

Motiv igre u hrvatskom dječjem romanu

Goričanec, Vanja

Undergraduate thesis / Završni rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:527935>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-08-08**



Repository / Repozitorij:

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



SVEUČILIŠTE JURJA DOBRILE U PULI

FILOZOFSKI FAKULTET

ODSJEK ZA KROATISTIKU

VANJA GORIČANEC

MOTIV IGRE U HRVATSKOME DJEČJEM ROMANU

Završni rad

Pula, 2019.

SVEUČILIŠTE JURJA DOBRILE U PULI

FILOZOFSKI FAKULTET

ODSJEK ZA KROATISTIKU

VANJA GORIČANEC

MOTIV IGRE U HRVATSKOME DJEČJEM ROMANU

Završni rad

JMBAG: 0303071274

Studijski smjer: Hrvatski jezik i književnost i latinski jezik i rimska književnost

Predmet: Hrvatski dječji roman

Znanstveno područje: Humanističke znanosti

Znanstveno polje: Filologija

Znanstvena grana: Kroatistika

Mentor: izv. prof. Kristina Riman

Pula, 2019.



IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana Vanja Goričanec, kandidat za prvostupnika smjera hrvatski jezik i književnost i latinski jezik i književnost ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

U Puli _____

Studentica



IZJAVA

o korištenju autorskog djela

Ja, Vanja Goričanec dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni pod nazivom *Motiv igre u hrvatskome dječjem romanu* koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli _____

Potpis

Sadržaj

1. Uvod	1
2. Dječja književnost.....	2
3. Hrvatski dječji roman.....	4
4. Fenomen igre u hrvatskome dječjem romanu.....	7
5. Važnost igre u djece	9
5.1. Teorije igre i njihove karakteristike	10
5.2. Vrste igre	11
5.3. Dječja igra s obzirom na dob	12
6. Zastupljenost igre u hrvatskim dječjim romanima.....	14
6.1. Mato Lovrak, Družba Pere Kvržice	16
6.2. Milivoj Matošec, Tiki traži neznanca.....	18
6.3. Anica Gjerek i Maja Gjerek Lovreković, Bijeli Dimnjačar.....	20
6.4. Maja Gluščević, Odrastanje	24
6.5. Mladen Kopjar, Čokoladne godine	27
7. Motiv igre u hrvatskome dječjem roman	30
8. Zaključak.....	32
9. Literatura.....	34
Sažetak	36
Summary	37

*Dječje igre nisu samo igre, nego ih
treba smatrati ozbiljnom
dječjom djelatnošću.*

(Michel Eyquem de Montaigne)

1. Uvod

Tema koja će se obrađivati u ovome radu nosi naziv *Motiv igre u hrvatskome dječjem romanu*. Dječjoj igri se u prošlosti nije pridavala velika važnost kao što joj se pridodaje u današnje vrijeme, zato što se dijete i djetinjstvo promatralo u potpuno drugačijem svjetlu. Nakon što se promijenilo shvaćanje pojma djeteta, promijenio se stav o igri te je ona postala predmetom istraživanja stručnjaka različitih struka, a time i neizostavan element u dječjim romanima.

Neovisno o tome koliko godina imaju, sva djeca vole se igrati. Kada spomenemo pojam igre, svi najprije pomislimo na zabavu, veselje i radost. Ali svaka osoba kada odraste, u sebi nosi dio djetinjstva, dijelove mjesta gdje je živjela i gdje se igrala. Razdoblje djetinjstva, neovisno o tome kakvo bilo, ne može se zaboraviti. Ne postoji osoba koja ne pamti svoje djetinjstvo, svoje igre i sve što se događalo tijekom odrastanja. Od generacije do generacije djetinjstvo se razlikuje, ali u svakome postoji želja za igrom. Budući da je igra sastavni dio djetinjstva i ona se od generacije do generacije razlikuje. Najprije su se djeca igrala radeći, jer su trebala pomagati svojim roditeljima. U to vrijeme djeca su se igrala izvan kuće vani, bila su spontana i neograničena, a u današnje vrijeme sve se to promijenilo. U doba računalnih igara, rjeđe se na ulicama čuju zvukovi dječjega smijeha i igre.

Djeci je igra više od zabave jer im pruža priliku da nauče nešto novo, da rastu te da se razvijaju. Igra je za njih istraživanje. Iako se igru dugi niz godina doživljavalo isključivo kao zabavu, za djecu je igra istraživanje kojim uče i koje je nužno za njihov razvoj. Budući da je dječja književnost usko povezana s povijesti djetinjstva i često zorno prikazuje dječje aktivnosti koje obilježavaju dječji svijet, u ovom se radu promatra motiv dječje igre i način na koji se ona mijenjala. U radu se analiziraju romani iz različitih književno-povijesnih razdoblja te se iz njih iščitavaju motivi povezani s dječjom igrom u romanu *Družba Pere Kvržice*, Mate Lovraka, *Tiki traži neznanca*, Milivoja Matošeca, romanu *Anice Gjerek i Maje Gjerek Lovreković*, *Bijeli Dimnjačar*, romanu autorice Maje Gluščević *Odrastanje* i romanu *Čokoladne godine* Mladena Kopjara. Na kraju, iznose se zaključci o tome na koji se način motiv igre prikazuje u hrvatskim dječjim romanima.

2. Dječja književnost

Ako se književnost promatra na temelju recepcijske usmjerenosti, tada ona obuhvaća dječju književnost, književnost za mladež i književnost za odrasle neovisno o tome kojoj od navedenih skupina neko djelo pripada, ono može biti dio nacionalne književnosti, ali i dio svjetske književnosti. Stoga se hrvatska dječja književnost može promatrati kao dio svjetske književnosti za djecu.

Na prvi se pogled čini da je jednostavno definirati dječju književnost, međutim ono je potaklo mnogobrojne rasprave koje su rezultirale mnogim različitim tumačenjem toga pojma. Za neke ljude dječja je književnost samo skup knjiga na policama dječjih knjižnica ili dječjih odjela u knjižarama, za druge ona obuhvaća knjige koje su čitali u djetinjstvu, a treći smatraju da su to knjige koje danas čitaju samo djeca. Neki misle da je dječja književnost samo zabava, a drugi naglašavaju njezinu poučnost. Neki će reći da je to umjetnost, a neki da je to možda samo priprema za umjetnost (Hameršak i Zima 2015). Dječju književnost Milan Crnković određuje *kao poseban dio književnosti koji obuhvaća djela što po tematici i formi odgovaraju dječjoj dobi (grubo uzevši od treće do četrnaeste godine), a koja su ili svjesno namijenjena djeci ili ih autori nisu namijenili djeci, ali su s vremenom ta djela postala prikladna za dječju dob* (Crnković 1990:5-6). Nadalje, Crnković (1997) napominje da treba dječju književnost razgraničiti od književnosti za mlade. Kao potrebu za razgraničenjem navodi tematiku i način njezine obrade. Naime, dječja književnost zbog svoje tematike i forme koje odgovaraju dječjoj dobi te zato što sadržava opise djetinjstva, likove djece ili likove bliske djeci (na primjer životinje i sl.), zbog zanimljive fabule razdvaja se od književnosti za mlade, a i za odrasle. Vrcić-Mataija (2011) kao najčešće teme koje se javljaju u književnosti za mladež ističe: *pubertet, tjeskoba odrastanja, problemi na koje mladi nailaze u društvu*, a one teme koje su svojstvene dječjoj književnosti odnose se na *djetinjstvo, igru, prijateljstvo, sretna završetke*.

U Hrvatskoj do ozbiljnijega proučavanja dječje književnosti dolazi šezdesetih godina 20. stoljeća (Hameršak-Zima 2015). Crnković i Težak (2002) navode da za dječju književnost vrijede sva obilježja koja vrijede i za književnost uopće. Ali, budući da su djeca ljudi koji još nisu u potpunosti razvijeni, ni tjelesni, a ni duševno, dječja književnost se u brojnim segmentima mora razlikovati od one književnosti koja je

namijenjena odraslima. Dječje je poimanje svijeta, stvari koje ih zanimaju, mogućnost percepcije, način na koji nešto proživljavaju, sasvim je drugačiji nego što je to kod odraslih osoba. Iz tih razloga, razumljivo je da djeci ne može biti dostupno svako književno djelo. Knjiga koja je namijenjena djetetu, treba biti napisana tako da je dijete može razumjeti i doživjeti. Takva knjiga koja će privući dijete treba imati temu koja ga privlači, treba odgovarati djetetovim interesima i ne smije nadilaziti mogućnost dječje percepcije.

Hranjec (2006) navodi *dob (čitatelja) i strukturu (vrste)* kao temeljne odrednice koje ukazuju na pripadnost nekog djela dječjoj književnosti. *Neke su vrste udomaćene u dječjoj književnosti, na primjer kao što je to slikovnica, a druge pak su strukturom samo prilagođene djetetovim mogućnostima, primjerice pripovijetka i roman* (Hranjec 2006:22). Crnković i Težak (2002) vrste dječje književnosti svrstavaju u dvije skupine. Glavnim vrstama smatraju se *slikovnica, dječja poezija, priča, dječji roman ili roman o djetinjstvu, a u drugu skupinu ubrajaju se basne, roman o životinjama, znanstvena fantastika, historijski ili povijesni roman, znanstvena fantastika, putopisi i biografija* (Crnković-Težak 2002:14-15). Navedene skupine međusobno se razlikuju. One vrste koje pripadaju prvoj skupini smatramo pravom dječjom književnošću jer zadovoljavaju sva tri kriterija. Kao prvo, pisane su za djecu, kao drugo junaci su djeca, životinje ili nešto što je djeci blisko te su od nakladnika i knjižničara deklarirane kao dječje. Ostale književne vrste koje se javljaju u dječjoj književnosti zadovoljavaju samo jedan ili dva navedena kriterija (Crnković-Težak 2002).

Možemo zaključiti da dječja književnost može obrađivati sve teme, kao i književnost za odrasle, ali način na koji će se teme obrađivati u dječjoj književnosti ovisi o čitatelju i o njegovim mogućnostima shvaćanja neke teme. U dječjoj književnosti može se obrađivati tema smrti, rata, ljubavi, prijateljstva, igre, pustolovine i sl., ali bi sve teme trebalo prilagoditi, odnosno iznijeti na drugačiji, djeci primjeren način. To je nužno zato što dijete različito doživljava svoju okolinu nego je to slučaj s odraslima i ima drugačiji pogled na svijet nego što to imaju odrasle osobe.

