

Aleksandar Krel*Etnografski institut SANU, Beograd***Đordina Trubarac Matić***Etnografski institut SANU, Beograd*

djordjina.trubarac@ei.sanu.ac.rs

Korona u školskom dvorištu: dečija igra korona kao sociokulturni konstrukt u vreme pandemije kovida-19*

Apstrakt: U radu predstavljamo dečiju igru *korona* koja je nastala spontano u vreme pandemije virusa SARS-CoV-2, a izvode je deca mlađeg školskog uzrasta u OŠ „Sveti Sava” na beogradskoj opštini Vračar. Ova dečija igrovna aktivnost nastala je početkom 2020. godine a praktikovana je u školskom dvorištu do privremene obustave direktne nastave 15. marta 2020. godine (usled proglašenja vanrednog stanja u Republici Srbiji), kao i nakon njenog ponovnog uspostavljanja, počevši od 1. septembra 2020 godine. Ovde je predstavljamo dajući relevantne podatke o istraživanju koje smo sprovedeli i idealtipske modele njenih varijanti. Dečiju igrovnu aktivnost *korona* interpretiramo kao sociokulturni konstrukt koji su kreirala deca kao odgovor na promene njihovih dnevnih rutina izazvanih dešavanjima koja su prethodila i usledila nakon proglašenja pandemije zarazne bolesti KOVID-19. Oslanjajući se prvenstveno na metodološke postupke detekcije i analize idiokulturnih tvorevina malih grupa Geri Alana Fajna, nastojimo da rekonstruišemo proces nastanka, gašenja ili daljeg razvoja njenih pojedinih varijanti.

Ključne reči: dečija igra, idiokultura malih grupa, društvene i kulturne prakse vezane za detinjstvo, Korona, COVID-19

Početkom 2020. godine, uporedo sa početkom medijskog izveštavanja o pojavljivanju i širenju zarazne bolesti kovid-19, izazvane virusom SARS-CoV-2, među decom mlađeg školskog uzrasta (od prvog do četvrtog razreda) u osnov-

* Ovaj prilog je rezultat zajedničkog koautorskog rada ostvarenog u Etnografskom institutu SANU koji finansira Ministarstvo prosvete, nauke i tehnološkog razvoja RS, a na osnovu Ugovora o realizaciji i finansiranju naučnoistraživačkog rada NIO u 2021. godini broj: 451-03-9/2021-14/200173. од 05.02.2021.

noj školi „Sveti Sava” na beogradskoj opštini Vračar spontano se pojavila dečija igra pod nazivom *korona*. Saznanja do kojih smo došli o ovoj igri i koja prezentujemo u radu temelje se na empirijskim podacima prikupljenim tokom intervjua s učenicima ove škole u aprilu i maju 2021. godine, iako smo terensko istraživanje posvećeno dečijoj igri *korona* sprovodili u više navrata tokom dve školske godine (2019/2020. i 2020/2021.) u cilju rekognosciranja samog fenomena. Kada smo čuli¹ za pojavu dečije igre *korona* počeli smo da se ras-pitujemo kod prijatelja, komšija i poznanika čija deca pohađaju nastavu u različitim beogradskim osnovnim školama, nastojeći da saznamo da li se možda i među tamošnjim učenicima odvija ova igrovna aktivnost. Za sada smo dobili potvrdu postojanja igre pod imenom *korona* samo među učenicima OŠ „Drinka Pavlović” (na beogradskoj opštini Stari grad), a na osnovu razgovora koje smo obavili, radi se o tipološki istoj vrsti igre kao u OŠ „Sveti Sava”. To što nismo dobili potvrdu da se ova vrsta igre, ili neka njoj slična, pojavila u još beogradskih osnovnih škola svakako ne isključuje mogućnost da se ona još negde (na teritoriji grada Beograda) praktikuje, a da mi o tome nismo informisani, posebno imajući u vidu da se radi o potpuno novom obliku dečije igrovne aktivnosti čijem se daljem praćenju tek treba posvetiti.

