SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

FAKULTET FILOZOFIJE I RELIGIJSKIH ZNANOSTI

Petra Furić

Igrom do filozofije

Zagreb, 2018. godine

Ovaj rad izrađen je na Fakultetu filozofije i religijskih znanosti Sveučilišta u Zagrebu, pod vodstvom izv. prof. dr. sc. Ante Gavrića i predan je na natječaj za dodjelu Rektorove nagrade u akademskoj godini 2017./2018.

SADRŽAJ RADA

[1. UVOD 1](#_Toc513179135)

[2. RAZDOBLJE STARE GRČKE 1](#_Toc513179136)

[2.1. Pogodne okolnosti 1](#_Toc513179137)

[2.2. Muzika u Grka 4](#_Toc513179138)

[2.3. Igra u Grka 5](#_Toc513179139)

[2.3.1. *Paidia* kao *paideia* 6](#_Toc513179140)

[2.3.2. Aduro – phluaria (φλυαρία) 7](#_Toc513179141)

[2.3.3. Agon (ἀγών) 8](#_Toc513179142)

[3. IGRA I PLATON 10](#_Toc513179143)

[3.1. Pajdeutička funkcija muzike za Platona 10](#_Toc513179144)

[3.2. Igrom do ethosa 12](#_Toc513179145)

[3.3. Problem igračaka i oponašanje 15](#_Toc513179146)

[3.4. Eros i igra filozofa 17](#_Toc513179147)

[3.5. Igra na bespuću 19](#_Toc513179148)

[4. ZAKLJUČAK 22](#_Toc513179149)

[5. ZAHVALE 23](#_Toc513179150)

[6. POPIS LITERATURE 24](#_Toc513179151)

[7. SAŽETAK 26](#_Toc513179152)

[8. SUMMARY 27](#_Toc513179153)

# 1. UVOD

Golema vrijednost grčke filozofije očituje se u činjenici da filozofija nije nikada bila samo puka teoretska spoznaja svijeta, nego je bila način života, a filozofski govor sastavni dio toga načina života.[[1]](#footnote-1) Ljubav prema znanju radi samoga znanja, smatralo se, čini čovjeka plemenitim, omogućuje mu spoznaju *lijepoga* i, štoviše, predstavlja temelj svakodnevnog djelovanja. Grk toga vremena živio je svoju filozofiju. Platon je bio klasičan Grk, ali njegova filozofija nije bila klasična, više je sličila igri. On se od klasičnog predsokratovskog razumijevanja prirode samom prirodom odvažio na drugotnu plovidbu, promijenio je pravila igre, i otkrio da čovjek može vidjeti i dalje od horizonta. Štoviše, smatrao je da se upravo tamo, u svijetu ideja, nalazi narav stvari. Kroz cjelokupni se Platonov opus provlači jedno oštro i naoko nepremostivo razdvajanje onoga *nastajućeg i nestajućeg*, s jedne, i onoga čisto *jestvujućeg*, s druge strane.

Nakana je ovoga rada pokazati da je ta često isticana *odvojenost* samo prividna i da taj vez između prolaznog i neprolaznog čovjek otkriva igrom. Štoviše, igra je za Platona put do istinske filozofije. No za ispravno shvaćanje igre kod Platona u obzir moramo uzeti sva obilježja vremena i kulture u kojima je Platon živio. Štoviše, za Platona igra omogućuje istinsko i ispravno razumijevanje zbilje, odnosno filozofiju koja postaje temelj dobroga življenja.

# 2. RAZDOBLJE STARE GRČKE

Razumjeti značenje igre za Grka zahtijeva razumijevanje tzv. pogodnih okolnosti koje uključuju jezik, podneblje, mentalitet, kulturu, zatim antičko shvaćanje muzike i plesa. S toga tla izrasta razumijevanje trostruko antičko shvaćanje igre kao *paidia* (*παιδιά*), *aduro* – *phluaria* (*φλυαρία*) i *agon* (*ἀγών*).

## 2.1. Pogodne okolnosti

Grci su oduvijek žudjeli za mudrošću. Štoviše, „pogled na filozofiju Grka uvijek je pogled unatrag na početak filozofije same. Grci su tvorci filozofije. Tvorci ne u smislu nekog svojevoljnog samogospodstva čovjekova, tako da bi ih poradi tog njihova dostignuća trebalo slaviti. Oni su tvorci kao oni koji su podnijeli jedan veliki usud, usud da budu mjesto gdje bitak sebe sama misli i istupa u riječ.“[[2]](#footnote-2)

No, počecima filozofije nije odgovarao samo karakter i način mišljenja čovjeka toga vremena, već brojne druge tzv. pogodne okolnosti. Naime, „ono što čini pojedince, kao i narode, to je njihov talent i njihov karakter. Otkuda potječu obje te snage, to ne zna nitko; ali kad su već jednom zadane, onda njihovo okruženje, *milieu*, nije nipošto svejedno. Čak i najbogatijoj obdarenosti potrebna je atmosfera iz koje će crpsti, i najjačem značaju treba magnetsko polje na kojemu može djelovati.“[[3]](#footnote-3)

Primorsko gorski kraj, razvedenost otoka i reljefa, strmi planinski lanci među kojima se prostiru doline, životni je prostor starih Grka. Korijen onome neovisnome što ga je grad-država donijela sa sobom bila je upravo dolina u kojoj je mogao izrasti jedan sasvim neovisan svijet. „Ali naličje toga bilo je da je polis nad svojim tijesno zgrnutim i strogo odvojenim pučanstvom i sam provodio tiraniju, također gotovo jedinstvenu u svjetskoj povijesti, te da se zemlja razjedala u bezumnim bratoubilačkim ratovima.“[[4]](#footnote-4) No, Grci su bili i ljudi mora, pa su „jasna raščlanjenost i laka preglednost temeljna su crta svega grčkog stvaralaštva i nastojanja: njihovih drama i misaonih zdanja, hramova i slika, religijskih tvorbi i društvenih tvorevina.“[[5]](#footnote-5) Blizina mora, prilika vidjeti suprotnu obalu i bogato polje otoka koje ispunja posvuda Egejesko more[[6]](#footnote-6) stvorilo je u Grku osjećaj mirnoće i umiljatosti.

I klimatski uvjeti su također davali svoj obol. Duge ljetne pripeke koje „od početka lipnja do duboko u rujan natapaju zrak treperavim jarom“[[7]](#footnote-7) naglo bi prelazile u hladno godišnje doba pa je stoga Grk bio manje osjetljiv. Kroz godinu pak prevladavaju „uglavnom vedri dani za kojih je sunce skriveno najviše pola sata“[[8]](#footnote-8), a zbog velikih vrućina grčki zrak je malo vlažan, nije „zamućujući medij u kojem se obrisi rasplinjuju, tonovi međusobno prelijevaju, a cijela slika biva prevučena magličastim velom, nego se sve pojavljuje u čvrstim obrisima, jasnim kontrastima i jakim nijansama, koje se u Grčkoj sjedinjuju još i u jednu osobito dojmljivu paletu.“[[9]](#footnote-9) Dakle, Grku se sve se pojavljivalo čvrsto i jasno. Ne čudi stoga da su Grci bili „nenadmašivi majstori čvrste i jake linije: u svakoj rečenici njihova govora i spisa, u svakom profilu njihovih hramova i kipova, u svakoj misli njihove filozofije i mitologije.“[[10]](#footnote-10)

Grčki genij obilježava protivnost, s jedne strane spreman je dopustiti javno usmrćivanje drugoga, dok se s druge strane poziva na moral. Zapravo, cijela je grčka zajednica bila obilježena tim velikim kontrastom. Napetost između osobnosti koja ima sluh za najtanje detalje umjetničkog djela do „dionizijskog ludila“ koje se očitovalo u epidemijama plesa, masovnim halucinacijama i ostalim raskalašenim radnjama, kako već otkriva i štovanje boga Dioniza u Apolonovom hramu u Delfima. No, ta se napetost morala i mogla ukloniti brigom za dušu kako su tvrdili tadašnji filozofi. To je osobito istaknuo Sokrat, Platonov učitelj.

Kakva je onda bila njihova religioznost? Naime, „priroda i uopće stvarnost su amoralne. O pravoj religiji može se govoriti tek onda kad je jedan drugi i viši svijet suprotstavljen prirodnome.“[[11]](#footnote-11) Odnos spram božanskoga jest sama pozadina grčkog života. Božanstvo se traži u samoj prirodi, ali prirodi koja je za Grka istovjetna naravi. Klasičnom Grku postojanje bogova je samorazumljivo. Naime, on bi se čudio tome „kako zemlja izorana i zasijana tjera klicu, kiša nasporuje sjetvu, a jesen donosi obilan plod. Čudio bi se kako sunce polazi svojim putem po nebeskom svodu, a kad zađe, nebo se ospe bezbrojem zvijezda. Pod dojmom tih veličajnosti u prirodi, zapitao bi se: od kuda sve to i kako nastaje?“[[12]](#footnote-12) Platon je stoga i mogao zaključiti da je isti Tvorac svega.

Interpretaciji takvog životnog iskustva pogodovao je i osebujan jezik. Naime, u grčkom jeziku srednji rod omogućuje izlazak iz antropomorfnog svijeta i sagleda jednostavno *ono* kao samostojeće i promatrano iz više aspekata. To je uvjet filozofiranja, „neobično snažna sklonost da sve intenzivnijom i obuhvatnijom uporabom člana srednjeg roda *to* (*το*), poteklog izvorno iz pokazne zamjenice, takoreći zaustavlja stvari i odnose u jeziku, učvršćuje ih i čini *predmetima*, *supstantivira ih*.“[[13]](#footnote-13)

Nadalje, na razvoj grčke misli utjecale su i društvene prilike. Grku je polis bio „sve i jedino.“[[14]](#footnote-14) Polis je bio nositelj kulture, etike i religije, ali i svojevrsna umjetnička kreacija. Grk se poistovjećivao s polisom. Uostalom, kozmos, polis i čovjek, sve je prožimao isti red i ljepota, isti umni poredak kako je zaključio Platon. Peloponeski rat je zasigurno bio jedan od uzroka rastakanja grčkog načina života i porasta nemorala, na cijeni su bili hedonizam, individualizam i novac. U razdoblju poraća, oko godine 404. pr. Kr., najgore prilike su bile upravo u Ateni, to više nije bio onaj stari polis. U toj i takvoj Ateni Platon je u smrt otpratio Sokrata. Štoviše, upravo je zbog svega toga napustio Atenu 399. g. pr. Kr. Kako je bio iz bogate aristokratske obitelji i u potrazi za znanjem, proputovao je od Kirene do Egipta, Donju Italiju i Siciliju. Posjetio je Eleaćana Euklida u Megari, matematičara Teodora u Kireni i pitagorejca Filolaja u Italiji.[[15]](#footnote-15) Ipak, vratio se u Atenu i osnivao poznatu Akademiju.

