

Dječje igre u srednjem vijeku

Klarić, Tea

Master's thesis / Diplomski rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:691685>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-14**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

FILOZOFSKI FAKULTET

ODSJEK ZA PEDAGOGIJU

DJEČJE IGRE U SREDNJEM VIJEKU

Diplomski rad

Tea Klarić Jerčić

Zagreb, 2022.

Sveučilište u Zagrebu

Filozofski fakultet

Odsjek za pedagogiju

DJEČJE IGRE U SREDNJEM VIJEKU

Diplomski rad

Tea Klarić Jerčić

Mentor: dr. sc. Štefka Batinić

Zagreb, 2022.

Zahvala

Hvala mojoj mentorici na vremenu koje je odvojila za čitanje, komentiranje i savjetovanje ovog rada.

Hvala mom suprugu i našoj malenoj djevojčici što su mi omogućili vrijeme za pisanje.

Hvala obitelji i prijateljima na podršci.

Sadržaj:

Uvod	1
Terminološka definicija dječje igre	4
Dječje igre u europskim srednjovjekovnim povijesnim izvorima	8
Crkveni zapisi.....	8
Sudski zapisi.....	17
Umjetnička djela.....	20
Obrazovanje i igre	24
Obrazovanje i igre izvan škole: dječaci.....	27
Obrazovanje i igre izvan škole: djevojčice.....	29
Zaključna razmatranja o obrazovanju i igrama	30
Dječje igračke.....	31
Osvrt na primjere dječje igre u hrvatskim srednjovjekovnim povijesnim izvorima	43
Igranje sa stvarnošću: dječja igra u srednjem vijeku i modernom dobu	53
Zaključak	58
Bibliografija	60
Internetske stranice.....	65

Dječje igre u srednjem vijeku

Sažetak

Tema su ovog diplomskog rada dječje igre u srednjem vijeku. Cilj je rada definirati značaj i ulogu dječje igre u srednjovjekovnoj svakodnevnicu u svrhu njezinog razumijevanja kao kulturnog fenomena. Tema je komparativno-analitički obrađena interdisciplinarnim pregledom znanstvenih radova i povijesnih izvora iz područja europske i hrvatske historiografije, arheologije, filozofije, pedagogije, psihologije i sociologije koji se odnose na dječju igru u srednjem vijeku. Pregled znanstvenih radova i povijesnih izvora ima za cilj pokazati da su srednjovjekovne igre korisne kao objektivi za ispitivanje društvenih, etičkih i političkih pitanja te kako srednjovjekovni „ludički“ tekstovi i umjetnička djela posreduju kulturni identitet i međuljudsku interakciju u različitim kulturnim institucijama. U radu će biti preispitano kako su igre, svojom manifestacijom u srednjovjekovnoj književnosti, umjetnosti i kulturi, razumjeli pisci, igrači, publika i zajednice u srednjem vijeku. Komparativnom analizom gradskih zakona i normi ponašanja, rad će prikazati kako su igre prožele raznolik niz srednjovjekovnih društvenih institucija i društvenih slojeva na način da su igre, kao motivi, simboli i tekstovi, djelovali kao oznake identiteta, ugleda i statusa. Sve navedeno ima za cilj pokazati ispreplitanje srednjovjekovne svakodnevnicu i kulture igranja unutar dječjeg odgoja i obrazovanja. Konačno, ovaj će rad usporediti sličnosti i razlike u načinu provođenja slobodnog vremena u srednjem vijeku i u modernom dobu.

Ključne riječi: dječje igre, povijesni izvori, srednjovjekovna svakodnevnicu, kultura igre

Children`s games in the Middle Ages

Abstract

The theme of this graduate thesis is children's games in the Middle Ages. The aim of my thesis is to define the importance and role of children's play in medieval everyday life for the purpose of understanding it as a cultural phenomenon. The topic is comparatively analytically covered by an interdisciplinary review of scientific papers and historical sources in the fields of European and Croatian historiography, archaeology, philosophy, pedagogy, psychology and sociology related to children's games in the Middle Ages. The review of the scientific papers and historical sources aims to show that medieval games are useful as a lens for examining social, ethical and political issues, and how 'ludic' medieval texts and works of art mediate cultural identity and interpersonal interaction in different cultural institutions. The thesis will review how the games, through their manifestation in medieval literature, art and culture, were understood by writers, players, audiences and communities in the Middle Ages. Through a comparative analysis of the city's laws and norms of behavior, the thesis will show how the games permeated a diverse range of medieval social institutions and social classes in such a way that the games, as motifs, symbols and texts, acted as markers of identity, reputation and status. All the above aims to show the interweaving of medieval everyday life and gaming culture through children's upbringing and education. Finally, in this thesis I will compare the similarities and differences of ways of leisure time in the modern age and in the Middle Ages.

Key words: children's games, historical sources, medieval everyday life, gaming culture

Popis kratica

HAG	Hrvatski arheološki godišnjak
MSHSM	<i>Monumenta spectantia historiam Slavorum Meridionalium</i>

Uvod

Igre su bile jedan od najpopularnijih oblika zabave u srednjem vijeku. Među igrama svakako prednjači igra šaha. Naime, preko 250 primjeraka knjige *Book of the Morals of Men and the Duties of Nobles—or, On the Book of Chess*¹ pojavljuje se u rukopisima diljem Europe. Ti su primjerci prevedeni s latinskog na narodne jezike, što tekst čini srednjovjekovnom uspješnicom. Proizvodnja šahovskih igračih figura u srednjem vijeku odražava raspon igre među društvenim slojevima (Patterson, 2015, str. 2).

Naime, s jedne strane postojale su figure namijenjene za više staleže pa je tako slavni šahist Karlo Veliki dao izrezbariti šahovske figure od slonovače. Pažljiva tehnika izrade govori o tomu kako su te figure bile namijenjene za plemstvo. Inventar Edwarda I. od 1299. do 1300. godine također sadrži šahovski set izrađen od kristala i slonovače. S druge su strane niže društvene klase mogle kupiti jeftinije setove od legure bakra ili drugih lako dostupnih materijala, kao što su kosti, konjski zubi ili drvo. Od trgovaca i kraljeva do djece i odraslih, muškarci i žene svih dobnih skupina i klasa u srednjem vijeku igrali su razne vrste igara. Igre su bile smatrane društveno zadovoljavajućim oblikom zabave koji je mentalno poticajan, izazovan i opuštajući (Patterson, 2015, str. 2).

Međutim, igre potencijalno stvaraju ovisnost, zanose, ometaju i štetne su za pojedince i društvo. Možda više od drugih rekreativnih oblika zabave, srednjovjekovne su igre imale moć stvaranja bogatstva te konflikata zbog varanja prilikom igre, ali imale su i moć rješavanja razlika u mišljenjima te su pružale prostor za briljantnost i intimnost (Patterson, 2015, str. 1-2).

Primjerice, kralj Alfonso II. u svojoj knjizi o igrama, *Libro de los juegos*, predstavlja prvu enciklopedijsku raspravu o igrama, poistovjećujući društvene igre i igraće probleme sa životom na španjolskom dvoru (Patterson, 2015, str. 2-3). Mnogi zapisi iz srednjovjekovne književnosti ozbiljno shvaćaju posljedice igara, prikazujući kako one dovode do nasilja, ozljeda ili novootkrivenih neprijatelja. U romansi *Ogier Danac* Karla Velikog, nastaloj na početku 13. stoljeća, Bauduinet, Ogierov sin, i Charlot, sin Karla Velikog, odlučuju igrati šah na Uskrs. Nakon gubitka igre, Charlot postaje bijesan i ubija Bauduineta šahovskom pločom. Ove epizode odražavaju poneke stvarne događaje. Fulk FitzWaryn i kralj John I. (1199. – 1216.) navodno su se posvađali oko partije šaha tijekom djetinjstva (Patterson, 2015, str. 3).

¹ Latinski naziv: *Jacobus de Cessolis: Liber de moribus hominum et officiis nobilium super ludo scacchorum*.

Upravo su navedena napetost i ispreplitanje igara i stvarnog svijeta u fokusu ovoga rada. Unatoč popularnosti igara u srednjem vijeku, znanstvenici su tek nedavno počeli pokazivati sve veći interes za srednjovjekovne igre (Patterson, 2015, str. 3). U skladu s rastućim interesom za igre, ovaj rad ima za cilj dati pregled spoznaja o prošlosti igara, kako bi se one bolje razumjele u kontekstu vremena u kojem su nastale.

U stalnom nastojanju da definiraju kohezivnu kulturnu teoriju igara, znanstvenici studija igara često ističu srednjovjekovne igre kao aktivnosti koje su, prema riječima Jespera Juula, ostale nepromijenjene tisućljećima, potisnute u svom obliku, funkciji i kulturnom značenju. Unutar većeg raspona povijesti igre, srednjovjekovne su igre često minimizirane kao slabo replicirane verzije rimskih i islamskih igara (Patterson, 2015, str. 4).

Spoznaje prezentirane u ovom radu imaju za cilj popuniti tu prazninu u istraživanju. Odnosno, želi se pokazati ne samo kako su srednjovjekovne igre korisne kao objektivi za ispitivanje društvenih, etičkih i političkih pitanja već i kako „ludički“ tekstovi posreduju kulturni identitet i međuljudsku interakciju u različitim kulturnim institucijama. Navedeno će biti napravljeno preispitivanjem kako su igre, kroz svoju manifestaciju u srednjovjekovnoj književnosti i kulturi, razumjeli pisci, igrači, publika i zajednice u srednjem vijeku. Na taj će se način pokušati otkriti kako su igre prožele raznolik niz srednjovjekovnih društvenih institucija i slojeva te će se pokazati kako su igre, kao motivi, simboli i tekstovi, djelovale kao oznake identiteta, ugleda i statusa. Konačno, ovaj će rad usporediti sličnosti i razlike načina provođenja slobodnog vremena u srednjem vijeku i danas.

Dakle, tema ovog diplomskog rada pripada području povijesti pedagogije i etnopedagogije², odnosno, preciznije rečeno, rad se bavi srednjovjekovnom pedagogijom i filozofijom. Cilj je proučavanja u ovom radu teorijsko istraživanje dječje igre u srednjem vijeku. Točnije, proučava se značaj i uloga dječje igre u srednjovjekovnoj svakodnevnicu u svrhu njezina razumijevanja kao kulturnog fenomena.

Rad će teorijski, interdisciplinarnom, komparativnom kritičko-analitičkom metodom obraditi onodobna filozofska promišljanja o periodu djetinjstva u životnom ciklusu srednjovjekovnog čovjeka. Problemizirajući ta promišljanja, pregledom historiografije o

² U ovom će radu poseban naglasak biti na aspektima svakodnevnog života, pedagoškoj biti narodnih običaja i normi, sferi materijalne i duhovne kulture koja je izravno vezana s fenomenom odgoja i njegovom funkcijom kao pripremi za rad. To su problemi kojima se inače bavi etnopedagogija. Više o etnopedagogiji u A. Tufekčić, 2009: *Etnopedagogija kao znanstvena disciplina*.

djetinjstvu, stavit će se naglasak na dječju igru, kao jedno od glavnih obilježja djetinjstva. Zatim će biti izložen sistematičan pregled dječje igre u europskoj historiografiji, uz navedene primjere. Nakon toga, uslijedit će pregled srednjovjekovnih dječjih igračaka, njihove izrade i značenja.

Sve će navedene dječje igre i igračke biti popraćene primjerima na temelju historiografskih istraživanja srednjovjekovne književnosti, arheoloških istraživanja srednjovjekovnih nalazišta te analiza srednjovjekovnih likovnih djela povjesničara umjetnosti. Za razumijevanje i interpretaciju dječjih igara i igračaka korištene su pedagoške, filozofske, sociološke i psihološke spoznaje o djetinjstvu u srednjem vijeku.

Naposljetku, u zadnjem poglavlju rada, na temelju spoznaja interdisciplinarnih istraživanja o dječjoj igri u europskom kontekstu, bit će donesen pregled dječjih igara prepoznatih u hrvatskoj srednjovjekovnoj historiografiji, korištenjem metode komparacije izvora. Pregled dječjih igara hrvatske provenijencije bit će popraćen prilogom osobnog istraživanja i prijedloga njihove identifikacije uz problematiziranje prednosti i nedostataka, tj. mogućnosti hrvatskih i stranih znanstvenih istraživanja na temu.

Odabir teme proizašao je iz interne motivacije za istraživanje dječje igre te iz želje za spajanjem dvaju diplomskih studija, povijesti i pedagogije, na način da se istraži povijest pedagogije djetinjstva u kontekstu povijesti srednjovjekovlja.

Koristeći pedagošku perspektivu, analizom povijesnih izvora o dječjoj igri bit će dan teorijski doprinos pedagogijskoj znanosti u kontekstu teme koja dosada nije bila podvrgnuta interdisciplinarnom istraživanju. Koliko je poznato, u Hrvatskoj ne postoji rad koji se bavi navedenom tematikom, za razliku od drugih zemalja koje su prepoznale važnost ove teme.

S obzirom na navedeno, ovim se radom želi otvoriti perspektiva za buduća istraživanja. Pritom ne mora biti riječ isključivo o srednjovjekovnom razdoblju, već se može istraživati i ono novovjekovno, koje pruža više mogućnosti zbog većeg broja primjera. Neki su od tih primjera uistinu i pronađeni, ali samo u pedagoškim okvirima ili onim povijesnim, bez interdisciplinarnog pristupa proučavanju. Zbog toga, ovaj je rad popraćen interdisciplinarnim primjerima koji se, na različite načine, metodičkim oblikovanjem prilagođenim dobi učenika, mogu koristiti u praksi ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja te u nastavi povijesti, filozofije, psihologije, etike, sociologije i hrvatskog jezika i književnosti.

Naposljetku, s obzirom na popularizaciju srednjovjekovnog života u računalnim igrama te filmskim i serijskim ekranizacijama, ovaj rad donosi teorijski prikaz srednjovjekovne igre uz usporedbu koliko se ta igra, tj. njezino značenje promijenilo u kontekstu vremena kroz njezino oživljavanje u verzijama istih igara današnjice.

Srednjovjekovne igre žive i dan-danas, različite se vrste igara i dalje igraju, kao što su to, naprimjer, šah ili mlin. Žive i u računalnim igrama te u privatnim viteškim turnirima, u organizaciji zaljubljenika u srednjovjekovlje, koji se igraju u replikama kostima i simulaciji ondašnjih prilika. Također bivaju oživljene uprizorenjima srednjovjekovnog života u okviru očuvanja kulturno-povijesne baštine, u turističke svrhe, na proslave dana grada ili njihovih svetaca zaštitnika te u muzejima u kojima su izloženi eksponati dječjih igračaka, sve u svrhu prenošenja znanja.

Terminološka definicija dječje igre

Nizozemski srednjovjekovni povjesničar Johan Huizinga primjećuje da, unatoč tomu što su naizgled zamjenjive, riječi *game* i *play* ('igra' i 'igranje') posjeduju jedinstvenu specifičnost na engleskom jeziku u usporedbi s drugim europskim jezicima. Naime, dok većina romanskih jezika sadrži jednu riječ za izražavanje tih pojmova (izvedenih iz latinske riječi *jocus*), engleski jezik sadrži dvije riječi (izvedene iz *ludus* i *plega*). Na francuskom jeziku, naprimjer, izraz 'igranje igre' prevodi se kao '*jouer un jeu*'. U klasičnom latinskom jeziku, *jocus* je izvorno označavao šalu ili šale, a značenje se te riječi na kraju proširilo na sve vrste igara. U ranim engleskim tekstovima, Kendrick (2009, str. 24) primjećuje da su književnici koristili staru englesku riječ *plega* za prevođenje riječi *ludus*, a *gamen* za prevođenje riječi *jocus*. Podrijetlom iz starosaksonskog *plegan*, što znači 'izložiti se opasnosti', anglosaksonska riječ *plega* i glagol *plegan* bili su povezani s kretanjem, vježbanjem i radnjama kao što su pljeskanje, ples, borba, hvatanje i drugi oblici tjelesne aktivnosti (Patterson, 2015, str. 5).

S gledišta različitih disciplina, matematike, ekonomije, antropologije, psihologije, sociologije, računalnih znanosti, književnosti i drugih, igre se lako identificiraju, ali ih je teško konkretno definirati. Ekonomska teorija igara, naprimjer, proučava matematičke modele za određivanje odluka između racionalnih ljudskih entiteta i onih neljudskih, s malo interesa za kulturne utjecaje igara (Patterson, 2015, str. 6-7).

Iako se pojam igra može odnositi na zadovoljstvo i zabavu općenito, u radu se ovaj oblik zabave proučava u užem smislu. Igre su dizajnirane iskustva; one modeliraju ponašanje i

podrazumijevaju namjeru igrača. Za razliku od nestrukturirane, slobodne igre, u kojoj uživaju i ljudi i životinje, igre imaju prepoznatljiva pravila unutar sadržanog sustava. One zahtijevaju različite stupnjeve apstraktne misli, kognitivne reprezentacije, vještine, mašte i razumijevanja pravila – osobina koje se, uzmemo li sve u obzir, nalaze u različitim ljudskim kulturama širom svijeta od najmanje 5000. godine prije Krista. Definiranje igre u srednjem vijeku stoga ostaje otvoreno i složeno (Patterson, 2015, str. 6-7).

Huizinga je bio prvi znanstvenik kojemu je igra bila predmetom znanstvenog istraživanja u njegovu revolucionarnom djelu *Homo Ludens: The Play-Element in Culture*, a to djelo ostaje kamenom temeljcem kako u istraživanju igara tako i u istraživanju kulture igara (Patterson, 2015, str. 7). Huizingina (2016, str. 28) je definicija igre:

Igra je dobrovoljna aktivnost ili zanimanje izvršeno u određenim fiksnim granicama vremena i prostora, prema slobodno prihvaćenim pravilima, ali apsolutno obvezujućim, s ciljem u sebi i popraćena osjećajem napetosti, radosti i svijesti da je drugačija od običnog života.

Podvojenost igre i njezine ozbiljnosti također se može proširiti na općenitiju podjelu rada i igre. Peter Burke smatra da pojam slobodnog vremena jednostavno nije postojao u srednjem vijeku i da je, alternativno, izumljen početkom 16. stoljeća. Prema Burkeu, slobodno se vrijeme razvilo kao institucionalizirani vremenski prostor jer je radno vrijeme postalo dobro definirano, tako da su se ljudi opušitali u neutilitarnim, slobodnim aktivnostima u vrijeme kada nisu radili. Iako definicija rada nije bila ista za plemstvo pa se i definicija njihova slobodnog vremena razlikovala, igre su se često smatrale metodama za ispunjavanje slobodnog vremena i uključivale su aktivno sudjelovanje (Patterson prema Burke, 2015, str. 8).

Burke navodi kako izraz „slobodno vrijeme“ označava priliku i prigodu, a opis svakodnevnog života srednjovjekovlja plemstvo smješta unutar miljea moderne definicije – bez vremena obaveza i odgovornosti – što pruža mogućnost igranja igara. Doista, rane definicije uključuju ideju mogućnosti koju pruža jednokratno vrijeme, a ideja o slobodnom vremenu ili nezauzetom vremenu, počinje se pojavljivati u srednjovjekovnoj engleskoj književnosti već sredinom 14. stoljeća (Patterson prema Burke, 2015, str. 8).

Te aktivnosti nisu bile samo mehanizam za popunjavanje vremena ili borbu protiv dosade, već poticaji za druženje. Većina igara zahtijeva dva sudionika ili više njih, a često su uključivale i gledatelje. Osim toga, rekreativne aktivnosti odvijaju se u vrijeme koje je jasno označeno kao slobodno vrijeme: nakon crkve i rada (Patterson, 2015, str. 8-9).

Za Huizingu, čarobni krug predstavlja iluziju privremenog idealnog svijeta postavljenog protiv kaosa i nesigurnosti stvarnog života. „Unutar kruga igre,” piše Huizinga (2016), „zakoni i običaji običnog života više se ne računaju. Različiti smo i radimo stvari drugačije.” Kao što je već ranije navedeno u tekstu, većina istraživanja igre i igara u srednjovjekovnoj književnosti započinje Huizinginim *Homo Ludensom*, pri čemu se svi oblici kulturnog izražavanja, uključujući poeziju i umjetnost, stvaraju kroz igru (Patterson, 2015, str. 9). Huizinga nas je podsjetio na ono što se izražava u mnogim žargonskim srednjovjekovnim književnim tekstovima: da su to ostaci srednjovjekovne igre (Kendrick, 2009, str. 57).

Patterson navodi kako Edward Castronova u svojoj knjizi *Synthetic Worlds* tvrdi da se igre ne mogu u potpunosti odvojiti od stvarnog života jer ljudi u igre unose svoje pretpostavke, ponašanja i stavove (Patterson, 2015, str. 10). Podvojenost igre i života i dalje je tema tekuće rasprave u području studija kulture igara, posebno u svjetlu nedavnih trendova u industriji igara, kao što su upotreba tehnologije proširene stvarnosti, sveprisutne igre i gamifikacija – tj. primjena elemenata igre (bodovi, rezultati, okreti, natjecanja, značke) u svrhu vanjske motivacije u aktivnostima koje nisu igre. U novije vrijeme, znanstvenici koji se bave videoigrama predložili su da se u proučavanju igara u potpunosti nadiđe rasprava o konceptu čarobnog kruga (Patterson, 2015, str. 10).

Ipak, Huizingin čarobni krug ostaje trajan koncept koji je trenutno nedovoljno istražen u kontekstu srednjovjekovnih studija. Ovaj rad ima za cilj prikazati kako distinkcija igra – život nije bila tako jasna u srednjovjekovnoj kulturi i mašti. Naime, uglednici, crkveni znalci i drugi dužnosnici pokušali su ograničiti igre na određeno vrijeme i mjesto (krčme, saloni nakon večere, gradski trg), ali igre su se ipak preklapale sa stvarnim životom pružajući socijalnu funkciju druženja igračima te pružajući prostor za istraživanje pitanja identiteta, pripadnosti i politike (Patterson, 2015, str. 10). Nadodala bih kako je isto važno i za djecu i za odrasle.