Iako smo došli do informacije da se igrovna praksa pod imenom *korona* pojavila u navedene dve osnovne škole, u prvoj fazi istraživanja odlučili smo da se fokusiramo samo na učenike jedne od njih i odlučili smo se za OŠ „Sveti Sava”. Na takvu odluku prvenstveno je uticalo to što su nam u vreme terenskog istraživanja oni bili dostupniji – tokom školske 2020/2021. godine, usled posebnog režima funkcionisanja školskih ustanova nakon proglašenja pandemije, fizički pristup školi i školskom dvorištu bio je strogo zabranjen svima sem učenicima i školskom osoblju, što je znatno otežavalo pristup nosiocima igrovne prakse. Pošto dete jednog od koautora ovog rada pohađa OŠ „Sveti Sava”, unapred smo raspolagali mrežom poznanika koja nam je omogućila da van škole stupimo u kontakt s dovoljnim brojem učenika i obavimo razgovore s njima. Samim tim, ovaj rad ćemo prvenstveno bazirati na analizi podataka dobijenih u razgovorima s učenicima OŠ „Sveti Sava”, jer je većina empirijske građe dobijena upravo u razgovoru sa njima – tamo gde se podaci dobijeni od njih poklapaju sa modelima igre zabeleženim među učenicima OŠ „Drinka Pavlović”, to će u radu biti posebno navedeno.

Dakle, u centru naše pažnje biće oblik igrovne prakse koji smo zabeležili unutar male zajednice koju čine učenici OŠ „Sveti Sava”. Iako se ova mala grupa svakako može posmatrati kao folklorna zajednica (v. Ben-Amos 1971, 12; Dundes 1980), a dečija igra *korona* kao vid folklorne komunikacije, sagledavanje ove igrovne prakse iz folklorističke perspektive ostavićemo za naredni

¹ Saznanje o postojanju ove igre došlo je do jednog od koautora ovog rada preko njene ćerke i ćerkinih drugara iz škole, koji svi idu u OŠ „Svet Sava” na Vračaru.

rad posvećen ovoj igri, u kome ćemo se detaljno osvrnuti kako na naučne tokove proučavanja dečijih igara kao folklornih formi, folklorno-tipološko određenje igre *korona*, njenu komparativnu, dijahronijsku i semiotičku analizu, kao i njeno sagledavanje iz komunikacijske perspektive, tj. kao oblika folklorne komunikacije. U ovom radu sumiraćemo etnografsku građu kojom do sada raspolazemo i predstavimo idealtipske modele opisa varijanti dečije igre *korona* koje smo dobili u razgovorima s našim sagovornicima.

Podaci i zapažanja koje saopštavamo preliminarne su prirode i imaju za cilj da širu akademsku javnost izveste o pojavi sasvim novog oblika dečije igrovne prakse, koji se dalje može posmatrati kroz širok spektar različitih perspektiva humanističkih i društvenih nauka i analitičkih postupaka koji se u njima primenjuju. Ovde ćemo dečiju igru *korona* posmatrati iz perspektive kulturne antropologije, kao sociokulturni konstrukt čiji se igrovni sistem bazira na elementima saobraznim društveno poželjnim oblicima ponašanja (up. Krel 2005) i koji je „refleksija pojava u društvima i kulturama u kojima igre nastaju i/ili u kojima su deo prakse” (Jakovljević 2009, 32). U takvom istraživačkom pristupu dečijim igrama insistira se da „sadržaji igara odražavaju simboličku komunikaciju između društva i njegovih članova/aktera igara, kao i između samih članova jedne društvene zajednice na međugeneracijskom nivou ili u okviru jednogeneracijskih grupa” (Jakovljević 2009, 32).