3. Hrvatski dječji roman

Roman se smatra najtraženijom i najčitanijom književnom vrstom uopće. Unutar proučavanja dječje književnosti posvećuje mu se specifična pozornost koju u hrvatskome kontekstu vidimo donekle izdvojenu od proučavanja romana općenito. Zalar (1983) ističe kako ni u jednoj od brojnih podjela i tipologija ne susrećemo sintagmu dječji roman jer se u početku ubrajao u pedagošku, moralno-didaktičku literaturu. U hrvatskoj dječjoj književnosti pojam dječji roman prvi put spominje Milan Crnković 1967. godine. *U hrvatskome kontekstu termin roman postaje referentan od tridesetih godina 20. stoljeća kada se na produkcijskoj razini afirmira kao oznaka za dulji prozni tekst razvedenije fabularne i narativne organizacije* (Hameršak-Zima 2015:202).

S obzirom da je roman jedna od najčitanijih vrsta, pa je samim time često i predmet promatranja brojnih stručnjaka, postoji niz različitih definicija ove književne vrste. Ivo Zalar (1983) navodi definicije različitih autora i zaključuje da se definicije međusobno razlikuju, a to onda kod čitatelja izaziva zbunjenost. Ako se prihvati tvrdnja da dječji roman nastoji interpretirati dječji svijet, može se prihvatiti definicija *Jože Skoka* da je *dječji roman razvedena, složena, slojevita „izmišljena“ ili „stvarnosna“ priča o (dječjem) životu, s akterima koji pretežno pripadaju određenoj uzrasnoj dobi, ali i priča koja posjeduje svoju dinamiku i zasniva se ponajvećma na specifičnom dječjem motrištu svijeta u kojem se uzbudljivom radnjom djela oblikuju likovi, psihologijski i etički profilirani* (Skok 1991 prema Hranjec 1998:9).

Hranjec (1998) smatra da je dječji roman pripovjedna vrsta u kojoj su glavni likovi djeca sa svim svojim osobinama, što uključuje njihove doživljaje, strepnje i nade. On se razvijao samostalno u odnosu na književnost uopće. S obzirom da se razvijao unutar svijeta dječje književnosti, postoje određeni elementi dječjega romana kojima treba posvetiti pozornosti pri navođenju njegovih poetičkih obilježja, pa tako izdvaja *fabulu, likove, pustolovnost, akciju, fenomen igre, jednostavnost dječjega romana na svim razinama (u strukturi, gradnji likova, izričaju) kao glavne elemente dječjega romana, a time i hrvatskoga* (Hranjec 1998:11). S druge strane, u *Uvodu u dječju književnost*, Hameršak i Zima (2015) navode da su odrednice koje su karakteristične za dječje romane *dječji likovi, dječjačke družine, pustolovnost i dječja ili preciznije dječjačka akcija* (Hameršak-Zima 2015:197).

U raspravi *Uvodna razmatranja o hrvatskome romanu*, Berislav Majhut (2008) opisuje početak razvojnoga puta hrvatskoga dječjega romana. On ističe da se najprije pojavljuju prijevodni dječji romani koji imaju oblik i ispunjavaju očekivanja pustolovnih romana. Kao reakcija na nezadovoljstvo pustolovnim dječjim romanom, pojavio se roman o siročetu. U stvaranju romana o siročetu prvi puta u većoj mjeri sudjeluju domaći autori. U toj vrsti ističu se *Jagoda Truhelka koja 1894. objavljuje roman Tugomila, nadalje 1895., Vjekoslav Košćević objavljuje roman Sretni kovač, a 1892. slijede ih Ivan Devčić s romanom Bog svoje ne ostavlja i Josip Žeravić s romanom Borba i pobjeda* (Majhut 2008:8).

Milan Crnković roman *Čudnovate zgode Šegrta Hlapića* izdvaja kao prvi hrvatski roman. Taj su zaključak prihvatili Ivo Zalar i Joža Skok, a kasnije Stjepan Hranjec i Dubravka Zima (Hameršak-Zima 2015). S takvim se zaključkom ne slaže i opovrgava ga Berislav Majhut (2005). *On je pokazao da je polje hrvatske dječje književnosti u 19. stoljeću oblikovano različitim parametrima (nakladničkim, recepcijskim, književno-strukturnim) pa se iz toga razloga suvremeno razumijevanje pojedine književne vrste ili oblika ne može primjenjivati na druga povijesna razdoblja* (Majhut 2005 prema Hameršak-Zima 2015:208). Naime, Majhut roman *Čudnovate zgode Šegrta Hlapića* ne smatra prvim hrvatskim romanom. Za njega je to samo jedan od uspješnijih primjera usvajanja pustolovnoga romana i romana o siročetu. Studije Stjepana Hranjeca, Dubravke Zima i Berislava Majhuta govore o dječjemu romanu, ali promatrajući ga u povijesnome kontekstu, stoga se može zaključiti da je povijesni dio dječjega romana istražen (Hameršak-Zima 2015). S druge strane, u današnje vrijeme je hrvatski dječji roman analiziran u brojnim studijama koje nude različite pristupe od kojih Hameršak i Zima (2015) izdvajaju kao najzanimljiviju studiju Sanje Lović iz 2011., o tzv. „*petparačkim*“ romanima u razdoblju između dva svjetska rata u kojoj autorica pokazuje da nakladnička forma (nakladnički nizovi, romani u sveščićima) oblikuje romanesknu strukturu (Hameršak-Zima 2015:212).

Majhut (2008) ističe da prvi dječji romani nisu dječji po vrijednostima koje zastupaju jer zastupaju vrijednosti odraslih: *ako dijete pokazuje svoju volju negativno se ocjenjuje* (Majhut, 2008:8). *U daljnjem razvoju pustolovnoga romana kada djeca pokazuju svoju slobodnu volju ona se uvijek podudara s voljom pozitivnih odraslih likova i njezina je manifestacija* (Majhut 2008:8). U romanu o siročetu glavni lik ništa

ne poduzima kako bi promijenio svoj život, nego je pasivan i okarakteriziran tako da uvijek u sebi ima urođenu vrlinu, bez obzira na to u kakvim je okolnostima. *Tek se u romanu o dječjoj družbi progovara o dječjim vrlinama koje se često suprotstavljaju vrijednostima odraslih (...)* Dječji roman od romana o siročetu i svojim sadržajem odgovara deklariranoj formi (Majhut 2008:8). Majhut zaključuje da ne postoje oduvijek dječji romani koji govore o vrijednostima djece i opisuju dječji svijet. Naime, ispostavlja se da je takav roman posljedica dugoga razvoja te je trebao proći određeni proces kako bi počeo prikazivati djecu i njihov svijet onakvim kakav jest. Ono što se najprije smatralo podvrstama romana, na kraju se ispostavlja da je to proces razvoja kroz koji je dječji roman trebao proći (Majhut 2005).

Vrcić-Mataija (2011) navodi da se dječji roman, kao i sve ostale književne vrste, sastoji od promjenjivoga i nepromjenjivoga dijela. S obzirom na to što ima promjenjivi dio, može se prilagoditi poetici određenoga razdoblja. Nadalje, navodi tri kriterija iz kojih se mogu izvesti skupine tipova dječjih realističkih romana u dvadesetim godinama. Prvi kriterij odnosi se na *dob književnoga junaka i implicitnoga čitatelja*, drugi *na stupanj modernosti oblikovanih postupaka*, a treći na *narativne figure*. Odabir navedenih kriterija u tipologiji dječjih romana temelji se na modelu interpretacije kakav nudi Gajo Peleš u svojoj studiji 1999. godine. U nastavku se izdvajaju tri temeljna tipa dječjih romana, a to su tradicionalni, moderni i postmoderni dječji romani.

U većini se romana zna starost likova, a upravo po tome kriteriju mogli bismo povući granicu između romana za djecu i romana za mlade. Naime, starost likova u romanima određuje i to kakva će biti tema, a i stil samoga romana. Vrcić-Mataija (2011) navodi tip romana u užem smislu te podrazumijeva da su glavni likovi djeca u osnovnoj školi, a dominantne teme za osnovnoškolsku djecu su dječje igre, pustolovine i zaljublivanja. Dok s druge strane, u tipu romana za mlade podrazumijeva da su likovi srednjoškolske ili pak tinejdžerske dobi do dvadesete godine, a tematika koja bi bila namijenjena mladima odnosi se na sazrijevanje, probleme u odrastanju, na položaj mladih unutar obitelji ili među prijateljima, na iskustva s smrću ili na seksualna iskustva. Skupljanje takvih motiva i tema u romanima devedesetih godina, usmjerilo je na odvajanje dječjega romana od onih romana pisanih za mlade.

4. Fenomen igre u hrvatskome dječjem romanu

Hameršak i Zima (2015) napominju da je u drugoj polovici 20. stoljeća u produkciji dječjega romana došlo do znatnije pojave dječaćkih družina. Nadalje, smatraju da je u tome kontekstu vrlo važno spomenuti strukturu igre, koja je povezana sa strukturom organiziranja djece prema njihovoj dobi. Takva dječja igra postaje nosivi motiv u dječjem romanu. Autorice navode da se, na primjer, struktura romana *Vlak u snijegu* Mate Lovraka zasniva na motivu dječje igre. U uvodnome dijelu, djeca oponašaju svoje roditelje jer se igraju seoske svadbe, dakle, djeca oponašaju običaje odraslih osoba, pa je to tzv. *oponašalačka igra*. S druge strane, djeca se igraju i samostalno te isto tako djeluju kao skupina. Ovi primjeri igre nisu jedini u dječjem romanu. Igra i dalje ostaje *nosivim ili važnim motivom u romanu o dječaćkim družinama i njegovim podvrstama do danas* (Hameršak-Zima 2015:216).

Neke od definicija igre općenito navodi Ivo Zalar (1983) u knjizi *Dječji roman u Hrvatskoj dječjoj književnosti*. Dječju igru smatra najznačajnijom sastavnicom dječje psihe te navodi da se o njoj mnogo pisalo. *U igri se ostvaruje potpunost djetinjstva. Igra je način dječje spoznaje i zaborava svijeta i realnosti. Najprirodniji koordinatni sustav u kojemu se djeca kreću i djeluju* (Zalar 1983:15). U nastavku nas podsjeća na svakodnevicu djece, koja je ispunjena raznoraznim igrama. Djeca su u igri jako predana i ozbiljna, poistovjećuju se s predmetom koji ih zanima te neprestano maštaju. Pojedini kritičari povezuju simptome igre s umjetnošću pa tvrde da dječja igra *ima u svom biću jednu bitnu značajku umjetnosti: ona nije kopija života, kao što to nije ni umjetnost. I umjetnost je vrsta igre u odnosu na realan život. Igra je i po drugoj odlici slična umjetnosti: ona je oslobođena praktične celishodnosti. Ona je autonoman način poimanja svijeta; kao i umjetnost, dakle, stvaralačka aktivnost* (Zalar 1983:15).