Što se tiče vremenskog okvira koji se smatra djetinjstvom u srednjem vijeku, dječja igra bit će proučavana u kontekstu dvaju uzrasta koje je srednjovjekovno društvo prepoznavalo kao dijelove razdoblja djetinjstva : *infantia* i *pueritia*. U svrhu povezivanja uloge igre s učenjem, u rad će biti uključeni i primjeri adolescentske igre. Naime, prema kanonskom pravu, dječaci su postajali punoljetni s 14 godina, dok su djevojčice punoljetnima postajale s 12 godina i tada bi se završavalo razdoblje naziva *pueritia* i označavalo bi početak treće faze u životu djece, *adolescentia* (Shahar, 1990, str. 21-31). Punoljetnost nije označavala i zrelost, koja je posebice u mediteranskim obiteljima ovisila o očevu autoritetu i naposljetku, o duljini očeva života (Karbić, 2019, str. 83).

Društvena klasa, financijska sredstva i spol odigrali su temeljnu ulogu u određivanju iskustva djece tijekom srednjeg vijeka. Sedma je godina bila u mnogočemu prekretnica u stavovima o djetinjstvu, osobito s početkom vjerskih reformacija u 16. stoljeću. U većini kućanstava sedma je godina bila dob kada su očevi preuzeli veću odgovornost za odgoj djece i izgradnju moralnog karaktera. U katoličkim je zajednicama to bila dob kada su djeca bila dovoljno stara da odgovaraju za počinjenje smrtnog grijeha (Ferraro, 2012, str. 69). Naime, u toj su dobi djeca mogla razlikovati dobro od zla (Shahar, 1990, str. 24).

Koncept djetinjstva kao vremena igranja najjasnije je vidljiv u srednjovjekovnim prikazima sedmogodišnjaka ili desetogodišnjaka. Obje faze djetinjstva, *infantia* i *pueritia*, personificirane su i prikazane najčešće kao dijete u igri ili kao dijete s igračkom. Igre i igračke koriste se kao karakterizacija, činjenica da je na slici dijete naglašava se sa simbolima prikladnima za djetinjstvo (Willemsen, 2008, str. 169-181).

Igra se u modernoj pedagoškoj literaturi, kao i u onoj psihološkoj, povezuje s humanom ontogenezom, tj. s evolucijom čovjeka koja prati učenje u djetinjstvu upravo kroz igru, kako bi se izgradila ponašanja koji su neophodna za osobni razvitak i za razvitak općeg dobra društva. Igra se pritom definira kao dio kulture jer, za razliku od igre životinja (životinje nisu čekale da ih se nauči igrati), ljudska se igra od rođenja razvija i raste na slojevima kulture, pritom ističući ludičko nasljeđe koje igra nosi. Dijete je okruženo predmetima i stvarima koji su određeni kulturom (Duran, 2003, str. 23-25).

Jean Piaget smatrao je kako je dječje učenje zasnovano na spontanim aktivnostima u kojima se kroz igru razvijaju dječje odgojne i obrazovne sposobnosti. Iskustva se kroz igru stječu simboličkim, motoričkim i osjetilnim percepcijama. Vuglek navodi kako je pedagog Fridrich Fröbel smatrao da će se dijete brže i bolje razvijati ako ga se potiče odgovarajućim didaktičkim materijalima. Također, smatrao je da je dijete po prirodi aktivno biće, stoga je potrebno zadovoljiti dječju urođenu sklonost igri. Zbog toga, Fröbel daje veliki značaj igri i smatra je glavnim vidom aktivnosti (Vuglek prema Fröbel, 2018, str. 5).

Igra se u literaturi najčešće razvrstava u tri kategorije: simbolička, funkcionalna i igra s pravilima (Duran, 2003, str. 16). Navedene podjele nisu postojale u srednjovjekovnom odgojnom pristupu, no ipak se mogu razaznati u primjerima igara koje će biti navedene u radu. Govoreći o igri u srednjem vijeku, neophodno je spomenuti stajalište Phillipea Ariesa koji je u svojoj knjizi *Centuries of childhood* tvrdio kako djetinjstvo kao koncept ne postoji u srednjem vijeku. Upravo nakon objave njegove knjige, započela su prva istraživanja srednjovjekovnog

djetinjstva, koja su opovrgnula njegovu tezu. Među ostalim, Aries navodi kako jedino u narodnoj, karnevalskoj kulturi egzistira igrovna slika svijeta, a ta je kultura bila jedna od karakteristika srednjeg vijeka. Ono što je karakterizira jest privremeno prelaženje granica, normi i pravila koja vrijede u svakodnevnom životu (Aries, 1989). Međutim, primjerima u ovom radu prikazat će ispreplitanje igre i stvarnoga svijeta, u kojima se upravo kroz igru potvrđuju pravila i norme kulturno uvjetovanog ponašanja te je vidljiva istovjetnost igre i stvarnoga svijeta, a ne privremeno prelaženje njihovih granica.

Dječje igre u europskim srednjovjekovnim povijesnim izvorima

Pregled igara započinjem već spomenutom igrom u uvodu rada, igrom šaha, kao jednom od najpopularnijih srednjovjekovnih igara koja se najbolje uklapa u Huizingin model. Šah se igra na kvadratnoj ploči, radnja slijedi fiksna pravila, ima početak i kraj i može se ponoviti. Brojni postojeći pravilnici i setovi problema podupiru činjenicu da šah slijedi formalni sustav s jasnom razlikom između igrača i igračih figura te između akcije na ploči i izvan nje (Adams, 2015, str. 128; Patterson, 2015).

Međutim, postojala je velika dihotomija mišljena u vezi igre šaha u srednjem vijeku. S jedne je strane ta igra bila jako popularna, no s druge strane bila je predmetom žestokih kritika predstavnika Katoličke Crkve. Jedna od najčešćih kritika bila je ta da je igranje šaha, kao i nekih drugih stolnih igara, grešna aktivnost, posebice zbog gubitka novca i imovine. U narednim primjerima navest ću zabrane igara koje su bile aktualne. Uz njih, navest ću i pozitivne stavove prema igranju, s ciljem prikazivanja dvojnosti stavova prema igri, kako bih objasnila iz čega je ta dvojnost proizišla, sve u svrhu njezina razumijevanja. S obzirom na to da većina primjera dolazi iz klerikalne sfere, potpoglavlje nosi naziv *Crkveni zapisi*.

Crkveni zapisi

Brojni su primjeri zabrana igara koje su donosili klerici. Tako je engleski svećenik Robert Mannyng, često nazvan Mannyng od Brunnea, žestoko izrazio protivljenje šahu i drugim stolnim igrama. Naprimjer, navodi da kockar, koji posjećuje konobu ili bilo koje slično mjesto, i koji igra šah ili što drugo za stolovima, posebno prije podneva, u vrijeme službe Božje, čini djelo protiv zapovijedi i odobrenja Svete Crkve. Tim činom on krši svetinju (Bubczyk, 2015, str. 25; Patterson, 2015).

Naime, Mannyng ne osuđuje igre u potpunosti, ali tvrdi da se ne bi trebalo baviti takvom zabavom prije podneva, jer bi uključivanje u aktivnosti ove vrste moglo dovesti do gubitka vremena i za posljedicu imati zanemarivanje jutarnje službe u crkvi. Njegova kritika govori o

učinku igranja igre, o snazi igara da u potpunosti apsorbiraju igrače nauštrb svakodnevnih odgovornosti (Bubczyk, 2015, str. 25; Patterson, 2015).

Iste je opasnosti, koje bi mogle proizaći iz prepuštanja u smislu igranja u igru, istaknuo i škotski autor u svojoj knjizi iz 15. st., *Ratis Raving*,³ navodeći kako provođenje vremena za stolovima ili u šahu rezultira čestim nepohađanjem svete mise. Šah i stolne igre apsorbirali su um igrača u tolikoj mjeri, kao u gore navedenom Mannyngovom upozorenju, da je to vodilo do udubljenosti u vlastitu igru i kao rezultat, do propuštanja mise (Bubczyk, 2015, str. 26; Patterson, 2015).

Pavel Židek, jedan od kraljevih dvorjanika na češkom dvoru, napisao je jednu raspravu za husitskog kralja, Georgea od Kunštáta i Poděbradyja (1420. – 1471.), u kojoj također osuđuje igranje šaha. Židek tvrdi da kralj nikada ne bi trebao igrati igre na klađenje sa svojim podanicima zbog svog povlaštenog društvenog statusa. Ako pobijedi, pokazat će svoju pohlepu siromašnijim igračima. S druge strane, da je poražen, pretrpio bi gubitak u njihovim očima. Židekov stav prema partiji šaha, čak i ako se igra nije igrala s klađenjem, bio je eksplicitno negativan. Češki je pisac percipirao ovu zabavu kao dosadnu i dugotrajnu aktivnost i, stoga, neprikladnu za bilo koga, osobito kralja (Bubczyk, 2015, str. 26; Patterson, 2015).

Još jedan značajan primjer pojavljuje se u srednjovjekovnom engleskom lažnom pismu iz sredine 15. stoljeća, u kojem pisac, shvaćajući da kolega redovnik možda napušta vjerski život, bilježi viziju koja poziva redovnika da ostane u svojem redu. Vizija, vjerojatno proizvedena u engleskom samostanu u Sheenu, u okrugu Surrey, predstavlja šah, stolne igre i druge aristokratske pretenzije kao iskušenja protiv vrijednosti crkve (Bubczyk, 2015, str. 26; Patterson, 2015). Vizija je navedena sljedećim riječima:

I nakon toga sam vidio da su mnogi neprijatelji došli da vas izvedu iz našeg reda. Neki od njih su vam isporučili teniske loptice, lukove i strijele, stolove, šah i druge takve zablude. Nakon toga, vidio sam da je prljavi vrag, najružniji od svih, stajao u propovjedaonici; imao je ženu u naručju, koja je bila gola od grudi do crijeva i rekla da trebaš ići s njim. Vidio sam da vaš novicijat dolazi s mnogo malih uzica. Pričvrstili su ih oko vas i savjetovali vas lijepim, slatkim riječima da ostanete s njima. I tako su Vas odgovorili... (Bubczyk, 2015, str. 27; Patterson, 2015).

Osim šaha, vizija navodi i druge igre kao što su tenis i streličarstvo o kojima će više biti riječ u narednim poglavljima.

³ Također poznatoj kao *Savjet oca svom sinu*.

Klerikalne zabrane nisu se odnosile samo na puk, već i na svećenstvo. Pismo papi Aleksandru II., sastavljeno između 1061. i 1062. godine, odražava nedostatak dosljednosti koju su Crkva i svjetovne vlasti imale prema šahu. U pismu, koje je napisao kardinal iz Ostije, Peter Damian (1007. – 1072.), izrečena je kazna firentinskom biskupu zbog igranja šaha s putnicima u vlaku (Bubczyk, 2015, str. 29; Patterson, 2015).

Svi primjeri razumljiviji su kada se u obzir uzme činjenica da je klerikalno vijeće na Četvrtom lateranskom koncilu 1215. godine donijelo važne odluke o nekim igrama. Naime, svećenstvu je bilo zabranjeno ne samo sudjelovati u igrama na sreću već i promatrati ih (Bubczyk, 2015, str. 31; Patterson, 2015). U svom pionirskom djelu, *A History of Chess*, Murray primjećuje da zabrane imaju smisla samo ako se partija šaha igra kockicama jer se igre na sreću igraju upravo kockicama, a kockice su bile smatrane nasljednicama poganskog proricanja koje se apsolutno kosi s teologijom Crkve. Osim toga, smatralo se kako su igre kockicama uključivale djela bogohuljenja, neodgovoran gubitak novca, fizičko nasilje, varanje, psovanje i tako dalje (Purdie, 2000, str. 167-184).

Nepovjerenje u šah možda je djelomično proizišlo i iz podrijetla igre kao islamske igre, budući da izvorni igrači nisu bili kršćani. S druge je strane šah bio sofisticirana intelektualna aktivnost, koja je vjerojatno uključivala ovu igru u temeljne srednjovjekovne sporove oko prednosti vjere nad umom. Nema sumnje da je sklonost igre intelektualnoj strategiji, u kombinaciji s rastućom popularnošću među aristokracijom, učinila šah sve privlačnijim i dovela nove pristaše, uključujući i one među svećenstvom. Klerikalna popularnost šaha nije iznenađujuća, s obzirom na činjenicu da su predstavnici klera, kao i njegovi viši članovi, uključujući prelate i biskupe, često regrutirani iz redova aristokratskih obitelji. Nosili su u svom nasljeđu svjetovan način aristokratskog života i sve njegove attribute, uključujući vještinu igranja šaha (Bubczyk, 2015, str. 28; Patterson, 2015).

Dakle, unatoč zabrani igre, brojni su primjeri koji govore o igranju šaha među svećenstvom. Tako zapisi koje je napisao blagajnik jednog svećenika, Walter od Reynya, otkrivaju činjenicu da je u nedjelju 1285. godine svećenik uložio tri šilinga za igru na kocke. Bogo de Clare, engleski svećenik iz 13. stoljeća, također je igrao šah. Poznato je da mu je poslan jeftin šahovski set vrijedan dva penija u Thatcham, u okrugu Essex, gdje je boravio u to vrijeme. Engleski svećenik, Bogo de Clare, samo je jedan od primjera svećenika koji su imali stav tipičnog sekularnog aristokrata prema različitim vrstama zabave i nisu pridavali veliku važnost crkvenim zabranama tih igara, unatoč tome što ih je nametnula institucija koju su oni sami zastupali (Bubczyk, 2015, str. 33; Patterson, 2015).

Zanimljiv je primjer Wibolda, biskupa Cambraya u sjevernoj Francuskoj iz 11. stoljeća, koji je izumio igru pod nazivom *Ludus Regularis Seu Clericalis (Igra pogodna za redovnike i svećenike)*, iskoristivši kockice u moralne svrhe. Igrači bi bacili tri kockice (ili jednu kockicu tri puta) i usporedili svoje kockice s jednom od pedeset i šest odgovarajućih vrlina (Bubczyk, 2015, str. 33; Patterson, 2015).

Gore navedena stajališta Boga de Clarea i Wibolda u vezi s igrama dva su primjera, među mnogima, koja ilustriraju postojanje određenog neslaganja prisutnog između promoviranog modela idealnog svećenika i realnosti stvorene stvarnim okolnostima kulturnog i društvenog okvira u kojem su živjeli ljudi Crkve, radili i igrali na dnevnoj bazi. Nema sumnje da je navodni problem igranja igara postojao u Crkvi i da je bio jasno uočljiv te da ga je ona pokušavala riješiti primjenom više metoda odvrćanja. Tako su se do kasnog srednjeg vijeka igre, tj. nagovori na odricanje od njih, počele pojavljivati u propovijedima diljem Europe (Bubczyk, 2015, str. 33; Patterson, 2015).

U pismu napisanom 1414. godine, Jan Hus otkrio je da je igrao šah u mladosti i da se čak posvađao oko igre sa svojim partnerom za igre. Međutim, nakon što je postao svećenik, Husov se pogled na igre drastično promijenio. U svom komentaru na *Dekalog* iz 15. stoljeća, Hus je napisao popis osuđujućih aktivnosti, koje su uključivale proždrljivost, pijanstvo, međusobno nadmašivanje, opscenost, udvaranje, ples, sudjelovanje na turnirima, pohlepno trgovanje i posljednje, ali ne i najmanje važno, igranje kockicama, igranje šaha i igre kladenja. Sve te aktivnosti, kada se obavljaju nedjeljom, mogle bi, prema Husovu mišljenju, učinkovito odvratiti pojedince od čitanja ili slušanja Svete Biblije, što je bilo neprihvatljivo. Nadalje, Hus je otvoreno kritizirao primjere nepodnošljivog angažmana svećenika u sekularnoj zabavi (Bubczyk, 2015, str. 33; Patterson, 2015). Svi navedeni primjeri govore o dvojnosti stvarnog života i života koji je propisan crkvenim zakonima i normama ponašanja, iz čega je vidljivo kako se granica prelazi upravo kroz igru.

Ispreplitanje zabrana i igranja šaha nadilazi granice Huizinginog zatvorenog kruga igre jer dolazi do ispreplitanja stvarnog svijeta i igranja igre. Adams (2015) navodi kako sam šahovski set remeti huizingijske granice i prelazi još jedan skup zamišljenih granica i to onih koje dijele zapadnu Europu od Bliskog istoka. Naime, srednjovjekovna šahovska igra sadržavala je figure koje su utjelovile idealizirane zapadne kulturne identitete: kralja, kraljicu, biskupa, viteza, topa, pijuna. U isto vrijeme, ti identiteti nisu u potpunosti zamijenili svoje istočnjačke prethodnike, a čin igranja bio je stalni podsjetnik na istočne strukture igre.

Šahovske figure simboliziraju četiri roda vojske: pješake, konjicu, slonove i bojna kola. U Indiji ta podjela vuče tradiciju iz podjele društva na četiri kaste. Dok je na zapadu šah postao kralj, ime se i dalje zadržalo u završnom potezu šah-mat (*shāh māt*). Muški *firz* (savjetnik) postao je kraljica, ali pravilo promocije pijuna – svaki pijun koji je napredovao cijelom dužinom ploče bio bi unaprijeđen u *firz* tj. u kraljicu prema nazivlju zapadne Europe – proizvelo je transrodnu figuru koja je naglašavala neugodnu prirodu novih identiteta. I dok je slon iz indijske verzije postao u hrvatskom jeziku lovac, a u engleskom *bishop* (možda jer izgledom podsjeća na biskupsku kapu), ime *alfil* (slon) zadržalo se u obliku *aufin* na staroengleskom jeziku kroz nekoliko stoljeća i nastavilo se koristiti danas kao *alfil* na katalonskom (Adams, 2015, str. 128-129; Patterson, 2015). U ruskom je jeziku ta figura zadržala svoj izvorni naziv – slon.

Svi navedeni podatci bitni su za razumijevanje srednjovjekovnog društva u kojemu su odrastala djeca koja su, ne razumijevajući modele koje im prenose roditelji, te modele prihvaćala i nastavljala kulturnu tradiciju igranja šaha.

O tomu svjedoči popularna zbirka priča Petra Alfonsa iz 12. stoljeća, koji je šah smatrao jednom od sedam viteških vještina i, kao takav, bio je poželjna igra kojom bi se trebali igrati dječaci, budući vitezovi. Isto navodi i većina srednjovjekovnih odgojnih priručnika (Bubczyk, 2015, str. 26; Patterson, 2015).

Osim šaha, djeca su igrala i druge stolne igre, poput igre mlina prikazane na Slika 1.



Slika 1: Djevojka i mladić igraju mlin. Preuzeto od: Daniele Alexander Bidon, str. 76 prema MS.Bodl. 264, fol. 112.

Tenis je još jedna igra čiji početci potječu iz 15. stoljeća, a navode o njoj također pronalazimo u crkvenim zapisima. Dapače, prva se ilustracija igre tenisa nalazi upravo u klerikalnim manuskriptima. Čini se da je tenis do kraja 15. stoljeća postao još jedan način za mlade plemiće ne samo da se zabave već i da dokažu svoju snagu, agilnost i lukavost. Od svojih početaka u francuskim samostanima (Slika 2) činilo se da tenis, kao sigurna i skrovrta igra za redovnike, predstavlja još jedan oblik turnirske igre, koji je i sam stilizirana verzija bojnog

polja. Naime, nakon što su poslani u samostane da se obrazuju, sinovi aristokratskog društvenog sloja donijeli su svoju ljubav prema igri sa sobom. Slika 3 prikazuje igru tenisa u klaustaru, tj. u unutarnjem dvorištu između samostanskih zidina. Odjeća koju mladići nose govori o aristokratskom podrijetlu budućih redovnika koji, dovodeći svjetovnu igru u samostan, izazivaju razne pritužbe iz klerikalnih i svjetovnih izvora u brojnim zajednicama (Sandidge, 2019, str. 478).

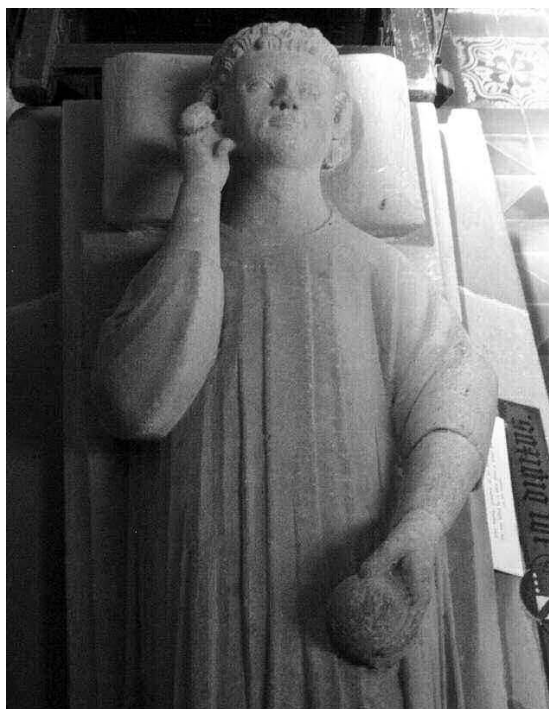


Slika 2: prikaz igre tenisa unutar klaustra samostana, 15. stoljeće, ilustracija preuzeta od: Classen, 481 prema The British Library Board. *Les Fais et les Dis des Romains et de autres gens*. Harley MS 4375, fol. 151v.



Slika 3: prikaz tenisa, donji lijevi ugao, slika preuzeta od: Classen (2019, str. 479), prema MS M.456. *Avis aus roys.*, fol. 68v. France, 1347–1350. The Morgan Library & Museum. MS M.456. Kupljena od J. Pierpont Morgan (1837–1913) 1911. godine.