Posebnu pažnju posvetićemo detaljnoj analizi samog procesa oblikovanja ove nove igrovne prakse, koje je za nas bilo izuzetno interesantno, pošto se prilika da se dokumentuju faze nastanka jedne dečije igre izuzetno retko pruža. Naime, prilikom istraživanja dečijih igara kao folklornih formi, akteri istraživanja se gotovo po pravilu suočavaju s igrovnim aktivnostima čije je oblikovanje okončano u nekoj nepoznatoj, daljoj tački prošlosti i čiji su sadržaji (u najvećoj meri) fiksirani pravilima koja su na snazi u dužem vremenskom periodu i koja nisu podložna promenama (Krel 2005, 67). Ovo je posebno izraženo u novije vreme kada smo svedoci da se u njihovom fokusu nalaze dečije igre kao (folklorne) forme koje se više čak ni ne izvode. Kod dečije igre *korona* to nije slučaj, jer na osnovu iskaza naših sagovornika, njihove analize i tumačenja sociokulturnog konteksta unutar koga nastaju varijante igre *korona*, kao posledica dečijih svakodnevnih i međusobno dogovorenih intervencija na pravilima igre, mi smo u prilici da, gotovo simultano, posmatramo njen nastanak, oblikovanje i preoblikovanja njenih varijanti, kao i da uočimo uticaj pojedinih sociokulturnih faktora na dinamiku tog procesa. U našem slučaju, školsko dvorište OŠ „Sveti Sava” možemo smatrati „laboratorijom” u kojoj je moguće *in vivo* pratiti promene nastale u igrovnom sistemu ove dečje igre i, u isto vreme, doživljavamo ga kao svojevrsni „idiokulturni inkubator” u kome je stvoren i u kome se razvija jedan novi oblik igrovne prakse. U našem slučaju, dinamika ovog procesa uslovljena je serijom faktora (nekad regulatornog, a nekad informacijskog tipa), koji do

dece dolaze pre svega iz „sveta odraslih”: nekad direktno, kroz lični kontakt sa roditeljima, rodbinom, komšijama, učiteljima, a nekad indirektno, preko medijskih poruka namenjenih odraslima, a koje ipak nađu put do dece (televizije, elektronskih medija, štampe, socijalnih mreža), kao i kroz pravila ponašanja unutar škole kao primarne ustanove preko koje se vrši institucionalizacija deinstva naših sagovornika. Pojavu dečije igre *korona* posmatramo kao reakciju dece na psihološki pritisak kome su izložena u vreme pandemije virusa SARS-CoV-2, čiji je intenzitet determinisan prilivom informacijskih sadržaja nastalih u okviru javnih narativa karakterističnih za „kulturnu komunikaciju formatiranu u elektronskim medijima” (up. Pišev, Žikić, Stajić 2020, 845) u „srpskom sociokulturnom i pandemijskom vremenskom kontekstu” (Žikić 2021, 392), a koja se javila u vidu njihove simboličke komunikacije s društvom koje ih okružuje i čiji su deo.

Objasnenje metodološkog postupka

Za sagledavanje ovog složenog dinamičkog odnosa koji se odvija na relaciji između srpskog društva, sociokulturnih sadržaja karakterističnih za period pandemije kovida-19 i članova male lokalne dečije igrovne zajednice, oslanjamo se na teorijske postavke i, delimično, na metodološke postupke koje je Gari Alan Fajn (Gary Alan Fine)² razvio sa svojim saradnicima polazeći od prethodno formulisane interakcionističke teorije kulture, po kojoj kulturni fenomeni nastaju kao proizvod komunikacijske interakcije između različitih društvenih grupa (v. Fine 1979, 733–734; Fine, Fang 2019, 2). Polazeći od koncepta *sociološkog minijaturizma* (eng. *sociological miniaturism*) – koji podrazumeva sociološki (a ne psihološki) pristup socijalnoj psihologiji, u kome se uvid u makro socijalne fenomene stiče posmatranjem i analizom dešavanja fenomena na mikrosocijalnom planu (v. Stolte, Fine, Cook 2001) – folklornu zajednicu učenika OŠ „Sveti Sava” koji praktikuju igrovnu aktivnost *korona* posmatračemo kao *malu grupu* (eng. *small group*) preko koje je moguće steći uvid u širi spektar makro društvenih pojava – tako će ova zajednica dece biti naša mala grupa, a time i „*crna kutija* u kojoj je moguće promatrati druge društvene fenomene” (Harrington & Fine 2000, 312). Fajn primećuje da svaka mala grupa (u interakciji sa širom društvenom zajednicom i grupama postojećim unutar nje) ima ili vremenom razvija neki svoj oblik kulture, koji on naziva *idiokulturom* (Fine 1979, 734; Fine, Fang 2019). Pod ovim terminom podrazumeva „zajednički sistem znanja, verovanja, ponašanja i običaja članova jedne interaktivne grupe na koje se

² Za više podataka o recepciji ovog autora u Srbiji, te o temama, teorijskim postavkama i metodološkim postupcima kojima se služio, v. Antonijević 2010, 25–92.

