

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

Antropologija
sporta, igara i detinjstva

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

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

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

Izdavač

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

Za izdavača

Prof. dr Danijel Sinani
dekan Filozofskog fakulteta

Recenzenti

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

Lektura i korektura

Ivana Bašić

Prevod na engleski

Tatjana Ćosović

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 | *Катџарина Радисављевић*
Антрополог у музеју или све што нисте знали
о музеологији, а мислите да знате
- 43 | *Miloš Milenković*
Kolektivni identitet u delu Aleksandra Krela:
Nedestruktivni konstruktivizam
- 55 | *Goran-Pavel Šantek*
Igra i transcendencija
- Detinjstvo**
- 71 | *Владеџа Пеџровић*
Прилог историји детињства: деца у одабраним српским
средњовековним наративним изворима и правним
споменицима (XIII–XV век)
- 87 | *Гордана Гарић Пеџровић*
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**

Ђорђина Трубарац Матић
Етнографски институт САНУ

ФРЕНИНА СТОПАЛА У ЦИПЕЛАМА
БЕОГРАДСКИХ ОСНОВАЦА
(ИЛИТИ О ЈЕДНОМ ПРИМЕРУ
ХИБРИДНОСТИ САВРЕМЕНОГ
ДЕЧЈЕГ ФОЛКЛОРА)*¹⁸

Апстракт: У раду се представља новозабележена дечја игровна пракса *сїо-йала*, даје се њен опис на основу теренских података, као и њена основна фолклористичко-семиотичка анализа. Посебна пажња посвећује се питању њене генезе, те маркерима који указују на то да се ради о хибридном облику дечјег постфолклора насталог преплитањем елемената из различитих сфера и канала комуникације: с једне стране, традиционално каналисаног усменог дечјег фолклора (ослањање на елементе жанровског модела разбрајалице), а са друге, медијски пласираног садржаја у виду дечјег анимираног телевизијског серијала канадске продукције, у Србији познатог под називом *Френина сїојала* (енг. *Franny's Feet*), емитованог од 2015. године наовамо, у више наврата, на неколико ТВ канала. Указује се на то да ова хибридна природа описане игровне праксе у ствари представља природно исходиште фолклорног каналисања мисаоног света савремене деце, који се обликује под утицајем многобројних и различитих комуникацијских канала, од којих је, у раном узрасту, један од најдоминантнијих управо дечји телевизијски програм.

Кључне речи: дечји (пост)фолклор, игре разбрајања, игре улога, *сїојала*, *Franny's Feet*, црани филмови, хибридност савременог дечјег фолклора

* Овај прилог је резултат рада у Етнографском институту САНУ који финансира Министарство просвете, науке и технолошког развоја Републике Србије, 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.

С пролећа 2021. године, у једној нама драгој врачарској башти, колега Александар Крел и ја започели смо никада завршен разговор на тему утицаја телевизијских садржаја на обликовање дечјих игара. Тема нас је обоје занимала већ неко дуже време и обоје смо имали прегршт запажања које смо желели међусобно да поделимо. Имао је у плану да се њоме бави подробније у наредном периоду, због чега је прикупао грађу о игровној пракси деце која су одрасла током седамдесетих година двадесетог века (један од саговорника-казивача сам била и ја сама). Посебно интересовање је имао за утицај вестерна и партизанских филмова и серија на игровне активности деце тог периода југословенске историје. Првенствено се радило о играма које су спадале у тзв. *сџваралачке* дечје игаре, тј. игре које – иако могу за себе спорадично везати неке идиокултурне садржаје – не представљају врсту игара коју можемо подвести под фолклорне облике, јер су непосредни резултат маште, тј. својеврсна игровна импровизација коју увек чини јединствено и непоновљиво дешавање; ако и постоји икаква антиципиција игровног дешавања, она се одвија током саме игре (рецимо, у хитрим, мини преговорима типа: „Ја ћу сад... а ти уради...“); у њима актери игре често сами бирају неку улогу и идентификују се с ликовима из цртаних филмова, или са животињама, конкретним личностима, професијама и сл. – то су игре „novostvorene, zamišljene ili izmišljene realnosti (...) svojevrsna *dopuna* postojeće realnosti“ (Zlatanović 2020, 222). Самим тим, донекле су излазиле из спектра мојих фолклористичких тема, али су се с њима често и преплитале. Овај рад је покушај да тај разговор некако продужим, јер је остао тек начет, прекинут решеношћу да ћемо га наставити и сарађивати на тој теми једном кад завршимо и заокружимо истраживање које смо већ били започели.

Наиме, током периода специјалних мера заштите спровођених услед проглашења пандемије заразне болести КОВИД-19, Салета и мене заинтересовали су специфични облици игровних активности које су се развиле међу децом у таквим околностима, а које смо уочили међу припадницима дечје популације из свог непосредног окружења. Интензивно и строго спровођене мере заштите и с њим повезан велики медијски притисак на грађане, као и изолација којој су били подвргнути током периода потпуног затварања, довели су не само до продора нових и често застрашујућих информација, слика и утисака у дечји свет, већ и до наглог и радикалног мењања свакодневних рутина код деце. Те промене су биле сразмерно пропорционалне степену у којем је претходно дошло до институционализације детињства сваког појединог детета. Стога су ове промене имале

