

SADRŽAJ

Uvod (Tomas Hurka).....	9
Predgovor	29
Izrazi zahvalnosti.....	31
Lica radnje.....	32
Glava jedan: Skakavčeva smrt	33
Glava dva: Sledbenici.....	43
Glava tri: Konstrukcija definicije.....	51
Glava četiri: Zamlate, varalice i kvariše.....	79
Glava pet: Biranje dužeg puta kući	87
Glava šest: Ivan i Abdul.....	97
Glava sedam: Igre i paradoks	113
Glava osam: Planinarenje	125
Glava devet: Obrnuti felš.....	133
Glava deset: Izvanredna karijera Porfirija Šunjala	145
Glava jedanaest: Istorija slučaja Vartolomeja Smora	165
Glava dvanaest: Otvorene igre	179
Glava trinaest: Amateri, profesionalci i <i>Koju igru igraš</i>	193

Glava četrnaest: Vaskrsenje	209
Glava petnaest: Razrešenje	221
Dodatak jedan: Budala na brdu	239
Dodatak dva: Vitgenštajn na livadi	254
Dodatak tri: Reči o igranju	261
Zahvalnost za dopuštenja	283
Pogovor (Časlav D. Koprivica) Igra i dobrobit, ili o jednom klasičnom djelu u doba zaborava klasičnosti	285

UVOD

Iako nije naširoko poznata, knjiga *Skakavac* Bernarda Sjutsa jedna je od najistaknutijih filozofskih knjiga dvadesetog veka. To je knjiga svoje vrste kojoj nema ravne.

Delom je to zbog njenog stila. Većina filozofskih knjiga je hladna, čak glomazna, ali *Skakavac* je izvanredno zabavan, kako i delikuje temi – igrama. Čita se sa širokim osmehom, mestimično uz grohotan smeh: ovo je filozofija koja se smeje naglas. Ali *Skakavac* je takođe filozofski potpuno ozbiljna knjiga, kako po onome što kazuje tako i po tome kako to obrazlaže. Sjuts izlaže analizu igranja igre, a potom zastupa tvrdnju da je igranje igara najviše ljudsko dobro jer to bi bilo svačije glavno zanimanje u idealnim uslovima Utopije, gde su sva instrumentalna dobra pribavljena. Ova druga tvrdnja je temeljna i nudi najjasniji mogući izraz onoga što se može nazvati savremenim viđenjem vrednosti nasuprot klasičnom – viđenjem, recimo, Marksa [Karl Marx] i Ničea [Friedrich Nietzsche] nasuprot Aristotelovom. A Sjutsova odbrana analize koja tome prethodi jeste uzor za filozofsku argumentaciju, pošto u obzir uzima dugačak spisak mogućih primedaba pre nego što iznese završnu reč. Lagana nota knjige time prikriva krajnje ozbiljan sadržaj i ta kombinacija čini *Skakavca* jedinstvenim: ona ume da očara i zabavi dok brani važne filozofske tvrdnje.

Knjiga je napisana kao dijalog između Skakavca i njegovih sledbenika, prevashodno prigodno nazvanog Skeptika. Sam Skaka-

vac je lik iz Ezopove basne* koji se igrao celo leto i koji će umreti sada kako se približava zima, dok će mrav, koji je sakupljao hranu, preživeti. Ali Sjuts obrće tradicionalnu pouku basne. Dok je Ezop isticao vrednost rada, Sjutsova knjiga sadrži apologiju Skakavca ili odbranu njegove odluke da se igra pre nego da radi. Kako on to objašnjava Skeptiku, njegovo igranje igara možda ima kobne posledice, ali ga je uključilo u delatnosti koje su inherentno najbolje ili po sebi vredne utrošenog vremena.