## 2.2. Muzika u Grka

Grci su živjeli za muziku i od muzike, riječ je to čiji se smisao više i ne može u potpunosti oživotvoriti. Naime, „grčka riječ *μουσική* nije se koristila ni razumijevala kao imenica, nego kao pridjev koji se kao nesamostalna riječ redovito izgovarao zajedno s imenicom *τέχνη* – ‘umijeće’. Povezanost pridjeva *μουσική* i imenice *τέχνη* tvorila je naziv *τέχνη μουσικὴ*, koji bismo, prema tumačenju izvanrednoga poznavatelja stare grčke muzike Thrasybulosa Georgiadesa, zbog navlastitosti njezina, od Muza naslijeđena smisla trebali prevoditi kao *muzično umijeće* ili kao *umijeće Muza*.“[[16]](#footnote-16) No, sve što je rečeno za muziku moglo se izreći i za čudesno bogati, gipki i metrički svestrani jezik, majku i preduvjet poezije i filozofije.[[17]](#footnote-17) Jezik je bio cjelina od koje je muzika bila neodvojiva. Zapravo, za Grke su poezija, muzika i ples bili usko vezani. Kako su ljudi pjevali slobodno, mogli su se kretati. Uz to, grčko uho ima sposobnost neizmjerne osjetljivosti na tonove. Njihove pjesme bile su pjevane prema „izvođenjima ili bavljenjima poslom, kao što je pjesma pri mljevenju, pjesma tkalja, pri predenju vune, pjesma dojilja, pjesma žetelaca, poljskih nadničara, kupača, tucača zrnja, a i pjesma govedara, koju je, po legendi, izmislio sicilijanski pastir Diom.“[[18]](#footnote-18) Postojale su svadbene pjesme i tužbalice za posebne prigode, pjesme usmjerene molitvi određenim božanstvima te pjesme za ljubavnike. Flauta je bila dionizijski instrument jer se moglo slobodnije svirati, dok su kitara i lira bile apolonijski. Kada je polis želio postaviti pitanje poznatom bogu – slao je kor s himnom da zapjeva. Muzika je bila toliko usađena u Grke da je Polib dao zakon da se svatko do 30. godine mora baviti muzikom. Djeca su učila himne u slavu heroja i bogova zemlje, dječaci i mladići su izvodili kola uz dionizijsku svirku flauta te su svi izmjenično pjevali. Cijeli narod bio je od mladosti muzikalan te se znalački odnosio prema onima koji su svirali. Muzika je dakle bila zvukotvorna komponenta jezika, a „ono pak što je omogućavalo sinkretičko zbivanje plesa, pjesničkih stihova i njihove muzičke sastavnice (pjevanja) bio je sveobjedinjujući, pravi odnosno blagotvorni ritam (*εὔρυϑμία*). Stoga nas odviše ne čudi činjenica da je za stare grčke pjevače i svirače postojala jedna riječ istovjetna značenja i smisla – *ποιηταί* (*poietai*). To će reći da je pjesnik (*ποιητής*) za stare Grke značilo ono isto što i pjevač, u širem smislu muzičar (*μουσικός*).“[[19]](#footnote-19)

Osim božanskih svojstava muzičkog umijeća, muzika je za Grka imala iznimni odgojni smisao. Naime, muzika je zadržavala lijepo i tako izravno uzdizala duh onome božanskom. Uz to, kako je naučavao Pitagora, „Glazba je po svomu brojevnom principu odraz i slika svijeta, a utječe i na ćud i značaj čovjeka: ona je moralni i društveni čimbenik kojemu se u odgoju kao i u stvarnom životu mora posvetiti pozornost. Glazba postaje opasnost tamo gdje izlazi iz okvira staroga i strogoga reda da bi se izrazila novim razuzdanim oblicima, prepuštajući se subjektivizmu koji je nemoguće kontrolirati.“[[20]](#footnote-20) Ne čudi stoga da je „prije Platona, i u njegovo doba, odgoj (*παιδεία*) je svoj božanski učinak mogao postići samo s pomoću *muzičnog umijeća*. Platon ističe u *Zakonima* da se „božanski odgoj postiže samo pomoću Muza i Apolona.“[[21]](#footnote-21) No taj božanski odgoj koji bi, prema Platonu, muzičnim umijećem trebao dovesti do postajanja božanskim čovjekom (*ϑεῖος ἀνήρ*) sastoji se u postupnom i postojanom vođenju duše odgajanika „prema svjetlu iz mraka“, uzdizanje „do bitka i najsvjetlije točke bitka“, do dobrote.[[22]](#footnote-22) A duši takva odgajanika dobrota je neodvojiva od ljepote, što znači da „jedino u nerazdvojnom duševnom jedinstvu ljepote i dobrote (*καλὀς καἰ ἀγαϑός*) lijepa duša može ostvariti svoj potpuni (božanski) odgoj.“[[23]](#footnote-23) Doista, kakav je čovjek takva će mu biti i muzika.

## 2.3. Igra u Grka

Središnji element društveno-kulturnih događanja i obreda u staroj Grčkoj (800. – 500. g. pr. Kr.) bila je igra. Elitna okupljanja su bila prigoda za natjecanje u pjevanju, sviranju lire, sastavljanju improviziranih stihova i u rješavanju zagonetki, dok je s druge strane bila prisutna intelektualna igra kod Homera, Pitagore i Heraklita. No i cjelokupno antičko ratovanje provodilo se kao oblik igre. Homer pak u VIII. knjizi *Odiseje* spominje igru kao olakšanje od smrtnih opasnosti s kojima se čovjek suočava na putu. Uz to, u grčkom svijetu igra se suprotstavlja radu, i to isključivo naporu u agrarnom kontekstu te je povezivana s aktivnostima koje uključuju igračke.

Periklov pogrebni govor opisuje ideal slobodnog Atenjana kao kopiju Spartanske neovisnosti. To, dakle, znači da zakon građanima mora omogućiti da razviju i iskažu svoj instinkt prema igri – da igraju igru. Pod instinktom se pak misli na zamjenu plača za slobodom plačem za zadovoljstvom. Na isti se način svaki pojedinac bori za vlastitu sreću i ljepotu kad ih uzdiže iznad samoga života. U svakom slučaju, uživanje u životu postalo je ideal koji svi žele postići, a to se najlakše ostvarivalo kroz igru.

Grci su toga doba za igru koristili tri pojma:

* *paidia* (παιδιά), pojam čija etimologija upućuje na djetinjstvo. Svojim izvedenicama *παίζειν* – igrati – i *παίγμα* i *παίγνιον* – igračka, može označavati sve vrste igre, uključujući najviše i najsvetije. „Čitava ta skupina riječi čini se da ima prizvuk vedrine, zadovoljstva i bezbrižnosti“[[24]](#footnote-24);
* *aduro* ili *adurma*, pojam kojom se smjeralo na nešto neozbiljno i nebitno;
* *agon* (*ἀγών*), pojam kojom se upućivalo na borbene igre i natjecanja.

### 2.3.1. *Paidia* kao *paideia*

Pojam *paidia* (*παιδιά*) dolazi od riječi *pais* (*παῖς*) što znači dijete. Moglo bi se reći da se *παίζειν* (*paizein*) – igrati se, zabavljati se – odnosi na aktivnosti koje se odnose na djecu, a ne na starije osobe. To bi bile aktivnosti koje nisu naporne, ozbiljne niti svečane. No, uz to, pojam *paizein* je za Grka 4. i 5. st. pr. Kr. neodvojiv od muzike i plesa, zatim od natjecanja (sportskih ili umjetničkih), ali i od govorništva. Veza između igre i djetinjstva se otkriva u težnji za višim oblicima igre koji pretpostavljaju obrazovanje (*paideia* – *παιδεία*) koje započinje u djetinjstvu. Prema starim grčkim izvorima dječja igra je mogla biti ponavljajuća: djeca usvajaju pravila i uloge da bi se povezali s vršnjacima i izgradili socijalne odnose ili improvizirana igra, u smislu spontanog eksperimentiranja – paradigma je za kreativno djelovanje u kojemu se realizira samospoznaja. Kreativno ostvarenje zahtijeva *prigodan trenutak* (igre na sreću), ali i određena pravila. Tako se može reći da sreća i vještina idu *ruku pod ruku*. Pogledamo li što za Grke znače učenje i studiranje vidimo da ne spadaju niti u kategoriju igre, niti u kategoriju rada. Riječ je prije o produktivnom korištenju slobodnog vremena čiji je cilj formiranje odraslih, a ne razvoj djeteta. No pojam *paideia* podrazumijeva postupak kojem se dijete treba podvrgnuti, odnosno postupak njegove pretvorbe u čovjeka. Obrazovanje svoju konačnu manifestaciju ima u čovjeku, odnosno u svojoj svrsi. *Paideia* tako ima veze s *pais* samo kao opći izraz za intelektualnu brigu i uspjeh.

Tek se nešto kasnije (5. st. pr. Kr.) pojavljuje sustavno obrazovanje koje ima podlogu u pisanim djelima. Bitni elementi za obrazovane odrasle muškarce u polisu bila su glazbena i atletska dostignuća i retoričke improvizacije. Može se reći da su Grci bili praktičari glazbe, medicine, astronomije, geometrije, arhitekture i skulpture.[[25]](#footnote-25) No i društvene aktivnosti su vezane uz pravila koja su namijenjena isključivo obrazovanim građanima, a smatralo ih se *dubokom igrom*. Riječ je o svojevrsnom proširenju dječje igre. Ta nas pak činjenica vodi do zaključka da se nije moglo radikalno odvojiti ono što se smatralo igrom od onoga što se smatralo ozbiljnim. Igra pak može biti igranje igara i glazbe na pozornici ili igranje uloga u društvu. Dok, prema Teognidu, igranje *duboke igre* podrazumijeva oblikovanje ponašanja tako da odgovara različitim ljudima, odnosno mijenjanje ponašanja prema potrebi.[[26]](#footnote-26) Simbol ozbiljne aktivnosti za stare Grke predstavlja politički angažman i uključivanje u vojno djelovanje. Oni se još uvijek bave poljoprivredom koja predstavlja veliki napor pa stoga ulogu u društvu ne smatraju poslom, već višom razinom igre. Taj stav prevladava i u demokratskoj Ateni 5. st. pr. Kr. u kojoj se kao vrsta intelektualne igre širilo sofističko učenje. No i umjetnik, baš kao i dijete u igri, s velikom ozbiljnošću prianja uz svoje djelo i svoju maštu uzima vrlo ozbiljno. Najviše primjera igranja zabilježeno je u Aristofanovim komedijama.