посебно јак утицај на децу школског узраста, што нас је определило да се усмеримо ка њима. Пажњу нам је посебно привукла дечја игровна активност под називом *корона*, о којој сам сазнање имала већ на самом почетку 2020. године, када су домаћи медији већ увелико извештавали о ширењу болести у Кини и северној Италији, иако у Србији још увек званично није био регистрован ниједан случај обољења. С драстичним и наглим променама које су уследиле у наредних годину дана, мењала се и сама игра, па смо на пролеће 2021. године, када се за то отворила могућност, обавили теренска истраживања међу ученицима нижих разреда неколико београдских основних школа, током којих смо били фокусирани управо на помену игровну активност. Најтемељније истраживање је спроведено у ОШ „Свети Сава“ на општини Врачар. С обзиром на то да су у том тренутку услови за теренска истраживања били изузетно отежани услед прописаних мера заштите, избор је пао управо на ту школу, јер нам је приступ њеним ученицима олакшавала околност да ју је похађала моја ћерка. Иако је присуство у школском дворишту било забрањено свима сем ученицима и особљу школе, познанства с родитељима и децом су нам омогућила да обавимо разговоре с децом различитог пола и узраста и у тим разговорима дођемо до информација које су нас занимале.¹ Резултате ових истраживања смо представили у два рада, у којима смо игровну активност *корона* анализирали из две различите перспективе: као социокултурни конструкт у кључу интеракционистичке терорије културе (в. Krel i Trubarac Matić 2022) и као облик фолклорне комуникације који, сведен на семиотички код симбола, покреће и актуелизује дубља културолошка сећања на трауматична епидемијска искуства из прошлости, као и симболичне одговоре на њих (в. Trubarac Matić i Krel 2022).

На маргини тада спроведених теренских истраживања, сазнали смо за пар до тада незабележених дечјих предигровних активности, упражњаваних непосредно пре практиковања игре *корона*. Пошто игра *корона* типолошки спада у игре гоњења, па самим тим и у игре улога, било је неопходно да се у припремној фази доделе игровни статуси *Короне* и *Докџора* (уколико се радило о варијанти игре са *Докџором*). У сврхе одређивања тога ко ће од играча бити носилац ових улога, наши саговорници су посезали за предигровним активностима помоћу којих је требало да игровни статуси буду додељени на непристрасан начин. На основу њихових казивања, у те сврхе су практиковали четири игровне активности: 1) широм света познату

1 За детаљан опис начина спровођења овог теренског истраживања, услова и околности у којима је спровођено в. Krel i Trubarac Matić 2022, 259–265.

дечију игру *йайир*, камен, маказе; 2) варијанту исте игре коју су наши саговорници звали *зими*, *зами*, *зум*; 3) неком од разбрајалица и 4) игровну активност коју су звали *сџојала*, која до сада није забележена и којој ћемо се посветити у овом раду.

Прва сазнања о игровој активности *сџојала* добили смо током теренских истраживања игровне активности *корона* спровођених током априла и маја 2021. године. Тада су вођени полуструктурирани разговори са ученицима ОШ „Свети Сава“, који су били оба пола и узраста од првог до петог разреда. Разговори су били отвореног типа, чиме смо саговорницима давали могућност да слободно и у обиму у коме желе одговарају на питања. Код неких наших саговорника, првенствено оних најмлађих, често је било потребно поставити додатна питања (уз опрез да се њима не сугеришу одговори) не би ли се тако дошло до што потпунијих информација. Током спроведених разговора дошли смо до детаљних описа игре *сџојала*, а касније сам и сама имала прилике да је посматрам међу комшијском децом, која су такође ученици ОШ „Свети Сава“, тј. припадници су исте *фолклорне групе* као и деца интервјуисана током пролећа 2021. године.

При помињању *фолклорне групе*, појмовно се ослањам на Бен-Амосово (Dan Ben-Amos) и Дандесово (Alan Dundes) схватање о фолклорној групи као врсти групе чији су чланови повезани по некој основи (професионално, породично, етнички, идеолошки, верски, хобијем, супкултуром, припадношћу истој фирми, клубу, школи и сл.) (Dundes 1980) и међу којима постоје како лични односи тако и заједничка фолклорна комуникација, тј. комуникација базирана на размени фолклорних садржаја која се одвија директно, без посредника у комуникацији (Ben-Amos 1971, 12–13). Заједница ученика нижих разреда ОШ „Свети Сава“, која своје игровне активности обавља током школских одмора, као и пре и после наставе, унутар заједничког отвореног, али омеђеног простора (школског дворишта) у коме су упућени једни на друге, било као актери игровних активности, било као њихови посматрачи, представља управо врсту мале фолклорне групе о којој говоре Дандес и Бен-Амос. Школско двориште има кохезивни утицај на игровну заједницу и представља оно што Гари Алан Фајн (Gary Alan Fine)² и његови сарадници називају микрокултурним простором (енг. *microcultural space*) унутар кога се одвија идиокултурно дешавање (уп. Fine and Fang 2019, 5). Ослањајући се

2 За више података о рецепцији овог аутора у Србији, као и о темама, теоријским поставкама и методолошким поступцима којима се служио, в. Антонијевић 2010, 25–92. За примере њихове примене у локалним оквирима, в. Дражета и Дражета 2021; Krel i Trubarac Matić 2022.

на интеракционистичку теорију културе у свом проучавању малих група, Фајн је приметио да оне временом развијају неки свој облик културе у интеракцији са широм друштвеном заједницом и осталим групама које постоје унутар ње – тај облик културе је назвао идиокултуром (Fine 1979, 734; Fine and Fang 2019). Он је овај појам дефинисао 1979. године као *заједнички систем знања, веровања, понашања и обичаја чланова једне интерактивне групе на које се чланови ослањају и користе их као основу за даље интеракције* (Fine 1979, 734), и који чини спону између деловања групе појединаца и структура система (Fine and Fang 2019, 2). Интеракционистички теоријски оквир примењен на проучавање дечјег фолклора потврдио је да дечје игре можемо сматрати социокултурним конструктима који су одрази друштвених и културних појава и пракси присутних у друштвима у којима се практикују (уп. Jakovljević 2009, 32). Овом приликом ћу се осврнути на један специфичан облик интеракције који се не одвија између појединаца, малих или великих друштвених група, или њих и структура система, већ на релацији појединац/група – популарна култура. Наиме, на примеру дечије игре *сшојала* указашу на утицај телевизије и кроз њу пласиране дечје популарне културе у виду анимиране телевизијске серије на обликовање нових облика дечјих фолклорних игара.