Zanimljivo je navesti još jedan primjer koji je dug vremenski period slovio kao prikaz tenisa. On, doduše, ne pripada tekstualnim zapisima, već zapisima u kamenu, ali ga se zbog navođenja igre tenisa ipak spominje na ovom mjestu. Naime, radi se o minijaturnom liku zvanom „Stanley boy”, uklesanom na grobnom sarkofagu u Elfordu, u okrugu Staffordshire u Engleskoj, za koji se smatralo kako predstavlja mladića, zadnjeg muškog potomka loze Stanleyja, koji je umro od udarca teniske loptice oko 1460. godine (Slika 4).



Slika 4: „Stanley boy”, preuzeto od: Oosterwijk (2010, str. 52).

Nema povijesnog dokaza koji bi potvrdio ovu pretpostavku, koja se može pratiti tek od 16. stoljeća, iz navoda arhivista iz Staffordshira oko 1603. godine, koji je zabilježio kako lik drži tenisku loptu pored uha. Drugi, pak, zapis, onaj od Thomasa Pennanta iz 1781. godine, ističe kako loptu ipak drži u lijevoj ruci, dok je druga ruka naslonjena na uho (Oosterwijk, 2010, str. 51-52). Već iz navoda ovih zapisa vidljiva je različitost informacija o liku na grobnom sarkofagu.

Bitno za razumijevanje toga što je prikazano na liku iz Elforda jest znanje o načinima ukapanja u srednjem vijeku. Naime, bila je praksa da se srce pokojnika pohrani u zasebnu posudu te bi pogrešno interpretirana teniska loptica zapravo predstavljala zaseban ukop srca sukladan srednjovjekovnoj praksi. S vremenom, znanje o ritualu pokapanja je zaboravljeno, a minijturni likovi poput ovog pogrešno su interpretirani kao djeca. Daljnjom interdisciplinarnom analizom povjesničara umjetnosti i znanstvenika srednjovjekovlja, zaključeno je kako se vjerojatno radi o replici koja je napravljena da zamjeni ukradeni izvorni sarkofag iz 13. stoljeća (Oosterwijk, 2010, str. 52-53). Ovaj primjer najbolje ilustrira važnost razumijevanja konteksta prilikom tumačenja.

Iz svega navedenog, vidljiva je velika oprečnost u mišljenju o poželjnom i nepoželjnom igranju, koja proizlazi iz temeljnog tehničkog neznanja o samoj igri, a koje je za posljedicu imalo različita mišljenja. Ona nisu polazila od činjenice utemeljene na pravilu, već od pitanja igra li se šah kockicom ili ne, zato što u slučaju korištenja kockice pripada nepoželjnim igrama

na sreću. Istovremeno, šah se nije igrao kockicom i bio je jedna od poželjnih igara za razvijanje intelekta, isto kao i tenis, u vidu obrazovanja aristokratske mladeži. S druge strane, intelekt suprotan od naučavanja Crkve bio je nepoželjan, jer je vodio do mišljenja i ponašanja suprotna crkvenim propisima.

Dihotomija oko poželjnog i nepoželjnog igranja pretakala se u odgoj djece, ovisno o stajalištu za koje se zalagao odgojitelj. Treba imati na umu kako je odgojitelj ujedno mogao biti pripadnik klera, s obzirom na to da su u srednjem vijeku samostanske i župne škole bile jedna od opcija koja je postojala za djecu ili, točnije, za njihove roditelje. Taj isti odgojitelj mogao se prema vlastitom nahođenju, kao što o tomu svjedoče ranije navedeni primjeri, služiti igrama u poučavanju u svrhu razvijanja intelekta, neovisno o negativnom stajalištu Crkve, kojoj je pripadao, prema igrama.

Ostajući u okviru crkvenih zapisa o igrama, nastavit ću niz referirajući se na igre zapisane u životopisima svetaca, tj. hagiografijama. One nam, kao poseban književni žanr, daju jedinstven pogled na dječje igre iz klerikalnog pera, u kojem se ogleda odnos religije i igre i ispreplitanje svakodnevnog života i religije u dječjoj igri.

U kasnoj antici, kao i u srednjem vijeku, dječja se igra rijetko smatrala vrijednom zapisivanja. U klerikalnoj retorici, djeca su korištena za definiranje nevinosti, osvjetljavanje izvanredne prirode svetaca već u djetinjstvu ili u svrhu davanja konkretnih primjera svakodnevnog života u didaktičkoj građi. Opisi ponašanja djece svetaca često su suprotni od uobičajenog dječjeg ponašanja, pri čemu se ogledaju očekivanja srednjovjekovnog društva o tomu kako se djeca zapravo ponašaju (Tinsley, 2011, str. 132). Igra je bila karakteristika dječjeg ponašanja (za razliku od Ariesove percepcije srednjovjekovnog djetinjstva) te upravo u opisu djetinjstva sveca zaštitnika djece, sv. Nikole, stoji kako on nije želio sudjelovati u aktivnostima u kojima su ostali mladi pronalazili zadovoljstvo, već je obožavao čitati Sveto pismo i srčano pamtiti njegove retke, najradije provodeći svoje vrijeme u Božjoj kući (Tinsley, 2011, str. 233). U sljedećim ću primjerima navesti dječje igre koje su ipak zabilježene u životopisima nekih svetaca.

Anegdota iz sredine 5. stoljeća iz životopisa sv. Atanazija Aleksandrijskog, o njegovu djetinjstvu, govori o ulozi vršnjačke skupine i važnosti sudjelovanja, imitacije te učenja kroz igru. Aleksandrijski je biskup hodao morskom obalom kada je vidio skupinu dječaka kako se „igraju crkve.” Biskup je bio zaprepašten točnošću riječi i gesta dječjeg biskupa koji je govorio misu (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, str. 91).

Dječaci su, nadalje, objasnili da ih je dječak biskup Atanazije krstio, ispravnim znakovima i formulama. Aleksandrijski biskup bio je toliko uvjeren u izvedbu mladog župljanina da je zabranio ponovno krštenje svoje kršćanske braće (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, str. 92). Priča je zapisana stoljeće kasnije, pa je prilično neizvjesno jesu li se ta djela doista dogodila na morskoj obali. Ipak, pruža dokaze o ulogama i aktivnostima djece u zajednici. Djeca su sudjelovala u vjerskim obredima; imala su naviku sudjelovanja koja je rezultirala preciznom izvedbom u igri. Prema suvremenicima, zapanjujući element u ovom slučaju nije bila činjenica da su se djeca igrala mise, već točni i ispravni obredi koje je izvodio dječak Atanazije (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, str. 92). Hanawalt (1995, str. 78) također navodi kako su djeca koristila sve moguće prilike za igru i oponašala ceremonije odraslih, kao što su kraljevski unosi, mise i brakovi.

Ekvivalentna međusobna povezanost vjerskih uvjerenja i dječjih igara nastavlja se i u srednjem vijeku, kao što je opisano u čudu koje je zabilježeno u 14. stoljeću, po zazivu Simona de Montforda. Grupa djece igrala se mrtvom kokoši, kada je jedno od njih započelo drugu vrstu igre: zazvalo je Simona de Montforda, rekavši: „Preporučujem te Simonu de Montfordu.” Kokoš je oživjela, cijela je zajednica bila zaprepaštena, a vlasti su se uvjerile u čudo do te mjere da su ga zapisale (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, str. 103-104). I u ovom slučaju geste i formule bile su točne, a nesumnjivo su naučene u sličnim prilikama kada su odrasli zazivali pomoć nebeskog zagovora u trenutku nevolje. Sposobnost prilagodbe tih rituala u svakodnevnoj igri ukazuje na uspješan proces enkulturacije. Naime, primjena određenog načina razmišljanja na dnevne potrebe zahtijeva internalizaciju standarda misli i uvjerenja, stoga nije pravedno da se zaziv Simona de Montforda označi samo kao puka igra (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, str. 91).

Iz navedenih primjera, vidljivo je kako su neki bitni elementi u socijalizaciji bili slični u kasnoj antici i srednjem vijeku. Sudjelovanja u raznim ritualima bila su načini integracije djeteta u zajednicu. Tijekom procesa socijalizacije djeca su prilagodila rodne i statusne zahtjeve i preuzela odgovornosti koje su bile važne za njihove buduće aktivnosti. Srednjovjekovna komunalna kohezija i hijerarhije nastale su vjerskim obredima, definiranim i konstruiranim djetinjstvom, kao i očekivanjima u pogledu djece. Prakse poput hodočašća utjecale su na osjećaj sebe, položaj djece unutar zajednice i metode interakcije. Ispovijed, odlasci na misu i posjećivanje svetišta postali su navikom jer je praksa započela u djetinjstvu. Slično tomu, uporaba relikvija i amajlija pri traženju oporavka od bolesti ili ozljede, povećala je vjeru u iscjeliteljske moći zagovora (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, str. 93). Dapače, Tinsley

(2011, str. 245) navodi kako je bitan element razumijevanja srednjovjekovnog društva taj da moramo imati na umu potencijal božanske intervencije u svakom aspektu srednjovjekovne svakodnevice.

Primjeri pokazuju da je religija bila bitan element u procesu socijalizacije djece, a povijest djetinjstva ne može se napisati ako se izostavljaju rituali i vjerske prakse. To je ono što povijest može ponuditi proučavanju suvremenih društava, često zanemarujući funkciju održavanja vjerskih praksi. Iako su mediji važan čimbenik druženja u suvremenom društvu, u ranijim društvima vjerska sfera života, igre i rada bila je način na koji su djeca bila vezana za zajedničke društvene i kulturne mreže. Na taj se način ogleda međusobna povezanost socijalizacije, agencije i religije (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, str. 93).

Sudski zapisi

Nadalje, informacije o dječjoj igri mogu doći iz sasvim neočekivanih zapisa kao što su sudski spisi koje je istražila povjesničarka engleskog srednjovjekovlja, Barbara Hanawalt (1995). Pregledavajući sudske izvještaje, došla je do podataka o velikom postotku slučajnih stradavanja djece upravo pri igranju. Mitchell (2007, str. 157) također navodi kako izvještaji mrtvozornika, koji su opisivali načine na koje su djeca umrla, govore kako su ona živjela. Čini se da su djeca imala razne mogućnosti za igru, a njihovi interesi nisu bili toliko različiti od interesa djece danas. Međutim, ipak je posebno uočljiva jedna razlika, a to je učestalost provođenja vremena u igri vani, za razliku od povećanog provođenja vremena u igri unutar zatvorenog prostora u modernom dobu. No, danas je svakako manja koincidencija smrtnih slučajeva i igre.

Osim što iz takvih zapisa o slučajnoj smrti možemo saznati vrste igara, vidljiv je i razvoj rodnog identiteta. Naime, do druge i treće godine vidljiv je razvoj identiteta djece s radom njihovih roditelja u obrascu slučajnih smrti. Djevojčice se uključuju u nesreće koje su podudarne s majčinom rutinom rada s loncima, skupljanja hrane i crpljenja vode (17,2 % nesreća sa smrtnim ishodom), iako su te nesreće uključivale samo igranje na tim zadacima. Naprimjer, dvogodišnja djevojčica pokušala je promiješati toplu vodu u loncu, ali je lonac prevrнула na sebe. Dječaci su bili aktivnije uključeni u igru i promatranje muškaraca koji rade. Jedan trogodišnji dječak pratio je oca do mlina i utopio se. Drugi je dječak poginuo gledajući oca kako cijepa drvo kada je oštrica sjekire spala s ručke i udarila ga (Hanawalt, 1989, str. 191).

Podjela rada po spolu tako je započela vrlo rano u životu djeteta i bila je dio njihove rane identifikacije s ulogama njihovih roditelja. Ovakvi obrasci slučajnih smrti kod djece

javljaju se do pete godine. Osim toga, djeca su često bila zadužena za čuvanje svoje mlađe braće i sestara (Ferraro, 2012, str. 65). Primjerice, jednogodišnji dječak ostao je na skrbi svom petogodišnjem bratu, ali budući da je stariji dječak loše skrbio o mlađem (djeca su obično bježala i igrala se s vršnjacima u selu, umjesto da budno paze na bebu u kolijevci), istraga kaže da se kolijevka zapalila (Hanawalt, 1989, str. 192; Mitchell, 2007, str. 154).

Ribolov je bio uobičajena zabava za dječake od pete do dvanaeste godine. Dječaci koji su živjeli uz obalu tražili su školjke, a oni koji su živjeli u blizini ribnjaka, rijeka i potoka, lovili su jegulje i slatkovodne ribe. William, sin Nicholasa Balyja iz Spaldinga, u dobi od dvanaest godina, skupljao je školjke na obali u Multonu u ožujku 1357. godine kada ga je val povukao u more. Jedan petogodišnji dječak tražio je jegulje u Humberu i utopio se. U srpnju 1348. godine, dva su dječaka, jedan od dvanaest, a drugi od osam godina, otišla pecati do brane na rijeci u Cambridgeshireu, pala su u rijeku i utopila se (Hanawalt, 1989, str. 192). Henry Chirston iz Saustona, u dobi od petnaest godina, i Richard Almar iz Saustona, u dobi od trinaest godina, otišli su na rijeku u nedjelju poslijepodne krajem lipnja 1337. godine i skočili u nju kako bi se ohladili. Struja ih je povukla nizvodno. Richard, sin Johna de Wrothama, u listopadu je otišao na pristanište na Temzi, pao u rijeku i utopio se. Šestogodišnji Philip, sin Johna de Turneyja, prolazio je pored jarka nakon zalaska sunca, poskliznuo se i upao (Hanawalt, 1995, str. 78).

Osim uz rijeku, djeca su se znala jednostavno igrati u dvorištima pa je tako 1439. godine zabilježena ispovijed o smrti djeteta koje je palo s ljuljačke (Classen, 2019, str. 11). John Atte Noke pao je u smrt kada se popeo kroz prozor po loptu koja je sletjela u blato dok se igrao. Sedmogodišnji Robert, sin Johna de St. Botulpha, igrao se s dvojicom dječaka na komadima drva kada je komad pao na njega i slomio mu desnu nogu (Hanawalt, 1995, str. 78).

Zabilježeno je i kako je desetogodišnji dječak koji je gađao mravinjak lukom i strijelom promašio metu i, umjesto mravinjaka, pogodio petogodišnju djevojčicu. Porotnici su rekli kako je riječ o nesreći, no dječak je pobjegao jer se bojava očeva bijesa (Hanawalt, 1989, str. 223). Dječak od trinaest godina igrao se na polju s drugim seoskim dječacima, a cilj igre bio je odbiti strijele od tla. Jedna se strijela odbila put gore i pogodila ga u trbuh. Drugi dječaci, oni iz bogatijih kuća, igrali su se s osobljem, na lažnim borbama ili su se igrali nasumičnog gađanja mete. Tinejdžeri su se također igrali na utakmicama. William Fitz Stephen, pišući 1183. godine, izvijestio je kako su mladi u Londonu izišli na ulice kako bi igrali igre loptom, a stariji su muškarci izjahali na konjima gledati ih te su, promatranjem bezbrižne radosti mladih, ponovno oživjeli svoju mladost (Hanawalt, 1989, str. 228).

Hrvanje je bilo još jedna igra koju su mladi igrali, oponašajući odrasle muškarce kojima je to bio natjecateljski sport. Mladi nisu imali ni fizičku snagu ni tjelesnu težinu da bi postigli išta više od eksperimentiranja u ovom popularnom sportu. Dvojica sluga, koji su ostavljeni da čuvaju kuću svog gospodara, sudjelovala su u prijateljskoj igri međusobnog hrvanja. Jedan mladić pao je preko drugog, a nož na njegovu pojasu ušao je u trbuh drugoga. Nastavili su prijateljski živjeti zajedno u kući, ali mladić je umro u roku od tri tjedna (Hanawalt, 1995, str. 117).

Čuvanje gusaka također je bio zadatak koji su djeca mogla lako obavljati (Slika 5). Sedmogodišnji dječak čuvao je susjedove guske u svibnju 1335. godine. Guske su bile na livadi u blizini ribnjaka, a dječak se, igrajući se dok je radio, utopio (Hanawalt, 1989, str. 192). Umjesto da gledaju svoja jata i stada, dva su se dječaka, u dobi od devet i deset godina, igrala sa štapom te se u igri jedan od njih ozlijedio. Isto tako, John, sin Williama le Wytea iz Wildena, dvanaestogodišnjak, promatrao je očevu janjad krajem travnja i odlučio se okupati u potoku pa se utopio (Hanawalt, 1989, str. 193).



Slika 5: Djeca su dobivala lagane zadatke kako bi učili odgovornost rada. Primjerice, na ilustraciji dječak čuva guske. Preuzeto od: Orme (2001, str. 307) prema Edward Coke, *Institutes of the laws in England*, ur. F. Hargrave i C. Butler (London, 1788.), fol. 78b.

Zabilježeno je i kako bi dječaci jahali konje do vode te ih puštali da piju. Često bi konj želio krenuti prema dubljoj vodi, a dječaci bi bili pometeni u rijeku. U drugim su, pak, slučajevima odvodili konje na pašu u večernjim satima, konji bi se uplašili ili su ih dječaci poticali da bježe pa bi bili zbačeni s konja. Njihova nesmotrenost s konjima činila je 8 % fatalnih nesreća među dječacima (Hanawalt, 1989, str. 193). Iako su dječaci mogli biti nekvalificirani, pa čak i lakomisleni, bili su važan dio gospodarstva za svoje kućanstvo, sudeći prema navedenim primjerima. Dječje su odgovornosti eksponencijalno rasle u dobi od sedam do dvanaest godina. Do četrnaeste godine, pripadnici obaju spolova radili su posao odraslih muškaraca i žena (Ferraro, 2012, str. 65).

Iako djeci i adolescentima nije bio uskraćen alkohol, zato što u srednjem vijeku voda nije bila čista za piće pa su se radili vino i pivo, svi zapisi o nesrećama koje uključuju pijanstvo i u kojima se spominje dob žrtve, pokazuju da su navedene žrtve bili odrasli (Hanawalt, 1989, str. 228).

Studija koja je provedena o dječjoj igri i njezinim opasnostima u Veneciji 14. stoljeća isto ukazuje na to da igre mogu prouzročiti nesreće. Djeci se pripisuje nesavjesnost, naivnost i slaba mogućnost racionalne kontrole vlastitih djela, tako da su fizičke nezgode sastavni dio njihovih igara. U kasnom se srednjem vijeku u Veneciji također povećalo bilježenje slučajeva ubojstva kod adolescenata između deset i četrnaest godina, no zbog činjenice da krivci nisu još dostigli doba zrelosti (*età legittima*), *Tribunale Collegio* zadužen za smrtnu slučajevu nije ih smatrao odgovornima za njihova djela. Nasilje se u igri, nadalje, posebno ističe u grupama mladih koji se igraju na ulici, u kojima se odvijaju mladenački i urbani rituali integracije mladića u društvo (Orlando, 2002, str. 38-44).

Umjetnička djela

Najčešći prikazi djece nalaze se u srednjovjekovnim molitvenicima, tzv. *Book of hours*, u kojima se nalazi kalendar prema kojemu se izvode molitve i posvete. Kalendari su bogato ilustrirani prikazima koji prate životni ciklus i četiri godišnja doba za koja su karakteristične specifične aktivnosti. Dječje igre, karakteristične za pojedine mjesece, često krase margine tih rukopisa. Mjeseci su u godini često popraćeni planetima i zodijskim znakovima koji su označavali životne faze. Tako je Mjesec karakterizirao prvu fazu života, *infantia*, Merkur dominira u dobi učenja, tj. karakterizira drugu životnu fazu zvanu *pueritia*, a Venera označava treću fazu života koju ovaj rad dotiče, fazu *adolescentia* (Willemsen, 2005, str. 424).

Primjerice, u tiskanim almanasima iz 16. stoljeća kalendar se sastoji od drvoreza ili gravura na temelju ranijih rukopisnih ilustracija, kao u kalendaru njemačkog pastira iz 1523. godine (Slika 6). Prva je dob čovjeka predstavljena scenom dječje igre. Radnja je postavljena na otvorenom, između ciglenih zgrada. Prikazuje skupinu od desetero djece kako igraju golf, puštaju pticu na žici i jašu drvenog konja, dok dječak s beretkom, s desne strane, drži vjetrenjaču od oraha. Skupina se sastoji i od dječaka i od djevojčica, a u prvom je planu jedan dječak pao na pod, izlažući čarape do koljena ispod tunike (Willemsen, 2008, str. 174).

Nabrojene su igre tipične igre kojima su se igrala djeca u srednjem vijeku i koje su, zbog svoje popularnosti, čest motiv na slikama. Posebice se kao motivi ističu drveni konj na štapu za jahanje i vjetrenjača, koji na srednjovjekovnim umjetninama predstavljaju djecu. Pritom treba

imati na umu kako su u srednjem vijeku djeca često bila prikazivana kao mali odrasli, dok u samostalnim kompozicijama upravo navedene igračke ukazuju na to da se na slici nalazi dijete. Čarapa koja se vidi na slici simbolizira dječju nesmotrenost, s obzirom na to da je po pravilima srednjovjekovnog bontona bilo zabranjeno izlaganje donjeg rublja.



Slika 6: Siječanj u Book of Hours, preuzeto od: Willemsen (2008, str. 174) prema ur. Thielman Kervr, Book of Hours, 1523, (Paris, Biblioteque nationale de France, Printed books, B. 2963, aIIIv.

Slika 7 freska je iz Padove, koja također pokazuje prvu životnu dob kojom vlada Mjesec.



Slika 7: Freska iz 1361. godine u crkve Ermitiani u Padovi, oslikano od slikara Guarentina, u sklopu stropnog prikaza životnog vijeka i planeta koji označavaju pojedine životne faze. Preuzeto od: Willemsen (2008, str. 178).

Scena prikazuje Mjesec kao božicu, kojoj sa obje strane stoji dvojice djece koja drže igračke. Dječak s lijeve strane jaše drvenog konja, pozivajući ga bičem na pomak, dok djevojka s desne strane vuče mali vagon s lutkom odjevenom u crveno, a u naborima odjeće drži još jednu lutku.