### 2.3.2. Aduro – phluaria (φλυαρία)

Riječ igra se može upotrebljavati dvojako: kao ona koja igra prema pravilima i u stanju je doći do nekoga cilja i kao ona koja je bez ikakve svrhe i razbacanih misli. U potonjem smislu se nazire da igra može stajati uz bok neobveznome *čavrljanju* (neobveznom razgovoru). Ta sličnost se otkriva u društvenom kontekstu slavljenja, a ne u razbacanosti misli. Kada se pak igri traži više značenje može se dogoditi da se zaboravi na značenje igre kao one koja je beskorisna. Ali zapravo se igrom percipira beskorisnost, osobito s pogleda igrača. Beskorisnost postaje temeljni mit igre. Kada se tako gleda na igru, može se zaključiti da ona stoji uz bok čavrljanju.

Ruganje i čavrljanje mogu zajedno stajati u kontekstu igre, no ruganje sa sobom nosi i kritiku i smisao, dok čavrljanje nema značenja. Ono što je važno za čavrljanje, jest njegov nered, razbacanost, njegovo ponavljajuće svojstvo te odrezanost od ostatka svijeta, a užitak se nalazi u onome stanju koje nema veze s realnošću. Govor tako mora biti potpuno bez pravila da bi se izbjegle bilo kakve posljedice na stvarnost. Ovakvom govoru odgovara pojam *paizein*. Čavrljanje sliči igri, kada je uzeto u pozitivnom smislu. Igra može sličiti čavrljanju, kada je uzeta u pejorativnome smislu.

Ono što je zajedničko igri i čavrljanju jest to što se ne događaju radi nečega drugoga, već radi sebe same. Igra je radi vlastite zabave, nema svrhu i nije opterećena filozofijama. Riječ je o aktivnosti koja potječe od djece koja nemaju utjecaj na posljedice u realnom životu, tj. u životu odrasloga. Nesklad koji se nazire između realnog svijeta i ograđenog svijeta igara, posljedica je čovjekove težnje za ozbiljnim životom. Ipak, čovjek se povremeno vraća igri u kojoj nanovo otkriva zadovoljstvo i smijeh. Osim toga, kada se čovjek igra ili kada čavrlja, postoji nešto za čime žudi, a to je neko zadovoljstvo i užitak – ono se krije u samoj igri i čavrljanju.[[27]](#footnote-27)

###  2.3.3. Agon (ἀγών)

*Agon* je za Grke predstavljao stil ili način života. Borbenost koju je osjećao Grk osjećala se kroz cjelokupnu kulturu. „Gdje je god bilo prilike za borbu, Grci su znali upriličiti natjecanje. Natjecanja u ljepoti muškaraca dio su Ateninih i Tezejevih svečanosti. Na skupovima se takmičilo u pjevanju, gonetanju, bdijenju i piću.“[[28]](#footnote-28) Slavilo se gimnastičkim i muzičkim *agonom* uz nagrade. Grčko je društvo bilo usmjereno prema *agonu* kao načelu prema kojemu se odvija cjelokupni društveni život. Naime, „on je taj opći element vrenja koji izaziva fermentaciju svakog htijenja i umijeća čim nastupi potrebna sloboda.“[[29]](#footnote-29) *Agon* se „pokazuje na simposionu pri razgovorima i naizmjeničnim skolijama gostiju, na polju filozofije i pravnih sporova, pa sve do borbi pijetlova i prepelica, ili izvanrednih količina u uzimanju hrane.“[[30]](#footnote-30) Takmičenja su bila uobičajena; „potpuni razvoj individuuma bio je zavisan od toga što su se ljudi neprestano međusobno odmjeravali i uspoređivali, i to vježbama kod kojih cilj nije bila neka neposredna korist.“[[31]](#footnote-31) Iz toga se zapravo razvila gimnastika kao produžetak napetosti koja se očituje u *agonu*. No natjecanje je ponekad znalo izgubiti igračku, svetu i kulturnu vrijednost, pa bi se pretvorilo u strast za suparništvom pri čemu bi se „težnja za čašću, za dostojanstvom, za nadmoći i za ljepotom sjedinile sa smislom za igru.“[[32]](#footnote-32) Običaji agonalne naravi nastaju neovisno o vjerskim predodžbama, oni odgovaraju naravi čovjeka koji uvijek teži za višim. „Ali pravi cilj borbe je pobjeda po sebi, a ona, naročito pobjeda u Olimpiji, važi kao najuzvišenija na zemlji, budući da pobjedniku jamči to što, u osnovi, i jest cilj svakog Grka: da mu se za života dive i poslije smrti ga slave.“[[33]](#footnote-33)

Osim borbenog *agona*, postoji i onaj muzički. Grci su jedinstveni upravo po tome što je *agon* kod njih ovladao kultom. Muzički elementi uvlače se u sferu *agona* te nastaje velikim dijelom poezija, dok su također tragedija i komedija agonskog karaktera. Osim toga, svečani korovi svake vrste takmiče se i nastupaju svakim kultskim povodom te postižu neviđeno djelovanje. „Otada se kroz cijeli grčki život provlači takmičarsko nastojanje. Kitaredi, kitaristi, auleti na svakom javnom nastupu nalaze svoje suce, kao da je to po sebi razumljivo. Svuda ima pobjednika i poraženih.“[[34]](#footnote-34) Tako se razvija mišljenje da se agonalnim odgojem može postići sve.

U starih Grka bila je raširena također zagonetka kao oblik intelektualne igre tako da su već stari njome iskušavali svoje obrazovanje. Čovjek koji traži istinu nastupa kao ratnik: izaziva suparnike, napada kritikom, iznosi svoje misli kao istinite. „Zagonetka je na samom početku svete igre, tj. ona je na granici igre i zbilje, ima veliko značenje i posvećena je, ali time ne gubi svoj igrački značaj.“[[35]](#footnote-35) Ona se pojavljuje kao posrednik društvene zabave i ezoteričnog nauka, kao svojevrsni most između igre i zbilje. Čak su i prastari kozmogonijski problemi bili u formi zagonetke, da bi se potom rješavali u obliku mitova. Navika ljudi je bila vidjeti agonalno dvojstvo suprotnosti jer su živjeli u takvome društvu.

# 3. IGRA I PLATON

U netom opisanom kontekstu živio je i Platon, bio je klasičan Grk. Ipak, Platonova filozofija nije bila klasična. Platon je tvrdio da se prava narav stvari nalazi u svijetu ideja. Moglo bi se pomisliti da u taj svijet mogu ući samo izabrane duše, no Platon nije mislio tako, govorio je da je dovoljno odlučiti se za drugotnu plovidbu i sigurno ćeš zaviriti iza horizonta. U toj plovidbi, kojom ćeš spojiti promjenljivo s vječnim, sigurno ćeš upoznati značaj muzike, *erosa*, biti će to put tvoga odgoja do *ethosa*, sve je to igra na bespuću ili put do istinske filozofije.

## 3.1. Pajdeutička funkcija muzike za Platona

U narav čovjeka najbolje zadire muzika, što podrazumijeva kazivanje onoga što je vrijedno kazivanja, a po tome i zvučna ljepota muzike ovisi o onome što se govori. Kako što smo već istaknuli, muzika i jezik su samo načelno odvojivi. Riječ tako zadobiva važnu ulogu unutar pjesme, ali ipak ne i presudnu. Tu svakako treba dodati da se u staroj Grčkoj obrazovanje i opismenjavanje vršilo uz pomoć književnih djela, a gotovo su sva književna djela ujedno i muzička. Tako se pak i ples povezan s onim tjelesnim usko veže uz odgoj. Upravo stoga Platon govori o odgoju duše i odgoju tijela; dušu se odgaja muzikom, a tijelo gimnastikom. Na muziku Platon gleda dvojako: kao na zabavu i umjetnički užitak i kao na učiteljicu koja oblikuje *ethos* čovjeka. Potonja je prava vrijednost muzike.

Platonu je muzika značajna iz više razloga. Muzika je zapravo *ono muzičko*, ona je djelo Muza. Izvor muzike je u uzvišenim božanskim sferama, a među ljude se spušta posredstvom osobitih pojedinaca kao što su Homer i Hesiod. Platon u *Zakonima* tvrdi da su pjesnici „potomci nježnih Muza“[[36]](#footnote-36), a u *Ionu*[[37]](#footnote-37) da pjesnikovo stvaralaštvo potječe od nadahnuća koje mu dolazi od boga. I Platon je, dakle, bio među onima koji su smatrali da muzika ima uzvišeno, božansko podrijetlo, dok sama religioznost u izvornom obliku potiče na ples i pjesmu. Muzika je svakako vezana za svetkovinu i slavlje boga Dioniza, a iz toga se razvila grčka tragedija. Za Muze se smatralo da su „mlade djeve koje zajedno plešu i pjevaju u boravištima bogova, na nedostupnim gorskim vrhuncima, dakle, upravo onako kako su mlade Grkinje razdragano pjevale i plesale u nizinskim ljudskim obitavalištima, po cvjetnim livadama i brežuljcima.“[[38]](#footnote-38) Svetkovine su bitna pojava jer one spašavaju od zaborava i održavaju na svjetlu. U trenucima svetkovine čovjek se spominje onog bitnog i velikog, stavljajući po strani poslove i brige. Vrijeme svetkovanja je sveto vrijeme u kojem se oglašavaju Muze, a čovjek je onaj koji sudjeluje u njihovoj pjesmi i u onom božanskom te biva prosvijetljen da ne zaboravi ono što je najbitnije. Tako nastaje pamćenje, kada se nešto često spominje, a Grk često spominje ono čemu se divi i što cijeni. Upravo je Platonova anamneza, spoznaja kroz prisjećanje, dovoljan prilog tome da prisjećanje zapravo znači dolazak do više spoznaje. Muze su kćeri Mnemosine (sjećanje, pamćenje, spomen), bez njih nema pamćenja. Apolon se pak spominje kao bog muzike i predvodnik Muza jer je bog svjetla, a umjetnost riječi je svjetlo koje prosvjetljuje čovjeka. Upravo je zato muzika najvažnija za *paideiu*, kao ono što prosvjetljuje čovjeka.