Када говоримо о „новом фолклорном облику“ првенствено мислимо на фолклорну форму која припада скупу феномена које Сергеј Некљудов (Сергей Неклюдов) назива постфолклором, где термин постфолклор означава полицентрични и фрагментарни систем у коме спонтано коегзистирају различити фолклорни подсистеми, а који су у сталној интертекстуалној вези са феноменима масовне, популарне и медијске културе и за које је типична како пасивно-колективна тако и активно-колективна рецепција (Некљудов 1995). Независно од тога зовемо ли га савременим фолклором, или постфолклором, културолошки садржаји који се подразумевају под овим терминима су истоветни, те ћу у наставку овог рада, једноставности ради, користити термин *фолклор* пошто са становишта теме којом ћу се бавити ова врста терминолошког разграничења није од посебног значаја за праћење аргументације.

Што се тиче појма *интертекстуалности*, ослањам се на идејну парадигму разрађивану од стране структуралиста и постструктуралиста као што су Ролан Жерар Барт (*Roland Gérard Barthes*), Јулија Кристева (Јулия Кръстева), Жак Дерида (*Jacques Derrida*), Харолд Блум (*Harold Bloom*) и други, а у чијем центру је појам интертекстуалности као једног јединственог Текста културе који се остварује

као мрежа појединачних текстова, прожетих међусобним релацијама, те спознајом да ниједан текст не постоји аутономно, нити настаје сам из себе, без зависности од претходно постојећих текстова; у сваком појединачном тексту присутни су многи други текстови и зато се може говорити само и интертекстовима, тј. о једном једноставном Тексту (в. Porter 1986).

Игровна активност *сѝойала*: опис

За разлику од игре *корона*, настанак предигровне активности зване *сѝойала* није повезан са пандемијским околностима, већ је она упражњавана међу ученицима ОШ „Свети Сава“ од раније. Наши саговорници који су током школске 2020/2021. године ишли у пети разред, тврдили су да су се ове игре играли од када су били „прваци“, па можемо да закључимо да су је основци ове школе упражњавали 2016. године, ако не и раније.

Током разговора које смо водили са ученицима ОШ „Свети Сава“, најкомплетнији опис игре *сѝойала* дала нам је саговорница која је у време теренских истраживања била ученица 5. разреда:

Играмо нешто што се зове *сѝойала*. Сви ставе стопало... поређамо се у круг и сви ставе стопало... овако као у круг и онда... [Десно, лево... није битно?] Није битно, и онда одаберемо једну земљу или неку реч и на кога стане, тај је Корона. Тад одређујемо прву Корону, па онда Доктора. [Како се то ради?] Па сви се поређамо у круг и ставимо једну ногу и онда изаберемо неку реч, неки град, зависно од тога колико нас има и један лупа по свим ципелама... [Чиме?] Броји свако слово те речи... па руком... броји свако слово те речи и на кога стане последње слово, он је Корона или Доктор, у зависности од тога кога бира. [Јел' то једини начин на који бирате или постоји још нешто?] Па... понекад играмо *ѝаѝир*, *камен*, *маказе* или *зими-зими-зум*, али углавном тако, са *сѝойалима*.

Описи осталих саговорника су се поклапали с наведеним, с тим што се у њима појавило пар допунских информација: да сем имена града изабрани топоним може да буде и назив за државу и да је најбоље изабрати што дужу реч да би се избегло „варање“. Забележили смо и једну додатну предигровну активност – разбрајалицу *Иде ѝас улицом*, на коју ћемо се кратко осврнути касније.

Наведеним подацима треба додати и оне до којих сам дошла накнадно, што у разговорима с носиоцима игровне активности *сѝойала*, што непосредним посматрањем реализације ове игре, када сам забележила варијанту с лоптом. У тој варијанти носиоци игре стану тако

да образују кружницу у чији центар ставе лопту; затим свако дете прислони једно своје стопало на лопту; заједнички изаберу топоним и, након тога, игра се одвија на већ описан начин.

Сумирањем елемената описаних варијанти долазимо до следећег иделатипског модела:

Учесници игре стану тако да формирају круг и искораче једном ногом ставивши стопало на замишљену унутрашњу кружницу или на лопту која је претходно стављена у центар. Заједнички изаберу што дужу реч која означава државу или град. Одаберу онога ко ће говорити глас по глас изабраног топонима. Тај играч руком благо удара по стопалима на замишљеној кружници/лопти и при сваком удару изговори по један глас изабране речи. Када изговори њен последњи глас, учесник на чијем стопалу се зауставио гласовни низ бива изабран и додељује му се игровни статус који је биран.

Из наведеног описа видимо да игровна активност *сѝоѝала* припада врсти дечје игре која типолошки има највише подударности са фолклорним жанром разбрајалице, иако та подударност није потпуна, на шта ћемо указати у наставку.