Obje slike prikazuju boga planeta Merkura kao učitelja i znanstvenika, koji za opću temu ima obrazovanje, dok su djeca koja ga okružuju podijeljena između čitanja i predanja na prvom mjestu te između govorenja i ručnog rada na drugom mjestu. Kada se ilustracije rasporede po redosljedu planeta, može se vidjeti odrastanje prikazanih muškaraca i žena u dvanaest faza te mijenjanje njihovih atributa, odjeće i frizura tijekom vremena (Willemsen, 2008, str. 178). Valja naglasiti kako se po odjeći (posebice po djevojčinom šeširu i raskošnoj haljini u boji) može zaključiti da su djeca na slikama pripadnici visokog društvenog sloja, s obzirom na to da je odjeća igrala ulogu u socijalnom statusu.

Slika pripisana Hieronimusu Boschu, u panelu pod nazivom *The Conjurer* (Slika 8), koja je izložena u muzeju u Saint Germain-en-Laye, također je usredotočena na temu igre.



Slika 8: Hieronymus Bosch: The conjurer, preuzeto sa: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Conjurer_\(painting\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Conjurer_(painting)).

Ona prikazuje čovjeka kako igra igru „pogodi gdje je kamen” na ulici sa šarolikom skupinom gledatelja. Na stol, koji stoji između mađioničara i njegovih gledatelja, naslonjen je obruč, koji je, poput majmuna koji nosi kostim budale, atribut klauna. Jedan čovjek u gomili toliko je fasciniran izvedbom da nije primijetio lopova kako mu krađe torbicu. Dječak u crvenoj tunici svjedoči krađi i gleda čovjeka kako se smije. Dječak drži vjetrenjaču s dvije lopatice usmjerene prema dolje. Vjetrenjača je podsjetnik na to da je lik pred nama dijete. Uloga koju ono ovdje igra često je dodijeljena djeci, ludama, seljacima i drugim jednostavnim dušama, koji u svojoj naivnosti često mogu bolje prosuditi društvene situacije (Willemsen, 2001, str. 4-5).

Čudan svijet koji je Bosch prikazao nije izvučen ni iz čega. Bosch ga je ukomponirao iz detalja koje je poznao, a koje je stavio u kontekst teme koju je savladao. Njegov vjerni prikaz artefakata svoga doba uključuje, po prvi put u tako velikom opsegu, standardni repertoar igračaka i igara. Prikazivanje je dječjih igračaka za označavanje djeteta ili lika nalik djetetu bilo konvencionalna metoda prikaza, jednako kao, primjerice, korištenje igara na sreću (karte, kockice i *backgammon* ploče) za karakterizaciju rasipnika (Willemsen, 2001, str. 8).

Svakako, najpoznatiji je primjer slika Petera Bruegela iz 1560. godine nazvana *Dječje igre*, koja je danas izložena u muzeju povijesti umjetnosti u Beču (Slika 9). Na slici je prikazano više od 200 djece koja igraju 80 igara. Preteče su svih prikaza dječjih aktivnosti male slike djece koja se igraju sezonskih igara, pronađene na marginama srednjovjekovnog rukopisa iz Ghent-Bruges. No, za razliku od manuskripta iz Ghenta, Bruegelova slika ujedinjuje sve igre neovisno o dobu i dječjem godištu (Orrock, 2012, str. 1-21).



Slika 9: Pieter Bruegel, *Children's Games*, 1560., ulje na platnu, 118 x 161 cm. Kunsthistorisches Museum, Vienna, inv. no. GG 1017. Preuzeto od: Orrock, 2012.

Obrazovanje i igre

Školski su učitelji u srednjem vijeku često smatrali da igre pripadaju području van konteksta škole. U najboljem su slučaju nevažne, a u najgorem su slučaju predstavljale distrakciju i prepreku školskom radu. Međutim, postojali su i oni koji su smatrali igre nadopunom za obrazovanje u učionici, u svrhu razvoja karaktera (Orme, 2001; Patterson, 2015, str. 45).

Kao što je već navedeno, djetinjstvo je karakterizirala igra. U popularnoj je enciklopediji iz 13. stoljeća, *De Proprietatibus Rerum*, koju je napisao Bartholomeus Anglicus, u prijevodu Johna Trevisa iz 1398. godine, o djeci zabilježeno sljedeće: „Djeca vole igre i igrati se i odriču se većine vrijednih stvari, dapače, one najviše vrijedne smatraju najmanje vrijednima ili bezvrijednima.” Drugim riječima, njihovi umovi djeluju u okvirima želje i fantazije, a ne u okvirima rasuđivanja i iskustva (Orme, 2015; Patterson, 2015, str. 46).

Prema tome, u okviru obrazovanja, bila je dopuštena jedino kratka igra od pola sata. No, i ta je igra trebala biti regulirana, suzdržane prirode, uz izbjegavanje psovanja, tučnjave, naguravanja i drugih remećenja (Orme, 2015; Patterson, 2015, str. 48).

Međutim, postojala su dva dana u godini kada su svi naponi škola da se igre obuzdaju zabranama morali biti obustavljeni. Jedan je od njih bio blagdan Svetog Nikole, 6. prosinca. Na taj su dan dječaci diljem Engleske odabirali dječjeg biskupa i igrali su se crkvene službe koja je odavala počast sv. Nikoli, zaštitniku djece (Orme, 2015; Patterson, 2015, str. 49).

Druga je takva prigoda bila na pokladni utorak, posljednji dan prije korizme, prije Čiste srijede, tj. Pepelnice. Svaki je dječak nosio pijetla u školu pa bi došlo do borbe pijetlova (Slika 10). Običaj datira barem iz kasnog 12. stoljeća, kada u Londonu pisac William FitzStephen piše

zapis o tome. Dječaci su u školu donosili borbene pijetlove svom učitelju i cijelo prijedodne odvijale su se organizirane borbe pijetlova. Nakon večere, sva je mladost grada izlazila na otvoreno igrati se loptom. Učenici svake škole imali su svoju loptu, a gotovo su svi naučnici svakog obrta također imali svoje lopte. Stariji ljudi, očevi i bogati građani, dolazili su na konjima gledati natjecanja svoje djece (Orme, 2015; Patterson, 2015, str. 49).



Slika 10: Borba pijetlova, tradicionalna dječja aktivnost dan prije Čiste Srijede. Preuzeto iz: Orme (2001, str. 185) prema Bodleian, MS Bodley 264, fol. 112r.

FitzStephenov je zapis značajan jer pokazuje da su školske aktivnosti pokladnog utorka, kao i one na dan Svetog Nikole, bile običajna tradicija i da su bile usko povezane s popularnom kulturom općenito, kojoj su se pridružili i odrasli (Hanawalt, 1995, str. 78; Orme, 2001, str. 185; Patterson, 2015, str. 49). Dapače, odrasli su odobravali navedene dječje aktivnosti, što se da zaključiti iz činjenice da je sva imovina kućanstva pripadala glavi kuće pa je *pater familias* bio taj koji je morao dozvoliti djetetu da u školu odnese kućnog pijetla. Isto tako, trebalo je imati u vidu potencijalnu smrt pijetla prilikom borbe, a to je značilo nabavljanje novoga pijetla, koji je za srednjovjekovnog čovjeka imao bitnu ulogu – služio mu je, među ostalim, kao budilica.

Postojao je još jedan način na koji su se igre infiltrirale u školu, a to je bilo pri pisanju latinskih vježbi. Svakodnevni je zadatak školaraca bio sastaviti rečenice ili kratke odlomke na latinskom jeziku, bilo iz engleskog originala koji diktira učitelj ili kao vlastiti sastav, pritom uočavajući zahtjeve kao što su određeni gramatički oblik ili konstrukcija. Ti su sastavi odražavali interese učenika jer ih je to stimuliralo u njihovu radu, a budući da su ti interesi uključivali igre, one se, posljedično, javljaju u vježbama.

Jedan je učitelj, William Horman, objavio veliku zbirku vježbi 1519. godine kao resurs za druge učitelje. Ta zbirka vježbi sadrži cijeli odjeljak o rekreacijama kojima su se bavili učenici, uključujući igre kockicama, karticama, tablicama, streličarstvo, šah, pjevanje i ples,

koji je bio posebna zabava za Božić. Ragbi se spominje kao igra koja se igra zimi na smrznutom ribnjaku ili rijeci, s fatalnim rezultatima za igrače. Opisana je i vrsta natjecanja u streličarstvu, koja bi se, poput borbe pijetlova, u modernom vremenu smatrala okrutnom. Naime, kokoš je bila zakopana u zemlju i virila joj je samo glava, a dječaci su pucali u nju iz daljine, uz gubitak novca svaki put kada promaše (Orme, 2001; Patterson, 2015, str. 50-51).

Opisivanje lova također dominira u latinskim vježbama. U zbirci vježbi sastavljenoj na Oxfordu 1490-ih, učenik poziva svog prijatelja da se presvuče u lakšu odjeću i ode u Headington Grove, u blizini grada, i potraži zeca za potjeru. Postojale su i reference na ribolov na lokalnim rijekama, hvatanje ptica vapnom kada padne snijeg te na organizirani sportski dan s natjecateljskim trčanjem i streljaštvom, za što su bile dodjeljivane nagrade. Ti su događaji bili upriličeni kilometar i pol od škole i bili su neovisna javna prigoda. No, s obzirom na učestalost njihova spominjanja u učeničkim sastavima, očito je da su učenici u njima rado sudjelovali (Orme, 2001; Patterson, 2015, str. 51).

Daljnja vrsta igre u školskim vježbama, ovaj put mentalna, sastojala se od latinskih zagonetki. Čini se da su ih učitelji diktirali učenicima, dijelom kako bi naučili važnost razlikovanja riječi sličnog pravopisa ili zvuka, ali djelomično i kao način različitog i olakšanog rada u učionici. Čudni primjeri pojavljuju se u nekoliko zbirci vježbi, ali glavna antologija preživljava u rukopisu koji je sastavio učenik Walter Pollard dok je pohađao gimnaziju u Exeteru (Devon), oko 1445. godine. Taj rukopis uključuje dva odjeljka pod nazivom zagonetke, koji sadrže devedeset i pet zagonetki. Danas nisu sve rješive, ali većinu je moguće dekodirati. Jedna vrsta zagonetke ovisila je o podjeli riječi. Rečenica: „*Ego nobis ultra mare*“ čini se besmislenom, ali kada se podijeli kao: „*Ego no bis ultra mare*“, znači 'Dvaput plovim izvan mora.' Druga vrsta zagonetke zahtijevala je od učenika da podijeli riječi i ponovno ih sastavi u odgovor. Primjerice, prvi slog riječi *paulus*, cijeli prijedlog *per* i zadnji slog riječi *quantas* čini mnoge u svijetu da žive kao lopovi. Rješenje je *paupertas*, 'siromaštvo'. Treća je vrsta zagonetke bila rečenicu razlomljenu na slogove, koji su bili izmiješani, rekonstruirati u prvobitni oblik pa tako: *et/ cum/ bis/ vo/ tu/ ri/ cum/ do/ spi/ mi/ nus/o /tu* postaje „*Dominus vobiscum. Et cum spiritu tuo*“, odnosno, 'Gospodin s Vama i s Duhom Tvojim'. Postojao je i stil zagonetke koji je bio dvojezičan. Riječi: „*Altaris lasus priuatur dessipiendo istac mandragora nescit balari negando*“ nemaju značenja na latinskom, ali kada se prvi slog svake riječi pročitava kao engleski slog, otkriva se rečenica „*All pride is man's bane*“, koja u prijevodu s engleskog znači: 'Sav ponos je čovjekova propast.' (Orme, 2001; Patterson, 2015, str. 51-52).

Obrazovanje i igre izvan škole: dječaci

Igre su spominjane i u izvanškolskom sustavu jer su se dječaci zanatu mogli naučiti i kroz naukovanje. Naukovanje nije prihvaćalo igre pa je tako ugovor o naukovanju između majstora i naučnika sadržavao obaveznu klauzulu koja je uključivala zabranu bavljenja kockicama, igrama ili pijenje u konobama. U Chaucerovoj priči *The Cook's Tale* majstor odbacuje svog šegrtu zbog igranja i plesa (Orme, 2001; Patterson, 2015, str. 52). Još jedan takav primjer donosi Hanawalt, koja navodi da je u sudskim zapisima 1339. godine zapisano da su tri naučnika, Henry Pykard, Walter Waldeshof i Roger Fynch, optužena za ovisnost o igranju igre *knuckle-bones* noću te da su vodila druge naučnike u stvaranje kockarskih navika (Hanawalt, 1995, str. 115). Isto tako, zabilježeno je kako se poglavar samostana Male braće požalio gradonačelnikovom sudu u Londonu da su majstor Richard Haltham i njegovi naučnici ušli u njegov samostan i igrali se tamo, razbijajući prozore i uznemiravajući redovnike u njihovim pobožnostima. Richardovi su šegrti također presjekli odvodne olovne cijevi, počinivši štetu od 100 funti (Hanawalt, 1995, str. 116).

Osim naukovanja, bilo je uobičajeno da sinovi plemića ili gospode napuste dom u dobu puberteta i uđu u kućanstvo nekoga višeg ranga u kojemu su djelovali kao držači gospodi dok su oni učili fizičke vještine jahanja i borbe, koje su bile povezane sa statusom i dužnostima aristokracije (Ferraro, 2012, str. 64; Orme, 2001; Patterson, 2015, str. 52).

Najpotpuniji prikaz sporta i igara kao dijelova aristokratskog obrazovanja pojavljuje se u radu Sir Thomasa Elyota 1531. godine. Dvanaest njegovih poglavlja preporučuje sportove koji su bili poželjni za fizički i mentalni razvoj aristokratske mladeži. To uključuje: dizanje utega, tenis, hrvanje, plivanje, mačevanje, jahanje, lov na jastrebe i streličarstvo. Kockice su isključene zbog sudjelovanja u kockanju, ali kartaške igre i *backgammon* odobreni su za opuštanje, kao i šah jer je mentalno stimulirajući. Elyot također daje znatan prostor plesu, koji smatra ne samo razonodom već i načinom razvijanja ljubaznosti, razboritosti, skromnosti i drugih vrлина. Također naglašava vrijednost lova. To je oduvijek bila aristokratska aktivnost i zbog toga je počela privlačiti zanimanje pisaca za obrazovanje (Orme, 2015; Patterson, 2015, str. 46).

Henrik V. u svojim je memoarima tvrdio da je lov odvuкао ljude od grijeha, poboljšao njihove mentalne moći i dao im iskustvo različitih vrsta terena. Prijevod romansi Sir Thomasa Maloryja, oko 1470. godine, prikazao je lov kao podučavanje mladih bontonu plemenitog i gospodskog života jer uključuje pravilnu uporabu terminologije (kako opisati životinje različite

dobi) i pravilne postupke u lovu, osobito rezanje trupla kada su životinje ubijene, koje je uključivalo distribuciju dijelova tijela životinja ljudima prema rangu. Dakle, poznavanje lova omogućavalo je gospodi da prepozna je li drugi čovjek kojeg je upoznao bio istog ranga ili ne (Orme, 2015; Patterson, 2015, str. 52). Bell također naglašava kako je lov za niže društvene klase značio posao koji je omogućavao preživljavanje, dok je aristokracija, odlazeći u lov, igrala igru karakterističnu za svoj socijalni status.

John Hardyng, u stihu o obrazovanju dječaka plemića iz 1457. godine, pisao je da se mladići, kada navršše četrnaest godina, odvedu u lov na jelene kako bi postali izdržljivi. Lov, tvrdi, ulijeva hrabrost jer navikava na ubijanje i krv. Jednako tako, jača mentalnu moć jer zahtijeva poznavanje neprijatelja i razvoj strategija za njegovo prevladavanje, odnosno, razvija sposobnosti koje su ključne u ratovanju. Elyot je iznio slične točke: lov je bio sama imitacija bitke. Razvijao je snagu i hrabrost kod čovjeka i kod konja. Stimulirao je mentalni razvoj i prostornu percepciju u pokušajima da se pronađu strategije, prolazi i uski putovi gdje se mogu zaustaviti ili zarobiti neprijatelji. Konačno, promicao je izdržljivost jer će, stječući izdržljivost u lovu, lako prevladati muke u ratovima, glad i žeđ, hladnoću i vrućinu (Orme, 2015; Patterson, 2015, str. 53-54).

Bilo je malo vjerojatno da su djeca mlađe dobi iz siromašnijeg sloja stanovništva koristila oružje u lovu na ptice, ali njihovo je bacanje kamenja bilo jednako destruktivno kao i igre koje su igrali stariji mladići s pravim sredstvima za igru. Grad je London tako 1327. godine proglasio zakon protiv bacanja kamenja. Naime, zabilježeno je mnogo slučajeva u kojima su kameni projektili, koje su mladi bacali tijekom igre, padali kroz prozore i ranjavali prolaznike (Hanawalt, 1995, str. 78).

Naposljetku, sami roditelji bili su odgojitelji. Mladi ljudi koji su težili uspjehu, bilo kao trgovci i obrtnici ili kao sluge, trebali su znati pravila pristojnog ponašanja koja bi ih učinila prihvatljivima u bogatim kućanstvima. Roditelji s ambicijama za svoju djecu trebali su znati kako podučavati. Tako je socijalizacija djece i mladih u pristojnom društvu bila važan segment srednjovjekovne kulture. Ako roditelji nisu znali što učiniti, postojali su priručnici koji bi im rekli. Socijalizacija je uključivala usađivanje moralnih stavova, kao što su odavanje počasti ocu, majci i gospodar, poticanje uljudnog ponašanja općenito te podučavanje načela čistog i zdravog života (Hanawalt, 1995, str. 78).

Knjige manira govore nam zapravo mnogo o običnom ponašanju i o igri jer su pune informacija o tome kako su mladi odgajani da se razlikuju od mnoštva na ulicama. Možemo

pretpostaviti da su manje omiljena djeca bila glasna i bučna, igrala igre na ulici i pila previše piva, posjećivala konobe, derala odjeću i razgovarala s ljudima bez poštovanja (Hanawalt, 1995, str. 87). Naposljetku, o tomu svjedoči zapis sjednice Parlamenta u Westminsterskoj palači, koji navodi da će se zatvoriti svako dijete ili druga osoba koja bude igrala u konobama ili na drugim zabranjenim mjestima. Isto će tako biti zatvoreni svi koji budu radili nepodopštine, kao što su skidanje kapuljača prolaznicima ili polaganje ruku na njih. Zatvor prijeti i onima koji budu na bilo koji drugi način izazivali nered, zbog čega ljudi ne bi mogli mirno raditi svoj posao. (Hanawalt, 1995, str. 116).

Obrazovanje i igre izvan škole: djevojčice

Povijest ženskog srednjovjekovnog obrazovanja mnogo je teže rekonstruirati jer su odgojitelji, koji su o tome pisali, pristupali temi na drugačiji način, za razliku od obrazovanja dječaka, a samo se obrazovanje odvijalo u manje formalnim okruženjima. Ovo se odstupanje može dobro uočiti u Chaucerovim Canterburyjskim pričama. Kada opisuje idealnog mladića u osobi štitonoše, Chaucer mu pripisuje niz vještina: sposobnost jahanja, skladanja pjesama, nadmetanja, plesa, pisanja i rezbarenja za stolom. U portretiranju idealne mlade žene, Virginije, u *Priči o liječniku*, Chaucer joj pripisuje ne vještine nego vrline: poniznost, apstinenciju, umjerenost, strpljenje, diskreciju, postojanost i marljivost. Sličan naglasak na ženskim vrlinama (a ne na njihovim sposobnostima) nalazi se u mnogim srednjovjekovnim obrazovnim raspravama (Orme, 2015; Patterson, 2015, str. 54).

Postoji mnogo raspršenih dokaza koji pokazuju da je obrazovanje djevojaka uključivalo stjecanje vještina. Problem je u tome što su mlade djevojke uglavnom obrazovane kod kuće ili u samostanima. Kada uđu u pubertet, mogu ostati kod kuće do braka, postati sluškinje (u slučaju djevojaka nižeg društvenog sloja) ili, ako su kćeri plemstva i gospode, biti dame u čekanju u drugim plemenitim ili gospodskim kućanstvima, dok se ne vjenčaju. U tim su kućnim okruženjima vještine naučene neformalno, posljedica čega je jako mali broj zapisa. Isto vrijedi i za igre.

Postoje reference, uglavnom iz književnih djela, ali povremeno i iz dokumentarnih izvora, na to da su djevojke ili žene, koje su pripadale aristokraciji, učile čitati, pjevati, svirati glazbene instrumente, plesati, uživati u igrama za stolom, gađati lukom, pa čak i da su se pridruživale u lovu (Orme, 2015; Patterson, 2015, str. 54). Ipak, srednjovjekovne knjige o ženskom moralu navode da je, što se tiče slobodnih aktivnosti za djevojke, savjet bio da djevojke ne idu na hrvanje ili gađanje u pijetla. Isto tako, ugledne mlade žene nisu smjele ići

gledati utakmice; mnoge druge, koje nisu bile pripadnice aristokracije, išle su gledati utakmice, ali su riskirale titulu bludnice (Hanawalt, 1995, str. 118).

Ipak treba imati na umu kako je vrlo rana dob stupanja u brak elitnih zapadnih kršćanki i većine židovskih djevojaka, kao i muslimanskih te bizantskih, naglo okončavala njihovo djetinjstvo, što objašnjava manje spominjanja djevojaka u igri. Od svoje dvanaeste godine, a često i ranije, djevojke iz tih kultura smatrale su se ženama koje se mogu udati. Mlade su djevojke, koje su tek dosegle pubertet, u tim kulturama znale da su predodređene za udaju ili, barem, da je velika vjerojatnost da će se udati. Dapače, to je bilo poželjno te su one od ranog djetinjstva bile pripremane za bračni život i majčinstvo (Alexandre-Bidon i Lett, 1999, str. 114-115).