Učitelji i službenici Muza bili su filozofi. Prema Platonu oni su bili jedini koji mogu voditi ostale do vrlina i harmonije duše i to stoga što rado gledaju istinu.[[39]](#footnote-39) A upravo je muzika usmjerena štovanju bogova da bi se pogled uzdizao sve više i sve dalje te tako omogućio ravnotežu duše. Obrazovanje svih ljudi u polisu je nužno jer više pripadaju državi negoli svojim roditeljima[[40]](#footnote-40). To je ujedno razlog da država vrši strogu kontrolu nad obrazovnim sadržajem , jer tako sprječava razvoj pojedinca u pogrešnom smjeru. Loše izvođenje muzike rezultira uzdizanjem užitka na razinu osnovnog životnog principa, što uništava ravnotežu i samim time je zlo. Stoga Platon ističe važnost dobroga života, u skladu sa zakonom, ovim riječima: „Pjesme su nam postale zakoni, kao što su i stari nekoć pjesmi uz kitaru dali, kako se čini, takav naziv.“[[41]](#footnote-41) No, Platonu nije bila strana ni intrumentalna muzika. On daje svjedočanstva o dubokom doživljavaju muzike, uključujući i onu instrumentalnu koja ima dionizijsko obilježje.[[42]](#footnote-42)

Muzičko izražavanje zbog svoje ljepote duboko dotiče duše te može pobuditi čuvstva požude, bola i naslade. Ako bi čuvstva postala čovjekovi gospodari, onda bi muzika bila loša. Platon nasladu i bol jasno odjeljuje od zakona i razuma[[43]](#footnote-43) i po njemu u idealnu polisu bi se ono muzičko trebalo ostvarivati kroz hvalospjeve i molitve bogovima. U idealnom polisu su poželjna samo dva modusa: dorski, koji je energičan i za ratne prilike, i frigijski, koji je blag i za mirnodopske uvjete.[[44]](#footnote-44) „Takva je muzika vjerojatno pobuđivala u duši onaj nježni zanos i ushit koji je dobro odgovarao pobožnoj i mističnoj naravi Platona.“[[45]](#footnote-45) Pajdeutika duše je za Platona uvijek u znaku i pod zaštitom Muza, Apolona i Dioniza. No on ne zanemaruje dionizijsko, dapače, ono je dano kao pomoćno sredstvo za postizanje „duševnog stida i tjelesnog zdravlja i snage.“[[46]](#footnote-46) Muzika treba djelovati na dušu, ali osjećaji koji pritom bivaju pobuđeni moraju biti čovjeku na izgradnju, a ne na propast. Ljudi bi uvijek trebali osjećati želju za pjevanjem i nasladom jer bi ih suprotno spustilo u stanje pasivnosti. Upravo zato je važan i ples kojim se muzički odgoj duše povezuje s vojno-sportskim odgojem tijela. „Onaj dakle koji je dobro odgojen moći će lijepo pjevati i plesati.“[[47]](#footnote-47) To pak znači da je i sadržaj njegovog pjevanja i plesa lijep. Iz tog bi se pak razloga za sadržaj muzike trebali brinuti filozofi. Uostalom, cjelokupna filozofija je za Grke bila dijete muzike. Platon stoga želi očistiti muziku, uzdići je na višu razinu, ne želi svojom filozofijom ukinuti vječnu riječ Muza, već je želi ispuniti u prostoru i vremenu. Tome služi odgoj. Naime, „Muze ne govore ono što čovjek ne može čuti, ali kad se čovjek pokaže spremnim čuti pravu mudrost, onda se Muze oglašavaju drugačije, a to je ono što je za Platona bila filozofija.“[[48]](#footnote-48)

## 3.2. Igrom do ethosa

Temeljne sastavnice muzike su ritam i harmonija, odnosno gibanje. Platon govori da su sva mlada živa bića vatrena te ne mogu mirovati tijelom ni glasom, oni neuredno izvode glasove i skaču, dok samo ljudskoj naravi pripada „osjećaj reda pri jednoj i drugoj toj djelatnosti.“[[49]](#footnote-49) Iz toga slijedi da se razvila harmonija koja podrazumijeva red glasa, odnosno tona, kao ono što nastaje iz sjedinjenja i miješanja visokih i niskih tonova. Pjesma je stoga gibanje glasa. Može se reći da muzika svoje podrijetlo ima u nekom gibanju. U *Timeju*[[50]](#footnote-50) Platon progovara o šumu koji nastaje kada se dva tijela sudare, između kojih postoji neka napetost, neka sila. Bez prisustva napetosti ne bi došlo do njihova sudara. Slušanje je pak prihvaćanje toga gibanja i posredovanje unutarnjem središtu duše.

U odnosu na šum, glas pripada višem redu ontologijskoga gibanja, pripada okruženju života. Glas se uzima kao osobita vrsta šuma koja „proizlazi iz svjesnog, prema određenoj cjelini usmjerenog i predodžbom tog cilja praćenog poticaja.“[[51]](#footnote-51) Ovim razdvajanjem pukog šuma od glasa, cjelokupna muzika dodijeljena je području slobodno se zbivajućeg života. Bez smisla nema muzike, a to znači da ona uvijek mora imati neki razlog i svrhu. Svoje postojanje zahvaljuje slobodnoj nakani, i zato može u čovjeku buditi jednako dobro kao i zlo. Glas ima bezuvjetno prvenstvo u muzici, dok je instrumentalna pratnja tek pratnja glasa. Stopu stiha određuje sami govor[[52]](#footnote-52) i to je dovoljan razlog da ona bude svedena i povezana sa samim životom. Tako se može tumačiti njezin odnos spram duše.

Duša je za Platona izvor gibanja života za bića koja tu mogućnost imaju u samima sebi, duša nije statična.[[53]](#footnote-53) Mnogostrukost gibanja glasova, zvukova, tonova i plešućih tijela srodna su unutarnjim gibanjima duše iz kojih proizlaze sva moguća tjelesna kretanja.[[54]](#footnote-54) Tu se pronalazi ona temeljna srodnost koja je središte svih promišljanja muzike u Grka. Muzika ima nesavladivu moć: ona pogađa, zahvaća i zanosi, pa čak i kada čovjek to ne želi.[[55]](#footnote-55) Upravo stoga se osjetilo sluha više vrednuje od osjetila vida, ono prima gibanja koja su netjelesna, stalno promjenjiva i neposredno primljena. Upravo zato i duša mora biti netjelesna i dinamička da bi mogla nasljedovati ista takva gibanja muzike. Platon uspostavlja trostruki ustroj duše od kojih je svaki od dijelova mnogostruk do u beskonačnost. Zbog takve neiscrpne životnosti duša je spremna primati gibanja koja odašilje muzika. U svemu tome pronalazi se *ethos* kao svojevrsno *stanje duše,* otvoren uvijek za nešto novo. Njegova postojanost je krhka jer je „izložena nadiranju onoga što se zbiva i slučuje, što u svakom trenutku prijeti presnažnom promjenom razoriti je i uništiti.“[[56]](#footnote-56) Dakle, ono najizvornije u čovjeku nije statično i mirujuće i sadrži u sebi beskonačnu mnogostrukost gibanja. *Ethos* nastaje postupnim zaustavljanjem stalnih gibanja u unutrašnjosti čovjeka.

Platon progovara o srednjem duševnom raspoloženju koje je jedino valjano i koje se navikom može izgraditi u čovjeku.[[57]](#footnote-57) Da bi se to ostvarilo, potrebna je igra, što Platon potvrđuje ovim riječima: „Za duševni pak razvoj djeteta od tri, četiri, pet pa i šest godina bit će potrebne igre.“[[58]](#footnote-58) U toj dobi igre su djeci prirođene pa ih i sami često nalaze. No, važnost igre polazi od toga da se djecu navodi na srednji put, između razuzdanosti i gnjeva, te da ih se tretira kao slobodna bića. Čuvari moraju ozakoniti igre u skladu s dječjim razvojem tako da se djecu usmjerava postupno, ali sigurno. Poštivanje sklada između duševnog i tjelesnog dijela omogućava da djeca „navikom ne krnje svoje prirođene sposobnosti“[[59]](#footnote-59), već da ih u potpunosti iskoriste i ostvare. Stoga je, osim muzičkog odgoja, potreban i onaj gimnastički koji brine za zdravo tijelo. Igre su stoga temelj održivosti pojedinca i cijele države te moraju ostati nedirnute. „Ako se, naprotiv, u igre dira, ako se uvode novotarije, pa se one neprestano podvrgavaju promjenama, te ako mladež više ne izjavljuje da joj je milo ono što je isto, tako da ni za držanje tijela ni za njegovo opremanje ne postoji kod nje stalno slaganje u shvaćanju što je dolično, a što nedolično (...).“[[60]](#footnote-60) Navika može tako postati opasna, ako se ne vodi onim srednjim putem i njihova će „djeca koja uvode novotarije u igre neizbježno postati drukčiji ljudi nego prijašnja djeca, a kad postanu drukčiji, da će tražiti drukčiji način života (...)“[[61]](#footnote-61) Stoga se i može zaključiti da je ritmičko kretanje i cjelokupna muzika oponašanje boljih i lošijih ljudskih značajeva.[[62]](#footnote-62) Igra pak, osim djeci, pomaže i odraslima u njihovu bijegu od zaplašenosti. Ona djeluje tako „da se uljuljaju u san, a kod drugih djeluje, da u budnom stanju plesom i sviranjem na fruli uz pomoć bogova, kojima pojedinci uz povoljna znamenja prinose žrtve, iz mahnita raspoloženja dođu u razumno stanje.“[[63]](#footnote-63)

Iz toga slijedi da je *ethos* čovjeka ono *sve* što se nalazi u čovjeku, dok navika i oponašanje imaju veliki značaj u njegovu oblikovanju. Platon govori da je njihova moć toliko velika da može promijeniti i sam čovjekov bitak.[[64]](#footnote-64) Stjecanje vrline od velike je važnosti jer „bez svoje vrline duša zlo vlada i upravlja, a s njom sve to dobro radi“.[[65]](#footnote-65) Naime, oponašanja prelaze u naviku, a navika u narav, kako za tijelo, tako i za dušu.[[66]](#footnote-66) Čovjek je tako u konstantom dinamičkom procesu u kojemu izdvaja neka gibanja kako bi ih učinio dijelom sebe. Upravo je igra medij kroz koji se to može ostvariti, dok je muzika pomoćno sredstvo koje najbolje dopire u dušu. Neprestano gibanje koje ona sadržava u izmjenjivim tonovima, melodijama, ritmovima – prodire tako duboko u dušu, do samoga tekućega izvora života, a u njemu su u cijelosti i sav užitak i sva tjeskoba života. Sklad među dijelovima duše tako dovodi do ravnoteže, i ta harmonija je presudna za oblikovanje Platonova idealna čovjeka.[[67]](#footnote-67) Najviša je krepost (sophrosyne: *σωφροσύνη*) upravo sposobnost biti otporan na kušnje, odnosno ovladavanje sobom, a to može samo dobro odgojen čovjek.[[68]](#footnote-68)

## 3.3. Problem igračaka i oponašanje

Odgoj se u prvom redu tiče onih najmlađih, djece čija racionalnost još uvijek nije razvijena. Da bi se takve moglo odgojiti korisna je igra, a zanimljiva misao o igrački kako se ona pojavljuje u *Zakonima*.[[69]](#footnote-69) S obzirom na to da je djeci u prvom redu stalo samo do užitka i zadovoljstva, odgovor na pitanje kako se od oponašanja dolazi do užitka mogao bi glasiti: tako što se *nešto* spoznaje kao *nešto*, i u toj spoznaji se krije užitak. Teže je pak dati odgovor na pitanje kako se dolazi od užitka do samoga oponašanja. Kada se igračka dovede u vezu s užitkom, tada je u vezi s višim svijetom, a uobičajeno se misli kako užitak i oponašanje nemaju ništa zajedničkoga.