Типолошко (не)одређење игре *сѝоѝала*

У функционалном смислу, игра *сѝоѝала* – баш као и разбрајалице³ – користи се да би се помоћу ње изабрали играчи којима ће бити

3 Када овде говорим о функцији разбрајалица, проблему прилазим из фолклористичке и антрополошке перспективе. У педагошкој и дефектолошкој литератури, функционалност разбрајалицама се посматра са становишта ефекта који изговарање/певање разбрајалица може имати на интелектуални развој и развој одређених циљаних способности код деце, као што су развој говора (перцепцију гласова, фонолошку осетљивост, постизање боље артикулације гласова, ширење вокабулара, смањење различитих говорних сметњи, ослабаћање детета да говори слободно, изграђивање дикције и сл.), развој музичких способности (уочавање интонације, разликовање спорог, умереног и брзог темпа, развијање осећаја за такт и ритам), развој памћења код деце, подстицање креативности, упознавање с дечјом народном књижевношћу и, коначно, пружање разоноде; такође, васпитачи посежу за разбрајалицама, као и уопште за песмама, да би групним говорењем/певањем јачали кохезију групе. О свему овоме в. Тодоров и Туркић 2020, 345–349. С обзиром на то да изговарање/певање духовитих и ритмичних стихова разбрајалица пружају деци осећај задовољства и разоноде, оне имају и друге функције које дечији психолози и психотерапеути генерално приписују игри као најбитнијој активности за здрав и правилан развој детета – „пружајући опуштеност и задовољство, игра увећава дружење и интеракцију детета са вршњацима, smanjuje unutrašnju napetost i osećaj ugroženosti“ (Zlatanović 2020, 223).

додељени одређени игровни статуси. Сем овој сврси, разбрајалица служи и томе да маркира својеврсну прелазну просторно-временску зону унутар које актери игре прелазе из неигровне у игровну стварност, односно „излазе из себе“ и попримају нови, игровни, идентитет. Посматрана на тај начин, разбрајалица представља неку врсту кондензованог и игровно индукованог обреда прелаза. Ово дешавање се у разбрајалицама остварује на вербалном плану и то различитим механизмима. Веома често разбрајалице одликују нонсенсни говор и „топоси изокренутог света“ (в. Тодоров и Турковић 2020, 345), којима се ствара ефекат лиминалности. Код других се могу јавити други механизми семиотичког кодирања, као што су вербално-симболичка просторна дислокација играча, или њихово поистовећивање с неким другим ентитетима.

У већини разбрајалица у којима долази до везивања играча за неки други ентитет, тај Други су по правилу животиње (које по природи ствари и јесу најпримарнији Други). Вербално-когнитивни механизми којима се то постиже могу бити: 1) директна идентификација појединих играча с појединим животињама, као рецимо у стиховима *Еџи-џеџи-џеџ / џи си мали зеџ, / ја сам мала џреџелиџа / еџи-џеџи-џеџ* (Тркуља 2018, 7); или 2) кроз индиректну идентификацију помињањем животиња у трећем лицу, али успостављањем аналогије између акционог кода радње описане у тексту разбрајалице и радње која се дешава на реалном плану (постепеним низним разбрајањем од једног ка другом играчу), као у *Еџи-џеџи-џеџ / иде мали зеџ / а за њиме зечиџа / и њихова дечиџа / еџи-џеџи-џеџ*; или помињањем кружног кретања које се поклапа са кружним смером током разбрајања (*А, бе, џе, де / мачка џреде / а миш моџа око џлоџа...*), или са самим акционим кодом „бројања“ (*Три се џеџџа џобише / на џоџовом буџишиџу. / Јеџаџ вели: „Иш!“ / Друџи вели: „Миш!“ / Треџи вели: „Ти жмуриш!“⁴*) – он је овде остварен преко набрајања низа бројева, док се у првом стиху претходне разбрајалице остварује срицањем низа гласова по абецедном реду.

Поменута транспозиција у свет животиња има функцији покретања преласка из себе у улогу неког другог. Сем тога, стихови ових разбрајалица често у себи крију и знатно сложеније текстове чије декодирање води ка значењским слојевима који потичу из дубљих сфера митско-религијских или магијских представа. Рецимо, у нашим примерима, наведене животиње (зеџ, мачка, миш, петао) у српском и, уопште у словенском фолклору, представљају изразито маркиране

4 В. у: Тркуља 2018, 8. За варијанте ове разбрајалице у којој се помињу два петла, в. Кнежевић 1957, 225; Вукановић 1975, 21.

демонске животиње. За зеца се везује низ магијско-обредних радњи, као и различитих веровања, међу којима је и да зец може да донесе несрећу, или да предскаже време (Кулишић, Петровић и Пантелић 1998, 199–200). За мачку се верује да има зле очи, да може да урекне, донесе несрећу, предскаже време, догађаје и смрт (Исто, 299). Мишу се приписује својство да може да предскаже долазак сиромаштва, беде, сеоба, смрти (Исто, 308), а петлу да може да најави временске непогоде, путовање, долазак госта, смрт или какво друго зло (Исто, 348–350).⁵

Лако препознатљиви митско-религијски семиотички склопови који указују на потребу даљег декодирања у истом смеру су формуле типа *мачка њреде* – где наредни стих (*а миш моџа око њлоџа*) показује да је преко хомонима *њреде* направљен значењски скок од семантичког садржаја који се односи на радњу својствену мачкама да производе звучне вибрације којима најчешће исказују задовољство, ка значењу које се односи на радњу која се састоји од извлачења и упредања нити. Та радња, опет, сем што спада у домен женских традиционалних послова, такође представља изразито семиотизовану радњу са јаким митско-религијским и магијским конотацијама везаним за митске фигуре које испредају нити живота/трајања/времена,⁶ а које су у потпуном сагласју са веровањима о мачки као животињи која може да баца зле очи на човека или веже за њега добру или злу судбину (в. под *Мачка* у Кулишић, Петровић и Пантелић 1998; као и у Толстој и Раденковић 2001). Сличан је случај и са мотивом *њо-њовој буњшишџа*, код кога је дошло до везивања изразито семиотизованог локуса, као што је *буњшишџе*, за сакрално-религијску сферу преко атрибута *њојово*. По народним веровањима, буњшишта су место окупљања демона, вештица, душа покојника (зато их и треба заобилазити) (Кулишић, Петровић и Пантелић 1998, 71). У ствари, цела разбрајалица о борби три петла на поповом буњшишту представља семиотички склоп са изразито кондензованим магијско-религијским конотацијама. Коначно, поменућу и новозабележену разбрајалицу