Dijaloška forma temelj je stila ove knjige, koji je lagan i razgovoran. Ima dosta uzajamnog zadirkivanja između Skakavca i Skeptika i mnogih domišljato skovanih tvrdnji. Žaleći zbog eventualnosti koja će izazvati njegovu propast, Skakavac kaže: „Da nije zima kojih se treba čuvati, Skakavca ne bi dostigla zaslužena kazna, niti bi mrav ostvario svoju otrcanu pobedu.” Odgovarajući time da većina ljudi želi da kombinuje rad i igru, Skeptik iznosi „spuneristički** neizbežan” predlog da oni žele biti „mrakavci i skavi” i kasnije kazuje: „Dok samo rad i ništa od igre čini od Jove dosadnog mrava, samo igra i ništa od rada čini od Jove mrtvog skakavca.” Ima još. U većem delu knjige, Skeptik i Skakavac razvijaju svoje argumente konstruišući složene scenarije prepune izmišljenih likova. U jednom, pensionisani generali Ivan i Abdul, koji preziru pravila što sputavaju, pokušavaju igrati igru bez pravila. (Ova priča objašnjava i zašto ne postoji turski rulet i ruski ratluk). U drugom, ser Edmund Hilari dolazi na vrh Everesta i tamo zatiče Engleza s polucilindrom koji

* U engleskoj kulturi je pri prenošenju Ezopove basne „Cvrčak i mrav” došlo do zabune, budući da je tamo ona rekanonizovana pod nazivom „The Grasshopper and the Ant”, bez obzira na to što se prvi lik i u izvorniku vezuje za one insekte koji provode ljetu „pjevujući” – zapravo ispuštajući zvuke iz predohrane spram svojih prirodnih neprijatelja – a to je porodica *Cicada*, u koju ne spada vrsta skakavaca (*Acrididea*) – prim. ur.

** Spunerizam [engl. *spoonerism*] je komična izmena fraze u kojoj se zamenjuju slogovi u dve reči; nazvana je po Vilijamu Arčibaldu Spuneru [William Archibald Spooner] – prim. prev.

drži primerak *Tajmsa*; on se popeo pokretnim stepenicama koje se nalaze s druge strane. Sledeći scenario, uključuje trku na 200 metara na stadionu sa tigrovima ljudožderima i tempiranom bombom koja će eksplodirati na liniji cilja. Diskusija igara sa ulogama kao što su Lopovi i žandari upoznaje nas s Porfirijem Šunjalom, najvećim špijunom u istoriji, koji je bio u stanju da oponaša bilo koju političku figuru na svetu, što je i činio.

Dijaloška forma preuzeta je od Platona i dobar deo *Skakavca* dobronamerna je parodija platoničkog dijaloga, gde je Skakavac Sokrat a Skeptik sledbenik koji se konačno priklanja učiteljevom gledištu. Ali postoji i bliža veza. Skakavčeva situacija u kojoj se on suočava sa smrću paralelna je Sokratovoj u *Odbrani Sokratovoj*, *Kritonu* i *Fedru*, koji se odvijaju upravo pred njegovu smrt što ju je naložila vlast u Atini. Sokratovi prijatelji predlažu razne načine na koje bi on mogao pobeći od smrti, ali on ih sve odbija, delom zato što podrazumevaju odustajanje od filozofskih razgovora, za šta on smatra da je najbolja moguća delatnost za ljudska bića. Slično, Skakavčevi prijatelji nude da ga obezbede hranom tokom zime, ali on ih odbija zato što je igranje igara najbolja moguća delatnost i to ona kojoj on posebno, kao skakavac, mora ostati veran. Tako, jednako kao što je to činio Sokrat, Skakavac brani delatnost koja ga je dovela do smrti i odbija da od nje odustane po cenu života.

