. ND Vijesti. <https://www.vijesti.me/vijesti/drustvo/334802/ostala-tajna-ko-je-politicki-stitio-nasilnike-u-pljevljima-pocetkom-90-ih>. Pristupljeno 12. maja 2022. Godine.



## Литература:

- Аксић, Нина. 2019. Традиционалне друштвене игре у Србији. Зборник радова Филозофског факултета у Приштини;
- Antonijević, Dragana. 2010. Ogledi iz antropologije i semiotike folklor. Beograd: Srpski genealoški centar, Odeljenje za etnologiju i antropologiju Filozofskog fakultet;
- Bascom, William R.. 1954. Four Functions of Folklore. *The Journal of American Folklore* 67 (266): 333–349;
- Bećović, Uzeir. 2006. Husein-pašina džamija. Podgorica: Almanah;
- Bejtić, Alija. 1953. Banja Luka pod turskom vladavinom: Arhitektura i teritorijalni razvitak grada u XVI i XVII vijeku, 91—116. *Naše starine*. Sarajevo: Zemaljski zavod za zaštitu spomenika kulture i prirodnih rijetkosti Narodne Republike Bosne i Hercegovine;
- Chick, Garry. 1988. Games in Culture Revisited: A Replication and Extension of Roberts, Arth, and Bush (1959). *Cross-Cultural Research* 32 (2): 185–206;
- Ђирковић, Сима. 2009. Пљевља у средњем веку. У *Историја Пљеваља*, ур. Славенко Терзић, 69–88. Пљевља: Општина Пљевља;
- Denzin, Norman K. 1975. Play, Games and Interaction: The Contexts of Childhood Socialization. *The Sociological Quarterly* 16 (4): 458–478;
- DiCicco-Bloom, Benjamin and Gibson, David R. 2010. More than a Game: Sociological Theory from the Theories of Games. *Sociological Theory* 28 (3): 247–271;
- Dundes, Alan. 1980. *Interpreting Folklore*. Bloomington: Indiana University Press;
- Eriksen, Thomas. 2004. *What is Anthropology?*. London: Pluto Press;
- Feldman, Daniel. 2019. Children's Play in the Shadow of War. *American Journal of Play* 11 (3): 288–307;
- George Victoria, Dundes Alan. 1978. The Gomer: A Figure of American Hospital Folk Speech. *The Journal of American Folklore* 91: (359), 568–581;
- Husein-paša Boljanić i njegove zadužbine (povodom 450 godina od izgradnje Husein-pašine džamije). 2019. *Islamska zajednica Crne Gore i Zavičajni muzej Pljevlja*;
- Hirschfeld, Lawrence A. 2002. Why Don't Anthropologists Like Children? *American Anthropologist* 104(2): 611–627;
- Jakovljević, Tijana. 2009. Деције игре као модел фолклорне комуникације. *Етнолошка истраживања* (14), 31–50;
- Knežević, Milan. 2004. *Pljevlja juče, danas i sutra*. Podgorica: Savez ekoloških društava Crne Gore;
- Крел, Александар. 2005. Дечије игре. Београд: Српски генеалошки центар;
- Krel, Aleksandar, Trubarac Matic, Đorđina. 2022. Korona u školskom dvorištu: dečija igra korona kao sociokulturni konstrukt u vreme pandemije kovida-19. *Etno-antropološki problemi* 17 (1): 259–283;

- Марјановић, Весна. 2005. Традиционалне дечије игре у Војводини. Нови Сад: Матица Српска;
- Миљковић, Ема. 2009. Пљеваљско друштво – преображај српског трга у османску касабу. У Историја Пљеваља, ур. Славенко Терзић, 91–129. Пљевља: Општина Пљевља;
- Naumović, Slobodan. 2009. Upotreba tradicije. Beograd: Institut za filozofiju i društvenu teoriju;
- Payne, Matthew Thomas. 2016. *Playing War –Military Video Games after 9/11*. New York University Press;
- Pelidija, Enes i Zlatar, Behija. 1998. Pljevlja i okolina u prvim stoljećima osmansko-turske vlasti. Pljevlja: Međurepublička zajednica za kulturno-prosvjetnu djelatnost;
- Richman Beresin, Anna. 2002. Children's Expressive Culture in Light of September 11. *Anthropology & Education Quarterly* 33 (3), *Anthropology and Education in the Aftermath of September 11*: 331–337.
- Roberts, John M., Malcolm J. Arth, and Robert R. Bush. "Games in Culture." *American Anthropologist* 61, no. 4 (1959): 597–605;
- Salamone, Frank A. 1979. Children's Games as Mechanisms for Easing Ethnic Interaction in Ethnically Heterogeneous Communities: A Nigerian Case. *Anthropos* 74 (1./2.): 202–210;
- Schwartzman, Helen B. 1979. The Anthropological Study of Children's Play. *Annual Review of Anthropology* 5: 289–32;
- Walasek, Helen. 2019. Cultural heritage and memory after ethnic cleansing in post-conflict Bosnia-Herzegovina. *International Review of the Red Cross* 101 (1): 273–294.

Gordana GARIĆ PETROVIĆ

### STATISTICAL DATA ON CHILDREN IN SERBIA IN THE LATE 19<sup>TH</sup> AND EARLY 20<sup>TH</sup> CENTURIES

**Abstract:** The paper analyses statistical data on children in the period from 1890 to 1905. Owing to the collection and analysis of statistical data by the Statistical Department of the Ministry of National Economy of the Kingdom of Serbia, we have today data on the birth rate, number of stillbirths, death rate of newborns and children, share of youth in general population, death causes, school population... Statistical records are available for each year in the period covered by this research, allowing for the analysis of demographic trends.

**Keywords:** children, Kingdom of Serbia, demography, population.

Branko BANOVIĆ

### “MOSQUE!”: ANTHROPOLOGICAL ANALYSIS OF THE CONTROVERSIAL CHILDREN’S GAME “MOSQUE”

**Abstract:** Drawing on the theories about the role of children’s games in children’s socialisation and enculturation, understanding children’s games as a form of folklore communication and taking into account studies about the impact of contemporary traumatic events on the structure and function of children’s games, the present research focuses on the analysis of the controversial children’s game “mosque” (“džamija”) sporadically played in Pljevlja (Montenegro) in the early 1990s. Comparative research material presents data about the same game in Banja Luka (Bosnia and Herzegovina). In both cases, the place where the game was played were the cities of rich Islamic heritage, with two ethnic and cultural poles, centred around the Orthodox and Islamic identity, with the majority Orthodox population and with pronounced religious tensions at the time the game was played. As children’s games reflect the patterns present in real life, and given that children sometimes emulate in games the traumatic events they witness in real life, a particular focus of the paper will be placed on examining the link between the game and the appertaining social and cultural context. The unconscious layers of the game will be tackled by studying folklore, which is taken as a socially acceptable mechanism that expresses forbidden or suppressed content.

**Keywords:** “mosque”, Pljevlja, Banja Luka, rich Islamic heritage, majority Orthodox population, religious tensions.

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