Primjerice, majke u dobrostojećim kućanstvima, koje su mogle osigurati budućnost svojih kćeri, imale su knjige poput *How Good Wife Taught Her Daughter* da ih pripreme za bračni život (Ferraro, 2012, str. 64). Zanimljiv je slučaj Eleanor Plantagenet, sestre engleskog kralja Henrika III., koja se s dvanaest godina udala za znatno starijeg Williama II. Marshala. Zbog toga, postala je udovica sa svojih šesnaest godina (Mitchell, 2007, str. 162). Njezin slučaj predočava naglo prekinuto djetinjstvo i rodno uvjetovanu različitost života.

Međutim, problematika naglo prekinutog djetinjstva ne odnosi se isključivo na djevojčice. Primjerice, u Bizantskom Carstvu u vrijeme vladavine dinastije Komnen, obitelji su mlade dječake, u dobi do otprilike dvanaeste godine, podvrgavali kastraciji, nakon čega su bili intenzivno školovani kako bi vršili visoke državne funkcije kao eunusi. Prethodno napisano moglo bi se navesti kao primjer uskraćivanja djetinjstva dječacima, sve u svrhu promicanja ugleda obitelji i osiguravanja sigurne i uspješne budućnosti, uz dokidanje slobode izbora (Mitchell, 2007, str. 159).

Zaključna razmatranja o obrazovanju i igrama

Privatni odgojitelji smatrali su igre komplementarnima književnim studijima, korisnima u podučavanju latinskog jezika. Školski učitelji bili su im manje skloni. S obzirom na to da su škole vodili svećenici, njihovi su učenici bili podložni disciplini klera (Orme, 2015; Patterson, 2015, str. 57).

Marginalizacija ili isključivanje igara na mjestima poput škola bili su većinom uspješno provedeni, osim na dan Sv. Nikole i dan prije Čiste srijede. Osim školaraca koji su pohađali škole, naučnici, dječaci i djevojčice koji su imali ugovor o službi također su bili sputavani u igri od svojih poslodavaca. Dječaci u internatima bili su pod strogim nadzorom i imali su

zabranu igre, ali samo je manjina dječaka bila u takvim školama. Primjerice, u Engleskoj su postojale samo dvije internatske škole, *Eton College* i *Winchester College*. Većina dječaka bila je u dnevnoj školi i živjela kod kuće. Takve škole nisu uspjele potpuno isključiti igru i bavljenje sportom. Na koncu, postojali su učitelji koji su imali razumijevanja za mlade te su bili spremni koristiti interes svojih učenika za igre pri pisanju latinskih vježbi. Vrijeme izvan škole, praznici ili prigode kada je učitelj bio odsutan, otvarali su mjesto za igru unutar srednjovjekovnog obrazovnog sustava (Orme, 2015; Patterson, 2015, str. 57).

Dječje igračke

Dječje igračke mnogo govore o kulturnim praksama, vrijednostima i idealima. Postoje tri glavne skupine igračaka iz predmodernog doba: svakodnevni predmeti koji su modificirani za djecu ili za igru, zatim predmeti izričito dizajnirani kao igračke i, naposljetku, minijturni predmeti koji potiču djecu da oponašaju svijet odraslih kroz igru. Igračke i igre odražavaju uvjete društva i obrnuto, život se zrcali upravo u tim igračkama i igrama te se njima može oblikovati (Classen, 2019, str. 32-33).

Igračke su samo naizgled nevini proizvodi kulture. U stvarnosti, one nam omogućuju da shvatimo kako ljudi gledaju na djecu, kako ih procjenjuju te na koje sve načine pokušavaju pomoći svojoj djeci da pronađu zabavu, istovremeno ih učeći o svijetu i predmetima iz svakodnevnoga života. U konačnici, mnogi su odrasli tada imali igračke, kao što ih imaju i danas, koje su mogle biti bilo što – mač, alat, palice, lopta... Prema riječima Jana Buja, igračka je materijalni objekt izrađen posebno u ludičke svrhe, koji prikazuje elemente karakteristične za određeno razdoblje, ili prethodna razdoblja, u okviru materijalne, duhovne ili društvene kulture. Navedene elemente igračka izražava na način koji evocira određene ludičke stavove, a svojim posredovanjem tvori fizičke, psihičke ili emocionalne pomake (Classen, 2019, str. 36).

Religijska predanost i vjerska uvjerenja ogledala su se i u dječjim igračkama. U nastavku rada navest će se nekoliko primjera u kojima se može uočiti utjecaj religije na igru još od vremena kasne antike. Sredinom 5. stoljeća crkveni povjesničar Theodoret zabilježio je priču o skupini dječaka koje je upoznao u gradu. Dječaci su se igrali loptom, kad se ona iznenada otkotrljala među noge magarca. Dječaci su se zatim uhvatili pročišćavati zagađenu loptu vatrom (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, str. 91). U kulturi kasne antike, magarac se smatrao nečistom životinjom, a prepone nečistim mjestom. Ovi su dječaci prilagodili određene misli i uvjerenja o čistoći i nečistoći iz paralelnih životnih rituala odraslih (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, str. 91) te su se u skladu s tim ritualima odnosili prema svojoj igrački - lopti.

Blisku povezanost igre i religije koristili su i roditelji u dječjem odgoju. U kasnoj antici, naprimjer, sveti Jeronim, savjetujući kako naučiti djevojku iz aristokratske obitelji da čita vjerske tekstove, predlaže roditeljima da naprave slova od drveta ili slonovače i daju ih djevojci da se igra njima, uz abecednu pjesmu (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, str. 92).

Nadalje, početkom 15. stoljeća, Domina Bartolomea Obbizzi, članica trgovačke elite Firence, preuzela je odgovornost za podizanje svoje djece tijekom suprugova egzila. Giovanni Domenici, njezin duhovni savjetnik, savjetovao ju je da majke trebaju uputiti svoju djecu u religiju na način koji odgovara njihovoj dobi, dajući im pritom odgovarajuće igračke. Dojenčad je trebala biti okružena pobožnim slikama i kipovima svetaca kako bi se igrala njima. Mlađim dječacima mogli su se dati oltari za igranje kako bi mogli prakticirati propovijedanje. Ispovijed i pokora mogli su se podučavati orasima, smokvama i drugim poslasticama. Stvarne činove pokore treba uvesti kasnije, kada djeci budu razumljiva (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, str. 92).

Povezanost igre, religije i budućih zahtjeva života vidljiva je i u lutkama koje simboliziraju dječaka Isusa, koje su se poklanjale kćerima u renesansnoj Firenci. Ove lutke, koje su bile sredstva i predmeti predanosti, također su davane budućim časnim sestrama. Lutke ne simboliziraju samo igre iz djetinjstva koje su prekinute. Prema jednoj teoriji, one su funkcionirale kao neka vrsta amajlije za plodnost, osiguravajući plodnost braka. Istovremeno, lutke u obliku dječaka nesumnjivo su podsjećale mlade nevjeste na njihov najvažniji budući zadatak: davanje muškog nasljednika (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, str. 92). I u ovom se primjeru ogleda nastavak antičke tradicije. Isto tako, Ivan Zlatousti preporučuje da djevojke koje se približavaju dobi za sklapanje braka ponude svoje lutke Bogu, uz odgovarajuće molitve (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, str. 92).

Dijete Krist čest je motiv srednjovjekovnih prikaza (Classen, 2019, str. 37). Naime, u kasnom srednjem vijeku postajalo je sve važnije naglasiti da je Isus bio prosječno dijete, a Marija obična majka, kako bi se ljudi mogli poistovjetiti s njima. Budući da se igra smatrala tipičnom za dijete, Kristovu je prosječnost karakteriziralo stavljanje igračaka u ruke. Kao što je prethodno spomenuto u tekstu, personifikacija razdoblja *pueritia*, tj. djetinjstva, gotovo je uvijek prikazana igračkama, u većini slučajeva drvenim konjem, igračkom vjetrenjačom ili rotirajućim zvrkom (Slika 11). Tako dijete Krist, u prikazima na kojima se nalazi u sigurnom okruženju sa svojom majkom, često drži pticu na žici, zvečku, a ponekad i vjetrenjaču. Primjerice, takva je slika na molitveniku Filipa de Fairea na kojoj se nalazi Krist kao dijete koje

sjedi na jastuku, drži vjetrenjaču od oraha u jednoj ruci, a drugom rukom je vrti povlačenjem vrpce (Willemsen, 2008, str. 173, 179).



Slika 11: Dijete drži vjetrenjaču u ruci. Preuzeto od: Willemsen (2008, str. 173).

Kristova je neobična priroda prikazana i u njegovoj igri, što je vidljivo u apokrifnim tekstovima koji govore o Kristovim čudima iz djetinjstva (poput Isusovih pseudoevanđelja). U njima se opisuje Isusova igra; on pravi lokve u pijesku i glinene ptice, koje odlaze kad pljesne rukama. Zvrk mu se uvijek vrti najduže, a kad keramički zvrk baci na tlo, uvijek pobjeđuje jer se njegov zvrk nikada ne lomi. Štoviše, on može prijeći provaliju koristeći sunčevu zraku i hodati po vodi, dok njegovi (židovski) prijatelji uvijek najgore prolaze u igri (Willemsen, 2008, str. 179).

U prikazu Josipa koji vodi Isusa za ruku, na poledini oltara Svete obitelji, *Gospodara Frankfurta*, iz 1505. godine dijete jaše drvenog konja (Slika 12). Ono što je posebno uočljivo jest detaljan prikaz drvenog konja, kao detalja iz svakodnevnog života (Willemsen, 2008, str. 179).



Slika 12: Dijete Isus na drvenom konjiću za jahanje, prikaz na oltaru Svete obitelji, Frankfurt, 1505. godina. Preuzeto od: Willemsen (2008), prema Historisches Museum, Frankfurt, inv. no. B 264.

Osim igračaka materijalne prirode, srednjovjekovna su se djeca igrala i sa životinjama. O tomu svjedoči primjer priče s kraja 13.stoljeća. Mladi je vitez uhvatio malog zečića i odlučio ga odnijeti na dar svojoj voljenoj. Kada je prolazio kroz selo, mlada je seljanka vidjela divnu životinju i odmah je poželjela za sebe. Nudila mu je sva svoja blaga za razmjenu (Classen, 2019, str. 42).

Osim u već navedenim likovnim i tekstualnim izvorima u kojima imamo prikaze igračaka (Slika 13, Slika 14, Slika 15Slika 13), te se igračke mogu identificirati i u arheološkim istraživanjima. Tako su u srednjovjekovnim dječjim grobovima pronađeni grobni prilozi koji su definirani kao dječje igračke. Najčešći su pronalasci dječje zvečke (Slika 16, Slika 17, Slika 18), dječji zvrkovi (Slika 19Slika 19), drveni mačevi (Slika 20), konjanici (Slika 21) te zavjetne lutke (Slika 22).



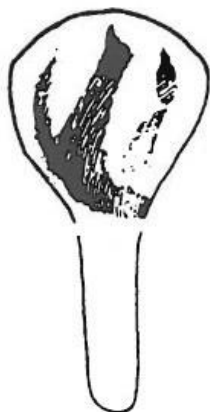
Slika 13: Igranje zvrkom bilo je osobito popularno u vrijeme korizme te je aludiralo na Kristovu muku. Preuzeto od: Orme (2001, str. 187) prema PRO, E 101/386/6.



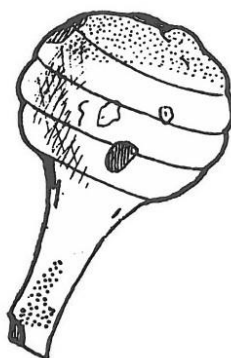
Slika 14: Lutkarska predstava često je bila oblik dječje zabave. Preuzeto od: Orme (2001, str. 171), 171 prema Mundus et infans, 5.



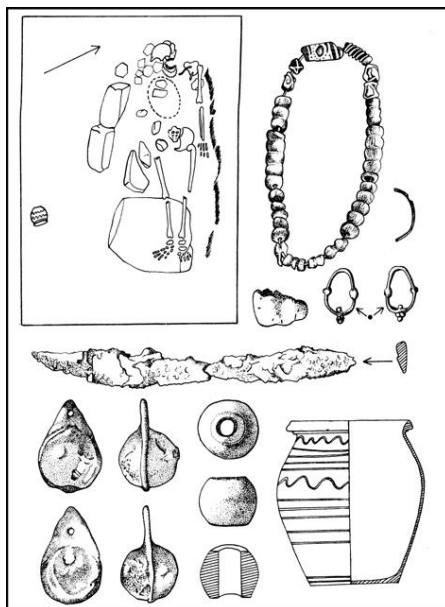
Slika 15: Djeca imitiraju viteške igre. Preuzeto od: Orme (2001, str. 183) prema Comenius, 277.



Slika 16: Dječja zvečka, nađena arheološkim iskopanjima u Leidenu, Nizozemska. Preuzeto od: Willemsen (1997, str. 408).



Slika 17: Dječja zvečka, nađena arheološkim iskopanjima u Schienweldu, Nizozemska. Preuzeto od: Willemsen (1997, str. 408).



Slika 18: Dječja zvečka, dio grobnih priloga ukopa majke i djeteta. Preuzeto od: Zuzana i Martina (2017).



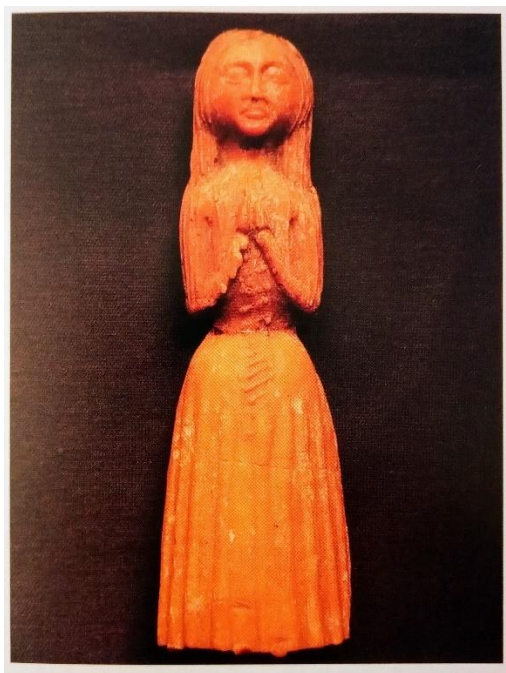
Slika 19: Dječji zvrk. Preuzeto od: Willemsen (2005, str. 429).



Slika 20: Drveni mač, preuzeto od: Willemsen (1997, str. 406).



Slika 21: Vitez na konju, preuzeto od: Orme (2001, str. 173), prema STC 5830.



Slika 22: Zavjetna lutka, moguće korištena kao model za izradu lutaka od voska. Preuzeto od: Orme (2001, str. 169), prema The poems of John Audelay, ur. Ella K. Whiting, EETS, os, 184 (1931), 197.

Osim dječjih ukopa, identifikacija se djece u arheologiji također izvodi analizom otisaka prstiju na pronađenom arheološkom pokretnom materijalu. Za ovu je temu to posebno zanimljiv aspekt istraživanja jer su na taj način arheolozi identificirali dječje igračke.

Naime, dermatoglifski su uzorci prstiju potpuni do sedmog mjeseca prenatalnog razvoja, a tijekom sazrijevanja ne dolazi do daljnjih modifikacija (Kamp, Timmerman, Lind, Graybill, i Natowsky, 1999, str. 309). Budući da se odrastanjem povećava ukupna veličina ruku, otisci prstiju povećavaju se bez dodavanja novih grebena. Daljnji arheološki dokazi upućuju na sustavne odnose između širine grebena kod otisaka prstiju i spola (Kamp i sur., 1999, str. 309), veličine ruke i veličine tijela odraslih (Kamp i sur., 1999, str. 309).

Najveća je varijabilnost širine između grebena zbog starosti. Istraživanjima se došlo do zaključka da bi mjerenja širine grebena na arheološkim primjercima moglo biti korisno za procjenu starosti pojedinca koji ih je proizveo (Kamp i sur., 1999, str. 310).

Koristeći navedene spoznaje o otiscima prstiju, na valovitim je glinenim posudama iz područja Sinagua⁴ napravljena studija slučaja u svrhu procjene dobi. Životinjske su se figurice nalazile u većini lokalnih arheoloških nalaza. Iako su se obično nalazile u ispunama, povremeno su povezivane s ukopima djece (Kamp i sur., 1999, str. 313), što je sugeriralo da bi mogla biti riječ o igračkama. Površina je posuda često bila kvrgava, oblici su rijetko uključivali mnogo

⁴ Puebloanska grupa predaka u sjevernoj Arizoni.

detalja, a udovi, kao što su noge i repovi, često su bili slabo pričvršćeni. Kako bi se utvrdio odnos između dobi i širine grebena, bili su ispitani otisci prstiju proizvedeni na dva načina: valjanjem tintnih prstiju na papiru i proizvodnjom malih glinenih figura sličnih onima koje su pronađene arheološkim iskapanjima. Cilj istraživanja bio je proizvesti regresijske jednadžbe za predviđanje dobi pomoću prosječnog mjerenja širine grebena (Kamp i sur., 1999, str. 310).

Istraživanjem se došlo do zaključka da su odrasli proizveli većinu keramičkih posuda, a djeca su proizvela većinu životinjskih figura valovitog posuđa. Nekoliko prilično nespretno izrađenih posuda imalo je manje vrijednosti širine grebena te postoji vjerojatnost da su djelo djece koja su još uvijek u fazi učenja (Kamp i sur., 1999, str. 314). Ovo otkriće potencijalno može osvijetliti neke uloge koje su djeca imala tijekom povijesti.

U sljedećem istraživanju, provele su se studije o otiscima prstiju u srednjovjekovnoj arheologiji kako bi se odredila djeca u srednjovjekovnim arheološkim zapisima jer je standardizacija u finalnoj izradi proizvoda indikativni primjer za stručnost osobe koja je proizvod izradila, te ujedno može nagovijestiti čemu je proizvod služio (Baxter, 2008, str. 167). Nadalje, navedena su arheološka istraživanja provedena na lokacijama obrtničkih radionica, unutar kojih je nađeno dosta predmeta koji ne odgovaraju majstorskoj stručnosti, što svjedoči o prisutnosti djece unutar radionice.

Baxter (2008, str. 168) je u istraživanju iz 2008. godine, analiziranjem otisaka prstiju na glinenim proizvodima i minijturnim plovilima, došla do zaključka kako su oni maleni i jednostavnije izrađeni proizvodi povezani s dječjom izradom u kontekstu igre u kojoj su djeca, izrađujući minijturne verzije, bila kulturno asimilirana i upućena u buduće zanimanje.

Osim toga, koristeći se interdisciplinarnim pristupom u arheologiji, moguće je povezati psihološki razvoj djece s arheološkim produktima njihova rada. Na temelju analize nestručno rađenih keramičkih posudica, Crown (1999, str.168) je došla do zaključka kako su određene vrste pogrešaka direktno povezane s kognitivnim razvojem djece. Razlike u simetriji upućivale su na dob osobe koja je izradila posude te je na temelju toga Crown (1999, str. 168) napravila podjelu na dvije dobne skupine: onu od četvrte do šeste godine života, čiji su radovi bili nespretnije urađeni te od devete do dvanaeste, čije uratke odlikuje veća preciznost.

Sljedeći je primjer istraživao varijable u konstrukcijskim tehnikama, standardizaciji izrade i simetriji plovila koja su se razlikovala od plovila iste kolekcije od 78 minijatura plovila pronađenih u selu Pecos Pueblo u Novom Meksiku. Razlike su se najviše odnosile na

sposobnost razlikovanja dvodimenzionalnog i trodimenzionalnog prostora u djece. Na temelju tih razlika, plovila jednostavnije izrade identificirana su kao dječji proizvodi (Bagwell, 2002).

Vodeći se biološkim razvojem, jasno je kako djeca imaju manje ruke, za razliku od odraslih, i slabije razvijenu finu motoriku, što onemogućuje direktnu imitaciju odraslog majstora (Baxter, 2008, str. 168). Svi navedeni primjeri govore kako su predmeti izrađeni dječjom rukom vjerojatno korišteni u kontekstu igre koja je ujedno imala obrazovnu funkciju, učenje budućeg zanata. Iako o samoj igri ne daju mnogo podataka, svjedoče o igračkama koje su djeca koristila (drvena plovila, glinene i keramičke posudice za svakodnevnu upotrebu).

Willemsen (1997) navodi kako postoji potencijal za istraživanje o proizvodnji dječjih igračaka i njihovoj prodaji. Naime, s jedne strane postoji vidljiv uzorak jedinstvenih predmeta, najljepših nađenih igračaka pri arheološkim iskapanjima, koji se rijetko pojavljuju. S druge strane, postoji povećani dio arheološkog inventara koji se sastoji od predmeta proizvedenih u većem opsegu. Jedan je takav primjer serija keramičkih zvečki koje su lončari izrađivali sa strane, primjerice u Andenneu, u Nizozemskoj i trgovali njima uz svoje druge proizvode. Drugi su primjer igračke masovno proizvedene u brzim kalupima i očito prodavane u organiziranom trgovanju. Metode proizvodnje tih objekata otkrivaju se u karakteristikama njihovih oblika. Od velike su pomoći povremeni nalazi proizvodnog otpada *in situ* (Willemsen, 1997, str. 411).

Mjesto na kojemu su igračke iskopane, otkiva nam način na koji se trgovalo igračkama, što nam omogućuje da identificiramo trgovinske ugovore i izvozne sustave. Količina pronađenih srednjovjekovnih igračaka, uz organiziranu proizvodnju, prodaju i trgovinu, dokazuje da su igračke u tom razdoblju bile prepoznata potreba djece ili njihova želja te da su odrasli bili spremni uložiti vrijeme, energiju i novac kako bi te želje i potrebe zadovoljili (Willemsen, 1997, str. 412).