Nije važno hoće li se i koliko će se preklapanja pronaći između umjetnosti i igre. Dječji roman, kao najtraženija vrsta kod djece, mora na motivu igre zasnivati svoju tematiku da bi djeci bilo što zanimljivije i prirodnije čitati određeno djelo (Zalar 1983). Ivo Zalar navodi primjere igre u romanima pa tako kaže da se *Tom Sawyer zapravo igra kada osniva svoju razbojničku bandu, igra se kada oslobađa Crnca Jima, igraju se Lovrakovi dječaci kada obnavljaju mlin i uređuju park oko njega, igraju se Seliškarovi junaci Indijanaca i gusara u romanu Indijanci i gusari, Molnarovi mališani igraju se zaraćenih strana u romanu Junaci Pavlove ulice* (Zalar 1983:15).

Dakle, djeca se udružuju u skupine da bi što potpunije ostvarili igru, a igra ih vodi u pustolovine.

Na kraju poglavlja koje je posvećeno fenomenu igre, možemo zaključiti da *kakva god bila tematika, ideja, ili siže dječjega romana, on uvijek integrira igru. Bez nje i ne bi bio pravi dječji roman, niti bi njegovi junaci bili istiniti i uvjerljivi. To vrijedi za današnja ostvarenja kao i za ona napisana prije stotinu godina. Mogu dječaci dobiti ulogu čistača cipela ili partizanskih kurira, mogu im se povjeriti zadaci odraslih što ponekad nadmašuje njihove snage, ali mora uvijek biti nužno prisutna i crta spontane igre, bogate, raznolike i beskrajne, kao i mogućnost njezina umjetničkoga oblikovanja* (Zalar 1983:15).

5. Važnost igre u djece

Za igru bi se moglo reći da je složeni fenomen koji se različito određuje. Igra, kao dječja aktivnost, ne postoji samo od danas, već se pojavljuje i u prošlosti pa možemo zaključiti da je poznata u svim povijesnim razdobljima, samo se s vremenom promijenila. Peteh (2018) ističe da igra ima određene karakteristike, a to su radost, veselje, otkrivanje i učenje. Nadalje, ona smatra da je sve to potrebno kako bi se dijete moglo normalno razvijati i odrastati. Pomoću igara, djeca spoznaju svijet oko sebe koji ih okružuje, a isto tako se razvijaju i njihove psihofizičke osobine ličnosti i dijete se nauči kako se ponašati u susretima s drugom djecom. Iz navedenih razloga, suvremene teorije koje se bave odgojem pripisuju veliko značenje igrama. Autorica dječje igre dijeli na *spontane*, u kojima nema posebnih pravila te *igre oponašanja* u kojima dijete glumi nekoga drugoga. Nadalje, postoje i *konstruktivne igre* u kojima se postavlja cilj, a u svrhu toga cilja se planiraju dječje aktivnosti. Kao posebnu vrstu igara, autorica ističe *simulacije*, a to su postupci u kojima se kroz igru oponašaju životne pojave i ponašanja (Peteh 2018).

Igra je prirodna djetetu od njegovoga rođenja, stoga ona djetetu od njegovih najranijih godina života pomaže izraziti različite emocije. Igra djetetu omogućava da ga druga djeca prihvate. Dijete kroz igru nauči pokazati svoje sposobnosti, sklonosti, spretnost te snalažljivost u određenim situacijama. Nadalje, u svome istraživanju navodi da je prava igra za djecu igra koja ima vlastite *metasignale*, a to je ona igra *u kojoj se djeca raduju, smiju, vesele, u kojoj su dječja lica ozarena, a iz očiju izbija radost* (Peteh 2018:96). I tek takva igra koja je *emocionalno obojana ima svoju potpunu razvojnu i pedagošku vrijednost zato što rasterećuje dijete, omogućava mu da se oslobodi sputanosti, straha, ljubomore, ljutnje i srdžbe* (Peteh 2018:96).

Valjalo bi još istaknuti da postoje raznovrsne igre te da ih je teško generalizirati jer su svakome djetetu ili skupini djece određene igre omiljene igre. Neka djeca vole mirnije igre, na primjer, lutkama, medvjedićima, automobilima, dok s druge strane neka djeca vole igre u kojima je važniji pokret, na primjer, graničare, nogomet, škole. Neka djeca se više vole igrati u kući, dok se druga djeca vole igrati vani, u prirodi. To je sasvim normalna pojava jer se afiniteti prema igri od djeteta do djeteta razlikuju (Peteh 2018). Spomenuti primjeri igara djeci u današnje vrijeme nisu više dominantni oblici igre, a naročito unutar obitelji. Pojavljivanjem novih odgojnih metoda roditelji zaziru u drugu krajnost i sve više ograničavaju djecu. Roditelji su

postali animatori koji ne dozvoljavaju djeci da stanje dosade pretvore u nešto produktivno, već ih obasipaju igračkama. Na taj način omogućavaju sebi slobodno vrijeme, a dijete ograničavaju u razmišljanju, kreativnosti, vizualizaciji. Klemenović (2014) prikazuje brojna istraživanja, a između ostaloga iznosi poražavajuću činjenicu da roditelji u razvijenim zemljama puno više novaca potroše na igračke nego što potroše na štednju za dječje obrazovanje. Važno je reći da unatoč vremenu u kojemu prevladavaju računalne igre i tableti, istraživanja pokazuju da one pružaju samo intelektualnu stimulaciju, a ne zadovoljavaju tjelesne i emocionalne potrebe djece (Peteh 2018).

5.1. Teorije igre i njihove karakteristike

Sva istraživanja slažu se u tome da se pojam igre odnosi na veliki broj aktivnosti. Millar kaže da je igra opći pojam za veliki broj aktivnosti te da je *dugo bio lingvistički koš za otpatke za ponašanja koja izgledaju dobrovoljno, ali se ne vidi da imaju jasnu biološku ili socijalnu upotrebu* (Millar 1972 prema Duran 2003:14). Dok s druge strane, Bruner *smatra da se igra ne može potpuno i nepogrešivo obuhvatiti jednom operacionalnom definicijom* (Bruner 1976 prema Duran 2003:14). Većina autora koji se bave igrom, a koji pripadaju različitim pravcima, smatraju da je bitno odrediti i sistematizirati osobine koje služe za razlikovanje igre od ostalih vidova aktivnosti. Kako se razvijala industrija i znanost, razvilo se i mnogo drugih teorija o igri. Prema Mellou teorije igre mogli bismo podijeliti na klasične i na moderne. Prve pokušavaju objasniti postojanje i svrhu igre, dok se druge usmjeravaju na ulogu igre u razvoju djeteta. Neovisno o tome kojemu teorijskome pravcu autori pripadaju, svi se slažu u tome da je igra aktivnost koja je vezana uz djetinjstvo i uz najranije godine djetetova života (Mellou 1994 prema Zagorac 2006).

Kao osnovne karakteristike igre Klarin (2017) navodi da je igra *proces, samostalan izbor, da je dovoljno sigurna fizički i psihološki, da je iskustvo cijeloga tijela i uma, oslobođena vremena, da u njoj prevladava znatiželja i zadovoljstvo, da se razlikuje se od djeteta do djeteta i sama je sebi svrha* (Else 2014 prema Klarin 2017:7). Isto tako, Matejić *polazi od toga da igra otvorena, vanjska (praktična) aktivnost djeteta, ističući da su njezine karakteristike: divergentnost (organizacija ponašanja na nov i neobičan način), nekompletnost (ne obuhvaća dostizanje*

specifičnoga cilja, sažeto i skraćeno ponašanje), da posjeduje vlastite izvore motivacija, da je proces igre važniji od ishoda akcije, da oslobađa od napetosti, rješava konflikt, te da regulira fizički, spoznajni i socijalno-emocionalni razvoj (Matejić 1978 prema Duran 2003:14).

5.2. Vrste igre

Budući da je igra složeni fenomen u djetinjstvu i da je raznovrsna, umanjuje se vrijednost svake klasifikacije. Duran (2003) navodi da se u literaturi igrovna raznolikost djetinjstva razvrstava u tri kategorije, pa tako postoji funkcionalna igra, simbolička igra i igra s pravilima (Duran 2003).

Dječju igru možemo promatrati i s obzirom na dvije razine – spoznajnu i društvenu, jednu od korisnih podjela donosi Smiljić (2016) te spomenute razine dijeli u dvije veće kategorije podijeljene na više manjih podvrsta. Izdvaja *spoznajnu razinu igre* i *društvenu razinu igre*. Spoznajna razina igre uključuje funkcionalnu, konstruktivnu i simboličku igru. Za ove bi se tri podvrste moglo reći da se nastavljaju jedna na drugu. Najprije dijete razvija svoje sposobnosti koristeći neki predmet, zatim unaprjeđuje spoznaju i predmetima pokušava nešto ostvariti te naposljetku igra postaje simbolička jer dijete proširuje svoje socijalne vještine i emocionalno izražavanje pa mu predmet igre postaje simbol nečega drugoga, i na taj način stvara izmišljene odnose i scenarije.

Društvena razina igre podrazumijeva više tipova igara pomoću kojih se opisuje konkretan način igranja. Izdvaja igru promatranja u kojoj djeca gledaju druge kako se igraju bez da se sami uključe, zatim samostalnu igru u kojoj se djeca igraju bez pokušaja približavanja drugoj djeci. Treća vrsta uključuje više djece koja se igraju samostalno, ali bez stvarnoga druženja i takva se igra naziva usporedna. Napretkom socijalizacije javlja se suradnička igra koja uključuje obavljanje aktivnosti ili postizanje nekoga cilja pa su postupci djece usklađeni. Također, autorica spominje usporedno-svjesnu igru u kojoj djeca međusobno uspostavljaju kontakt očima kao dozvolu za igru. Igru u kojoj dolazi do poboljšanja kontakta među djecom te se ona igraju blizu jedno drugome, izmjenjuju igračke, smiješe se, naziva jednostavnom socijalnom igrom ili povezujućom igrom. Naposljetku, najproduktivnija vrsta igre koju izdvaja je

socijalno aktivna igra u kojoj dijete „uzima i daje“, a naziva ju komplementarnom ili uzajamnom igrom.

Bez obzira na to na koji način se igru promatra, ne smije se zaboraviti činjenica da je djetetova igra složeni fenomen te da se njezina manifestacija odvija na dvije spomenute razine. Spoznajna, društvena razina i složenost igre mijenjaju se s dobi djeteta te postoji mogućnost da igra prelazi, zbog razvoja djeteta, na više razine. Isto tako, u pojedinim razdobljima djetetova odrastanja normalno je, a i očekivano, da se dijete igra na više načina (O igri i zašto je igra važna 2018).