5 Овде нећемо набрајати прегршт народних веровања и обичаја који су етнографски забележени међу српским народом и уопште Словенима у вези с наведеним животињама. Основни увид у пресек идеја које се везују за њих могуће је наћи под одредницама *Зец*, *Мачка*, *Миш*, *Пеџао* у Кулишић, Петровић и Пантелић 1998; као и у Толстој и Раденковић 2001; такође в. у Ђорђевић 1958; такође, за петла у: Бандић 1991, 40–44.

6 О теми парки, моира, суђаја/суђеница/рожденица много је писано у светским, словенским и локалним оквирима, а недавно сам је се и сама дотакла у Трубарац Магић 2019: 108–184, 193–203, 211–213; ту је могуће наћи исцрпнију листу библиографије везане за ову тему.

чији текст смо добили од саговорника који је у време нашег разговора био ученик другог разреда ОШ „Свети Сава“: *Иде њас улицом / врица, врица љузицом, / реци иде је с-ѿ-а-о!*⁷ Овде се помиње пас као онај који одређује исход бирања. Пас се у народу сматра „нечистом животињом“ чији „задах иде сто лаката у земљу“, преносником инфективних болести,⁸ а приписује му се и особина да може промуклим завијањем или лајањем о Бадњој вечери да наслути смрт и рат (Исто, 345–346). Додатно асоцијативно везивање за идеју „нечистоће“ се постиже стихом *врица, врица љузицом*, а истим стихом се имплицира и произвољност с којом пас доноси избор.

Тема везе разбрајалица са митско-религијском и магијском сфером је веома широка, те у њу овде не можемо дубље улазити. За нашу аргументацију је довољно указати на јаку спону текстова разбрајалица како с функцијом *измештања* играча из неигровне стварности у игровну, тако и за увођење играча у сферу сусрета с ентитетима који одређују судбину и њене токове, а на које се пребацује извршење радње бирања играча којем ће припасти одређена улога.

Потреба да се избором што дужег топонима током реализације *сѿойала* елиминише „варање“, тј. намештање исхода од стране самих играча, такође је мотивисана намером да се доношење избора пребаци са играча на „случај“, тј. на неки виши, надљудски ентитет. Разбрајалице нису једине форме помоћу којих се врши оваква врста одлучивања. Рецимо, у нашем случају, саговорници су помињали такође игру *ѿајир-камен-маказе* коју су користили у исте сврхе, а која типолошки не спада у разбрајалице, већ у симултане игре.⁹

Уосталом, нису чак ни игре једина врста активности којима се обезбеђује непристрасно додељивање игровних статуса. Многобројне су, како историјски забележене тако и савремене праксе, које имају исту функцију, а које не спадају у фолклорне форме, као рецимо различити начини извлачења жреба који се користе или су се користили како у баналним свакодневним ситуацијама тако и код додељивања изузетно важних државних или црквених функција у многим кул-

7 Као што је то генерално случај код разбрајалица, оно дете на коме заврши глас *о* „испада“, а поступак се понавља све док не остане само један играч – он/она добија статус за који су играчи претходно установили да ће бити бирач.

8 Овај податак би могао бити индикативан из перспективе анализе игровне активности *корона*, јер је ово била једина разбрајалица за коју су наши саговорници поменули да су је користили у сврху одређивања коме ће припасти игровни статус те заразне болести.

9 Симултане игре су оне у којима играчи истовремено повлаче потезе на основу сопствених одлука незнајући унапред које ће потезе направити други играч/играчи.

турама и народима. Тако и у Библији наилазимо на избор жребом, који је у ствари канал преко кога се извршује Божја воља: након што је Јуда Искариотски отпао својом издајом, апостоли треба да попуне његово упражњено место; то раде тако што бирају Јуста и Матију, помолe се Богу да изабере једног од њих, а затим бацају коцку, коцка пада на Матију и он бива прикључен осталој Једанаесторици (в. Дела ап. 1, 23–26). „Варање“, тј. човеково ометање извршења избора „више силе“, у фолклорној традицији се често доводи у везу са изразито трагичним исходима, као рецимо у песми *Зидане Скагра* (Вук II, 25), у којој два старија брата (Вукашин и Угљеша) прекрше договор и упозоре своје жене да сутрадан не долазе на Бојану, јер ће она која буде дошла да им донесе храну бити узидана у град; најмлађи Гојко остаје веран договору с браћом, те, иако није био ред на младу Гојковицу, она и Гојко бивају жртве преваре; зато на крају из божанске сфере и долази до остварења чуда да млада Гојковица и након смрти наставља да доји не само свог сина, већ и осталу децу коју јој кроз векове доносе мајке без сопственог млека.