Igračka je ono nešto između korištenja i samoga igranja jer za dijete igračka može biti papir, cipela ili drvo koji se mogu upotrijebiti i za dobivanje koristi. Pitanje je dakle što je zapravo igračka? Naime, igračka ne ovisi o materijalu i obliku. Platon o igrački govori kao o objektu oponašanja (*mimesis*) misleći pod time da je manje nego realan, no više ga koristi u smislu postizanja užitka.

Djecu se priprema za ozbiljan život *malim alatima*, najčešće se njima oponaša alate odraslih. Za Platona je oponašateljsko sve što stoji u odnosu na stvarnost, a u sebi se razlikuje od nje. No, za Platona, igračka ne služi tome da se dijete otkloni od stvarnog svijeta, već da iskusi užitak. Platon misli na igru koja pruža trenutni užitak, pojavljuje se odmah, dok je oponašanje ono što se pojavljuje usputno, nenamjeravano. Zadovoljstvo i igra tako idu *ruku pod ruku*.[[70]](#footnote-70)

Pogledamo li tako npr. lopatanje, lopata je za odrasloga alat kojim postiže korist, dok je u smislu igre ona objekt kojim se postiže trenutni užitak. Lopata u potonjem smislu nije samo objekt užitka, već i objekt težnje za samim užitkom. Kada užitak izostane, lopata se odbacuje. Dijete se ne *pretvara* da lopata, niti pak u glavi ima sliku prave lopate. Jedino što dijete zna, jest to da mu je ugodno te mu nije potrebno išta zamišljati. Takva igra odgovara pojmu *paidia*. Čovjek tako slijedom iracionalne želje za neposrednim užitkom započinje s činom igranja - bez svrhe samoga čina. Dijete uzima lopatu da bi postiglo trenutni užitak te je zato najlakše prevariti ga.[[71]](#footnote-71) Pri tome se ne misli na to da djeca uče lopatati u djetinjstvu tako da u starosti dosegnu vrhunac u tom zanatu poznavajući tehniku, već se misli na to da njihov užitak i požuda za tim užitkom bude izravno usmjerena na njihov odrasli život. Na tom tragu postoji mogućnost odgoja djeteta već od najranije dobi.

No, što u slučaju kada se dijete pretvara da jaše konja na drvenom štapu. Što je dijete mlađe, to je teže govoriti o oponašanju, jer što dijete zna o svijetu koji navodno oponaša? Ova je igra kompliciranija od lopatanja jer dijete mora *biti jahač konja*. Zadovoljstvo koje se javlja, leži barem djelomično u premošćivanju velike udaljenosti između štapa i konja. Naime štap uopće ne sliči konju. Čini se dakle da zadovoljstvo nastaje iz zloupotrebe štapa: nije oruđe, već je to konj koji se jaše. Ipak, dijete koje jaše igra se radi užitka. Kada pak igra prestane, dijete vraća štap koji predstavlja konja na mjesto koje mu pripada. Dijete je tako naučilo da je to u stvarnosti štap, a ne konj. No, na štapu, dijete nije imitiralo jahača, ono je *bilo* sami jahač, a to uvjerenje traje koliko i sama igra, odnosno užitak. Dijete je tako naučilo, posredstvom užitka, što je to onaj prvotni *štap*.

Iz navedenog proizlazi da u *Zakonima* Platon predlaže neku novu vrstu povezanosti između igre i oponašanja (ne-tradicionalnoga). Naime, u igri sve može biti objekt užitka, igračka nije igračka stoga što pruža užitak, već zbog sposobnosti da bude sredstvo usmjeravanja postignutog užitka,[[72]](#footnote-72) a usputno se dolazi do znanja o svijetu.

## 3.4. Eros i igra filozofa

Onaj tko mladima nudi igračke i usmjerava užitak mora prema Platonu biti filozof i to isključivo filozof koji je i sam zahvaćen erosom u neprestanoj igri. Stoga se u Diotiminu govoru o erosu, filozofija i eros dovode se u izravnu vezu, s naglaskom na žudnju koja filozofiju tjera na traganje za lijepim i dobrim. Eros se povezuje s pojmovima ljubavi, ljepote, dobrote, božanstva, posredništva smrtnoga i besmrtnoga. Kako je Sokrat istaknuo, Eros je demon koji ima svrhu biti „tumačem i posrednikom između bogova i ljudi“[[73]](#footnote-73), posrednik koji povezuje. Samim time on je vodič i usmjeravatelj na putu prema trajnom posjedovanju dobra koje je u konačnici jedno.

Iskon i unutrašnje određenje filozofije vodi se i upravlja erosom. U Platonovu pravednom polisu postavlja se težnja k spoznaji i živom obuhvaćanju cjeline kako onoga ljudskog, tako i onoga božanskog. Filozofija teži spoznati tu jednotu, i u njoj se objavljuje erosova mjerodavna bit, čovjek je tek polovica koja teži za jedinstvom.[[74]](#footnote-74) Sama narav tjelesno-duhovnog čovjeka jest po sebi bolesna[[75]](#footnote-75) i kao takva po sebi trpi nedostatnost koju je potrebno zacijeliti.

Platon zato u *Državi* definira filozofiju kao preobrazbu cijele duše.[[76]](#footnote-76) Taj se proces odvija tako da se razum uzdigne nad niže dijelove ljudske naravi, oni u velikoj mjeri oblikuju konvencionalno društvo i njegove vrijednosti. U tome postoji suigra, a ne konflikt, između onoga što je razumno i onoga što predstavlja svojevrstan odgovor na tjelesnu ljepotu. Platon je, uvodeći eros u priču, ponovno naglasio izvrsnost cjelovitosti. Eros omogućava uvid u ravnotežu duše, nije samo funkcija dijelova duše, već se pomoću erosa može doći do stvarnog kontakta s istinskim bićem. On je ono „što izdiže ono biće, koje je na neki način ispunjeno erosom, iz njegove puke prirodnosti.“[[77]](#footnote-77) Budući da je čovjek cjelina, a po naravi je osjetilno i racionalno biće, mora nekom mjerom postići ravnotežu, uzdići se nad svoju vlastitu narav. Filozofija je ono *između* jednoga i drugoga, božanstvena aktivnost, a filozofi su oni koji igračkama usmjeravaju žudnje u pravome smjeru. Kako kaže Platon, „ističem da je glavni dio odgoja valjano upućivanje koje će dušu onoga koji se igra dovesti upravo do ljubavi prema onome u čemu treba da kao zreo muž postane savršen, naime u sposobnosti za svoje zvanje.“[[78]](#footnote-78) U *Državi* stoga Sokrat progovara o važnosti slobode mladeži koja je podvrgnuta odgoju, misleći pod time da se prisilom njihova duša može iskvariti, a da u njoj „ne ostaje nijedan nauk pod silu.“[[79]](#footnote-79) Ako se čovjek prisilno dovede do znanja, on će ga ili zamrziti, ili zaboraviti. Stoga je potrebno dječake odgajati „po dječačku, kao u igri“[[80]](#footnote-80), usmjeravajući njihove žudnje i time im dušu dovoditi do stanja u kojemu će sama moći razlučiti istinu od neistine. Stupnjevitim obrazovanjem treba ih, krećući od odgoja tijela ka odgoju duše, uvoditi u odrasli svijet. Kada se dođe do određenoga stupnja, može se „bez pomoći očiju i ostalih osjetila uputiti s istinom do samoga bitka“[[81]](#footnote-81) pomoću misli koje su vodilje na tom putu. Intelektualna igra tako dolazi do vrhunskoga značaja kada čovjek ratuje sam sa sobom, a vidi se u borbi volje s požudnošću.[[82]](#footnote-82) Upravo je zato važan onaj središnji dio duše, srčano-strastveni, koji pomaže razumnosti, ako se ne pokvari lošim odgojem. Mladi već po prirodi vole rasprave koje ima služe kao zabava,[[83]](#footnote-83) oni prigovaraju i oponašaju ono što vide i čuju. A budući da su djeca, kao i većina ljudi nerazumna, potrebno je ozakoniti igre koje će potaknuti njihove strasti u pravome smjeru.[[84]](#footnote-84) Idealni čovjek stoga posjeduje ravnotežu svih triju dijelova duše od kojih svaki obavlja svoj posao. Razum ne dopušta strastima da ih obuzmu požude, dok su strasti izvor djelovanja.