5.3. Dječja igra s obzirom na dob

Smiljić (2016) u članku *Poticanje zdravoga psihofizičkoga razvoja djece kroz igru* razvrstala je igre s obzirom na to u kojem se razdoblju djetinjstva najčešće javljaju. Ona navodi da se *funkcionalna igra* pojavljuje kod djece već u dojenačkoj dobi. A poznato je da se djeca u tome razdoblju igraju na jednostavan način, a pri tome mogu, a i ne moraju koristiti predmete. Djeca se mogu igrati sa zvečkom, mogu skakati, bacati ili kotrljati loptu, pozornost im plijene igračke koje sviraju na povlačenje. Takvim igrama djeca spoznaju sami sebi, svoje tijelo, a i okolinu oko sebe. Nadalje, djeca u drugoj godini života uočavaju svoju okolinu i u tome razdoblju razvija im se mogućnost zamišljanja i maštanja, koja im omogućuje da stvarima i predmetima pridodaju druga značenja pa tako na primjer papirnati ubrusi postaju novac, plišani medvjedići pacijenti koji su došli kod liječnika ili na čajanku, to je tzv. *simbolička igra*, koja je najviše zastupljena kod djece u razdoblju od njihove četvrte do šeste godine. U tome razdoblju života dijete uči određene uloge što mu omogućava da upozna ljude koji su oko njega sa drugačije perspektive. Tako u igri dijete može postati automehaničar, liječnik, blagajnik, policajac. Ovakve igre u kojima se dijete pretvara da je netko drugi su potrebne zato što djeca na taj način sakupljaju nova iskustva, razvijaju načine na koje mogu pokazivati svoje emocije i nauče se sagledati stvari i s tuđe perspektive, a to će im kasnije u životu biti vrlo važno jer će razviti vještine koje će im biti potrebne za rješavanje problema. U ovome razdoblju djeca se vole igrati uloga i različitih junaka zato što su junaci, na primjer, u medijima, prikazani kao dobri, neustrašivi, moćni, za svaki problem mogu pronaći rješenje, uvijek postupaju ispravno te svi zbog toga žele biti u njihovome društvu. Takve

junake svi vole, stoga i djeca smatraju da bi ih na temelju takvih osobina druga djeca bolje prihvatila. Psihologinja ističe da je od velike važnosti razumjeti ovakvu igru i ne uvjeravati dijete da je nešto nemoguće ili pretjerano jer se u igri sve može ostvariti. Naime, djeci na taj način, gradi se samopouzdanje, imaju osjećaj da su važniji te da posjeduju nekakvu vrstu moći. Nakon pete godine djecu sve više zanimaju različite igre s pravilima među kojima se ističu različite društvene igre ili igre poput skrivača, graničara i slično. Igrajući ovakve igre, djeca uče da u životu ništa ne ide bez pravila, nauče se poštovati pravila, ali se istovremeno uče nositi s uspjehom, a i neuspjehom.

6. Zastupljenost igre u hrvatskim dječjim romanima

Budući da je igra dječja svakodnevnica, ona time postaje i neizostavan element u hrvatskoj dječjoj književnosti, a to potvrđuju i mnogobrojni primjeri iz dječjih romana u hrvatskoj dječjoj književnosti. Dječji roman se prilagođava djetetu i djetetovim mogućnostima. Priča koja će zainteresirati djecu treba biti napeta, pustolovna, zanimljiva, bliska djeci te treba sadržavati igru, za koju se smatra da je svojstvena djeci pa će stoga roman njima biti zanimljiviji. U romanu dijete igrom iznosi svoja promišljanja, težnje i kreativnost te živi životom koji se bitno razlikuje od svijeta odraslih.

U kontekstu stvaranja dječjačkih družina u romanima Mate Lovraka, javlja se i potreba da se govori i o strukturi igre. Na primjeru romana *Vlaku snijegu* motiv dječje igre nalazi se u imamo u uvodnome dijelu kada se djeca igraju seoske svadbe u kojoj oponašaju rituale odraslih (Hameršak-Zima 2015). U romanu *Družba Pere Kvržice* može se uočiti odnos igre i rada. *Igra Lovrakove djece je korisna za opće dobro, podređena je težnji kolektiva* (Hranjec 1998:46). Obnova i uređivanje mlina za djecu je igra, ali i zamišljeni i ostvareni zadatak koji služi drugima kao primjer (Hranjec 1998).

Za razliku od Lovrakove družine i pedagoški okarakteriziranih likova, kod Kušana se u romanu *Uzbuna na zelenome vrhu*, koji proučavatelji smatraju prevratničkim romanom, javljaju dječaci koji su nepedagoški – oni su *gradski fakinčići* koji kroz igru, isto tako djeluju u družini kako bi uhvatili prekršitelja (Dragović 2016:30). Njihova igra više nije usko povezana s radom, kao što je to bio slučaj u Lovrakovim romanima, ali i dalje se dovodi u vezu sa zadatkom koji dječaci pred sebe postavljaju.

Motivi igre, kao bitne značajke djetinjstva, na različite su načine uklopljeni u većinu hrvatskih dječjih romana. Stoga je cilj ovoga rada istražiti zastupljenost igre u hrvatskome dječjem romanu i prikazati kako se manifestira u pojedinim romanima. U svrhu istraživanja, za analizu su odabrani ovi romani: *Družba Pere Kvržice* Mate Lovraka, *Tiki traži neznanca* Milivoja Matošeca, *Bijeli Dimnjačar* Anice Gjerek i Maje Gjerek Lovreković, *Odrastanje* Maje Gluščević i *Čokoladne godine* Mladena Kopjara. Analizom odabranih romana izdvojiti će se motivi igre, te će se usporediti na koje se načine igra ostvaruje u starijim i suvremenim romanima. Pretpostavka je da će se na

taj način uvidjeti na koje su se načine djeca igrala u prošlosti, te na koje se načine igra afirmira u današnje vrijeme. Također, utvrdit će se razlika između igara koje su se igrale na selu i u gradu, odnosno razlike između igara što ih igraju dječaci i djevojčice.

6.1. Mato Lovrak, Družba Pere Kvržice

Roman *Družba Pere Kvržice*, autora Mate Lovraka jedan je od njegovih najpoznatijih dječjih romana, a objavljen je 1933. godine. Mjesto radnje romana je selo, a vrijeme radnje pred kraj školske godine. Glavni je lik romana dječak Pero, koji je došao na ideju da se popravi stari mlin, za koji se stari seljani nikako nisu mogli dogovoriti da ga poprave već su ga pustili da propada. Stoga je Pero okupio svoje prijatelje u družbu te su oni igrajući se i izvodeći raznorazne dogodovštine krenuli na tajni zadatak – popraviti, očistiti te osposobiti stari mlin.

U ovome su romanu djeca okupljena u družbu te na taj način ostvaruju svoju igru. Igra Lovrakove djece može se promatrati u odnosu prema radu, zato što se kroz cijeli roman govori o tome kako djeca rade za dobrobit cijele zajednice. Uređivanje mlina, što su djeca naumila učiniti, nije samo igra, već njihovu igru možemo smatrati primjerom ostaloj djeci. Igra je u ovome romanu pokretač same radnje, jer da se djeca ne igraju, na kraju ne bi ni popravila mlin.

Uz ovaj ozbiljan posao, uređivanja mlina, djeca se ponekad i stvarno igraju. Na primjer kada, Pero *natrpa pune džepove kamenja* (Lovrak 2015:11) i njima gađa vrapce. U ono vrijeme je možda to bio način na koji su se djeca igrala, ali u današnje vrijeme, ovakvu vrstu igre ne bismo smatrali primjerenom, zbog drugačijega načina života, ali i odgoja. U današnje bi vrijeme netko pomislio da je dijete neodgojeno ako bi se na taj način igralo. Djeca se igraju kada u voćnjaku gazda-Marka krađu trešnje – *Zamakla družba u sokak i polje dođoše do voćnjaka gazda-Marka. Rana je trešnja blizu ceste. Potrbuške puzahu u visokoj travi voćnjaka. Na trešnju se popelo najprije Milo dijete. Za njim Divljak i drugi. (...) Kao da je tako lako i jednostavno brati trešnje! Tužili su se jedan drugom zbog naporna posla. Raspričali se. Milo dijete i Medo gutaju trešnje s košticama. Drugi koštice izbacuju. Budala gađa košticama svoje drugove. Pogođeni ga psuju, a Pero se ljuti* (Lovrak 2015:14). Navedeni primjer igre smatra se spontanom igrom u kojoj se djeca opuštaju i zabavljaju te ne koriste nikakve posebne predmete, već se igraju s onime što im je u tome trenutku dostupno.

Motiv igre može se prepoznati i u trenutku kada Medo ulazi u čamac i reče *poklanjam ljetovalištu naš prvi brod! Imenujemo te kapetanom! – veli Pero i pruža mu ruku* (Lovrak 2015:46). U ovome primjeru, kada Pero Medu proglasi kapetanom,

prepoznamo tzv. igru pretvaranja. Dok pada kiša Pero predlaže svojoj družbi: *održimo školu* (Lovrak 2015:52) što oni prihvaćaju. U ovoj igri škole djeca ne uče množiti i dijeliti, ne uče pjesmice napamet, već uče ono što im je potrebno za uređivanje mlina, pa se može govoriti o konstruktivnoj igri. U njoj su si djeca postavila neki cilj i za njegovo ostvarenje planiraju sve ostale aktivnosti, kako bi ispunili svoj zadatak. S druge strane, u ovom se primjeru može prepoznati i igra oponašanja, zato što je Pero, kao vođa cijele družbe, preuzeo ulogu učitelja i u skladu s time usmjeravao svoje prijatelje. U jednome trenutku mu je jedan od prijatelja rekao: *nećemo tako, pa ti se ovdje igraš učitelja* (Lovrak 2015:52) na što mu je Pero odgovorio: *ne igram se, to je sasvim ozbiljno* (Lovrak 2015:52). Navedeni primjer potvrđuje prožimanje igre i rada; iako se dječaci igraju, vrlo ozbiljno pristupaju zadatku koji žele ostvariti.

Uređivanje mlina djeci je zabava: *razigrala se družba. Skaču na tavan. S njega dolje. Bježe do velike ustave. Zavrnu li gaće do iznad koljena pa gaze bosim nogama po pličinama i hvataju žabe* (Lovrak 2015:65). Iako je uređivanje mlina za djecu ozbiljan zadatak, nerijetke su i one situacije u kojima se samo zabavljaju i odmaraju, neovisno o aktivnostima povezanim s vodenicom: *djevojčice su se kupale, dječaci su se kupali i hvatali ribu. Dječaci su ronili i preplivali jezero. Natjecali se. Zadihali. Umarali. Sunčali, ugrijali, nanovo skakali u vodu plivali, opet plivali, ronili i ronili* (Lovrak 2015:137). Ovo je ujedno i primjer razlike aktivnostima između dječaka i djevojčica. Dok su se s jedne strane djevojčice samo kupale, dječaci su se i kupali i hvatali ribu i međusobno se natjecali i skakali u vodu. Dječaci su pri tome prikazani kao razigraniji i maštovitiji od djevojčica.