С аспекта анализе игровне активности *сћојала*, за нас је овде од посебног значаја један други начин *измештања* актера игре из себе у другог и из неигровне у игровну стварност који се у разбрајалицама често остварује путем симболичког просторног дислоцирања на неко место које је у дубини, на висини, далеко, или на неком неодређеном месту, а које се доводи у везу са местом разрешења акције бирања, као рецимо у *Ен-ден-доре / дубоко је море / а још дубља Мишировица / иде се кисе киселица / киселица кисе / ти за мене н-и-с-и*, или, рецимо, *Енци, менци, на каменци / шамо кују дван'есџ деци! / Ин-џин, чарайин, / чарайе, једи сује / баш ти!* – овде се јавља прилог *шамо* који по свом значењу имплицира очима сагледиву раздаљину, али наставак стиха указује на митску сцену, јер дванаесторо деце која кују директно упућују на мотив митског космичког ковача,¹⁰ као и на активност уређења времена преко сегмената у знаку броја 12 (месеци у години), који се удвојен везује за симболику броја сати у дану (24), тј. на 12 сати дана и 12 ноћи.¹¹

Примери које смо навели добро илуструју Бен-Амосово запажање да фолклорни облици (у нашем случају жанр разбрајалице) сами по себи имају иманентна симболичка значења преко којима се преносе додатне информације у односу на оне експлицитно поменуте

10 За опширнiju литературу и конкретне примере везане за мотив космичког ковача у српској, словенској и индоевропској традицији, в. Трубарац Матић 2019, 108–184, 203–213.

11 О броју дванаест у српској народној књижевности и његовим космичким конотацијама, в. Самарџија 2020, 101–103.

у тексту – специфичне структуре, начини представљања, врсте стиха, ритам или контекстуални фактори извођења могу сами по себи да имају симболичке значењске импликације које надилазе садржај било ког конкретног фолклорног текста (Ben-Amos 1971, 11).

Као што сам већ раније поменула, иако игра *сѝојала* у функционалном смислу јесте подударна са жанром разбрајалице, она не може бити подведена под разбрајалицу, јер по својој структури и начину реализације има одступања од ње. Код разбрајалица се *измештање* врши искључиво вербалним кодирањем. У игри *сѝојала*, симболичко просторно *измештања* остварује се паралелно путем вербалног и акционог кодирања, али не тако да иједно од њих функционише засебно, тј. на разграниченим плановима вербалног и акционог, већ су ти планови срасли један са другим попут два лица истог новчића. Зато не можемо ни да говоримо о присутности посебног вербалног или посебног акционог кода у игри *сѝојала*, већ искључиво о вербално-акционом кодирању. Вербални елемент кода је минимализован и сведен на једну једину реч, која по врсти речи јесте фиксирана (топоним), али садржајно не (то може бити *било који* топоним). Ипак, он се изговра глас по глас, на начин на који се у разбрајалицама изговара финални део разбрајалице, те се – посматран као самостални елемент – „понаша“ аналогно завршним речима у разбрајалицама.

Као акциони елементи кода јављају се два варијантна облика: а) стопала играча постављена на замишљену кружницу и б) стопала постављена на лопту. Спајањем вербалног и акционог елемента остварује се јединствени кодни амалгам путем кога се прецизира значење акционог дела кода, те се тако веома широк спектар значења која се везују за симболику круга и лопте редукују на симболе који означавају земљину сферу. Тако се акционо-вербалним кодом игре *сѝојала* остварује симболично дислоцирање играча преко представе о путовању у неки други део света.

Сасвим специфична структура дечије игре *сѝојала* отвара питања у вези са тиме како је уопште дошло до оваквог формално-структуралног искорачења из жанра разбрајалице ка једном специфичном акционом кодирању – специфичном, јер је његово апстрактно акционо кодирање изразито везано за сферу визуелне симболизације. Дакле, поставља се питање шта је могло бити подстицај за увођење такве новине. Наиме, као што су то сасвим убедљиво показали Фајн и његови сарадници, да би настао нови елемент идиокултуре, потребно је да постоји неки „окидач“ (енг. *triggering event*) који ће покренути интеракцијску реакцију групе, која се даље креативно каналише кроз обликовање новог садржаја идиокултуре те групе (Fine 1979, 742–743).

Сѝоѝала и *Френина сѝоѝала*: интертекстуално кодирање игре

У нашем случају, када игру *сѝоѝала* посматрамо као фолклорни текст, ми можемо да уочимо интертекстуалне везе са многим другим текстовима жанра разбрајалице – на шта смо већ указали – али и на уплив неког другачијег текста, који је услед своје форме и језика изместио игру *сѝоѝала* из жанра разбрајалице (за коју је типична употреба вербалног кодирања) ка једном (условно речено) хибридном жанру у којем се акционо-визуелни кôд наметнуо и потиснуо вербални са његове дотадашње примарне позиције. „Окидач“ за овакво обликовање игре *сѝоѝала* могао је бити само уплив неког текста чији језик није примарно вербални. Ипак, добро полазиште за тражење одговора на питање „окидача“ може бити управо једини стабилни вербални елемент игре *сѝоѝала*, а то је њен назив, јер, како ћу покушати да покажем, он сâм по себи представља вербалну копчу за декодирање интертекстуалне везе између игре *сѝоѝала* и телевизијског анимираног серијала за децу који је у Србији емитован под називом *Френина сѝоѝала*.

Френина сѝоѝала (енг. *Franny's Feet*) је дечији анимирани серијал канадске продукције ауторки Кејти Мос (Cathy Moss) и Сусан Нилсен (Susin Nielsen), који је у последњих десетак година емитован у Србији у више наврата на неколико различитих телевизијских канала и то под два назива *Френина сѝоѝала* и *Френине ципелице*. У њему је главна јунакиња петогодишња девојчица Френсис, чији надимак је Френи. Свакога дана док су јој родитељи на послу, Френи проводи време са дедом у његовој обућарској радњи у Ванкуверу и труди се да му помаже у послу онолико колико може, јер је ипак мала, али онда када тајно обује ципеле дединих муштерија, она чудесно отпутује на неко друго место и тамо доживљава различите авантуре током којих стиче нова сазнања и доказује своју умешност у решавању различитих проблема.