Balj (2015, str. 90) također navodi kako je otkrićem keramike došlo do procvata materijalne kulture i masovnije proizvodnje igračaka, koje su postale brojnije, raznovrsnije i trajnije. Zahvaljujući malim dimenzijama, često debelim stjenkama i jednostavnim oblicima, minijature posude pronađene u Puli koje datiraju u prapovijesno razdoblje te su identificirane kao dječje igračke, manje su lomljive, zbog čega su dugotrajnije od ostalih posuda korištenih u svakodnevnom životu. Upravo se zbog toga često pronalaze cijele ili neznatno oštećene, stoga predstavljaju važan izvor informacija i interpretacija, nepravredno zanemaren.

Primjerice, glina je bila jeftina i lako dostupna, a njezino je modeliranje predstavljalo sigurnu i zanimljivu razonodu za djecu. Oblikovanje svježeg gline pružalo je djeci zadovoljstvo,

istovremeno razvijajući psihomotorne i manualne vještine. Tijekom procesa izrade, djeca su se upoznavała sa svojstvima materijala. Učenje je vjerojatno počinjalo malim i jednostavnim oblicima, a potom se prelazilo na veće i kompleksnije predmete. Svakako je vrlo važno bilo upoznavanje djece s cijelim procesom proizvodnje: od pripreme glinene mase, preko njezinog oblikovanja, sušenja i naknadne obrade površine pa sve do pečenja. Djeca su mogla sudjelovati i pomagati tijekom cijelog procesa ili u pojedinim fazama. Na koncu, djeci je zasigurno predstavljalo zadovoljstvo igrati se svojim uspješno izvedenim rukotvorinama. Vrlo nevješto urađeni radovi, koji su ipak ispečeni i sačuvani do današnjih dana, upućuju na to kako su odrasli podržavali djecu u nastojanju da sami naprave svoje igračke (Balj, 2015, str. 90). Iako Balj (2015) donosi primjere za prapovijesno razdoblje u hrvatskoj arheologiji, isti su primjeri evidentirani za srednjovjekovno razdoblje rezultatima europskih arheoloških istraživanja.

Kada se govori o srednjovjekovnim dječjim igračkama, može se navesti i teorija Curta Sachsa (1940, str. 43), prema kojoj su se glazbala, koja su nekad imala ritualna značenja i bila korištena u obredima, zadržala još samo u dječjem svijetu kao dječje igračke. Govoreći o igračkama, naglašava njihovo magično podrijetlo, kao što je slučaj s čegrtaljkom (Sachs, 1940, str. 43).

Bilo njihovo podrijetlo magično ili ne, uistinu postoje arheološki primjeri minijturnih srednjovjekovnih dječjih igračaka koje proizvode zvuk, kao što su to, primjerice, svirala napravljena u obliku ptica u koje se stavi voda te se puhanjem proizvodi zvuk (Slika 23**Error! Reference source not found.**).



Slika 23: Dječja igračka sviralo u obliku ptice. Preuzeto od: Orme (2001).

Postoje čak i nalazi glazbala, koja su najvjerojatnije bila namijenjena djeci, o čemu svjedoči primjer malenih flauta nađenih u dječjim grobovima na srednjovjekovnim arheološkim nalazištima u Engleskoj. Jedna je pronađena u Exeteru, datira između 1200. i 1232. te je napravljena od kosti ovčje potkoljenice, i duljine je 102 mm (Slika 24). Druga je flauta

pronađena u Norwichu i datira između 1370. i 1450. i napravljena je od kosti gušče potkoljenice (Leaf, 2008, str. 264-265, 367). Postoji i grana arheologije koja se usko bavi analizom glazbenih instrumenta, međutim, najviše je usmjerena na paleolitske instrumente te prema tome nosi ime paleoorganologija (Miholić, 2014, str. 96). Teško je odrediti granicu koja neki objekt čini glazbalom u dječjem svijetu jer djeca vrlo lako „sviraju” na različitim objektima koje pronađu, čineći tako različite materijale svojim igračkama (Miholić, 2014, str. 99). Pitanje koje se može postaviti jest jesu li spomenute flaute bile napravljene kako bi se oponašao svijet odraslih.



Slika 24: Minijatura flauta pronađena u dječjem srednjovjekovnom grobu u Exeteru. Preuzeto od: Leaf (2008, str. 264).

Informacija da su Thomas i Edmund, najmlađi sinovi Edvarda I., u dobi od četiri i pet godina, 1306. godine posjedovali bubnjeve, svjedoče u prilog tomu kako su djeca posjedovala minijature verzije instrumenata koje su posjedovali i odrasli. To bi mogla biti potvrda pretpostavke kako su djeca učila oponašajući ono što odrasli rade. Isto tako, česti su navodi kako su djeca posjedovala harfe i lutnje, poput Henrija V. 1397. godine, tj. kada je imao deset godina. Isto tako, sva su muška i ženska djeca Henrija VII. posjedovala lutnje i svirala ih (Orme, 2001, str. 190). Svoja su umijeća sviranja, ali i glume na improviziranim pozornicama u sklopu

domaćinstva, često pokazivala prijateljima svojih roditelja na raznim okupljanjima, na taj ih način zabavljajući (Orme, 2001, str. 194-195).

Imitacija odraslih i sudjelovanje u njihovim ritualima uključuje i sudjelovanje djece na pučkim slavljima, primjerice na proslavama svetaca zaštitnika grada ili u procesijama (Slika 25) (Orme, 2001).



Slika 25: Dijete sudjeluje u plesu i pjesmi, psaltir, 15. stoljeće. Preuzeto od: Orme (2001, str. 190), prema Ratis Raving, 61.

Osvrt na primjere dječje igre u hrvatskim srednjovjekovnim povijesnim izvorima

U sljedećem ću poglavlju navesti primjere dječje igre i igračaka, pri čemu ću se osloniti na pregled dosadašnjih interdisciplinarnih istraživanja te na vlastito istraživanje koje je, zbog dostupnosti i osobne motivacije, ograničeno na izvore s područja srednjovjekovne Dalmacije, Istre i Dubrovačke Republike. U arhivima postoji mnoštvo neobjavljenih izvora, stoga ovaj pregled može poslužiti kao polazište za daljnja istraživanja, sustavnija i kompleksnija, kako iz ovog područja tako i iz ostalih.

Što se tiče spominjanja igre u srednjovjekovnim pisanim povijesnim izvorima, povjesničari su evidentirali spominjanje igre šaha, tj. postojanje šahovskog seta u inventaru Mihovila, trgovca suknom iz Zadra, 1385. godine. Isto tako, evidentirano je spominjanje igre u svrhu poduke djevojčice šivanju. Naime, izrijeком se spominje komadić raznobojne tkanine na kojem je Mihovilova kći Katica učila šivati (Janeković-Romer, 2013, 12, 19).

Također, adolescenti se u komunalnim dalmatinskim gradovima od petnaeste godine okušavaju u vojnim vježbama te sudjeluju u natjecanjima. Primjerice, od kraja 14. stoljeća, blagdan u čast sveca zaštitnika, sv. Ivana, u Trogiru prilika je za organiziranje viteške igre zvane *paliū balistrariorūm*. Strijelci se na konjima natječu u utrci u kojoj pobjedniku pripada poseban plašt, *paliū*, prema starim pravilima igre iz 12. stoljeća, koja se posebno njeguje u

talijanskom gradu Sieni. O održavanju tih viteških igra, u *Trogirskim spomenicima*, postoje svjedočanstva iz 1431. i 1587. (Fabijanec i Sardelić, 2009, str. 282).

U arhivskim spisima grada Trogira, konkretno u slučaju sudskog ispitivanja 30. travnja 1272., sačuvan je opis igre „biranja kralja.” Izvjesni Bogdan optužen je da je udario Marinca, sina Devače, ranivši ga mačem. Bogdan je oslobođen optužbe zbog toga što je ozljeda nastala u igri, a ne u zloj namjeri. Naime, u Trogiru i drugim dalmatinskim gradovima bio je običaj da se na Uskrs i u danima nakon blagdana ljudi igraju oružjem, birajući među sobom kralja i gospodu i ispunjavajući njihove zapovijedi. Tako je Bogdan, u blizini trogirskog Samostana sv. Ivana, u igri mačem ranio Marince (Fabijanec i Sardelić, 2009, str. 283).

Tijekom opsade Zadra dobre bi vijesti ili one ohrabrujuće katkad potakle spontano pučko slavlje. Takva je prilika bila 15. lipnja 1347. godine kada je ugarsko-hrvatski kralj dospio do zadarskog distrikta. Na vijest o podizanju šatora kraljevske vojske, Zadranici su izvanredno priredili pučko slavlje. Glazbala (frule i trube) su odzvanjala, zvona su zvonila kao za uzbunu, ali zbog veselja. Uz sve glazbene zvukove organizirali su se plesovi, dok su se konjaničke igre kopljima izvodile po čitavom gradu. Zaboravivši na brige, puk je iskoristio priliku za odijevanje svečane odjeće (Fabijanec i Sardelić, 2009, str. 284). U svim navedenim prigodama sasvim su sigurno sudjelovala i djeca, pridružujući se plesu i veselju slavlja ili oponašajući odrasle viteške igre, kao što to ističe Orme (Orme, 2001, str. 190).

Spominjanje je igre također evidentirano u jednom trogirskom ugovoru o stupanju u službu, no nije navedeno o kojoj se igri radi, stoga u nastavku donosim navod iz tog dokumenta. Naime, u ugovoru potpisanom 4. veljače 1272. godine, mladić Gunarda, uz pristanak svojega oca,⁵ obećava kako će služiti kao sluga gospodinu Valentinu. Jedna klauzula ugovora posebno spominje igru, odnosno njezinu zabranu: „(...) *et si dictus Gunnarda luserit ad acarum vel aliud ludum cum tasillis vel ad nannare vel furtum vel fraudem facerit nel fugam facerit vel non facerit mandata ipsius domini Valentini*“ (Barada, 1948, 304).

U vlastitom, slobodnom prijevodu s latinskog jezika, na prvi pogled klauzula glasi: 'Ako se Gunarda bude igrao po polju ili bude igrao neku drugu igru sličnu tomu, ili bude išao plivati, bude li varao, krao, bježao i ne izvršavao zapovijedi gospodarove, vrijeme njegove službe bit će dvostruko od ugovorenog.' S obzirom na učestalost notarskih grešaka prilikom bilježenja

⁵ što govori o tomu kako je on tek nedavno postao punoljetan, tj. navršio je četrnaest godina.

notarskih spisa i daljnjim pregledom trogirskog gradskog statuta o igri⁶, vjerojatnije je da se u slučaju navođenja izraza „*ad acarum*“ dogodila greška, bilo notarska, bilo pri transkripciji samog teksta od autora izdavača izvornog dokumenta, te da bi tu trebalo pisati *ad azardum* što bi označavalo 'igre na sreću', o kojima ima dosta navoda u gradskim statutima. Izraz „*cum tassillus*“ odnosi se na *cum taxillos* tj. 'kockice za igru'. S tim bi izmjenama klauzula mladiću zabranjivala igranje igara na sreću te igara koje uključuju kockice za igru, a to bi govorilo o tomu kako je mladić te igre i igrao.

Nadalje, kako je ranije navedeno, u srednjovjekovnoj se književnosti djeca spominju u hagiografijama (životopisima svetaca), najčešće u kontekstu čuda. No, hagiografije ponekad sadrže i opise djetinjstva svetaca. Tako se, kao mogući primjer igre, može navesti ulomak iz života sv. Benedikta, prema *Dijalogima* Grgura Velikoga iz 1513. godine, u kojima u uvodnom odlomku, koji govori o njegovu djetinjstvu, stoji kako se već tada ogledavala njegova svetost. Naime, on je već kao dječak činio čuda pa tako postoji navod o razbivenoj posudi koja je slučajno pala na pod i razbila se. Vidjevši tugu domaćice kojoj je bio povjeren na čuvanje, on izvodi čudo te posredstvom njegove molitve posuda u trenu postaje ponovno čitavom (Badurina Stipčević, 2013).⁷

Opisi djetinjstva svetaca generalno su šturi jer u njima većinom prevladava razdoblje mladenačke nestašnosti u kojem čine mnoga loša djela, poput, primjerice, sv. Frane, čiju mladost karakterizira rasipništvo. Zbog toga, pisci njihovih hagiografija brzo prelaze preko tog dijela njihova života i opisuju njima bitnije crtice, ispunjene Duhom Svetim. (Tinsley, 2011, str. 123). Uzevši u obzir navedenu dječaku nestašnost, prethodno navedeni slučaj razbijene posudice mogao bi se protumačiti na drugačiji način; posuda se možda nije razbila slučajno, već ju je u igri, potaknut radoznalošću, mogao razbiti i sam Benedikt.

U sklopu arheoloških istraživanja, evidentirane su keramičke zviždaljke pronađene arheološkim iskapanjima u Puli, podrijetlom iz središnje Italije ili Romagne, datirane u 16. stoljeće, te su identificirane kao dječje igračke. Sačuvane su tri keramičke zviždaljke: dva pijetla i donji dio ženske figure (Slika 26). Kod svih se na dnu nalazi rupica, koja u unutrašnjosti završava stožasto i tako tvori prostor za emisiju zvuka i koja je u vezi sa zakošenim zarezom

⁶ Knjiga druga, glava 29. *De pena illorum, qui ludunt ad tassilos*, pri čemu u fusnotama autora prevoditelja statuta stoji opaska kako bi naslov trebao glasiti *De pena ludantium ad taxillos cum denariis* (Strohal, 1915).

⁷ Dostupno na mreži na sljedećim poveznicama: <https://www.matica.hr/media/knjige/hrvatska-srednjovjekovna-proza-i-1021/pdf/zivot-svetoga-benedita.pdf> i https://samostan-cokovac.hr/images/articles/Zivot_sv_Benedikta.pdf. Pristupljeno 22.11.2021.

koji se nalazi na dnu baze. Bile su izložene u Muzejsko-galerijskom prostoru Svetog Srca, u sklopu izložbe pod nazivom *Istra, lav i orao*.⁸



Slika 26: Keramičke zviždaljke iz 16. stoljeća, Pula. Preuzeto sa: <http://istralaviorao.hr/Izlozba/IgraZabavaDokolica>.

Pronađeni su i praporci koji pripadaju grupi instrumenata i koristili su se kao raznovrsne igračke, a mogli su i ukrašavati odjeću zabavljača te u posebnim prigodama odjeću bogatijih. Također su bili sastavni dio konjske opreme, ogrlica za pse, ovratnika ptica grabežljivica (sokola) koje su korištene u lovu. Pojavljuju se od 13. stoljeća. Najčešće su se izrađivali od bakrene legure koja je bila najpogodnija za oblik, čvrstoću i boju zvuka praporca. Jedan je takav primjerak praporaca pronađen u iskapanjima u Puli i izložen je kao eksponat u sklopu spomenute izložbe *Istra, lav i orao* (Slika 27).⁹



Slika 27: Bakreni praporci, Pula. Preuzeto sa: <http://istralaviorao.hr/Izlozba/IgraZabavaDokolica>.

U Istri su pronađene i kockice za igru, u slojevima od 12. do 16. stoljeća (Slika 28). Najčešće su rađene od kosti jer je kost kao materijal bila lako dostupna.¹⁰ Osim u Istri, koštana kockica za igru koja datira u srednji vijek, pronađena je arheološkim iskapanjima u današnjem Čanjevu, općina Visoko, u Varaždinskoj županiji (HAG, 2008, str. 127) te u iskapanjima pavlinskog samostanskog kompleksa na lokalitetu Sv. Petar u Šumi (HAG, 2011, str. 410).

⁸ <http://istralaviorao.hr/Izlozba/IgraZabavaDokolica>. Pristupljeno 18.11.2021.

⁹ Ibid.

¹⁰ Ibid.



Slika 28: Kocka za igranje izrađena od životinjske kosti, nađena u slojevima 12. – 16. stoljeća, Istra. Preuzeto sa: <http://istralaviorao.hr/Izlozba/IgraZabavaDokolica>.

Daljnijim pregledom arheoloških istraživanja srednjovjekovnih lokaliteta prema Hrvatskom arheološkom godišnjaku, ustanovila sam kako je spominjanje djece generalno malo zastupljeno i najčešće se odnosi na nalaze dječjih grobova (HAG, 2004, str. 51-52, 186; HAG, 2005, str. 293; HAG, 2008, str. 439, 466; HAG, 2009, str. 120, 182, 281, 470, 486; HAG, 2010, str. 155; HAG, 2011, str. 416; HAG, 2012, str. 45, 180, 487, 672; HAG, 2013, str. 471; HAG, 2014, str. 86, 167; HAG, 2015, str. 86, 167, 310)¹¹. S tim u vezi, autorica sažetka pregleda istraživanja srednjovjekovnog lokaliteta u Umagu, na Trgu sv. Martina, Biljana Petrović Markežić, navodi kako vrlo malo grobnih priloga upućuje na to da je riječ o srednjovjekovnom grobu (HAG, 2011).

Tek Kolak (2014) navodi nalaz prstenja. Najčešće se radi o jednostavnom prstenu, vitica od tankog brončanog lima, bolje ili lošije kvalitete i izrade, često ukrašenom s dva usporedna urezana žlijeba, koji se redovito se nalazi u ženskim i dječjim grobovima. Za nakit navodi kako je riječ o ukrasno-reprezentativnoj funkciji. Osim nakita, navodi kolutaste željezne zakovice, aplicirane na kožnati dio pojasa, koje su pronađene u grobovima dječaka, adolescenata. Za taj nalaz navodi kako bi, u okviru kvantitativnog uzorka i budućih istraživanja, to mogla biti naznaka tradicionalne nošnje (Kolak, 2014). Isto tako, grobni se prilozi (svetačke medalje, ostatci krunica, križeva, razne vrste perli, gumbi, nekoliko prstenja i kopči) navode u istraživanju srednjovjekovne citadele u Iloku, ali bez definiranja nalaze li se navedeni predmeti u odraslim grobovima ili u dječjim, s tim da je navedeno kako se primjećuje velik broj ukopane djece. Ipak, ne mogu definirati mogu li se navedeni grobni prilozi identificirati kao sredstva dječje uporabe u svrhu igranja (HAG, 2012: 46). Osim navedenih nalaza, vrlo je zanimljiv nalaz ranosrednjovjekovnog groblja u kojemu su pronađena dva muškarca – jedan star 35 godina i drugi star 15 godina. Obojica su bila pokopana s konjaničkom opremom. Taj bi nalaz mogao svjedočiti o odgoju dječaka za budućeg konjanika. Za razliku od kasnosrednjovjekovnih

¹¹ Online dostupna izdanja HAG završavaju 2015. godinom. Dostupno na: <https://min-kulture.gov.hr/izdvojeno/kulturna-bastina/izdavacka-djelatnost/hrvatski-arheoloski-godisnjak/8334>. Pristupljeno 13.11.2021.

grobova, karakteristično je za nalaze ranosrednjovjekovnih groblja, razdoblja u kojem doseljeni Hrvati još uvijek čuvaju neke poganske običaje, ostavljanje „poputbine” (HAG, 2014, str. 567).

Nažalost, pregledom dostupnih arheoloških istraživanja srednjovjekovnih lokaliteta, vidljivo je kako nalaza koji se povezuju s djecom ima jako malo te oni, u usporedbi sa stranim arheološkim istraživanjima, pružaju jako malo podataka o dječjoj igri. To svakako objašnjava nemogućnost hrvatskih arheologa da se detaljnije bave temom srednjovjekovnog djetinjstva.¹² Međutim, navedeni primjer grobnih priloga u obliku svetačkih medalja, ako su nađeni u dječjim grobovima, mogu upućivati na ulogu religije u životu djece. Naime, pri ukopu se mogla ostaviti medalja s likom sveca, koja služi da, po zagovoru toga sveca, dijete bude primljeno k Bogu na život u vječnosti, iz čega se vidi vjera u moć zagovora, kao što je to spomenuto u prethodnom poglavlju prilikom opisa zagovora sveca da oživi životinju (Katajala-Peltomaa i Vuolanto, 2011, str. 93).

Povjesničari umjetnosti evidentirali su igre urezane u kamenu. U Trogiru, u predvorju ulaza u Katedralu, na kamenim klupama, vidljive su igre trilje (Slika 29) i šaha (Slika 30 i Slika 31) urezane u kamenu, s lijeve i desne strane portala (Ugrin, 2015). Nađene su i na istočnom zidu Sakristije sv. Ivana Krstitelja, na kojem je ulaz u kosturnicu, te u blizini sjevernih zazidanih vrata Katedrale. Isto tako, čini se da su trilje bile urezane i pred sjevernim vratima Bogorodičine crkve u Studenici (Babić, 1988). Urezana igra trilje pronađena je i u Starom gradu Labinu (Slika 32).¹³

¹² Ipak, valja naglasiti kako postoji rad o analizi 21 minijature posude, pronađene u Puli, u kući, u pepelištu peći u kojoj je pripremana hrana. Nalazi su datirani u prapovijesno razdoblje. Detaljna analiza načina na koji su posude napravljene pokazala je da nije sve posudice napravila ista osoba, stoga se navodi da su u pitanju dječje igračke izrađene u domaćinstvu, od kojih je one nevješte izrade napravilo dijete, igre radi. Važan je segment tog procesa svakako bilo i učenje o svojstvima gline i izradi lončarije (Balj, 2015).

¹³ <http://istralaviorao.hr/Izlozba/IgraZabavaDokolica>. Pristupljeno 18. 11. 2021.



Slika 29: Igra trilja, Trogirska katedrala. Preuzeto od: Ugrin (2015).



Slika 30: Igra šah, Trogirska katedrala. Preuzeto od: Ugrin (2015).



Slika 31: Igra šah, Trogirska katedrala. Preuzeto od: Ugrin (2015).



Slika 32: : Igra trilja, Stari grad Labin. Preuzeto sa: <http://istralaviorao.hr/Izlozba/IgraZabavaDokolica>.