Na zadnji dan školske godine družba je, uz pomoć učitelja, predstavila seljanima posao koji su odradili. Svi su bili zapanjeni i sretni zbog toga što je njihov mlin nakon toliko vremena opet proradio, i to zahvaljujući dječjoj slozi, ali i radu kroz igru. Na kraju romana spominju se igre s pravilima, i to igra u kojoj se djeca međusobno love i igra skrivača: *đaci koji nisu u službi jure okolo-naokolo ili se igraju skrivača. Peru i njegovu družbu svijet je zaboravio tako su oni mogli napustiti svoju službu. Polovica družbe prešla je u igru s ostalim đacima, a ostali su napustili mlin* (Lovrak 2015:147).

6.2. Milivoj Matošec, Tiki traži neznanca

Roman *Tiki traži neznanca* autora Milivoja Matošeca, Javor (2016) smatra jednim od najboljih pustolovnih romana za djecu. Objavljen je 1961. godine i do današnjih je dana ostao privlačan djeci. Likovi u romanu su dječaci koji žive u gradu, a mjesta na kojima se igraju su ulice, zgrade i stubišta. Matošec dječake prikazuje kao nestašne, domišljate, maštovite, ponekad i neposlušne. Na početku romana Matošec u kratkim crtama opisuje svoje likove, a opisi se odnose na fizički izgled i učestala ponašanja. U romanu opisuje igru dječaka, ali s druge strane i probleme djece u svakodnevnome život (Javor 2006).

Milivoj Matošec svoje dječje likove seli iz ruralne sredine u urbanu sredinu. Za razliku od Lovrakova romana koji prikazuje djecu i načine njihove igre u ruralnoj sredini, Matošec prikazuje skupinu dječak koji žive u urbanoj sredini, koje povezuje to što žive u istoj četvrti pa se stoga opisuju njihove dogodovštine. Kao glavni motivi u romanu ističu se razumijevanje, prijateljstvo, ljubav, ali i dječja igra. Na kraju romana ispostavlja se da je najvažnije od svega prijateljstvo i čežnja za igrom. Naime, preko puta Tikijeva stana živio je jedan dječak koji je upućivao pozive. Taj dječak bio je paraliziran i svakodnevno je promatrao dječake kako se igraju te se želio i on igrati s njima, želio je imati djetinjstvo kakvo imaju i oni. Ta se njegova aktivnost može protumačiti kao tzv. igra promatranja, u kojoj djeca sa strane stoje i promatraju drugu djecu koja se igraju.

Primjer dječje simboličke igre prepoznamo u poglavlju u kojem se Bjeloglavi prije spavanja našale s djedom. Svi su se pobacali na djedov krevet i *nisu legli spavati, jer ta postelja više nije bila postelja. Pretvorena je u brod-jedrenjak. Prvi je od jastuka načinio kapetanski most, a ostali se prihvatili raznih odgovornih dužnosti brodske posade. Samo se bjeloglavom Daki igra nije svidjela. Treba ga razumjeti. Braća su smatrala da nije dorastao za mornara i proglasiše Daku jarbolom. Oko vrata i oko noge vezali bi mu po jedan kraj pokrivača. Četvrti je držao ostale krajeve i mahao pokrivačem, kad bi se nad morem digao vjetar. Vjetar se dizao vrlo često, pa je krhki jarbol, naročito u gornjem dijelu, patio od nemilog nadimanja jedara* (Matošec 2006:24).

U romanu se može prepoznati i samostalna, a s druge strane i spontana igra i to kada bjeloglavi Dako pljuje i na taj se način zabavlja. *Bila je to Dakina najmilija*

razonoda. Gledao je sa zanosom kako pljuvačka leti sve brže i brže i kako se na podu u prizemlju razbija glasno poput velike kapi kiše. Ponekad je trebalo prekinuti igru, jer bi se usta osušila, ali prekidi nisu dugo trajali (Matošec 2006:35).

Za razliku od junaka u Lovrakovim romanima, Matošecovi junaci su nerijetko sami i moraju si sami pronaći zabavu. Tako je Caco, u trenucima kada je sam kod kuće pokušavao prijepodne učiniti ugodnijim samostalnom igrom – *Najprije je od okrenutih kuhinjskih stolaca sastavio vlak a sebe proglasio lokomotivom. Zabava mu ubrzo dojadi jer lokomotiva nije mogla gurati vlak, a da se vagoni ne raziđu svaki na svoju stranu. Vući ga uopće nije mogla. Opazi da nema ni tračnica pa mu igra sasvim omrznu (Matošec 2006:36).* Ova samostalna, ujedno i simbolička igra, najzastupljenija je u dobi od četvrte do šeste godine (Smiljić 2016), a upravo je u toj dobi i lik Cace iz romana. Naime, on je već razvio sposobnost zamišljanja i maštanja, pa stoga stolci mogu postati vlak, a on sam lokomotiva.

U romanu prevladavaju likovi dječaka, tako da prikaz djevojčice koja se igra sa svojom lutkom, predstavlja određenu suprotnost dječaćkim igrama. Opisana samostalna igra djevojčice u skladu je s tradicionalnom muško-ženskom podjelom uloga, utoliko što u cijelom romanu dječaci uglavnom traže pustolovine i grupiraju se u skupinu.

U ovome romanu uočava se da postoji i razlika u igri između generacija. Naime, djed Bjeloglavih je pričao Caci o svojim nestašlucima i govorio mu je da se igrao u sijenu sa šibicama. Ako bismo usporedili, način ove igre s Lovrakovom dječjom igrom, mogli bismo zaključiti da se igra između djece na selu i u gradu naveliko razlikuje. Lovrakovoj djeci, najveća pustolovnost je bila uređivanje mlina, čišćenje, osposobljavanje mlina, korištenje alata tek su se u maloj mjeri zapravo imali priliku igrati kako se djeca inače igraju, spontano i bez svake brige. Dakle, starije generacije igrale su se isto tako, kao i djed Bjeloglavih, kao i Lovrakova djeca, radeći, pa su tražili zabavu u raznoraznim situacijama, stoga je ova samostalna igra u sijenu sa šibicama bila jedan od izvora na koji se djed uopće mogao igrati u ono vrijeme kada je on bio dijete. Ali s druge strane, ovakvu vrstu igara ne možemo pronaći i u gradskoj sredini. Dok se Lovrakovi dječaci, a i ovaj djed iz Matošecova romana igraju u štagljevima, u sjenu, Matošecovi dječaci se igraju na stubištima zgrada, na ulicama, i podrumima.

6.3. Anica Gjerek i Maja Gjerek Lovreković, Bijeli Dimnjačar

Roman *Bijeli Dimnjačar* napisala je autorica Anica Gjerek sa svojom kćeri Majom Gjerek Lovreković. Maja Matković kaže da je roman *Bijeli Dimnjačar* priča koja govori o smislu postojanja, razlozima življenja i spoznavanja samoga sebe. Ona ovaj roman uspoređuje sa Saint-Exuperyjevim *Malim princem* jer se može čitati i razdoblju djetinjstva, a i u odraslo doba (Društvo hrvatskih književnika). Roman je objavljen 1997., a 1999. godine u Italiji je nagrađen međunarodnom nagradom zemalja Alpe-Jadran, zlatnom medaljom za književnost (Društvo hrvatskih književnika).

Postoje ljudi koji u sebi nose otkriće tajne, vrjednije od svih bogatstava svijeta. To je tajna o smislu postojanja, razlogu zašto živimo, i onome što živeći spoznajemo. Takav je i glavni lik ove knjige, Bijeli dimnjačar, stanovnik srca. Jer najveća pustolovina nije u osvajanju dalekih krajeva, ni otkrivanju skrivenih čuda, već u poniranju u samoga sebe, u svemir koji se skriva iza ljudskih očiju. Ovaj roman govori o tome, kao i o prijateljstvu, i ljubavi, velikoj nježnosti koja nas jedina može dovesti do otkrića prave istine o nama. A kad nju dosegne, bit će to ujedno i otkriće tajne o svemu što nas okružuje (Gjerek 1997).

U ovome romanu, za razliku od Lovrakova i Matošecova romana, opisuje se igra djevojčica. Započinje retrospekcijom djevojčice koja se prisjeća kako se igrala s lutkama na balkonu, dok jednoj nije pala cipelica preko ograde. Kad se spustila da je pronađe, sreća je čovjeka kojega je nazvala Bijeli Dimnjačar. Autorice tijekom romana opisuju svakodnevnicu djevojčice koja je, dakako, ispunjena igrom.

Na početku romana motiv igre manifestira se tako da su djevojčice organizirale kazalište lutaka s malom plišanom lisicom, *nestašno dugog i širokog, riđeg repa. Navukla sam je na desnu ruku poput rukavice i ona je zatresla njuškom kao da se čudi, pokretima mojim prstima, dok su joj brkovi doticali baršunaste šape. (...) – Možemo se igrati kazalište lutaka. – Ali imamo samo jednu lutku. Kako ćemo se igrati? – Naizmjenice. Malo ćeš je ti pokretati, a malo ja svojom rukom. Igra se nastavila u veselom ubrzanju i s puno naših radosnih uskljika. Sad na mojoj, sad na Dadinoj ruci, lisica je preskakivala preko klupe, jela lišće, utrkivala se s nevidljivim životinjama i vrtjela dugim kitnjastim repom kao propelerom (Gjerek-Gjerek*

Lovreković 1997:17). Nakon igre u dvorištu djevojčice nastavljaju svoju igru u zgradi s lutkama koje ih čekaju u drvenoj kutiji na balkonu.

Djevojčica se najčešće igra sa svojom prijateljicom Dadom. Kaže da su ih *najčešće igre čekale i nalazile iza svakoga kuta i na stubama*, gdje, su *izvodile svoje male kućne predstave s lutkama u kartonskim kutijama. Čak i u podrumu, u staroj veš-kuhinji, davali smo predstave za odrasle, načinivši od užeta i prebačene deke pozornicu i recitirajući jednostavne pjesmice* (Gjerek-Gjerek Lovreković 1997:24). U ovome primjeru igra se ostvaruje glumljenjem što je primjer dramske igre koje podrazumijevaju glumu i sve što ona podrazumijeva: izrazi lica, pojave i sl. riječima, pokretima, gestama, mimikama ili slično. Djeca u svakodnevnoj igri koriste dramatizaciju u svim oblicima jer im ona pomaže u istraživanju i stvaralaštvu. Dramatizacije je jedna vrste igre u kojoj djeca zadovolje potrebu za društvom, a i isto tako djeca pomoću nje mogu i indirektno reći probleme koji ih muče pomoću lutaka, maski ili nekih drugih igračaka (Peteh 2018).