No, odgoj mladih nije jedina funkcija filozofije. Filozofija nije usmjerena isključivo na djecu i mladež već pripada svim ljudima. Temelj zajedništva, te cjelovitosti na koju je čovjek pozvan i usmjeren, jesu zdravi odnosi. Kako čitamo u *Fedru* ljubavnik i ljubljeni se susreću u onom komplementarnom. U samome odnošenju, potražujući ono što mu nedostaje, ljubavnik nalazi to u samome sebi. Nalazi svoju vrhovnu, uzoritu vrijednost.[[85]](#footnote-85) Kad se susretnu učenik i učitelj, ovaj prvi pronalazi žuđeno znanje, dok drugi biva stimuliran da bude još bolji. Platon želi pokazati kako je ono *najviše* vidljivo već u uobičajenom, svakodnevnom. To je put dijalektike, put prema istini koji započinje već u ovostranosti. U *Gorgiji* i ostalim dijalozima koje vodi Sokrat, odvija se jedna dijalektička igra u kojoj nema poraženih i pobjednika, već se na kraju ispostavlja da su svi poraženi ili pobjednici jer imaju isti cilj: doći do istine. Tako Sokrat traži odobrenje za svoje riječi te ne mijenja igru mijenjajući njezine dijelove, već je taj koji se mijenja.[[86]](#footnote-86) Platonov cilj nije borba sa sofizmom već dolazak do same istine koja se objavljuje u pojedincu. Sokrat stoga u *Državi* progovara o filozofiji čije je ime iskrivljeno od strane neukih te ih oštro kritizira. Pri tome je i sam zanesen filozofijom te zaboravlja da je cijela njegova rasprava *samo igra*.[[87]](#footnote-87) Ono igračko i čisto ljudsko tako biva svedeno na sadašnjost i promjenu, dok je ono božansko jedino vrijedno „ozbiljne pažnje“.[[88]](#footnote-88)

Otežavajuća okolnost u traganju za istinom jest Platonova skepsa spram pismenog filozofiranja. „Pisana riječ ne može odgovarati na pitanja, ona dolazi u svačije ruke i ne može odabrati slušatelje koji će od nje izvući dobit; ona tako biva krivo shvaćena i zlorabljena, i nesposobna je braniti se.“[[89]](#footnote-89) Uz to, pomisli li čitatelj da će sve odgovore naći u pisanoj riječi prestat će koristiti vlastiti razum i razmišljanje te će oslabiti njegova moć pamćenja – doći će u stanje pasivnosti. To je jedan od razloga zašto Platon piše dijaloge. On želi održati aktivnost, mijene, promjene, raznovrsnost misli u svojim djelima. U *Fedru*[[90]](#footnote-90) Sokrat progovara o živoj riječi, sa znanjem u duši onoga koji spoznaje i takva riječ mora biti predmet filozofijske rasprave. Pisanje je stoga za Platona bila svojevrsna zabava i igra, a prilog tome je i sama njegova tvrdnja da se njegova filozofija ne nalazi u knjigama, već upravo u živoj, raspravljajućoj riječi. Njegova djela sadrže nešto od onoga posrednoga, dok narav u tim djelima ostaje tajnovita. To je osobito vidljivo u djelima gdje Eros zagonetno zbori na granici igre i čiste ozbiljnosti, između dokse i logosa pri čemu je doksa nešto isključivo pasivno i receptivno, a logos vazda ono bitno aktivno i dinamičko, filozofima svojstveno.

## 3.5. Igra na bespuću

Mjesto iz kojega filozof počinje filozofirati Platon opisuje kao svojevrsnu ugođenost, odnosno začuđenost[[91]](#footnote-91) i po njemu nema drugog početka filozofije. Platon čuđenje opisuje kao početak i iskon filozofije u smislu afekta, kao strast i ugođenost. Teetet se ne čudi da stvari imaju formu, već uopće da nešto egzistira. Početak za Platona jest „samo takav početak koji nikada ne prestaje biti početkom, koji se u sveukupnom njime započetom procesu održava kao ono što je naprosto najviše i svime vlada te još i na dostignutom kraju ostaje početkom, odnosno onim prvim.“[[92]](#footnote-92) Ako je to tako, čuđenje mora biti prisutno u svakom trenutku spoznavanja. Od početka do samoga kraja mora ostati samo čuđenje pa čak i zadnje i najviše znanje ne smije se smiriti, mora ostati krajnje i najviše čuđenje. To nije puka radoznalost, prije doživljaj, svojevrsna trpnja. Ne radi se o uviđanju vlastitog neznanja i potrazi za istim, već o bestemelju i bezdanu na kojemu čovjek ne raspolaže samim sobom, gdje je lišen jastvenog i voljnog sopstva i izložen cjelovitosti zbivanja. To je jedini primjereni način kojim se izlazi u susret iznenadnoj pojavi boga. Kada je riječ o božanskom i o bogovima, kod starih Grka uvijek nalazimo na izraze poput čuđenja, zaprepaštenja, strahopoštovanja, udivljenja. To je sve poseban ugođaj, osjećaj neposrednog sudjelovanja u prisutnosti božanskoga. „Čuđenje bi trebalo stajati na početku, u sredini i na kraju cjelokupnog puta spoznaje, i to kao ono što tim putom vlada i upravlja.“[[93]](#footnote-93) Kada se čovjek suoči s čistim bivanjem stvari, osjeća smetenost i nelagodu jer to ne može spoznati i ograničiti na jednostavno *ovo*. Između ostaloga, Platon govori da je „bog vrijedan svake ozbiljne pažnje,“ a čovjek je tek „neka igračka koju je napravio bog, a to je upravo ono što je kod čovjeka najbolje.“[[94]](#footnote-94) Iz toga slijedi ograničenost čovjeka. No, ako je bog stvorio čovjeka kao svoju igračku, a bog je ozbiljna stvar, tada je i čovjek ozbiljna stvar, a samim time i igra je ozbiljna stvar. Upravo zato se tiče svakoga čovjeka. Iz toga slijedi Platonov zaključak da se život može provoditi u skladu s vlastitom prirodom tek kada se bogovima iskazuje „štovanje pomoću igara“.[[95]](#footnote-95) Čovjek ima tako biti usmjeren isključivo prema bogu kao onome koji ga je stvorio, no to ne znači da ga ujedno može spoznati.

Kod Platona put istraživanja započinje aporijom koja svakim korakom postaje sve dublja i obuhvatnija te na kraju završava u samoj aporiji. Platon definira filozofe kao one koji naprosto *jesu* u aporiji. Sokrat u *Menonu* za sebe kaže da on sam prebiva u besputnosti, aporiji (*ἀπορία*) i dovodi i ostale u samu besputnost (aporiju).[[96]](#footnote-96) Tako filozof može doći samo do *ljudske mudrosti* koja se očituje u tome da se ne vjeruje da se zna ono što se uistinu ne zna. „Jedino je bog mudar“, dok je „ljudska mudrost ne vrijedi mnogo, zapravo ne vrijedi ništa.“[[97]](#footnote-97) Samo filozofiranje se dakle može objasniti kao izdržavanje u aporiji, u besputnosti. No, Platon u svojim dijalozima često govori o točno zacrtanom putu spoznavanja kojim se treba kretati kako bi se došlo do motrenja onoga najvišeg dobra koje se može tumačiti kao svrha svega. Razlika između besputnosti i aporije i samoga puta i sigurnosti može se tumačiti ako se ispravno shvati sama riječ *put* (*Πόρος*). Između ostalih značenja, može značiti priliku za hod, nastajanje nekog puta, probijanje puta, prolaz. Kao božanstvo, on je sin boginje znanja i uputnoga savjeta te se povezuje s bogatstvom, dobitkom, umijećem, vještinom. U *Simpoziju*, najizvornijem živom filozofiranju Platona, otac utjelovljenog filozofa Erosa je upravo *Πόρος*, a majka mu je oskudica, siromaštvo, vječni nedostatak. Eros se uvijek nalazi između jedne i druge krajnosti. Pravi filozof obitava tamo gdje se ne može obitavati, na samome bespuću, tamo mora biti svatko tko želi filozofirati. Bespuće je podloga onoga početnog čuđenja i filozof je upravo na tom mjestu pogođen iznenadnom, neočekivanom i neutemeljivom činjenicom da zapravo ima bića, a ne ničega. Najdublje u čuđenju je *granično iskustvo* „neodlučenog lebdenja između biti i ništa.“[[98]](#footnote-98)

To je mjesto s kojeg filozof progovara i zato mu je dano pravo vladanja polisom. S tog mjesta on štiti muziku od novotarija, posrednik je u utjecanju na ethos, uzima igračke i daje ih mladima da bi tako pokrenuo njihove žudnje za onime u čemu se sam nalazi. U samoj besputnosti, no sa znanjem o svojoj malenosti i veličini. To je razlog Platonove igre, koja se očituje u neusporedivom zaostatku ovostranosti nad onime što ne možemo dohvatiti, naime savršenosti koju sam pojedinac može uvidjeti, pomoću drugih, u vlastitom biću. Platon, između ostaloga, i piše dijaloge jer se na put spoznaje mora otisnuti pojedinac, a mjesto s kojega se otiskuje je i početak i kraj, i tamo se odigrava erotsko-demonska narav filozofa kada se on nalazi između mudrosti i neznanja, smrtnog i božanskog. Temelj igre je dakle u onom nestalnom i nikad zaustavljenom odnosu razumnoga i nerazumnoga. Krajnji doseg toga puta jest ona prvotna začuđenost i ugođenost. To je granica treperavog bespuća koje se odigrava u ovostranosti.

 *„Nijedan bog niti se bavi filozofijom niti čezne da postane mudar;* – *to već naime jest,* – *a jednako tako niti tko drugi, ako je mudar, ne bavi se filozofijom. A ni neznalice opet niti se bave filozofijom, niti čeznu da postanu mudri.“* [[99]](#footnote-99)

# 4. ZAKLJUČAK

Platonovo traganje za mudrošću uvelike se nadovezuje na njegova učitelja Sokrata. Porađanje i dolazak do istine okosnica je oko koje se vrte i lebde Platonove misli. Stoga je on, želeći pružiti mogućnost i ostalima, opisao državu kakva bi trebala biti, a da svi budu suučesnici najviše mudrosti. Pri tome onu naglašenu individualnost koja je uzimala maha nije pokorio pred općim, već ju je usuglasio s njime, a na način pravilnog odgoja i igre već od rane mladosti. Djeci se stoga daju određene igračke da bi se kontrolirale njihove naslade i požude, odnosno sami užitak. A budući da ljudi vole ono što im je samima blisko, a mrze ono što je prisilno, oni tako uče o svijetu i ne znajući da ih se priprema na pravi put. Odgoj se vrši stupnjevito i prikladno za dob odgajanika, „po dječačku, kao u igri.“[[100]](#footnote-100) Tako se razvija u njihovim dušama strast za dobrotom i oblikuje se ethos koji nije podložan previranju strasti jer one su pod vodstvom razuma. Idealni čovjek stoga ne podliježe strogoj askezi pred onim tjelesnim, već se upravo tjelesno i ono čisto ljudski dovodi u neprekinutu vezu s onim božanskim, a raskalašeno i dionizijsko gleda se kroz racionalnost da bi se sačuvala ujednačenost. Osjetilna erotika pri tome može biti samo primjereno ishodište, ali ne i sami cilj. Iz toga slijedi važnost mudroljubitelja, i to isključivo erotskih filozofa koji se nalaze na onome bespuću i suočeni su sa stalnim i neprekinutim titrajima prolaznosti, ali isto tako zahvaćeni vječnim i božanskim.