Postoji još jedna paralela. Platonički dijalog obično započinje ozbiljnim pitanjem kao što je „Da li je Eutifron postupao pobožno dok je sudski gonio svog oca?“, „Može li se vrlina naučiti?“ ili „Da li je pravedno delanje korisno?“ Ali Sokrat kaže da ne možemo dati odgovor na ova pitanja pre nego što odgovorimo na pitanje o definiciji „Šta je pobožnost?“, „Šta je vrlina?“, „Šta je pravda?“, nakon čega se diskusija usmerava na to. Često (izuzetak je *Država*) se ne nalazi zadovoljavajuća definicija i početno pitanje ostaje bez odgovora, ali ostaje stalna pretpostavka da znati neku posebnu stvar o nekom pojmu *F* podrazumeva da prvo moramo znati šta je *F*. *Skakavac* sledi sličan obrazac. Skakavac prvo izlaže ozbiljnu tezu da je igranje igara „ideal egzistencije“, ali pre nego što je potkrepi, mora se okrenuti

pitanju o definiciji „Šta je igra?” Tek nakon što je dat odgovor na to pitanje, diskusija se može vratiti na početnu temu vrednosti igara.

Ove platoničke paralele su ugodne svakom ko ih prepozna, ali su toliko nenametljive da čitalac koji ne poznaje Platona neće primećivati da nešto propušta.

Ovo je načelna karakteristika Sjutsovog humora koji nikada nije napadan niti odvlači pažnju. Pripada tradiciji severnoameričke popularne komedije nasuprot, recimo, rafiniranoj engleskoj domišljatosti Bernarda Vilijamsa [Bernard Williams]. Ali nalik Vilijamsovom humoru, on ne odvlači pažnju od filozofskog argumenta, niti se isprečuje Sjutsovim glavnim tezama; naprotiv, on im pomaže na uverljiv način. Suparništvo Ivana i Abdula, Englez na Everestu, tigrovi ljudožderi: sve to prenosi Sjutsove filozofske ideje upečatljivije nego što bi mogla apstraktna diskusija.

Ove filozofske ideje dele se na dve: na početku i kraju *Skakavca* tvrdi se da je igranje igara najviše dobro, dok se u sredini nalazi Sjutsova analiza ili definicija igranja igre. To nije definicija kakva se nalazi u rečniku koji opisuje upotrebu reči. Umesto toga, to je ono što filozofi nazivaju „konceptualnom analizom”, to jest skupom nužnih i dovoljnih uslova za igranje igre. Nužni uslovi pojma X jesu oni koje nešto mora posedovati kako bi se smatralo za X , a sve što poseduje dovoljne uslove jeste X . Stoga, nužni i dovoljni uslovi pojma X jesu one osobine koje dele svi X -evi i koje ih čine X -evima, bez obzira na to da li ljudi koji govore o X -evima znaju ili ne znaju šta su. Sjuts želi da identifikuje te osobine zbog pojma igranja igre.

Njegova analiza ima tri glavna elementa, koje on naziva predigrački cilj, konstitutivna pravila i igrački stav. Neka delatnost mora posedovati svaku od njih da bi se smatrala igranjem igre i svaka delatnost koja poseduje sve tri doista se takvom i smatra. Razmotrimo ih redom.

Počnimo od predigračkog cilja: igranje igre uvek smeru ka cilju koji se može opisati nezavisno od igre. U golfu je to da lopta uđe u rupu u zemlji; u penjanju na planinu to je da se stoji na vrhu planine; u olimpijskom sprintu na 200 metara to je da se pređe linija cilja pre

takmaca. Sjuts taj cilj naziva „predigračkim” [engl. *prelusory*], po latinskoj reči za igru *ludus*, zato što se može razumeti i postići nezavisno od igre, te tvrdi da svaka igra poseduje takav cilj. Naravno, prilikom igranja igre smera se na unutrašnji cilj, kao što je pobeda u trci, penjanje na planinu ili manji broj udaraca od proseka. Ali sa Sjutsovog gledišta, taj „igrački” cilj je izveden jer njegovo postizanje podrazumeva postizanje prethodnog predigračkog cilja na odgovarajući način.