Jedna od najpoznatijih dječjih igara *škole* koju se djevojčica i Dada igraju u ovome romanu, svoje početke bilježi još u starome Rimu (Kako se igra školica 2015). Naime, djevojčica opisuje da dok su starija djeca u školi one igraju *škole – na nogostupu, preskačući redom betonske kvadrate označene brojevima i gurajući nogom pažljivo pred sobom kutiju od paste za cipele, ispunjenu zemljom, koju smo svi zvali „pen“*. *Ali bilo je dana kad smo smišljali i neke druge igre. Jedna je od njih bila ponavljanje svega onog što je drugi rekao, a pobjeđivao je onaj tko zadnji odustane* (Gjerek-Gjerek Lovreković 1997:14). U navedenim primjerima igara, uočava se da se djevojčice igraju igara koje se prema teorijama, ubrajaju u igre s pravilima.

Osim primjera samostalnih igara, u romanu postoje i primjeri spontanijih igara, kao na primjer kada djevojčica plete vjenčić od ubranih maslačaka. Djeca su za sunčanih dana, sve češće tražila hlad i igrala spontane igre, *zaklanjajući se u sjenu malenih balkona, ili igrajući se skrivača kroz uske prolaze između i iza natiskanih garaža. U predvečerje kad bi ona djeca koja su došla iz škole izlazila iz dvorišta, igrali smo se sklizanja na zamišljenom ledu, na onom istom tamnom kamenju ispred garaža, izvodeći nespretne skokove i mašući rukama poput usplahirenih ptica, uz nečujnu glazbu* (Gjerek-Gjerek Lovreković 1997:23). Kao i kod Lovraka, ova djeca se

isto tako igraju skrivača što je primjer tradicijske igre s pravilima. Osim toga, ovo je i primjer simboličke igre jer djeca maštaju i samo zamišljaju da kližu.

Primjer simboličke igre je i situacija u kojoj se djeca igraju festivala *i tad je trebalo otpjevati što bolje i točnije najdražu pjesmu svog najdražeg pjevača. U rukama bismo umjesto mikrofona obično stiskali kakvu staru polomljenu aluminijsku žlicu, ili komad drva umotan u gazu. Bili smo jedni drugima zabavljači, publika, žiri, istodobno* (Gjerek-Gjerek Lovreković 1997:23). Također, ova igra ima i elemente konstruktivne igre zato što su se trebali zbog potrebe igre organizirati na način da dok netko pjeva da neka djeca budu u žiriju, a neki kao publika.

Djeca su se još češće igrala kuhara, na rasprostrtim dekama, skriveni u grmlju i među crnogoričnim drvećem koje je raslo iza zgrada: *u staklenkama potrošenih džemova i kiselog povrća miješali smo vodu i blato u gustu masu, a zatim u njihovim poklopcima slagali tamne tortice ukrašene tratinčicama i drugim sitnim cvijećem. U ono kratko vrijeme njihova nastajanja i ukrašavanja, ponosno smo ih pokazivali i nudili jedni drugima, uživajući u slastičarnici pod metličastim zelenim granama začuđenih borova* (Gjerek-Gjerek Lovreković 1997:23).

Popis igara u ovome romanu je beskrajan – djevojčice svakodnevno pronalaze nove načine na koje se igraju – *vožnju pločnikom na koturaljkama, igru sa sličicama iz kutije, bacanje pikada i loptanje s dvije ruke narančama* (Gjerek-Gjerek Lovreković 1997:36). Djevojčice su voljele kupovati sladoled u trgovini, *posebno onaj u plitkim, papirnatim čašicama s poklopcem*, kako bi se nakon što bi ga pojele, pronašle novi način za igru – *čašice su oprale i njima miješale one čudesne tortice od blata, ukrašene cvijećem i bijelim kamenčićima. (...) Punile smo ih vodom, kotrljale travom, igrale se bacajući ih psima i čuvala u njima sitne prstenčiće kupljene na proštenjima. (...) Nastavile smo se igrati loptama, poredavši ih poput plastičnih svjetova u travi, nastojeći da ih pogodimo sve međusobno. Pobjednica je bila ona s najviše pogodjenih loptica* (Gjerek-Gjerek Lovreković 1997:39).

Ponekad djevojčice igraju i stolni tenis *na za to napravljenom stolu od šperploče u njenom podrumu, ili čitaju zajedno stripove kojih je bio prepun ostakljeni ormar* (Gjerek-Gjerek Lovreković 1997:44). Spontanost u igri uočavamo kada djevojčica govori o tome da su u školi najviše *zavoljeli odmore*, kada su sami ostajali u *svom malo kraljevstvu jasnog poretka, ispunjenom drvenim klupama, bučnim razgovorima,*

trčanjem, zadirkivanjem i smijehom (Gjerek-Gjerek Lovreković 1997:57). Poslijepodneva, nakon škole i pisanja domaćih zadaća, Dada i djevojčica ispunjavaju vožnjom na koturaljkama. Osim što se djevojčica koturaljkama vozi, ona igru proširuje na simboličku jer joj koturaljke služe i za igru s lutkama. Naime, ona lutke ponekad stavlja u koturaljke i *kotura ih sobom, a one sjede u njima kao da su to njihovi otvoreni sportski automobili* (Gjerek-Gjerek Lovreković 1997:62). Za vrijeme kišnih dana, djevojčice igraju društvene igre *Čovječe ne ljuti se* ili *Domino*, a te igre zato što se igraju prema određenim pravilima svrstavamo u igre s pravilima.

6.4. Maja Gluščević, Odrastanje

Autobiografski roman *Odrastanje* objavljen je 1995. godine. Maja Gluščević djetinjstvo provodi u centru grada, a iz romana saznajemo da je s njima živjela i baka koja joj je bila u njezinome djetinjstvu jedino društvo i s kojom je provodila puno vremena u igri.

Roman je napisan u prvome licu i na početku autorica govori o sebi kao djevojčici: „*Vidim sebe – dijete – kako sjedim usred sobe na mekom cvjetnom sagu, a oko mene igračke: lutke velike i male, medvjedići, zečići...*“ (Gluščević 1995:5). U romanu pratimo život Maje i njezine svakodnevice. Iz poglavlja u poglavlje vidimo kako se Maja razvija i kako stječe prijatelje, kako se zaljubljuje, ali ju njezina simpatija ne primjećuje.

Djevojčica se prisjeća kako je radosna bila kad ju je čuvala njezina baka, koja se s njom igrala i govorila joj *igraj se, dušice, igraj* (Gluščević 1995:6). Na Rokovom perivoju baka je Maju ljuljala na ljuljački, a na Kazališnome trgu hranile su golubove. Sve je to za Maju predstavljalo igru. Odgovaralo joj je upravo to da je baka imala vremena za nju. *Onako vedra i vesela kao u nekom zamagljenom snu, baka mi je bila sjajno društvo. Nikad se nije zamorila od igre* (Gluščević 1995:10).

Najviše od svega Maja je voljela bakine priče kojima je baka *ponekad zaboravila kraj, ili bi krenule posve nepredviđenim tokom – počela bi pričati o Crvenkapici koja je pošla u šumu k baki, a završila s nekom pričom o kovaču koji je htio potkovati žabu. No, mene to uopće nije smetalo. Voljela sam slušati i kad priče nisu imale ni glave ni repa* (Gluščević 1995:17). Poznato je da djeca vole priče, ne samo one klasične koje se mogu pročitati iz knjige, već i one izmišljene koje pričaju majke, očevi, bake, djedovi i svi koji su zaduženi za djetetov odgoj. Kakva god da je priča, dijete nešto nauči iz nje, obogaćuje svoja znanja i razvija maštu, koja je potreba jer na taj način dijete unaprjeđuje svoju igru (Peteh 2018). Iz ovoga se može možemo zaključiti kako je i pričanje priča jedan od načina na koji se igra ostvaruje u romanu.

Kad je djevojčicu počela čuvati odgajateljica, ona se sa sjetom prisjeća da je bilo *trenutaka kad se i željela priključiti igri. Istrčati pod odmorom na dvorište. Igrati se lovice, skakati preko užeta, a ne stajati sama u kutu* (Gluščević 1995:22). Maja se sjeća i nedjeljnih poslijepodneva u kojima se tetin vrt pretvorio u igralište. *U njemu se*

znalo okupiti cijelo Markovo društvo. Tada bi se iznio iz podruma veliki zeleni stol, napela mrežica, pa bi se igrao ping-pong sve dok sunce nije zašlo. Ja bih, doduše, sjedila malo po strani, na klupi pod trešnjom, pa bi otamo pratila ta uzbudljiva natjecanja. Ili bih se zabavljala s Dikijem, malenim, sivo-bijelim i prilično lajavim foksterijerom (Gluščević 1995:27). Ovo je primjer samostalne igre i igre promatranja, jer se djevojčica ne uključuje u skupinu djece koja se igraju ping-pong, već je sa strane i igra se sa psom.

U ovome romanu spontanost se uočava kod djece kada Marko i Maja zabavu pronalaze u krađi smokava, odlascima na kupalište i u grad. Nadalje, romanu se, uz igru djece, prikazuje i igra životinja pa se tako psi igraju i natjeravaju i vjeverice, kojima je *najdraža igra bila lovica! Nekad po dvije, a nekad po tri zaigrane vjeverice natjeravale bi se po šumi, od stabla do stabla, spretno preskačući s grane na granu* (Gluščević 1995:59).

Djevojčica se prisjeća kada je imala jedanaest godina da je promatrala svoju mlađu sestru Nevicu kako se igrala sa svojom lutkom vozajući ju u kolicima po šumskom puteljku, a ona je stajala na terasi oslonjena o drvenu ogradu smišljajući što da radi. Iz ovoga možemo zaključiti da se igra razlikuje s obzirom na dob djeteta. Dok se s jedne strane, Nevica, mlađa djevojčica igra s lutkom vozeći je u kolicima, Maji koja ima jedanaest, to više nije privlačna igra, pa ju stoga samo promatra bez uključivanja u igru i razmišlja kako bi ona mogla skratiti svoje vrijeme. Za sebe Maja govori da je u ono vrijeme *bila vrlo plaha i stidljiva djevojčica. I vrlo nezadovoljna svojim izgledom. Niska, bucmasta, okruglih obraza i okruglih plavih očiju, jasno da nisam privlačila poglede dječaka. Kad se u školskom dvorištu, pod odmorom, igralo stare košare vrlo često ta stara košara koju niti jedan dječak nije htio izabrati za svoj par, bila bih ja* (Gluščević 1995:65).