Platonovi su dijalozi prožeti „onom ozbiljnošću što nije strana Muzama, i igrom koja joj je sestra.“[[101]](#footnote-101) U odnosu na božansko, čak se i ovozemaljsko čini kao nekakva zabava i igrarija koja je napose individualna i teži daljnjim spoznajama. Cilj Platonova naučavanja o igri je stoga težnja za dolaskom do prave istine. Dijalektička igra pri tome ne postavlja načela za taj put, već se sam cilj nalazi u onome pojedinačnome dolasku do istine.[[102]](#footnote-102) Povezanost sa samim životom i onim svagda bivajućim, čini Platonovu filozofiju bliskom i slobodnom za dolazak do svakoga pojedinačnoga čovjeka. Platonova misao ne stoji nepomična, već uvijek i svuda gibajući se, mijenja onoga koji je misli.

# 5. ZAHVALE

Zahvaljujem se svim profesorima Fakulteta filozofije i religijskih znanosti na prenesenom znanju i strpljenju. Velika hvala mojoj obitelji, suprugu Josipu i kćeri Karli koja je razlog odabiranja teme, a osobito hvala majci Sandri koja je omogućila moje slobodno vrijeme za pisanje ovoga rada. Hvala kolegici Luciji na savjetima i motivaciji. Najvišu hvalu dugujem mentoru izv. prof. dr. sc. Anti Gavriću, koji je *budno* pratio pisanje ovoga rada, na usmjeravanju i savjetima koji su pomogli u njegovu ostvarenju.

# 6. POPIS LITERATURE

Damir Barbarić, *Grčka filozofija*, Školska knjiga, Zagreb, 1995.

Damir Barbarić; autorov prijevod izlaganja „Mousike bei den Griechen“ na simpoziju „Kunst, Erkenntnis, Wissenschaft. Formen des Wissens von der Antike bis heute“, održanog 23-25. veljače 2010. na Sveučilišu Vechta. Izvorna verzija pripremljena je za tisak u zborniku simpozija.

Damir Barbarić, O mjestu filozofiranja, *Prolegomena* 1 (2002.) 2, str. 121-140.

Krešimir Brlobuš, Tišinom ugođena zagonetnost glazbe, *Filozofska istraživanja* 36 (2016.) 142/2, str. 221-236.

Jacob Burckhardt, *Povijest grčke kulture* II, Prosvjeta, Zagreb, 2003.

Armand D'Angour, Plato and Play: Taking Education Seriously in Ancient Greece, *American Journal of Play* 5 (2013.) 3, str. 293-307.

Branko Despot, *Despotova predavanja*, Demetra, Zagreb, 2014.

Barry Dixon, Gadamer and the game of dialectic in Plato’s Gorgias u: Emily Ryall – Wendy Russell – Malcolm MacLean (ed.), *The Philosophy of Play*, Routledge, New York, 2013., str. 64-74.

Eugen Fink, *Grundfragen der antiken Philosophie*, Wurzburff, 1985.

Egon Friedell, *Povijest grčke kulture*, Izdanja Antibarbarus d.o.o., Zagreb, 2001.

Thrasybulos Georgiades, *Musik und Rhytmus bei den Griechen*, Rowohlt, Hamburg, 1958.

W. K. C. Guthrie, *Povijest grčke filozofije*. Knjiga IV: *Platon. Čovjek i njegovi dijalozi. Ranije doba*, Naklada Jurčić, Zagreb, 2007.

W. K. C. Guthrie, *Povijest grčke filozofije*. Knjiga V: *Kasni Platon i Akademija*, Naklada Jurčić, Zagreb, 2007.

Pierre Hadot, *Duhovne vježbe i antička filozofija*, Sandorf, Zagreb, 2013.

Pierre Hadot – Pjer Ado, *Šta je antička filozofija?*, Fedon, Beograd, 2010.

Johan Huizinga, *Homo ludens*, Naprijed, Zagreb, 1992.

Werner Jaeger, *Paideia: the Ideals of Greek Culture*, Basil Blackwell, Oxford, 1946.

Stephen Kidd, *Nonsense and Meaning in Ancient Greek Comedy*, Cambridge Universiy Press, Cambridge, 2014.

Stephen Kidd, Toys as mimetic objects. A problem from Platos Laws, *Aisthesis* 10 (2017.) 1, str. 97-105.

Ulrich Michels, *Atlas glazbe*, Golden marketing – Tehnička knjiga, Zagreb, 2004.

Platon, *Obrana Sokratova*, preveo Luka Boršić, Demetra, Zagreb, 2000.

Platon, *Država*, preveo Martin Kuzmić, Naklada Jurčić, Zagreb, 52004.

Platon, *Državnik*, preveo Veljko Gortan, Biblioteka Politička misao, Zagreb, 1977.

Platon, *Fedar*, preveo Franjo Petračić, Naklada Jurčić, Zagreb, 1997.

Platon, *Ion*, preveo Željko Senković, Biblioteka Scopus, Zagreb, 1998.

Platon, *Menon*, preveo Filip Grgić, KruZak, Zagreb, 1997.

Platon, *Simpozij*, preveo Zdeslav Dukat, Demetra, Zagreb, 1996.

Platon, *Teetet*, preveo Veljko Gortan, Naprijed, Zagreb, 1979.

Platon, *Timej*, preveo Damir Barbarić, Matica hrvatska, 2017.

Platon, *Zakoni*, preveo Veljko Gortan, Naprijed, Zagreb, 1974.

Berislav Podrug, *Platonov Simpozij. Eros kao počelo filozofije*, Demetra, Zagreb, 2016.

Emily Ryall – Wendy Russell – Malcolm MacLean (ed.), *The Philosophy of Play*, Routledge, New York, 2013.

Slobodan Stamatović, Zašto je Platonu filozofija bila najveća muzika?, *Filozofska istraživanja* 36 (2016.) 2, str. 203-219.

# 7. SAŽETAK

**Platon, *Igrom do filozofije***

Platon je bio klasičan Grk, no njegova filozofija nije klasična, više je sličila igri. Ipak, klasičan je prigovor da Platonovu filozofiju obilježava oštar rez između neprolaznog i prolaznog. Cilj je ovoga rada bio istražiti postoji li kod Platona most između svijeta stvari i svijeta ideja. Istraživanjem kulture starih Grka, muzike i same riječi *igra*, uočava se da je Platon upravo igru smatrao vezom između prolaznog i neprolaznog. Štoviše, igra je za Platona bila put do istinske filozofije koja postaje temelj dobroga življenja. Naime, igra se kod Platona pojavljuje kao pajdeutička funkcija koja omogućuje dolazak do srednjeg duševnog raspoloženja, do samoga ethosa. Budući pak da su djeca i mladež orijentirana prema užitcima, nužno im je dati zakonom određene igračke i tako usmjeriti njihovu požudu i težnje na put dijalektike kako bi se došlo do idealnog čovjeka kojeg predstavlja utjelovljeni Eros. Eros pak djeluje na granici igre i ozbiljnosti, dok mu je izraz čuđenje. Mjesto je to gdje se spajaju promjenljivo i vječno, a sve je to za Platona igra na bespuću ili put do istinske filozofije.

**Ključne riječi:** igra, Platon, filozofija, odgoj, mudrost

# 8. SUMMARY

**Plato, *Playing on the way to philosophy***

Plato was classical Greek but his philosophy is not classical, it is more like a play. But still, it's classic to say objection on Plato's philosophy by which he marks severe cut between temporarily and untemporarily. The main goal of this article was to investigate a chance that there is a bridge between the world of things and the world of idea.We can see that Plato considered play as the link between temporarily and untemporarily, by research of the culture of the ancient greeks and the musics. Furthermore, Plato saw the play as the way to true philosophy, which becomes the foundation of the good life. The play is appearing as function of paideia which allows us to come to middle mood of the soul, to the ether itself. As the children and youngs are pleasure oriented, we have to give them certain toys by the law oriented and in that way condition their lust and goals on the road of dialectics so we could come to the ideal human which represents embodied Eros. Eros works on thin line between play and seriousness, while his expression is wonder. It's a place where changeable and ethernal combine and that's all a play for Plato on the wasteland or the road to true philosophy.