Taj način identifikovan je drugim elementom, konstitutivnim pravilima igre. Prema Sjutsu, funkcija tih pravila jeste da zabrane najefikasnije načine dolaženja do predigračkog cilja. Samim tim, u golfu se lopta ne može rukom preneti preko ferveja i spustiti u rupu; mora se igrati štapovima, s mesta na koje loptica sleti i tako dalje. Pri penjanju na planinu ne može se koristiti žičara do vrha niti iznajmiti helikopter; pri sprintu na 200 metara ne može se potrčati pre takmaca niti ići prečicom preko terena. Nakon što su ta pravila uspostavljena, uspeh u igri obično zahteva postizanje predigračkog cilja s dozvoljenom efikasnošću, kao što je ubacivanje loptice u rupu uz najmanji mogući broj udaraca ili biranje najboljeg puta uz planinu. Ali to je efikasnost u okviru pravila, čija je šira svrha da zabrani jednostavnija sredstva za postizanje početnog cilja igre.

Ova dva prva elementa uključuju stremljenje ka cilju na načine koji nisu najefikasniji, ali oni nisu dovoljni za igranje igre. To je stoga što se neko može zateći u nuždi da koristi ta sredstva usled okolnosti zbog kojih je zažalio i za koje želi da su drugačije. Ako je to posredi – ukoliko, na primer, zemljoradnik rukom ore i žanje svoje polje zato što sebi ne može da priušti mehaničku opremu koju bi radije koristio – on ne igra igru. Otud potreba za trećim elementom u Sjutsovoj analizi, za igračkim stavom koji uključuje voljno prihvatanje konstitutivnih pravila ili njihovo prihvatanje zato što omogućavaju igru. Stoga igrač golfa prihvata da ne može prenositi lopticu rukom ili bolje namestiti sledeći udarac zato što želi da igra golf, a sleđenje tih pravila je nužno za to, planinar prihvata da ne može helikopterom doći do vrha zato što se želi popeti i tako dalje. Nije posredi

to da se ograničenja koja pravila nameću poštuju nerado, već se to čini voljno jer su ona od suštinske važnosti za igru. Dodavanje ovog trećeg elementa daje Sjutsovu punu analizu: „Igrati igru znači pokušati postići specifično stanje stvari [predigrački cilj] samo pomoću sredstava dopuštenih pravilima (...), gde pravila zabranjuju upotrebu efikasnijih sredstava u korist manje efikasnih [konstitutivna pravila] i gde se pravila prihvataju samo zato što omogućavaju takvu delatnost [igrački stav].” Ili, rečeno Sjutsovom elegantnom, sažetom tvrdnjom: „Igranje igara je voljni pokušaj da se prevaziđu nepotrebne prepreke.”

Zabavno je primeniti ovu analizu na različite igre. Razmotrimo „Papir, kamen, makaze”. Predigrački cilj tu je pokazati „kamen” kada protivnik pokaže „makaze”, „makaze” kada pokaže „papir” ili „papir” kada pokaže „kamen”. Pravila zabranjuju najefikasniji put do ovog cilja, jer zabranjuju da pokažemo svoj izbor nakon protivnika. Igrači voljno prihvataju to ograničenje – oni ne žele da neka ko mogu unapred videti protivnikov izbor. Ova analiza možda ne odgovara svakoj upotrebi reči „igra”. Planinarenje je jedan od Sjutsovih središnjih primera, ali se obično ne naziva igrom, premda je, naravno, sport. I Sjuts mora poricati da je „ringe-ringe-raja” igra, iako bi je mnogi tako nazvali. („To je vrsta plesa uz glasovnu pratnju ili koreografisana pesma. Nije ništa više igra nego što je to ‘Labudovo jezero.’”) Dok bi ova sitna nepodudaranja bila ozbiljne primedbe rečničkoj definiciji „igre”, to ne mora da bude tako u slučaju konceptualne analize ukoliko ona izdvaja fenomen koji je objedinjen, blizak onome što se misli pod „igrom” i što je filozofski značajno. A Sjutsova analiza apsolutno ispunjava te kriterijume.