Inače, Statutom grada Trogira bilo je zabranjeno kartanje ili kockanje za novac unutar cijelog grada, osim na glavnom trgu i u njegovoj blizini.¹⁴ Trg su čuvali komunalni službenici koji su nadzirali igre za novac, koje su često završavale svađom i tučnjavom (Balen-Letunić, 2014). Upravo u predvorju katedrale, koja se nalazi na gradskom trgu na kojemu su igre bile dopuštene, uklesane su navedene igre.

Osim u Trogiru, u drugim dalmatinskim srednjovjekovnim gradovima gradski statuti također sadrže klauzule o igri. U Statutu grada Šibenika postoji jedna klauzula o kažnjavanju onih koji kod igre na sreću upotrijebe lažne kocke, dok su u Reformacijama šibenskog Statuta iz 1402. godine navedene čak četiri klauzule o igrama na sreću koje uključuju kocku¹⁵ (Herkov, 1982). Splitski Statut također ima zabrane igara na sreću, specificirajući kako su one koje uključuju kocku hazardne, dok je kartanje dopušteno; onima koji se ogluše o zapovijed Statuta slijedi kazna (Antun Cvitanić, 1987).

Osim u gradskim statutima i njihovim reformacijama (naknadnim odredbama dodanima u statute), o ograničavanju igre govore i odredbe i proglasi pojedinih gradskih knezova koje donose u trenutku kada preuzimaju vlast u gradu. Tako i proglas zadarskoga kneza Stjepana Lauredana iz 1492. godine sadrži odredbu o kažnjavanju zbog igara na sreću. Njegova četvrta odredba glasi:

Tko se bude kockao ili kartao, kaznit će se s dvije libre, a ako se bude igralo za više od deset libara, kaznit će se s pedeset libara i dobitnik i gubitnik. Tko dopusti kockanje u svojoj kući, kaznit će se sa sto libara, a dobitnici moraju gubitnicima vratiti sve što su ovi izgubili. (Barbarić, Ivanović, Kolanović, 1997).

Iako se sve ove zabrane navedene u statutima i proglasima odnose na punoljetne osobe u gradu, splitski i dubrovački Statuti sadrže i klauzulu o maloljetnim počiniteljima zločina, koji mogu i moraju biti kažnjeni blažom kaznom s obzirom na njihov položaj, dob i osobnu procjenu suda o težini zločina (Ante Cvitanić, Križman, Kolanović, 1990; Antun Cvitanić, 1987). Ta se klauzula odnosi na sve zločine navedene u Statutu, uključujući kažnjavanje zbog neposluha odredbama Statuta o igrama na sreću.

U prethodnim je poglavljima navedeno da je jedan od načina socijalizacije djece upravo imitacija odraslih kroz igru. Ako postavimo pretpostavku da igre imitiraju stvarni svijet, to

¹⁴ Druga knjiga gradskog statuta iz 1322. godine, glava 29 (Strohal, 1915: 65).

¹⁵ Statut grada Šibenika, Knjiga šesta, klauzula 24; Reformacije Statuta, klauzule: 151, 152, 153 i 154 (Herkov, 1982, str. 180-181, 269, 270).

znači da je on upravo takav kakav je prikazan u igrama, što potvrđuju navedeni propisi gradskih statuta. Naime, u statutima su većinom propisana djela koja se ne smiju raditi jer remete javni red i mir, a što se igara na sreću tiče, tako zarađen novac ne može se oporezivati i ne može se kontrolirati njegova cirkulacija, ako nije izmijenjen na javnom prostoru (vidljivom mjestu). Upravo je to razlog zbog kojeg su igre na sreću dopuštene isključivo na gradskom trgu.

Navedeno znači da se upravo ta djela rade; igra se i na drugim mjestima, kao što su privatne kuće ili krčme jer, da nije postojala potreba njihova zabranjivanja, ona ne bi bila navedena u statutu. Kako to navodi Classen (2019, str. 111), što su se kritičari i komentatori više protivili tom svijetu užitaka i slobodnog vremena, to su više njihovi tekstovi otkrivali pravu mjeru u kojoj su te aktivnosti bile raširene i u kojima se obično uživalo. Trenutno stanje istraživanja omogućuje nam formuliranje ideje da svijet igre i igranja odražava stvarnost i oblikuje je te da se stvarnost u cjelini zrcali u sferi užitaka i slobodnog vremena (Classen, 2019, str. 112).

Ako djeca imitiraju odrasle, imitiraju gledajući i radeći iste stvari koje rade odrasli. Uklesanu igru u kamenu lako mogu vizualnim pamćenjem reproducirati na nekom drugom mjestu i zabavljati se igrajući je. Na koncu, ako je slobodno mjesto na kamenoj klupici za igranje, djeca se mogu zabavljati igrajući se na istom mjestu gdje to čine i odrasli, dok ih oni ne potjeraju.

Pravila dječje igre možda se razlikuju, ali ne nužno jer, za razliku od sadašnjice, kada više ne trebamo toliko koristiti pamćenje, srednjovjekovnom je čovjeku pamćenje bilo jedan od najvažnijih alata učenja (Carruthers i Ziolkowski, 2004; Clanchy, 2012). Imitacijom i ponavljanjem pamtila su se pravila. Isto tako, dovoljno je bilo da jednom djetetu otac objasni pravila igre da ono ta pravila može reproducirati svojim prijateljima u igri.

Osim pravila, mogu se razlikovati sredstva za igru. Jednako kao što se razlikuju materijali izrade sredstava za igru viših i nižih društvenih slojeva (Patterson, 2015, str. 2), djeca mogu sama, oblikovanjem materijala iz prirode, kao što su kamenčići i drveni štapići ili pougljeni kamen koji može služiti za crtanje, izraditi sredstva za igru, primjerice šaha ili trilje.

Navedena pretpostavka da igre imitiraju stvaran svijet vodi do pedagoške dileme kako objasniti djetetu da se nešto ne smije raditi jer je tako propisano u gradskom statutu i protivu se moralnim učenjima crkve, ako odrasli ipak rade to što djeci brane. S obzirom na to da je proces učenja cjeloživotan proces, djeca od malih nogu, gledajući odrasle, uče određena ponašanja. Na

koncu, sva ta djeca u jednom trenutku izrastu u punoljetnog odraslog čovjeka koji s jednostavnošću i umješnošću igra igre na sreću, koje ga mogu spriječiti u izvršavanju njegovih obaveza, zbog čega će biti kažnjen. Malo je vjerojatno da se netko na dan stjecanja svoje punoljetnosti (koja prema gradskim statutima srednjovjekovnih gradova znači s 14 ili 16 godina za dječake i s 12 ili 14 godina za djevojčice) probudi sa znanjem igranja igara na sreću, igara kockicama, igara na karte, šaha, trilje ili ostalih navedenih primjera.

Upravo učenju igranja u djetinjstvu svjedoči ranije naveden primjer dječaka koji sklapa ugovor o službi u Trogiru, u prisustvu svog oca, što govori o tomu kako je taj mladić tek postao punoljetan, a otac mu je jamac u navedenom ugovoru. U ugovoru se ističe zabrana igranja igara na sreću jer će inače biti kažnjen s dvostrukim trajanjem svoje službe.

Navedeno govori o tomu kako taj mladić ima povijest igranja takvih igara iz čega se očituje njegova želja za igrom i potreba njezine zabrane. Osim mladićeve povijesti igranja, ovaj ugovor govori o običajima provođenja slobodnog vremena mladića općenito. Isto tako, govori o srednjovjekovnom poimanju toga što inače djeca i adolescenti rade (klauzula o bijegu, krađi i varanju učestala je formulacija ugovora o službi) (Klarić, 2021). Naposljetku, povijest igranja i običaji svjedoče o učenju i igranju navedenih igara u djetinjstvu, što bi bilo potvrda pretpostavke kako igre imitiraju stvaran svijet i kako djeca, imitirajući odrasle, uče igre i njihova pravila. Stjecanjem punoljetnosti mladi se nastavljaju igrati neovisno o gradskim propisima.

Iz navedenog također možemo postaviti pitanje o razlozima nepoštivanja zakona. Osoba koja zakon ne poštuje ima intrinzičnu motivaciju za neku radnju, bilo to brzo stjecanje novca, bile to nepovoljne životne prilike koje su je na to natjerale ili se na koncu jednostavno radi o potrebi igranja kao jednoj od osnovnih ljudskih potreba koja traži svoje zadovoljenje (Classen, 2019, str. 13). No, ovisno o kontekstu može biti ispoljena na različite načine, bili oni poželjni ili nepoželjni, ovisno o shvaćanjima društva u kojem se fenomen igre događa.

Možda bismo mogli povući paralelu s današnjom frazom kada kažemo da netko „igra igru“ i reći kako ta fraza potječe iz srednjovjekovnog nepoštivanja zakona jer ona znači kako netko radi nešto što nije dopušteno.

Igranje sa stvarnošću: dječja igra u srednjem vijeku i modernom dobu

Pitanje koje je usko povezano s temom dječje igre jest pitanje o značaju slobodnih aktivnosti u širokom rasponu društvenih konteksta, kao i onih političkih, gospodarskih te vjerskih. Friedrich Schiller u svom je čuvenom djelu *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* iz 1795. godine sugerirao da će igrom ljudi dobiti novi oblik unutarnjeg oslobođenja od svojih svakodnevnih ograničenja te od onih društvenih, političkih i ekonomskih. Drugim riječima, slobodnom bi igrom pojedinac imao priliku steći pristup novom obliku estetike zajedno sa slobodom jer ljudski je život određen onime što Schiller naziva instinkt igranja: 'Ljudsko biće igra tek tada kada je, u punom smislu riječi, čovjek, a on je tek tada puno ljudsko biće kada igra'¹⁶ (Classen, 2019, str. 13).

Friedrich je Nietzsche (1844. – 1900.), konačno, tvrdio da je cijeli svijet igra koja će ukloniti sve moralne i etičke kategorije u procjeni ljudskih postupaka. Kad bi Bog stvorio svijet na razigran način, živa bića ne bi imala drugog izbora nego nastaviti s igrom koja im je dana. U svojoj je poznatoj knjizi *Ljudsko, odviše ljudsko. Knjiga za slobodne duhove*¹⁷ (1878. – 1880.), naprimjer, naglasio da i bajke i igre pripadaju temeljima cijelog ljudskog života (Classen, 2019, str. 13). Otada je igra bila iznimno važna za moderne filozofe, bilo da mislimo na Martina Heideggera, Ludwiga Wittgensteina, Jacquesa Derridu, Johna Deweya, Jeana Piageta, Arnolda Gehlena ili Émilea Benvenistea (Classen, 2019, str. 14).

Tek sa 16. stoljećem svjedočimo nastanku konkretne percepcije slobodnog vremena u smislu onog što se u engleskom naziva *leisure* odnosno 'slobodnog vremena', daleko od radnog dana. Bitno je naglasiti kako je koncept razumijevanja slobodnog vremena u srednjem vijeku bio bitno različit. U srednjem je vijeku to uglavnom značilo vrijeme daleko od viteških ili radnih aktivnosti i posvećenost sudjelovanju na misi ili sudjelovanje na crkvenim festivalima. Međutim, to je vrijeme, pak, bilo strogo određeno bezbrojnim propisima jer je postojala opasnost od luksuza. Morali bismo imati na umu da srednjovjekovno društvo nije strogo razlikovalo vrijeme rada i vrijeme slobodnog vremena, osobito zato što plemstvo nije nužno trebalo fizički raditi (Classen, 2019, str. 14).

Međutim, Ludwig Wittgenstein i Charles Sanders Peirce u svojim semiološkim konceptima identificiraju igru kao još jedan oblik predstavljanja društvene stvarnosti (Classen, 2019, str. 4). U primjerima se dječje igre navedenima u radu uistinu ogleda istinitost te tvrdnje;

¹⁶ „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.”

¹⁷ „Menschliches, Allzumenschliches. Ein Buch für freie Geiste.”

u igrama se odražava stanje srednjovjekovne društvene stvarnosti koja je bila uvjetovana društvenim kontekstom, kao i političkim, gospodarskim te vjerskim.

Pitanje koje se nadovezuje na to opažanje jest u kojoj se mjeri može govoriti o jednakom značaju igre kao aktivnosti u srednjem vijeku i kao aktivnosti u današnjici. S obzirom na to da su se pojmovi slobodnog vremena i slobodnih aktivnosti razlikovali u srednjem vijeku od današnjeg poimanja tih pojmova, tu nailazimo na prvu razliku u značaju. Razlikovanje nije u značaju igre, jer je ona i dalje ostala shvaćena kao jedna od osnovnih ljudskih potreba koja, kao takva, mijenja samo oblik izričaja, ali ne i značenje. Značajna se promjena može uočiti u utjecaju konteksta na igre.

Naime, prilikom osuvremenjivanja srednjovjekovnih igara, predrasude prema njihovu igranju dobile su nove razine nerazumijevanja. Srednjovjekovno je društvo svoja uporišta za zabrane tražilo u crkvenim propisima, društvenim slojevima i statusima koji su se mijenjali ovisno o gospodarskim i političkim prilikama. U današnjici su računalne igre svakako jedan od načina osuvremenjivanja srednjovjekovnih igara jer koriste njihove predloške za svoju temu. Neke su od najpopularnijih računalnih igara napravljenih po srednjovjekovnom predlošku *Assassin's creed* (koja ima nekoliko različitih verzija) te *Medieval*. Osim navedenih, *Google* tražilica kada se upiše izraz: „*Video games set in the Middle Ages*” daje 102 rezultata pretrage.¹⁸ Sve navedeno govori o popularnosti srednjovjekovnih računalnih igara, no pitanje je koliko te igre odgovaraju srednjovjekovnoj stvarnosti.

S obzirom na trud uložen u programiranje i dizajniranje igre, moglo bi se reći kako igre uistinu odgovaraju vremenu u koje su smještene, koliko god je to moguće u skladu s današnjom tehnologijom. No, ono što nedostaje jest razumijevanje povijesne perspektive. Sve srednjovjekovne aktivnosti imale su moralnu i odgojnu dimenziju. Kao što je u prethodnom poglavlju navedeno, lov je bio poželjna aktivnost za fizički i mentalni razvoj aristokratske mladeži jer ih je učio snalažljivosti na različitim terenima i od njih stvarao snažne ratnike koji su fizički i mentalno spremni za sve ono što bitke sa sobom nose. Problem ishoda učenja kroz igru problem je kojim se bavi pedagoška perspektiva. Jedan od pedagoških ciljeva jesu raznolike perspektive koje su lišene predrasuda, a interdisciplinarnost je ta koja takav pristup omogućava. Pokušat ću to dočarati u primjeru u sljedećim paragrafima.

¹⁸ Iako nije riječ o najpouzdanijem izvoru, ipak ga navodim jer je najjednostavniji i daje računalno točan podatak u trenutku pretraživanja: https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_set_in_the_Middle_Ages. Pristupljeno 17. 11. 2021.

Rezultati istraživanja odnosa slobodnog vremena i igranja računalnih igara učenika starije osnovnoškolske dobi pokazali su da je računalno glavna preokupacija učenika u slobodnom vremenu. Naime, od ukupnog broja ispitanih učenika, njih 71,3 % koristi računalno do dva sata dnevno, a 28,7 % više od tri sata. Od mnogobrojnih funkcija računala, učenici, osmišljavajući svoje slobodno vrijeme, biraju igranje računalnih igara (Kovačević, 2007). U preferiranju vrste računalnih igara očita je i spolna opredijeljenost pa su tako djevojčice sklonije igranju avanturističkih igara i igara za razmišljanje, a dječaci akcijskim igrama i onim simulacijskim. Akcijske su igre po popularnosti na prvom mjestu (43,6 %), najmanji broj ispitanika, njih 8,3 %, igra simulacijske igre, a mogući je razlog tomu, kako autor navodi, njihova povijesna dimenzija (Kovačević, 2007).

Kovačević u zaključku navodi kako bi se spoznaja o velikoj popularnosti pojedinih vrsta igara mogla iskoristiti u praktične svrhe. Valjalo bi, ako je moguće, osmisliti igre koje će imati formalne karakteristike najpopularnijih igara (akcijske kod dječaka i avanturističke kod djevojčica), ali s implicitnim odgojnim karakteristikama (npr. socijalizacija i razvoj emocionalne inteligencije). Na takvo promišljanje dodatno potiču rezultati koji pokazuju da među starijim osnovnoškolcima prevladava usamljenički način korištenja računala (81,8% učenika posjeduje i koristi računalno u svom domu). Ovo se posebno odnosi na dječake, sklonije vrstama igara od kojih neke potiču negativne oblike ponašanja (Kovačević, 2007).

Gotovo većina navedenih srednjovjekovnih računalnih igara iz prethodnih paragrafa strateške su igre vođenja bitaka. Imajući to u vidu, bilo bi zanimljivo istražiti u kojoj mjeri potiču negativne oblike ponašanja. S obzirom na Kovačevićev (2007) zaključak, svakako bi valjalo naglasiti potrebu razvoja socijalizacije i emocionalne inteligencije, na koje osobito utječe osamljeničko ozračje igranja igara (posebno u okvirima trenutne pandemije).

Kovačević (2007) također navodi kako dileme koje otvaraju rezultati istraživanja glede roditeljskih stavova o korištenju računala u slobodno vrijeme njihove djece, navode na promisao da bi po školama trebalo upriličiti prigodne edukacije za roditelje te ih upoznati s mogućim negativnim utjecajima korištenja računala, posebno određenih vrsta računalnih igara (kojima pripadaju i neke od igara čija je radnja smještena u srednji vijek). Pritom valja ukazati na potrebu nadziranja količine vremena provedenog na računalu te načina na koje se računalno koristi u slobodno vrijeme, kao i elektronički bon-ton (Kovačević, 2007).

Imajući na umu navedena saznanja, ipak treba znati kako postoje računalne igre napravljene upravo sa svrhom poticanja nepoželjnih oblika ponašanja, kao što je to igra koju je

napravila američka vojska i koja je besplatno dana javnosti, upravo kako bi razvijala „negativne” oblike ponašanja. Sve je to napravljeno sa svrhom privlačenja mladića da odgovore na poziv i regrutiraju se u vojsku koja im daje prostor za filtriranje takvih oblika ponašanja, koji su stavljeni u drugi kontekst i više nisu „negativni”, već „pozitivni” i, štoviše, poželjni. U slučaju rata, ti isti mladići bit će hvaljeni i slavljani kao heroji koji su spasili domovinu. Dakle, nešto što se u jednom kontekstu smatra negativnim, u drugom može biti upravo suprotno. Kontekst je ključan za razumijevanje, upravo nerazumijevanje konteksta vodi ka predrasudama i to je ono što ovaj rad želi postići - naglasiti važnost konteksta u kojemu se igra odvija kako bi se razumio odgojno-obrazovni cilj i utjecaj kulture na dječje igre. Primjerima u radu ukazano je na dvojnosti srednjovjekovne svakodnevnice koje se očituju kroz dječje igre. Iste je dvojnosti potrebno osvijestiti u današnjici, ako želimo upotrebljavati igre u odgojno-obrazovne svrhe. Pritom nam se pruža mogućnost kreativnog korištenja tehnologije koja nas može virtualno smjestiti u različite kontekste.

Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje (NKRPOO, 2014) zagovara dječju igru kao jedan od načina učenja, istraživanja i konstruktivnog rješavanja problemskih situacija. Kroz ciljani probir dječjih igara u ranom i predškolskom odgoju današnjice, primjetno je odsustvo viteških igara na kojima je u srednjem vijeku bio naglasak. Isto tako, diferencijacija igre s obzirom na spol nije *modus operandi* kao što je to bilo u srednjovjekovnim odgojnim priručnicima, što je definitivno pozitivna društvena promjena.

Međutim, čak i u ne tako davnoj prošlosti, djeca su se prvenstveno igrala na otvorenim prostorima, s neoblikovanim i prirodnim materijalom (Spajić-Vrkaš, 1996). Suprotno tomu, današnje se generacije sve češće igraju individualizirano, u zatvorenim prostorima, manipulirajući proizvodima moderne tehnologije (Visković i Topić, 2020). Ovim radom želim naglasiti tu razliku upravo primjerima srednjovjekovne igre koja se najčešće odvija na otvorenom, s neobrađenim materijalima koji potiču dječju kreativnost za izradu vlastitih igračaka. Kroz primjere šumskih vrtića u Danskoj¹⁹ ili vrtića alternativnih pedagoških usmjerenja, poput Waldorfske pedagogije, ideja o važnosti provođenja vremena vani prepoznata je i primijenjena je u praksi. Nažalost, ta ideja i dalje nema velikog odjeka u državnim vrtićima. Uz to, neprimjerena i prekomjerna izloženost djece medijima vodi do narušavanja dječjeg fizičkog i mentalnog zdravlja. Zbog navedenog, ovim radom želim

¹⁹ Uz napomenu o postojanju jednog takvog vrtića u Hrvatskoj – u Puli.

naglasiti potrebu za povratkom tradicijskim vrijednostima provođenja vremena u igri na otvorenom u sklopu ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja.

Nadalje, primjeri igre navedeni u ovom diplomskom radu, ovisno o dobnoj skupini djece, mogu biti korišteni u pedagoškoj praksi u nastavi povijesti kao igre uloga i simulacije srednjovjekovnih igara u kojima je naglasak na razumijevanju i interpretiranju značajnih povijesnih događaja ili razumijevanju svakodnevnog života ljudi (Đurić, 2009).²⁰ U drugom se slučaju igre mogu iskoristiti u okviru nastavne jedinice *Život djece na selu ili u gradu u srednjem vijeku*.

Govoreći o stvarnosti dječjih igara, tj. govoreći o njihovom povijesnom putu, oblicima, mjeri preoblikovanja i izvođenju u sadašnjici, govorimo o problemima kojima se bavi etnopedagogija. Kako je naglasio Tufekčić (2010), suvremena bi pedagogija trebala uvijek i iznova analizirati odgojnu ulogu tradicijskih narodnih dječjih igara s ciljem njihove zastupljenosti u suvremenom odgojno-obrazovnom procesu. Pritom ona mora polaziti od spoznaja o tradicijskim dječjim igrama koje dolaze iz područja etnopedagogije, koja je interdisciplinarna grana znanosti (Tufekčić, 2010).