Све епизоде *Френиних сѝоѝала* имају исту структуру, а синопсис би био следећи: као и обично, Френи проводи време помажући деди у обућарској радњи и разговарајући с њим о различитим свакодневним темама; у радњу улази муштерија којој је потребно оправити ципеле; деда прима ципеле и моли Френи да их однесе у кутију за поправке; Френи их носи до кутије, али уместо да их стави у њу, она се заустави и запита: *Где ће ме ноће данас одвести?*, а затим назува муштеријине ципеле и чудесно се заврти (као да је у неком имагинарном месту) и пребаци на неко далеко место; ту упознаје новог

пријатеља (особу или животињу) који има неки проблем; Френи се упушта у авантуру и успева да помогне свом новом другу/другарици; дошло је време за растанак с новим другаром и Френи треба да се врати у дедину обућарску радионицу; поново се заврти на исти начин као и када је одлазила из ње; опет се чудесно нађе испред кутије за поправке и, стављајући ципеле у кутију, у једној од ципела налази предмет који је с њом допутовао са места на коме је била; тај предмет Френи ставља у своју кутију за ципеле; Френи открива деди неке од детаља са свог чудесног путовања; на крају се пита *Где ли ће ме ноће суштра одвесити?*

У *Френиним сћојојалима* се радња одвија на два плана: 1) реалном плану ванигровног догађања, у коме је Френи приказана као сасвим мала девојчица (није дорасла томе да може у свему да помаже деди, да би видела муштерију с друге стране пулта мора да се попне на столицу и сл.); 2) измаштаном плану игровног догађања (већ поменути тип *сћваралачке* игре) у коме је она самостална, дорасла разним изазовима и има кључну улогу у изналажењу решења за различите проблеме. Аутори *Френиних сћојојала* су идеју за осмишљавање сижера, помоћу кога долази до спајања поменута два плана радње свакако имали у идиоматском изразу који постоји у енглеском језику: *to be/walk in someone else's shoes* (срп. 'бити/ходати у нечијим ципелама'), а који у српском језику за сада још увек није потпуно прешао баријеру прихватања, иако је у последње време могуће ту и тамо чути употребу фразеолошких калкова изграђених по узору на њега. У енглеском језику, он се користи да изрази неопходност да се на својој кожи искусе околности и ситуација у којој се налази неко други да би уопште могло да се просуђује о тој особи и о њеним поступцима, те се самим тим значењски везује за појам емпатије. У *Френиним сћојојалима* ауторке су се асоцијативно поиграле искористивши буквални ниво значења речи у синтагми да би створиле сижерни оквир унутар кога главна јунакиња има прилику да сазнаје и изграђује себе на начин на који то деца предпубертетског узраста иначе раде у својим играма стваралачког типа, када у игри импровизују дешавања и „излазе из себе“ убацујући се у различите улоге о којима су стекли извесна сазнања кроз директне или индиректне интеракције или кроз различите канале комуникације (са другим особама, преко медија, књига, дидактичких материјала, итд.). Интертекстуалност је основна карактеристика стваралачких игара.

Постоји низ елемената присутних у *Френиним сћојојалима* који су у јасној интертекстуалној корелацији са игром *сћојојала*. Најмаркиранији је свакако назив игре којим се остварује директна копча

са насловом овог анимираног серијала. Затим, у акционо-вербалном коду игре, то је просторна дислокација у виду путовања у неки други део света. Коначно, на визуелном плану – који је битан, јер *Френина сџојала* улазе у дечији когнитивни систем управо кроз визуелно-звучну перцепцију – јавља се облик круга (иманентан и лопти) и кружног кретања, који су у игри присутни у виду замишљене кружне линије на коју учесници постављају своја стопала, као и кружног смера кретања током разбрајања, док се у свакој епизоди *Френиних сџојала* два пута јавља сцена у којој се Френи у туђим ципелама окреће као да се налази у неком имагинарном месту, чиме се означава почетак и крај њене авантуре. Ако узмемо у обзир акционо-вербалну једноставност игре *сџојала*, можемо да приметимо да је сваки њен конститутивни елемент, сем самог разбрајања, присутан у *Френиним сџојалима*, те можемо претпоставити као веома могуће да је управо почетак приказивања овог дечјег анимираног серијала био „окидач“ за настанак и моделовање једне жанровски сасвим нове предигровне активности каква је игра *сџојала*. С обзиром да су *Френина сџојала* визуелно-вербални тип текста у коме управо визуелни језик има примат над вербалним, сасвим је природно дошло до потискивања вербалног у корист *миметичко-акционој* кодирања, те ово може објаснити на који начин је могло доћи до обликовања ове амалгамне игре, чије семиотичко кодирање је вишејезично: вербално, акционо и визуелно.

На примеру дечије игровне активности *сџојала* покушала сам да укажем на то да савремена доминација визуелних језика комуникације, као и интензивни уплив садржаја дечје популарне културе посредством телевизијских анимираних серија и филмова директно утиче на исход процеса обликовања нових дечјих идиокултурних садржаја. Тај утицај се не остварује само на плану слободног осмишљавања тзв. *сџиваралачких* игара, већ као што смо управо видели, и на обликовање дечијих игара са правилима. Игра *сџојала* спада у врсту дечије игре с унапред познатим правилима – она има потпуно дефинисану и заокружену, иако варијантну форму и, као таква, типолошки спада у фолклорни облик. Ово је чини посебно интересантним, јер се ради о примеру утицаја дечјег телевизијског програма (у нашем случају, анимираног серијала) на обликовање нових облика дечјег (пост)фолклора. Хибридна природа игровне праксе *сџојала* представља природно исходиште фолклорног каналисања мисаоног света савремене деце, који се обликује под утицајем многобројних и различитих комуникацијских канала, од којих је, у раном узрасту, један од најдоминантнијих управо дечји телевизијски програм.