Pre svega, ona je prelepo integrisana. Ona ne kazuje da je neka delatnost igra ukoliko poseduje tri nepovezane karakteristike, recimo A plus (neko potpuno odvojeno) B plus (opet odvojeno) C. Njen treći element, igrački stav, definisan je putem drugog elementa, konstitutivnih pravila, pošto uključuje stav prema tim pravilima, naime stav prihvatanja. A drugi element je definisan putem prvog, jer pravila ograničavaju kako se može težiti predigračkom cilju. Ele-

menti analize stoga su ugrađeni – prvi u drugom i drugi u trećem, a rezultujuće jedinstvo deo je njene filozofske snage.

Analiza je takođe važna ukoliko je igranje igara koje ona definiše ključno ljudsko dobro, pogotovo ukoliko analiza objasni *zašto* je igranje igara dobro. Uskoro ću zastupati stav da se to dešava, ali Sjutsova analiza takođe ima i opštiji značaj.

Sredinom XX veka, mnogi filozofi smatrali su da je konceptualna analiza središnji zadatak filozofije, premda su je obično primenjivali na apstraktne pojmove kao što je znanje i uzročnost, a ne na svakodnevne kao što je igranje igara. Ali u vreme kada je *Skakavac* objavljen, 1978. godine, to stanovište je bilo osporavano na dva fronta. Na jednom je bio filozofski naturalizam američkog filozofa Kvajna [Willard van Orman Quine], koji je tvrdio da ne postoje konceptualne istine koje bi filozofi mogli otkriti: sve istine su empiričke ili naučne. Na drugom je bila tvrdnja Ludviga Vitgenštajna [Ludwig Wittgenstein] da pojmovi nemaju određenu sadržinu ili oštre obrise koje konceptualna analiza zahteva. On reče da načelno nije moguće dati nužne i dovoljne uslove za upotrebu pojma. Njegovi primeri povezani su samo labavim skupom „porodičnih sličnosti”. Vitgenštajnov središnji primer u tom antidefinicijskom argumentu upravo je bio pojam igre. Njegova *Filozofska istraživanja* tvrdila su da ne postoji zajednička suština koju dele sve igre, već samo niz sličnosti koje se ne mogu kodifikovati, te su taj zaključak poopštila na druge pojmove. Godine 1978. mnogi su smatrali da je ovo gledište raznelo nekada centralni projekat filozofske analize.

U *Skakavcu* nema naznake da Sjuts misli da je konceptualna analiza primarni zadatak filozofije, niti da svaki pojam dopušta takvu analizu. Ali dajući nužne i dovoljne uslove igranja igre, on čini upravo ono za šta Vitgenštajn tvrdi da se ne može uraditi, i to čini primerom samog Vitgenštajna. Njegova knjiga time zadaje precizan udarac Vitgenštajnu u preponu. Ali svojom karakterističnom lakom, Sjuts pominje austrijskog filozofa samo jednom. „Ne recite”, navodi on Vitgenštajna kako nas prekoreva, „da mora biti nečega zajedničkog ili one ne bi bile zvane *igramama*’ – već *gledajte i vidite* da

li ima ičega zajedničkog svemu.” „Ovo je nemarkantan savet”, komentariše Sjuts. „Nažalost, sam Vitgenštajn ga nije poslušao.* Istina, gledao je, ali njegov pogled je bio letimičan i video je malo toga zato što je prethodno odlučio da se igre ne mogu definisati.” Ovo je upravo tako. Tvrđnju da je neki filozofski zadatak nemoguć može legitimno izneti samo neko ko je učinio ozbiljne pokušaje da ga izvrši i čiji su svi pokušaji bili neuspešni. Vitgenštajn nije pokušao da definiše igre, a njegovi sledbenici još manje. Kontrast prema Sjutsu ne može biti jači. Nakon što je izneo svoju analizu u glavi 3 *Skakavca*, on narednih deset glava posvećuje razmatranju mogućih protivprimera, nekih koji uključuju igre koje se naizgled ne uklapaju u njegovu definiciju, a nekih koji se uklapaju u definiciju, ali nisu igre. Svi protivprimeri isprva izgledaju ubedljivo, ali se redovno pokazuje kako ih njegova analiza adekvatno obuhvata, i to ne nekakvim *ad hoc* dodacima, već pomoću svojih središnjih elemenata, nakon što se ovi ispravno razumeju. Njegova knjiga je, stoga, primer intelektualnog integriteta, pošto podvrgava svoje ideje rigoroznoj kritici pre nego što ih ispostavi kao istinite.