Praktičnom zastupljenošću tradicijskih igara u odgojno-obrazovnom procesu, od kojih neke, kako je vidljivo iz ovog rada, imaju antičke i srednjovjekovne korijene, čuvamo kulturnu baštinu. Čuvanjem baštine radimo polazište za promicanje obrazovanja za održivi razvoj. Naime, Kostović-Vranješ (2015) navodi kako odgojno-obrazovni programi i aktivnosti u ranom djetinjstvu uključuju elemente prirode (sjeme, školjke, šljunak, suhe plodove, odlomljene grančice, otpalo lišće i dr.) koje djeca koriste kao igračke i glazbala ili se njima umjetnički izražavaju. Međutim, upravo te iste prirodne elemente, koji se najčešće koriste u ostvarivanju odgojnih vrijednosti, treba iskoristiti za aktivnosti usmjerene prema ostvarenju cilja odgoja i obrazovanja za održivi razvoj. Njegovanje baštine određenog kraja, kako kulturne tako i prirodne, jedna je od važnih značajki u radu s djecom već od njihova najranijeg djetinjstva (Kostović-Vranješ, 2015).

Upravo takve primjere dječjih igračaka (dijelovi prirode, oblikovani kamenčići, obični drveni štapovi) nalazimo u primjerima u ovom diplomskom radu, stoga bismo djeci mogli povući analogiju kako su se na isti način, istim igračkama igrala neka druga djeca koja su živjela nekoć davno te im ispričati priču koja će potaknuti njihov interes za kulturnu baštinu. Tako radi,

²⁰ Đurić (2009) je teorijski obradila pripremnu fazu, analizu i izvedbu igre uloga, igrokaza i simulacije s obzirom na ishode učenja, što može biti korisna polazna točka za pripremu nastavne jedinice.

primjerice, muzejski pedagog Muzeja grada Kaštela, pri pripremi svog pedagoškog materijala za djecu. Obrazovna mapa – maketa kaštela Vitturi ima za svrhu upoznati korisnike s razlozima i nastankom Kaštela, njihovom poviješću i prostornim razvojem, a učenje o tome postiže se uz izrezivanje i spajanje makete kaštela Vitturi praćenjem priloženih tekstova. Cilj mape je upoznavanje s razdobljem protuturskih ratova na području današnjih Kaštela. Jedan od oblika aktivnog učenja jest upravo epizoda bacanja kamenja za obranu dvorca Vitturi od neprijatelja kroz „mašikul”, koju djeca oživljavaju bacanjem vodenih balona kroz obrambene otvore na pristupni most (Klaić, 2010, str. 247). Isto tako, igrajući igrokaz koji oživljava ljubavnu priču Miljenka i Dobrile, djeca su učila o izgledu kaštela - dvorca, odjeće plemića i plemkinja, pučana i običaja tog vremena (Klaić, 2004, str. 107). U navedenom vidljiv je aktivan iskustveni proces učenja o kulturnoj baštini. Aktivan je proces učenja bio temeljna karakteristika srednjovjekovne igre. Poticanjem na promišljanje o tradicijskim igrama stvara se teorijska osnova koja govori o važnosti aktivnog procesa učenja upravo kroz igru, uz implementaciju oblika rada na otvorenom kao slabo zastupljenog oblika provođenja slobodnog vremena u igri modernog doba.

Na koncu, da zaokružim poglavlje igrom kojom sam započela rad, o šahu i potrebi njegove popularizacije kao izvannastavne aktivnosti pišu Martinović i Markić (2020), ističući potencijal koji nosi ta, kako navode, drevna igra. Inače, najstariji je podatak o igri šaha na hrvatskom prostoru upravo iz srednjeg vijeka; šah se nalazi u popisu inventara suknara Mihovila Petrova iz Zadra, iz 1385. godine (Stipišić i Bačić, 2000, str. 86). Sljedeći je podatak iz Dubrovnika, iz 1422. godine (Janeković Römer, 2013, str. 12).

Zaključak

Termini „igra“ i „igranje“ često se koriste u pejorativnom smislu, što vjerojatno proizlazi iz nerazumijevanja same prirode aktivnosti. Ovakvo se nerazumijevanje vidi u srednjem vijeku kod crkvenih osuda igara, kada i sam kler netočno navodi da se šah igra kockicama. Nadalje, samo točno razumijevanje načina korištenja kockica tijekom igre može pomoći u razlučivanju dvaju tipova igara u srednjem vijeku: igre u kojima kockica unosi nasumičnost tako da opetovanim igranjem ne dođe do zasićenja igrom te igre u kojima se kockice koriste za vjerojatnosti i same postaju smislom igre. Tek ove druge igre u kojima se koriste vjerojatnost i kockice, mogu potencijalno voditi klađenju i ovisnosti zbog ljudske pristranosti. Ovo se nerazumijevanje također nastavlja i u modernom dobu, zbog čega se i danas izrazi „igre” i „igranje” koriste u pejorativnom smislu te se poistovjećuju s igrama koje stvaraju ovisnost.

Iz primjera navedenih u ovom radu vidimo da su igre i igranje ostali nepromijenjeni tijekom vremena, od srednjeg vijeka sve do danas. Autori navode niz primjera igara koje ukazuju na to da su se igre iz antike samo prilagodile trenutnim okolnostima u srednjem vijeku, a paralelu možemo povući i s modernim dobom. Očito sama srž igara sadrži nešto primordijalno i bitno za društvo pa se cijelo čovječanstvo od pamtivijeka igra istim ili sličnim igrama. Možda ta primordijalna i bitna srž igara služi razvoju raznih crta ličnosti i vještina: karaktera, javnog dobra, intelekta te fizičkog i mentalnog razvoja, kako navode i neki autori. Zaista, i moderno se društvo bavi istom problematikom razvoja navedenih vještina, s obzirom na to da se i danas igraju iste ili slične igre.

U primjerima u srednjem vijeku, vidimo da dječaci igrom razvijaju sposobnosti svojih očeva – viteška igra i igra lova razvijaju niz vještina i znanja poput preživljavanja, postupaka klanja, bontona, izdržljivosti, hrabrosti te potpomažu mentalni razvoj i stratešku percepciju. Ove su vještine ključne u ratovanju, a ratovi su prisutni i u modernom dobu. S druge strane, djevojke su igrom razvijale vrline svojih majki: poniznost, apstinenciju, umjerenost, strpljenje, diskreciju, postojanost i marljivost. Ove vrline imaju svrhu da ih pripreme za bračni život, kao što i igranje lutkama priprema za odgoj djece. Također, i djevojke su igrom razvijale neke sposobnosti poput dječaka: učile su čitati, pjevati, svirati glazbene instrumente, plesati, uživati u igrama za stolom, gađati lukom, a pridruživale su se i u lovu. Vještine i vrline koje su se tražile u srednjem vijeku, tražile su se još u antici, a traže se i u modernom dobu. Nije ni čudo da su iste igre preživjele od pamtivijeka, i teško da će se promijeniti, sve dok se navedene vještine i vrline traže u društvu, unatoč naporima da se smjer odgoja promijeni. Ljudi se i dalje vjenčaju i ratuju te tako prenose tradicionalne vrijednosti i uloge, koliko god se možda zavaravali i mislili da to nije slučaj. Ovim radom, stoga, želim uputiti na potrebu za osvještavanjem kulturnog uvjetovanja i implicitnih predrasuda.

Također, u radu se može uočiti dvojnost samih igara i igranja. Igre predstavljaju korisnu razonodu, ali i ovisnost, igru i stvaran život, uzvišene vještine, ali i prizemne strasti. Igraju se djeca i odrasli, a kockice se koriste kao nasumičnost, ali i kao igre na sreću. Razbijanjem Huizinginog čarobnog kruga nastojanjem modernih teoretičara da se igra pretoči u običan život i rad, uspješno bismo razriješili navedene dvojnosti igranja i igara. Na taj bismo način mogli definirati svaku ljudsku aktivnost kao produžetak igre i kao njezinu nadogradnju uz sve veće uloge („*higher stakes*”), od djetinjstva ka odrasloj dobi. Dakle, ne samo da igre preslikavaju stvarnost, kako neki teoretičari kažu, već je život manifestacija igara kojima se pravila i kompleksnost stalno nadograđuju, čineći ih sinonimima. Život je dakle igra, sa svojim

pravilima i ulogama. Objedinjavanje igara igranih tijekom života nalaže da igranje uključuje samo jednu igru - igru života. Ovaj rad, stoga, upućuje na problem nerazumijevanja igre, naglašavajući važnost sagledavanja igara iz različitih disciplina, kako bi moglo doći do promjene kulture društva, kroz razumijevanje kontekstno-posljedičnih odnosa, koji na koncu oblikuju igre.

Bibliografija

- Adams, J. (2015). Colonizing the Otherworld in Walewein. U: S. Patterson (ur.), *Games and Gaming in Medieval Literature* (127–145). New York, SAD: Palgrave Macmillan US. https://doi.org/10.1057/9781137497529_7.
- Alexandre-Bidon, D., i Lett, D. (1999). *Children in the Middle Ages: fifth-fifteenth centuries*. Notre Dame, Indiana, SAD: University of Notre Dame Press.
- Aries, P. (1989). *Vekovi detinjstva*. Beograd, RS: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Babić, I. (1988). O trogirskim biljezima u kamenu. *Radovi Instituta za povijest umjetnosti*, (12–13), 109–125.
- Badurina Stipčević, V. (2013). *Hrvatska srednjovjekovna proza I.: Legende i romani - Stoljeća hrvatske književnosti, knj. br. 115*. (S. Damjanović, ur.). Zagreb, RH: Matica hrvatska.
- Bagwell, E. (2002). Ceramic form and skill: Attempting to identify child producers at Pecos Pueblo, New Mexico. *Children in the Prehistoric Puebloan Southwest*, 90–107.
- Balen-Letunić, D. (2014). Osvrt na igračke pretpovijesnog razdoblja. *Etnološka Istraživanja*, (18/19), 11–17.
- Balj, L. (2015). Učenje kroz igru - lončarstvo i izrada igračaka u prapovijesnoj Puli. *Histria Archaeologica: časopis Arheološkog muzeja Istre*, 45(45), 71–94.
- Barada, M. (1948). *Monumenta Traguriensia–Trogirski spomenici. Zapisci pisarne općine trogirske 21. X. 1263. – 22. V. 1273. Dio prvi, sv. 1. Monumenta spectantia historiam Slavorum Meridionalium vol. 44*. Zagreb, RH: JAZU.
- Barbarić, J., Ivanović, J., i Kolanović, J. (1997). Odredbe i proglasi knezova srednjovjekovnih dalmatinskih gradova. *Fontes. Izvori za hrvatsku povijest.*, 3, 19–98.
- Baxter, J. E. (2008). The Archaeology of Childhood. *Annual Review of Anthropology*, 37(1), 159–175. <https://doi.org/10.1146/annurev.anthro.37.081407.085129>.

- Bubczyk, R. (2015). "Ludus Inhonestus Et Illicitus?" Chess, Games, and the Church in Medieval Europe. U: S. Patterson (ur.), *Games and Gaming in Medieval Literature* (23–43). New York: Palgrave Macmillan US. https://doi.org/10.1057/9781137497529_2.
- Carruthers, M., i Ziolkowski, J. M. (2004). *The Medieval Craft of Memory: An anthology of texts and pictures*. Philadelphia, Pennsylvania, SAD: University of Pennsylvania Press.
- Clanchy, M. T. (2012). *From memory to written record: England 1066 - 1307* (3rd ed.). Hoboken, New Jersey, SAD: Wiley-Blackwell.
- Classen, A. (2019). *Pleasure and leisure in the Middle Ages and early modern age: Cultural-historical perspectives on toys, games, and entertainment* (Vol. 23). Berline, Boston, SAD: De Gruyter.
- Crown, P. L. (1999). Socialization in American Southwest pottery decoration. U: J. Skibo & G. Feinman (ur.), *Pottery and people: a dynamic interaction* (25–43). Salt Lake City, Utah, SAD: University of Utah Press Salt Lake City.
- Cvitanić, Ante, Križman, M., i Kolanović, J. (1990). *Statut grada Dubrovnika 1272*. Dubrovnik, RH: Historijski arhiv.
- Cvitanić, Antun. (1987). *Statut grada Splita: srednjovjekovno pravo Splita*. Split, RH: Književni krug.
- Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. Jatrebarsko, RH: Naklada Slap.
- Đurić, A. (2009). Važnost igre u nastavnom procesu (igrokaz, simulacije i računalne igre). *Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*, 58(3), 345–354.
- Fabijanec, S. F., i Sardelić, M. (2009). Slavljenje blagdana na srednjovjekovnom hrvatskom priobalju. U: L. Čoralić & S. Slišković (ur.), *Humanitas et litterae. Zbornik u čast Franje Šanjeka* (257–288). Zagreb, RH: Dominikanska naklada Istina ; Kršćanska sadašnjost.
- Ferraro, J. M. (2012). Childhood in Medieval and Early Modern Times. U: P. S. Fass (ur.), *The Routledge History of Childhood in the Western World* (61–77). London, UK: Routledge.
- Hanawalt, B. A. (1989). *The Ties That Bound: Peasant Families in Medieval England*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Hanawalt, B. A. (1995). *Growing up in medieval London: the experience of childhood in history*. Oxford, UK: Oxford University Press.

- Herkov, Z. (1982). *Knjiga statuta, zakona i reformacija grada Šibenika*. (S. Grubišić, ur.). Šibenik, RH: Muzej grada Šibenika.
- Huizinga, J. (2016). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Brooklyn, New York, SAD: Angelico Press.
- Janeković Römer, Z. (2013). Udobni dom suknara Mihovila Petrova: svakodnevnica bogate građanske obitelji u anžuvinskom Zadru. *Istarski povijesni biennale*, 5(1845–5166), 9–29.
- Kamp, K. A., Timmerman, N., Lind, G., Graybill, J., i Natowsky, I. (1999). Discovering childhood: using fingerprints to find children in the archaeological record. *American Antiquity*, 64(2), 309–315.
- Karbić, M. (2019). Položaj djeteta u srednjem vijeku. U: M. Bunčić & A. Dugonjić (ur.), *Zbornik predavanja održanih tijekom Branimirove godine u Arheološkom muzeju u Zagrebu* (82–89). Zagreb, RH: Arheološki muzej u Zagrebu.
- Katajala-Peltomaa, S., i Vuolanto, V. (2011). Children and agency: Religion as socialisation in late antiquity and the late medieval west. *Childhood in the Past*, 4(1), 79–99. <https://doi.org/10.1179/cistr.2011.4.1.79>.
- Kendrick, L. (2009). Games medievalists play: How to make earnest of game and still enjoy it. *New Literary History*, 40(1), 43–61.
- Klaić, M. (2010). Pedagoški projekt Muzeja grada Kaštela – obrazovna mapa Vitturi u Kaštel Lukšiću. *Povijest u nastavi*, VIII (16 (2)), 247–258.
- Klarić, T. (2021). *Obrtnički naučnici u Trogiru od druge polovine 13. stoljeća do druge polovine 14. stoljeća*. Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet.
- Klaić, M. (2004). Muzejska pričaonica-igraonica Spojimo Miljenka i Dobrilu. *Informatica museologica*, 35 (3-4), 106–107.
- Kolak, T. (2014). SMILJAN – ČOVINI, Crikvine 2004. – 2014.1 desetljeće arheoloških istraživanja. *Senjski zbornik*, 41(1), 131–158.
- Kostović-Vranješ, V. (2015). Baština - polazište za promicanje odgoja i obrazovanja za održivi razvoj. *Školski vjesnik: časopis za pedagojsku teoriju i praksu*, 64(3), 439–452.
- Kovačević, S. (2007). Slobodno vrijeme i računalne igre. *Školski vjesnik: časopis za pedagojsku teoriju i praksu*, 56(1–2), 49–63.

- Leaf, H. (2008). *English medieval bone flutes c. 450 to c. 1550 AD*. University College London.
- Martinović, S. i Markić, I. (2020). Šah kao izvannastavna aktivnost. *Školski vjesnik: časopis za pedagoškijsku teoriju i praksu*, 69(1), 227–242.
- Miholić, I. (2014). Igračke za djecu i dječje zvučne igračke–suveniri i/ili glazbala. *Etnološka istraživanja*, (18/19), 89–101.
- Mitchell, L. E. (2007). *Family life in the Middle Ages*. Westport, Connecticut, SAD: Greenwood Publishing Groustr.
- NKRPOO. (2014). Nacionalni kurikulum ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja. *Narodne novine*, 05(15), 30.
- Oosterwijk, S. (2010). Deceptive appearances: the presentation of children on medieval tombs. *Ecclesiology Today*, 42, 43–58.
- Orlando, E. (2002). Morire per gioco a Venezia nel Trecento: la passione e il caso, la tolleranza e la repressione. In *Ludica: annali di storia e civiltà del gioco* (19–48). Pistoia, IT: Viella.
- Orme, N. (2001). *Medieval children*. London, UK: Yale University Press.
- Orme, N. (2015). Games and Education in Medieval England. U: S. Patterson (ur.), *Games and Gaming in Medieval Literature* (pstr. 45–60). New York, SAD: Palgrave Macmillan US. https://doi.org/10.1057/9781137497529_3.
- Orrock, A. (2012). Homo ludens: Pieter Bruegel's Children's Games and the Humanist Educators'. *Journal of Historians of Netherlandish Art*, 4(2), 1–21.
- Patterson, S. (ur.). (2015). *Games and gaming in medieval literature*. New York, SAD: Palgrave Macmillan.
- Purdie, R. (2000). Dice-games and the Blasphemy of Prediction. U: J. Burrow i I. Wei (ur.), *Medieval Futures: Attitudes to the Future in the Middle Ages* (167–184). New York, SAD: Boydell and Brewer.
- Sachs, C. (1940). *The history of musical instruments*. New York, SAD: W.W. Norton.
- Sandidge, M. L. (2019). Gawain, Giants, and Tennis in the Fifteenth Century. U: A. Classen (ur.), *Pleasure and Leisure in the Middle Ages and Early Modern Age: Cultural-Historical Perspectives on Toys, Games, and Entertainment* (473–494). Berlin, Germany: De Gruyter. <https://doi.org/doi:10.1515/9783110623079-014>.

- Shahar, S. (1990). *Childhood in the middle ages*. Oxfordshire, UK: Routledge.
- Spajić-Vrkaš, V. (1996). *Odrastanje u tradicijskoj kulturi Hrvata: Tučepi*. Zagreb, RH: Naklada MD.
- Stipišić, J. i Bačić, Ž. (2000). *Inventar dobara Mihovila suknara pokojnog Petra iz godine 1385*. Zagreb, RH: Zadar : Stalna izložba crkvene umjetnosti u Zadru, 2000. (Zagreb : Kratis).
- Tinsley, D. F. (2011). Reflections of Childhood in Medieval Hagiographical Writing: The Case of Hartmann von Aue's *Der arme Heinrich*. U: A. Classen (ur.), *Childhood in the Middle Ages and the Renaissance: The Results of a Paradigm Shift in the History of Mentality* (229–246). Berlin, Boston: De Gruyter. <https://doi.org/doi:10.1515/9783110895445.229>.
- Tufekčić, A. (2010). Etnopedagoški prikaz tradicionalnih dječjih igara s Majevice. *Školski vjesnik: časopis za pedagošku teoriju i praksu*, 59(2), 223–240.
- Ugrin, P. (2015). *Crteži i grafiti na katedralama u Šibeniku, Trogiru i Splitu*. Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet.
- Visković, I. i Topić, J. (2020). Tradicijska igra i suvremeni kurikulum – mišljenje roditelja i odgajatelja. *Školski vjesnik: časopis za pedagoška i školska pitanja*, 69(1), 49–87. <https://doi.org/doi.org/10.38003/sv.69.1.8>
- Vuglek, T. (2018). *Igra kao poticaj za zdravi dječji rast i razvoj*. Sveučilište u Zagrebu.
- Willemsen, A. (1997). Medieval children's toys in the Netherlands: production, sale and trade. U: G. De Boe & F. Verhaeghe (ur.), *Urbanism in Medieval Europe – Papers of the Medieval Europe Brugge 1997 – Material Culture in Medieval Europe* (405–412). Zellik.
- Willemsen, A. (2001). Playing with Reality: Games and Toys in the Oeuvre of Hieronymus Bosch, '. U: *Hieronymus Bosch: New Insights into his Life and Work* (64–71). nai010 publishers/Museum Boijmans Van Beuningen.
- Willemsen, A. (2005). The Game of the Month. Playful Calendars in Ghent-Bruges Books of Hours. U: B. Dekeyzer & J. van der Stock (ur.), *Manuscripts in Transition: Recycling Manuscripts, Texts, and Images : Proceedings of the International Congress Held in Brussels* (419–430). Leuven, Belgium: Peeters.
- Willemsen, A. (2008). The age of play: children's toys and the medieval life cycle. *Ludica, Annali Di Storia e Civiltà Del Gioco*, 13(14), 169–182.

Zuzana, B., i Martina, M. (2017). Elite children in the early middle ages. *Archaeologiai Értésítő*, 142(1), 113–128. <https://doi.org/10.1556/0208.2017.142.4>.

Internetske stranice

<https://www.matica.hr/media/knjige/hrvatska-srednjovjekovna-proza-i-1021/pdf/zivot-svetoga-benedita.pdf> Pristupljeno 22. 11. 2021.

https://samostan-cokovac.hr/images/articles/Zivot_sv_Benedikta.pdf. Pristupljeno 22.11.2021.

https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_set_in_the_Middle_Ages. Pristupljeno 17. 11. 2021.

<http://istralaviorao.hr/Izlozba/IgraZabavaDokolica>. Pristupljeno 18.11.2021.

HAG: Hrvatski arheološki godišnjak: <https://min-kulture.gov.hr/izdvojeno/kulturna-bastina/izdavacka-djelatnost/hrvatski-arheoloski-godisnjak/8334>. Pristupljeno 13.11.2021.