Igra stare košare koja se pojavljuje u ovome romanu je jedna od najpoznatijih narodnih igara. Maja se sjeća kada je u zimi u Samoboru, kad je livada prazna, da se ljeti tamo odvijalo mnogo zanimljivih događaja i raznoraznih igara – *tamo se igralo skrivača, lovica, a zimi se gradalo ili gradilo snjegovića. Tamo su dječaci zadirkivali djevojčice. Tamo su djevojčice svakog dana poslije škole sjedile na istoj klupi i pričale, pričale – i gledale kako dječaci igraju nogomet* (Gluščević 1995:82). Dok s jedne strane djevojčice krute svoje vrijeme tako da pričaju i promatraju dječake bez uključivanja u njihovu igru, dječaci igraju nogomet, pa se ovdje isto tako uočava

primjer razlike u igri između spolova. Maja se sjeća da su se igrali i *šišmiš*. Za nju je ta igra prepoznavanja bila nova pa joj prijateljica Višnja objašnjava da se zove *šišmiš* *zato jer lovi u mraku* (Gluščević 1995:84). Sjeća se i Tomice iz društva, kojega pamti *po klempavim ušima i uvijek izgrebenim koljenima. Po čitave dane jurio je po dvorištu, urlikao: Aaa! igrajući se Tarzana* (Gluščević 1995:96).

Djevojčice su igru pronalazile i u zimskim radostima i uvijek im je vrijeme brzo letjelo jer je bilo smijeha, grudanja, razgrtale su snijeg, premda to nije bilo potrebno. *Gazile kroz šumu prosipajući mrvicu kruha ne bi li ih pronašao djetlić koji je negdje u dubini šume uporno kuckao kljunom u potrazi za ličinkama kukaca skrivenih duboko pod smrznutom korom drveća* (Gluščević 1995:120). Na kraju romana budući da djevojčice nisu imale igraće karte da bi se kratile, igrale su se na način da su pričale priče – strašne priče.

6.5. Mladen Kopjar, Čokoladne godine

U romanu iz 2016. godine, Mladena Kopjara *Čokoladne godine* pratimo život dječaka Darka od njegova rođenja pa do desete godine života. Ovo djelo je podijeljeno prema godinama života u deset cjelina. U njima se opisuju Darkove zgode i nezgode u obitelji, vrtiću i školi, od kojih se svaka od cjelina može se čitati kao i zasebna pripovijetka koja nosi neku poruku na duhovit način (Težak 2016). Roman *Čokoladne godine* vrlo je duhovito djelo, napisano u prvome licu, u kojemu autor donosi dragocjene trenutke djetinjstva. Naime, autor progovara iz perspektive glavnoga junaka – dječaka Darka te iz poglavlja u poglavlje pratimo Darkovo odrastanje.

Mladen Kopjar opisuje zgode iz jedne suvremene obitelji, u kojoj otac i majka rade, imaju financijskih problema, a djeca idu u vrtić i u školu. Darko priča o svojem životu od prvoga dana svojega rođenja. On govori o tome kako je provodio dane igrajući se sa svojim prvim prijateljem, plavim pingvinom Svenom, s mamom i braćom, a kasnije je upoznao drugoga prijatelja Tihomira. Darko opisuje strah od vrtića, veliki mu problem predstavlja spavanje u vrtiću, a kasnije i upis u školu te govori i o školskim problemima, osvrće se i na financijske probleme u obitelji.

Budući da ovaj roman prati djetinjstvo dječaka, u njemu pronalazimo brojne situacije u kojima se Darko igra. Igra je glavni pokretač radnje romana. Na početku romana kada Darko odlazi sa svojom majkom do pješčanika opisana je najprije igra na društvenoj razini, tzv. igra promatranja jer Darko prvo samo promatra djecu izdaleka, dok se kasnije pomoću majke uspije uklopiti u društvo jer je donio žuti i ljubičasti balon kojim su se svi zajedno igrali dok nisu popadali s nogu od umora. U tome trenutku igra postaje suradnička.

Darko opisuje kako se za vrijeme kišnih dana s majkom igra borbe plastičnoga Leonarda i plišanog lava, i kojemu je majka uvijek lav *kojeg na kraju igre ubodem mačem. Kako mama misli da sam još premlad za takve okrutnosti, lav nikad ne ugine, nego jaukne i zavuče se pod kauč* (Kopjar 2016:48). Ova borba bila bi primjer simboličke igre jer u takvoj vrsti igre djeca zamišljaju i svoje i tuđe emocije u različitim izmišljenim odnosima i scenarijima.

Nadalje, u romanu se Darko igra sa svojom braćom kada slažu *Darkov zid* s lego-kockama. Najprije se braća nisu htjela s Darkom igrati, ali na majčin se poticaj *Ružica, prilično nevoljko, ostavila igranja s lutkama i iz ormara izvadila kutiju s lego-kockama. –Što hoćeš da gradimo – istresla je kockice po podu dječje sobe. – Ne znam. A cega sve možemo napjaviti? – Kuću, auto. Ili ako, hoćeš, svemirski brod! Zaista se svašta moglo izraditi od tih kockica i morao sam dobro promisliti prije nego što sam odgovorio Ružici: - Ajmo, gjaditi zid! (...) Čvrsto sam odlučio podignuti zid od kockica koji se vidi iz svemira. Svi će ga zvati Darkov zid! Zasukao sam rukave i, uz Ružičinu pomoć, prionuo na posao. (...) Kleknuo je Marko do mene i Ružice i L kockicom skrenuo zid ulijevo. Za koji se trenutak građenju priključio i Žarko. Spustio se s kreveta na pod i na vrh zida postavio nekoliko čovječuljaka iz garniture. – To su čuvari – rekao je (Kopjar 2016:48-49). Ovo je primjer konstruktivne igre zato što u takvoj vrsti igre dijete koristi predmete kako bi ostvarilo neki cilj. Također, u navedenom su primjeru i elementi suradničke igre zato što su se djeca udružila kako bi izgradila taj zid.*

Kada je Darko krenuo u vrtić, slijedi čitav niz različitih igara kojima su djeca kratila svoje vrijeme. Za vrijeme zimskih praznika, pao je snijeg i cijela obitelj je bila oduševljena snijegom pa su se odlučili vrijeme skratiti grudanjem – *Svatko protiv svakog! Grudama sam gađao Žarka i Marka, a i mamu sam jedanput pogodio. Ona se smijala kao djevojčica. – Ovo je anarhija! – rekao je Žarko. – Idemo se podijeliti u dvije skupine! Oni koji izgube, moraju drugima do kraja života govoriti Vaše Veličanstvo! – A koja su pravila? – pitao sam. – Tko vikne predajem se, izbačen je iz igre (Kopjar 2016:88). Spontanu igru, u snijegu, djeca su odlučila pretvoriti u igru s pravilima kako bi im igra bila zanimljivija.*

Darko se u vrtiću igra kamionom, izrađuje stvari od plastelina. Jedino što mu je smetalo u vrtiću je vrijeme spavanja. U tome trenutku igra postaje spontana jer se Tihomir i Darko dogovaraju kako će, dok svi spavaju, sakriti papuče.

Nakon razdoblja vrtića i nestašnih igara, Darko kreće u školu, što ga nije sprječavalo u igranju. Darko se sjeća kako su se u školskom dvorištu najviše igrali *tko se kome dopada (Kopjar 2016:106)*, ali su isto tako igrali nogomet i košarku.

Najveću spontanost u romanu djeca pokazuju igrom na trešnjinome stablu. Darko se sjeća da je *trešnjino stablo iza škole bilo je idealno za pentranje, posebno*

*kad bi se na njemu pokraj proljeća pojavili ukusni plodovi. Tko nije osvajao trešnjine grane, smatran je teškim luzerom. A bio je osut i kišom koštica. Nisam bio izložen toj opasnosti jer sam uvijek bio među prvima na trešnji. Zajedno s Tihomirom na njoj sam punio želudac i igrao se Tarzana. Skakali smo s grane na granu i ispuštali krikove zbog kojih su djevojčice u prolazu morale dlanovima prekrivati uši. Tihomir i ja, kraljevi džungle, na trešnji smo se borili protiv okrutnih krijumčara krzna i kože, Vlade i Bojana. Predaj se, ološu – vikao sam – ili ću pozvati slonove da vas spljošte, a onda lavove da vas pojedu za gablec! – Samo ih pozovi – uzvratilo je Vlado i dodao: - Za to vrijeme ja ogulim još tri krokodila. Obojica smo smazali po jednu trešnju, a onda smo krenuli u akciju: krijumčaru Vladi htio sam staviti košticu za vrat, i tako ga podučiti da krokodili nisu banane. Uhvativši se za granu iznad sebe, snažno sam se zaljuljao. Moj urlik nagovještavao je konačni obračun! Pogledom sam naciljao debelu granu pod sobom i skočio. Ali, grane nije bilo. Pogriješio sam u doskoku i s gotovo tri metara pao na vrat učiteljice Lavandić (Kopjar 2016:127). Usporedno s odrastanjem, mijenjaju se i Darkovi afiniteti prema igri. Na kraju romana Darko, s djevojčicom Lelom koja je još od vrtića zaljubljena u njega, igra društvenu igru *Rizik* pa kaže Lela je, kad god bi joj se prohtjelo, bacala kockice po nekoliko puta, sve dok ne bi dobila potreban broj za osvajanje teritorija. – Ne igraš po pravilima – upozorio sam je. – Ni ti, špijune. – pogledala me ispod oka. Više nisam prigovarao. Bilo bi to prerizično. Nešto kasnije Lela je osvojila svijet, zajedno sa svim njegovim tajnama (Kopjar 2016:164). Igru *Rizik*, koju djeca igraju na kraju romana se ubraja u igre s pravilima.*

7. Motiv igre u hrvatskome dječjem romanu

Motiv igre jedan je od najzastupljenijih motiva u dječjoj književnosti, pa tako i u dječjem romanu. S obzirom na druge motive koji se pojavljuju tek kasnije u dječjoj književnosti, npr. motiv smrti, droge, seksualnosti, ljubavi i sl., motiv igre pojavljuje se već i u tradicionalnim romanima pisanim za djecu. Budući da dječje romane treba sagledati u povijesnome kontekstu, uočava se da se u tradicionalnim romanima na drugačiji način pristupilo djeci i pojmu djetinjstva pa se stoga u ono doba i igra na drugačiji način predstavljala nego što je to slučaj sa suvremenim romanima.

U Lovrakovim romanima igra se pojavljuje kao pokretač radnje romana. Igra zastupljena u njegovim romanima može se promatrati u odnosu na rad pa se djeca igraju kako bi napravila korisnu stvar za dobrobit cijele zajednice. Na primjeru Lovrakovoga romana *Družba Pere Kvržice* možemo zaključiti da je dječja igra značajna zato što su djeca kroz igru uspjela napraviti ono što odrasli nisu.