Njegova knjiga takođe razotkriva površnost Vitgenštajnovе diskusije. Njena analiza igranja igara je strukturalna i poziva se na apstraktne karakteristike – cilj, pravila dolaženja do cilja i stav prema pravilima – koje su zajedničke za delatnosti koje imaju sasvim različite površinske osobine. Ali Vitgenštajn primećuje samo površinske razlike među igrama – da su neke zabavne, a neke nisu, da se neke igraju pomoću karata, a neke ne – bez postavljanja pitanja o tome da li možda kriju dublju povezanost. Sjutsovo filozofsko čuvenje nije ni blizu Vitgenštajnovom, ali na ovu temu, on je pravi filozof.

Njegova analiza takođe nudi odgovor na širi problem. Neki filozofi pitali su se kako konceptualna analiza ikada može biti infor-

* Vitgenštajn je preminuo dosta prije pojavljivanja ove knjige, pa ovu rečenicu treba shvatiti kao autorov intencionalni anahronizam, koji je, moguće, trebalo da proizvede retoričko-stilski učinak – prim. ur.

mativna. Ona bi trebalo da pokaže šta je povezano s pojmom koji već razumemo, a činjenica da ga razumemo objašnjava zašto ga možemo prepoznati kao ispravnog kada takav jeste. („Da, to je upravo ono što sam imao na umu.”) Ali ako nam ona govori samo ono što već znamo, kako može biti išta bolja od lanjskog snega? Ovaj „paradoks analize”, kako to filozofi nazivaju, razrešuje se ukoliko pojam možemo shvatiti delimično, ne u celosti, ili ako možemo neosvešćeno, bez izričite izvesnosti, da primenimo njegove definišuće uslove. Onda nam analiza može učiniti eksplicitnim ono što smo prethodno znali samo implicitno ili bez znanja da smo znali. To je ono što Sjutsova analiza predivno čini. Prepoznajemo da ona zahvata ono što smo mislili kada smo govorili o igrama – „Da, to je ono što je svim tim stvarima zajedničko!” – ali što nismo mogli eksplicitno formulisati.

Tako Sjutsova analiza igranja igara na različite načine pokazuje kako konceptualna analiza može biti prosvetljujuća, ali njegova knjiga bi bila manje zanimljiva da sadrži samo analize, što na sreću nije tako. Ona takođe tvrdi da je igranje igara vrhovno ljudsko dobro, to jest delatnost koju najviše vredi odabrati zbog nje same. Ona se ovde osvrće na klasično filozofsko pitanje, omiljeno kod Sokrata i Platona: Kakav je najbolji ljudski život?, te daje odgovor koji, iako preteran, sadrži osobenu i značajnu istinu.

Sjutsov argument glasi da bi u idealnim uslovima Utopije igranje igara bila svačija primarna delatnost. Ali on Utopiju razume na specifičan način: kao svet u kom je sva radna ili instrumentalna delatnost eliminisana. Ako neko teži cilju X, taj ne mora ulagati trud kako bi proizveo sredstva za dostizanje toga: to će za njega učiniti mašine koje on može aktivirati mentalnom telepatijom, tako da iz istih stopa može dobiti sve što poželi. U našem neutopijskom svetu moramo da radimo kako bismo zaradili novac. U društvu Utopiji, „čak i najgramzivije žudnje svih Getija i Onazisa odmah bivaju utažene”. Mi takođe dosta energije posvećujemo traženju ljubavi. U Utopiji, „neophodnost sveg tog teškog rada uklonjena je i seksualni partneri su u jednakoj meri pristupačni kao i jahte i dijamanti”. Isto