**Key words:** play, Plato, philosophy, upbringing, wisdom

1. Usp. Pierre Hadot, *Duhovne vježbe i antička filozofija*, Zagreb, 2013; Pjer Ado (Pierre Hadot), *Šta je antička filozofija?*, Beograd, 2010. [↑](#footnote-ref-1)
2. Eugen Fink, *Grundfragen der antiken Philosophie*, Wurzburff, 1985., str. 13. [↑](#footnote-ref-2)
3. Egon Friedell, *Povijest grčke kulture*, Izdanja Antibarbarus d.o.o., Zagreb, 2001., str. 9. [↑](#footnote-ref-3)
4. *Isto*, str. 11. [↑](#footnote-ref-4)
5. *Isto*, str. 12. [↑](#footnote-ref-5)
6. Usp. *Isto*, str. 12. [↑](#footnote-ref-6)
7. *Isto*, str. 17. [↑](#footnote-ref-7)
8. *Isto*, str. 18. [↑](#footnote-ref-8)
9. *Isto*, str. 20. [↑](#footnote-ref-9)
10. *Isto*, str. 20. [↑](#footnote-ref-10)
11. *Isto*, str. 62. [↑](#footnote-ref-11)
12. *Isto*, str. 14. [↑](#footnote-ref-12)
13. Damir Barbarić, *Grčka filozofija*, Školska knjiga, Zagreb, 1995., str. 24. [↑](#footnote-ref-13)
14. *Isto*, str. 82. [↑](#footnote-ref-14)
15. Damir Barbarić, *Grčka filozofija*, Zagreb, 1995., str. 92 i 93. [↑](#footnote-ref-15)
16. Krešimir Brlobuš, Tišinom ugođena zagonetnost glazbe, *Filozofska istraživanja* 36 (2016.) 2, str. 234; Thrasybulos Georgiades, *Musik und Rhytmus bei den Griechen*, Rowohlt, Hamburg 1958., str. 7. [↑](#footnote-ref-16)
17. Usp. Jacob Burckhardt, *Povijest grčke kulture* II, Prosvjeta, Zagreb, 2003., str. 57. [↑](#footnote-ref-17)
18. *Isto*, str. 108. [↑](#footnote-ref-18)
19. K. Brlobuš, Tišinom ugođena zagonetnost glazbe, str. 235. [↑](#footnote-ref-19)
20. Ulrich Michels, *Atlas glazbe*, Golden marketing – Tehnička knjiga, Zagreb, 2004., str. 175. [↑](#footnote-ref-20)
21. Platon, *Zakoni*, 654. [↑](#footnote-ref-21)
22. Usp. Platon, *Država* 518bc. [↑](#footnote-ref-22)
23. K. Brlobuš, Tišinom ugođena zagonetnost glazbe, str. 235. [↑](#footnote-ref-23)
24. Johan Huizinga, *Homo ludens*, Naprijed, Zagreb, 1992., str. 33. [↑](#footnote-ref-24)
25. Prema: Armand D'Angour, Plato and Play: Taking Education Seriously in Ancient Greece, *American Journal of Play* 5 (2013) 3, str. 294-299. [↑](#footnote-ref-25)
26. Prema: Werner Jaeger, *Paideia: the Ideals of Greek Culture*, Basil Blackwell, Oxford, 1946., str. 200. [↑](#footnote-ref-26)
27. Prema: Stephen Kidd, *Nonsense and Meaning in Ancient Greek Comedy*, Cambridge Universiy Press, Cambridge, 2014., str. 45-49. [↑](#footnote-ref-27)
28. Johan Huizinga, *Homo ludens*, Naprijed, Zagreb, 1992., str. 71. [↑](#footnote-ref-28)
29. Jacob Burckhardt, *Povijest grčke kulture* II, Prosvjeta, Zagreb, 2003., str. 404. [↑](#footnote-ref-29)
30. *Isto*, str. 408. [↑](#footnote-ref-30)
31. *Isto*, str. 408 i 409. [↑](#footnote-ref-31)
32. Johan Huizinga, *Homo ludens*, Naprijed, Zagreb, 1992., str. 72. [↑](#footnote-ref-32)
33. Jacob Burckhardt, *Povijest grčke kulture* II, Prosvjeta, Zagreb, 2003., str. 416. [↑](#footnote-ref-33)
34. *Isto*, str. 427. [↑](#footnote-ref-34)
35. Johan Huizinga, *Homo ludens*, Naprijed, Zagreb, 1992., str. 103. [↑](#footnote-ref-35)
36. Platon, *Zakoni*, 817d. [↑](#footnote-ref-36)
37. Platon, *Ion*, 534b. [↑](#footnote-ref-37)
38. Slobodan Stamatović, Zašto je Platonu filozofija bila najveća muzika?, *Filozofska istraživanja* 36 (2016.) 2, str. 206. [↑](#footnote-ref-38)
39. Platon, *Država*, 475e. [↑](#footnote-ref-39)
40. Platon, *Zakoni*, 804d3-8. Ta je Platonova tvrdnja posljedica pretjerane individualnosti, oštrih klasnih sukoba i ostalih slabosti koje su vladale u Ateni. Obrazovanje stoga nije bilo samo pravo građanina, već i njegova dužnost. To opet proizlazi iz razloga jer je ideal jedini stvaran, a čovjek teži prema stvarnome po prirodi, dok je ono što se *treba* nastavak u procesu otkrivanja stvarnoga, a ne dužnost kao dužnost. [↑](#footnote-ref-40)
41. *Isto,* 799e11-800a10. [↑](#footnote-ref-41)
42. Platon, *Simpozij*, 215b-e. [↑](#footnote-ref-42)
43. Platon, *Država*, 606d, 606c-607a. [↑](#footnote-ref-43)
44. Zanimljivo je da je Platon odbacio *aulos* kao dionizijski, dok je prigrlio frigijski modus koji se *aulosem* inače služi za izazivanje ekstaze. No, ako se *aulos* izbaci, a na njegovo mjesto sjednu kitara i lira, frigijski modus zvuči drugačije. [↑](#footnote-ref-44)
45. Slobodan Stamatović, Zašto je Platonu filozofija bila najveća muzika?, *Filozofska istraživanja* 36 (2016.) 2, str. 214. [↑](#footnote-ref-45)
46. Platon, *Zakoni*, 672d. U nastavku će biti riječi o dionizijskome kao onome presudnome u odgoju duše. [↑](#footnote-ref-46)
47. *Isto*, 654b. [↑](#footnote-ref-47)
48. Slobodan Stamatović, Zašto je Platonu filozofija bila najveća muzika?, *Filozofska istraživanja* 36 (2016,) 2, str. 217. [↑](#footnote-ref-48)
49. Platon, *Zakoni*, 665a. [↑](#footnote-ref-49)
50. Platon, *Timej*, 67a-c. [↑](#footnote-ref-50)
51. Damir Barbarić; autorov prijevod izlaganja „Mousike bei den Griechen“ na simpoziju „Kunst, Erkenntnis, Wissenschaft. Formen des Wissens von der Antike bis heute“, održanog 23-25. veljače 2010. na Sveučilišu Vechta. Izvorna verzija pripremljena je za tisak u zborniku simpozija, str. 15. [↑](#footnote-ref-51)
52. Platon, *Država*, 399e. [↑](#footnote-ref-52)
53. Platon, *Zakoni*, 896a-b. [↑](#footnote-ref-53)
54. *Isto*, 897a-b. [↑](#footnote-ref-54)
55. Platon, *Država*, 401d. [↑](#footnote-ref-55)
56. Damir Barbarić; autorov prijevod izlaganja „Mousike bei den Griechen“ na simpoziju „Kunst, Erkenntnis, Wissenschaft. Formen des Wissens von der Antike bis heute“, održanog 23-25. veljače 2010. na Sveučilišu Vechta. Izvorna verzija pripremljena je za tisak u zborniku simpozija, str. 19. [↑](#footnote-ref-56)
57. Platon, *Zakoni*, 792d-e. [↑](#footnote-ref-57)
58. *Isto*, 793e. [↑](#footnote-ref-58)
59. *Isto*, 795d. [↑](#footnote-ref-59)
60. *Isto*, 797c. [↑](#footnote-ref-60)
61. *Isto*, 798c. [↑](#footnote-ref-61)
62. *Isto*, 798e. [↑](#footnote-ref-62)
63. *Isto*. [↑](#footnote-ref-63)
64. Usp. Platon, *Država*, 395c. [↑](#footnote-ref-64)
65. *Isto*, 353e. [↑](#footnote-ref-65)
66. *Isto*, 395d. [↑](#footnote-ref-66)
67. *Isto*, 412a. [↑](#footnote-ref-67)
68. Usp: W. K. C. Guthrie, *Povijest grčke filozofije*. Knjiga V: *Kasni Platon i Akademija*, Naklada Jurčić, Zagreb, 2007., str. 323-324. [↑](#footnote-ref-68)
69. Platon, *Zakoni*, 643cde. [↑](#footnote-ref-69)
70. *Isto*, 819b. [↑](#footnote-ref-70)
71. Platon, *Država*, 409a. [↑](#footnote-ref-71)
72. Stephen Kidd, Toys as mimetic objects. A problem from Platos Laws, *Aisthesis* 10 (2017.) 1, str. 97-105. [↑](#footnote-ref-72)
73. Platon, *Simpozij*, 202e. [↑](#footnote-ref-73)
74. Platon, *Simpozij*, 191d. [↑](#footnote-ref-74)
75. Berislav Podrug, *Platonov Simpozij. Eros kao počelo filozofije*, Demetra, Zagreb, 2016., str. 159. [↑](#footnote-ref-75)
76. Platon, *Država*, 518c-d. [↑](#footnote-ref-76)
77. Branko Despot, *Despotova predavanja*, Demetra, Zagreb, 2014., str. 113. [↑](#footnote-ref-77)
78. Platon, *Zakoni*, 643d. [↑](#footnote-ref-78)
79. Platon, *Država*, 536d. [↑](#footnote-ref-79)
80. *Isto*, 537a. [↑](#footnote-ref-80)
81. *Isto*, 537d. [↑](#footnote-ref-81)
82. *Isto*, 440a. [↑](#footnote-ref-82)
83. *Isto*, 539b. [↑](#footnote-ref-83)
84. *Isto*, 441a-b. [↑](#footnote-ref-84)
85. Platon, *Fedar*, 252e-255d. [↑](#footnote-ref-85)
86. Barry Dixon, Gadamer and the game of dialectic in Plato’s Gorgias u: Emily Ryall – Wendy Russell –

Malcolm MacLean (ed.), *The Philosophy of Play*, Routledge, New York, 2013., str. 70. [↑](#footnote-ref-86)
87. Platon, *Država*, 536c. [↑](#footnote-ref-87)
88. Platon, *Zakoni*, 803c. [↑](#footnote-ref-88)
89. W. K. C. Guthrie, *Povijest grčke filozofije*. Knjiga IV: *Platon. Čovjek i njegovi dijalozi. Ranije doba*, Naklada Jurčić, Zagreb, 2007., str. 53. [↑](#footnote-ref-89)
90. Platon, *Fedar*, 274b i dalje. [↑](#footnote-ref-90)
91. Platon, *Teetet*, 155d. [↑](#footnote-ref-91)
92. Damir Barbarić, O mjestu filozofiranja, *Prolegomena* 1 (2002.) 2, str. 128. [↑](#footnote-ref-92)
93. *Isto*, str. 132. [↑](#footnote-ref-93)
94. Platon, *Zakoni*, 803c. [↑](#footnote-ref-94)
95. *Isto*, 804b. [↑](#footnote-ref-95)
96. Platon, *Menon*, 80c. [↑](#footnote-ref-96)
97. Platon, *Obrana Sokratova*, 23a. [↑](#footnote-ref-97)
98. Damir Barbarić, O mjestu filozofiranja, *Prolegomena* 1 (2002.) 2, str. 137. [↑](#footnote-ref-98)
99. Platon, *Simpozij*, 204a., preveo Zdeslav Dukat, Demetra, Zagreb, 1996., str. 108. [↑](#footnote-ref-99)
100. Platon, *Država*, 537a. [↑](#footnote-ref-100)
101. W. K. C. Guthrie, *Povijest grčke filozofije*. Knjiga IV: *Platon. Čovjek i njegovi dijalozi. Ranije doba*, Naklada Jurčić, Zagreb, 2007., str. 59. [↑](#footnote-ref-101)
102. Platon, *Državnik*, 266d. [↑](#footnote-ref-102)