Сфера дечје игре, у коју се сливају информације и културолошки текстови који до дечјих чула и ума пристижу кроз све видове савремених комуникацијских канала, може дати илустративне примере начина на који се у њој различити текстови културе преплићу и уграђују у јединствено интертекстуално плетиво идејно-сазнајног света детета, у коме деца нису тек пуки рецептори, већ активни ствараоци нових текстова.

Извори

- Вук П = Карацић С., Вук, сакупљач. (1823) 1958. *Српске народне њесме. Књиџа група у којој су њесме јуначке најстарије*. Приредио Радомир Алексић. Београд: Просвета.
- Вукановић, Татомир, приређивач. 1975. *Српске народне лирске њесме*. Врање: Раднички универзитет.
- Кнежевић, Миливоје В., приређивач. 1957. *Анџолоџија народних умотворина*. Нови Сад: Матица српска.
- Свети њисмо Новоџа Завеџа*. 2002. Београд: Свети архијерејски синод СПЦ.
- Тркуља, Јасмина, приређивач. 2018. *Хоџ, цуџ, на калуџ: избор из српске народне књижевности*. Нови Сад: Издавачко-књиџарско предузеће Богуновић.

Литература

- Antonijević, Dragana. 2010. *Ogledi iz antropologije i semiotike folkloru*, Srpski genealoški centar – Filozofski fakultet Univerziteta u Beogradu: Odeljenje za etnologiju i antropologiju.
- Ben-Amos, Dan. 1971. "Toward a Definition of Folklore in Context." *The Journal of American Folklore* 84 (331): 3–15. <http://dx.doi.org/10.2307/539729>
- Blumer, Herbert. (1968) 1986. *Symbolic interactionism: Perspective and method*. Berkeley-Los Angeles-London: University of California Press.
- Britannica, The Editors of Encyclopaedia. "Counting-out rhyme." *Encyclopedia Britannica*, Invalid Date. <https://www.britannica.com/art/counting-out-rhyme>.
- Драџета, Богдан, и Лазар Драџета. 2021. „Аматерски кошаркашки тим мултинационалне компаније Ernst Young у Београду као фолклорна група.“ *Еџноанџројолошки џроблеми* 16 (1): 209–230. <https://doi.org/10.21301/eap.v16i1.8>
- Dundes, Alan. 1969. "The Devolutionary Premise in Folklore Theory." *Journal of the Folklore Institute* 6, no 1 (Jun): 5–19.
- Dundes, Alan. (1977) 1980. "Who are the Folk?" In *Interpreting Folklore*, 1–19. Bloomington: Indiana University Press.

- Ђорђевић, Тихомир Р. 1958. „Природа у веровању у предању нашег народа II.“ *Српски етнографски зборник* 72. Живот и обичаји народни, књ. 33. Београд: САН.
- Fine, Gary Alan. 1979. “Small Groups and Culture Creation: the Idioculture of Little League Baseball Teams.” *American Sociological Review* 44 (October): 733–745.
<http://www.jstor.org/stable/2094525>
- Fine, Gary Alan, and Jun Fang. 2019. Idioculture. In *SAGE Research Methods Foundations*, edited by Paul Atkinson et al. Thousand Oaks, CA: Sage. <http://dx.doi.org/10.4135/9781526421036>
- Jakovljević, Tijana. 2009. „Деције игре као модел фолклорне комуникације“. У *Етнoлoшкa истраживања* 14, уредила Жељка Петровић Осмар, 31–50. Загреб: Етнографски музеј Загреб.
- Krel, Aleksandar, i Ђорђина Трубарac Матић. 2022. „Корона у школском дворишту: деција игра *korona* као социокултурни конструкт у време пандемије ковида-19.“ *Етноантрополошки проблеми* 17 (1): 259–283. <https://doi.org/10.21301/eap.v17i1.9>
- Кулишић, Шпиро, Петар Ж. Петровић и Никола Пантелић. (1970) 1998. *Српски митолошки речник*. Београд: Етнографски институт САНУ.
- Неклюдов, Сергей Ю. 1995. „После фолклора“. *Живая стiарина* 1: 1–5.
- Porter, James E. 1986. “Intertextuality and the Discourse Community“. *Rhetoric Review* 5, no. 1 (Autumn): 34–47.
- Самарџија, Снежана. 2020. *Бројеви у српском фолклору*. Београд: Албатрос Плус.
- Тодоров, Нада П., и Наташа Н. Туркић. 2020. „Функције бројалица и разбрајалица у дечијим играма.“ У: *Језик, књижевност и игра. Зборник радова са Осме међународне конференције Факултета за стiране језије одржане 24. и 25. маја 2019. године*. Уредници: Светлана Томић, Артеа Панајотовић, Александар Прњат, 344–355. Београд: Алфа БК Универзитет.
- Толстој, Светлана М., и Љубинко Раденковић (редактори). 2001. *Словенска митологија: енциклопедијски речник*. Београд: Zepher Book World.
- Трубарac Матић, Ђорђина. 2019. *У јеленовом колу: моштив јелена у српској обредној лирици*. Београд: Етнографски институт САНУ.
- Trubarac Matic, Ђорђина, i Aleksandar Krel. 2022. *Korona у школском дворишту: деција игра korona као облик фолклорне комуникације. Етноантрополошки проблеми*. 17 (2): 697–715.
- Zlatanović, Ljubiša D. 2020. „Дења игра као средишња активност у раном развоју личности и креативности.“ У: *Језик, књижевност и игра. Зборник радова са Осме међународне конференције Факултета за стiране језије одржане 24. и 25. маја 2019. године*. Уредници: Светлана Томић, Артеа Панајотовић, Александар Прњат, 220–232. Београд: Алфа БК Универзитет.

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