Nasuprot Lovrakovim romanima, u kojima su djeca uzori, javljaju se Matošecovi romani u kojima on zadržava tradiciju glavnoga lika kao kolektiva, ali njegovi dječaci nisu više nositelji boljega svijeta. *Spomenuti Milivoj Matošec u dječjim romanima problematizira tradicionalno pa i stereotipno razumijevanje djeteta i dječje prirode u društvenom i individualnom smislu. Matošecovi dječji romani u tome su smislu produktivni i na razini jezične i retoričke geste, afirmirajući – ne uvijek i osobito uspješno – ideju dječjega govora kao ne dominantno funkcionalnog, nego ludističkog, sa sporadičnim humornim efektom* (Hameršak-Zima 2015:220). U romanu Milivoja Matošeca, *Tiki traži neznanca*, različiti oblici igre se manifestiraju na drugačiji način. Djeca se više ne igraju kako bi ostvarila neki zadatak, igra više nije pokretač radnje, već igra postaje samo ravnopravni dio, postaje ono što je prirođeno djetetu i ono što je od njega neodvojivo.

Nadalje, Anica Gjerek i Maja Gjerek Lovreković, kao i Maja Gluščević, za razliku od Mate Lovraka i Milivoja Matošeca, prikazuju najvećim dijelom svakodnevnu igru djevojčica. U njihovim romanima dijete je u prvome planu i postaje bitno ono što je bitno djetetu, a to je da se dobro zabavi i ispuni svoje slobodno vrijeme igrom. Mladen Kopjar svojim romanom najbliže opisuje dijete u igri onakvo kakvo je ono u današnje vrijeme.

Analizom odabranih tekstova uočena je razlika u prikazu igre djece iz ruralne sredine i one iz urbane. Seoska se djeca igraju drugačije nego djeca u gradu. Ne igraju se oni često, kao njihovi prijatelji u gradu, Indijanaca, gusara, niti skupljaju slike sportskih i filmskih zvijezda, niti su im roditelji mogli kupovati igračke. *Uz tradicionalne igre skrivača, lovice, neka bije, i sl. obično su se igrali tako da su oponašali odrasle, uživljavali se u njihove probleme, stavljali se u njihove uloge. Svoje djetinjstvo provodili su u nekoj sintezi igre i rada (Zalar 1983:28). Uz oslanjanje na prošlost, suvremeni je hrvatski dječji roman čvrsto povezan s društveno-političkom stvarnošću današnjice, nosi pečat temeljne promjene socijalne strukture u nas (Zalar 1983:91).* Stoga bismo na temelju analiziranih, suvremenih romana, u usporedbi s tradicionalnim romanima, mogli zaključiti da se u njima autori više posvećuju djeci i djetetovim potrebama. U središtu je radnje dijete kao individua koja ima svoju potrebu za igrom. Budući da se u današnje vrijeme drugačije smatra pojam djeteta i djetinjstva, to se reflektira i u dječjim romanima. Djeca se u suvremenim romanima opisuju u svakodnevnici – u obitelji, vrtiću, školi – koja je prepuna igre i zabave.

8. Zaključak

Motiv igre u hrvatskome dječjem romanu jedan je od najzastupljenijih motiva u romanima hrvatske dječje književnosti. Igra se spominje već i u tradicionalnim romanima, samo što se na drugačiji način interpretira zbog drugačijega poimanja djeteta i djetinjstva. U suvremenim se romanima igra mijenja, umjesto da je dijete svijetli uzor i umjesto da predstavlja bolji svijet, dijete je nestašno, razigrano te pronalazi svakakve načine da se zabavi i da upotpuni svoju svakodnevicu. Igra kao dječja svakodnevica neizostavan je element u dječjim romanima. Od svoje najranije dobi djeca se susreću s igrom i ona ih prati tijekom cijeloga djetinjstva. Ipak, iako je motiv igre sastavni dio dječje književnosti rijetko se događa da se objavljuju dječji romani kojima je isključiva tematika dječja igra.

U ovome radu u središtu su promatranja promjene koje su se dogodile u prikazu dječje igre u romanima za djecu. Na temelju analiziranih romana može se zaključiti da se dječja igra u romanu koji pripada starijoj dječjoj književnosti u velikoj mjeri razlikuje od prikaza dječje igre u današnjoj književnosti. Svaki autor koji piše u određenome povijesnome razdoblju ima drugačiju viziju dječje igre. Stoga se konstruktivna igra uređivanja vodenice u romanu Mate Lovraka pojavljuje kao glavni motiv jer se njome pokreće sama radnja romana. U suvremenom romanu *Čokoladne godine* prikazuje kao način zabave aktivnost u kojoj djeca izrađuju zid lego-kockicama i koju danas smatramo igrom u pravom smislu riječi. Primjer simboličke igre pronalazimo u svim romanima, i manifestira se na isti način – djeca ili postaju netko drugi ili predmetima pridodaju nova značenja. U primjerima samostalne i spontane igre najbolje je opisana razlika u igri među djevojčicama i dječacima. Djevojčice se samostalno igraju lutkama, dok se dječaci najčešće grupiraju te se spontano igraju. Primjere igre promatranja bez uključivanja pronalazimo među likovima dječaka i djevojčica. U romanima se pojavljuju i igre s pravilima, pa se tako djeca igraju *Čovječe ne ljuti se*, *Domino*, *Rizik*.

Među odabranim primjerima, uočava se i generacijska razlika u odabiru igara. Pero kod Lovraka igra na način da gađa kamenjem ptice, što bi se u današnje vrijeme smatralo neprimjerenom igrom. U romanima se pojavljuju i motivi narodnih igara, na primjer, djeca igraju stare košare, tko se kome dopada, školice.

Možemo zaključiti da dječji roman bez dječje igre, ne bi ni bio pravi dječji roman, a ni likovi djece ne bi bili uvjerljivi ako ne bi bili prikazani u igri. Igra je prirodna svakome djetetu te stoga motivi igre, kao bitne značajke djetinjstva i odrastanja, na različite načine postaju dio dječjih romana, a time nerijetko i podsjetnik na igre koje su se igrale nekada i koje se još uvijek igraju.

9. Literatura

1. Crnković, M. i Težak, D. (2002). Povijest hrvatske dječje književnosti: od početka do 1955. godine, Zagreb: Znanje
2. Duran, M. (2003). Dijete i igra, Osijek: Naklada Slap
3. Dragović, I. (2016). Društveno-socijalna tematika u tradicionalnom i suvremenom hrvatskom dječjem romanu, diplomski rad, Zagreb: Sveučilište u Zagrebu
4. Hameršak M. i Zima D. (2015). Uvod u dječju književnost, Zagreb: Leykam international d.o.o.
5. Hranjec, S. (1998). Hrvatski dječji roman, Zagreb: Znanje
6. Hranjec, S. (2006). Pregled hrvatske dječje književnosti, Zagreb: Školska knjiga
7. Klarin, M. (2017). Psihologija dječje igre, Zadar: Sveučilište u Zadru
8. Klemenović, J. (2014). Čime se i kako igraju današnja djeca?, Croatian Journal of Education: hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje, 16 (1), str. 181-200
9. Majhut, B. (2005). Pustolov, siroče i dječja družba: hrvatski dječji roman do 1945., Zagreb: FF press
10. Majhut, B. (2008). Uvodna razmatranja o hrvatskome dječjem romanu. Hrvatska misao: časopis za umjetnost i znanost, 1(33); str. 65-74
11. Peteh, M. (2018). Radost igre i stvaranja, Zagreb: Alinea
12. Smiljić, S. (2016). Poticanje zdravoga psihofizičkog razvoja djece kroz igru, Čuvarkuća(<http://www.cuvarkuca.hr/preporuka/poticanje-zdravog-psihofizickog-razvoja-djece-kroz-igru/> - pristupljeno: 14.8.2019.)
13. Vrcić-Mataija, S. (2011). Prilog tipologiji hrvatskoga dječjeg romana, Fluminensia: časopis za filološka istraživanja, 23 (2), str. 143-154
14. Zagorac, I. (2006). Igra kao cjeloživotna aktivnost, Metodički ogledi : časopis za filozofiju odgoja, 13 (1), str. 69-80.
15. Zalar, I. (1983). Dječji roman u hrvatskoj književnosti, Zagreb: Školska knjiga
16. Zima, D. (2011). Kraći ljudi: povijest dječjeg lika u hrvatskom dječjem romanu. Zagreb: Školska knjiga
17. <http://dhk.hr/clanovi-drustva/detaljnije/anica-gjerek> - pristupljeno 14.8.2019.

18. Kako se igra školica (2015). http://www.skole.hr/veliki-odmor?news_id=5697 - pristupljeno 14.8.2019.
19. O igri i zašto je igra važna (2018). <https://kucicanaputu.hr/2018/10/o-igri-i-zasto-je-vazna/> - pristupljeno 26.7.2019.

Izvori

1. Glušćević, M. (1995). Odrastanje, Zagreb: Znanje
2. Gjerek, A., Gjerek Lovreković M. (1997). Bijeli dimnjačar, Zagreb: Znanje
3. Kopjar, M. (2016). Čokoladne godine, Zagreb: Ljevak
4. Lovrak, M. (2015). Družba Pere Kvržice, Zagreb: Mozaik knjiga
5. Matošec, M. (2006). Tiki traži neznanca, Zagreb: Znanje

Sažetak

U završnom radu *Motiv igre u hrvatskome dječjem romanu* glavni cilj rada bio je prikazati kako se dječja igra manifestira u hrvatskome dječjem romanu. Prije toga, u radu se definira dječja književnost, zatim se pobliže opisuje hrvatski dječji roman. Osim spomenutoga, u radu se definira dječja igra i njezina podjela na vrste. U radu se pokušava istaknuti važnost dječje igre. Dječja se igra pokazuje neizostavnim elementom u hrvatskome dječjem romanu. Zastupljenost igre analizira se na romanu *Družba Pere Kvržice*, Mate Lovraka, na romanu Milivoja Matošeca, *Tiki traži neznanca*, na romanu Anice Gjerek i Maje Gjerek Lovreković, *Bijeli Dimnjačar*, na romanu *Odrastanje* autorice Maje Gluščević te na romanu Maldena Kopjara, *Čokoladne godine*.

Ključne riječi: dječja književnost, dječji roman, djeca, igra

Summary

In the final thesis *Game motif in croatian children's novels* the main aim of the thesis was to show how children's games manifest in croatian children's novels. Prior to that, the thesis defines children's literature, then details what a croatian children's novel is. In addition to the above, the thesis defines children's games and their division into types. The thesis attempts to accentuate the importance of children's games. Children's games have been shown to be an unavoidable element in croatian children's novels. The thesis analyzes the representation of games in Mate Lovrak's novel *Družba Pere Kvržice*, in Milivoj Matošec's novel *Tiki traži neznanca*, in the novel *Bijeli Dimnjačar*, written by Anica Gjerek and Maja Gjerek Lovreković, in the novel *Odrastanje* by Maja Gluščević and in Mladen Kopjar's novel *Čokoladne godine*.

Key words: children's literature, children's novel, children, game