članovi oslanjaju i koriste ih kao osnovu za dalje interakcije” (Fine 1979, 734), a koji čini sponu između delovanja grupe pojedinaca i struktura sistema (Fine, Fang 2019, 2).

U našem slučaju, mala grupa koju posmatramo karakteristična je po tome što je čini veći broj manjih grupa koje se poklapaju sa školskim odeljenjima (deca se tokom svojih igara najčešće grupišu po pripadnosti jednom odeljenju), ali čije su granice porozne s aspekta idiokulturnih sadržaja koji se izvode unutar školskog dvorišta (kao što je to slučaj s igrovnom praksom *korona*): kada se jedna grupa dece igra *korone* u školskom dvorištu to biva vidljivo svima³, te i ostala deca posmatranjam usvajaju pravila i logiku igre, preuzimaju je, počinju da je upražnjavaju i uzimaju učešće u njenom daljem oblikuju. Na taj način (izvođenjem elementa svoje idiokulture pred „publikom”) grupa se širi i integriše nove članove, a u tom procesu ključan je pojam koji Fajn naziva *malenim publikama* (eng. *tiny publics*), a koji se odnosi na način ostvarivanja kohezije unutar grupe i uspostavljanja veze među grupama pomoću kojeg dolazi do oblikovanja idiokulture i njenog daljeg širenja, kao i stvaranja i širenja zajednice koja deli istu kulturu (v. Fine 2012). Takođe, iako jezgro grupe mogu činiti učenici jednog odeljenja, van nastave, dok su u školskom dvorištu, grupi koja započinje igru često se priključuju i učenici drugih odeljenja koje neko od dece koja čine „jezgro” grupe poznaje po nekoj osnovi (iz vrtića, komšiluka, parka, sa neke od vanškolskih aktivnosti, iz prethodnih zajedničkih igrovnih aktivnosti i sl.), te tako u našem slučaju možemo govoriti o maloj policentričnoj skupini grupa koje imaju porozne i fleksibilne granice. Ovakvu skupinu grupa uslovno posmatramo kao jednu grupu za koju je karakteristična aktivnost unutar istog prostora (školskog dvorišta), pripadnost nižim razredima iste osnovne škole i praktikovanje istih idiokulturnih sadržaja.

Metodološki postupak Fajna i njegovih saradnika bazira se na onome što on naziva *naseljena etnografija* (*peopled ethnography*), koja podrazumeva intenzivna terenska istraživanja s prikupljanjem etnografskih podataka (opservaciju interaktivne grupe i dinamike odnosa u njoj, razgovore s njenim članovima, etnografske zabeleške situacija i događaja) kao i dalju analizu tih podataka koja se u velikoj meri oslanja na komparativnu metodu, tokom koje se pojave prisutne u posmatranoj maloj grupi dovode u vezu sa društvenim fenomenima izvan nje i to na osnovu uočenih paralela (Fine, Fang 2019, 7). Mi nismo bili u mogućnosti da u potpunosti sprovedemo Fajnov metodološki postupak iz već navedenih razloga – restriktivnih pravila uvedenih zbog proglašenja pandemije, a koji su kao posledicu imali našu nemogućnost da tokom istraživanja budemo prisutni u školskom dvorištu OŠ „Sveti Sava” i posmatramo dinamiku deša-

³ O performativnosti dečijih kolektivnih igara kao obliku folklorne komunikacije v. Jakovljević 2009, 33–34.

vanja u njemu.⁴ Takve okolnosti uslovile su izostanak posmatranja s učestvovanjem, koji je osnovni istraživački metod etnološkog terenskog istraživanja. Usled specifičnih okolnosti nismo bili u mogućnosti da ovaj problem rešimo na uobičajene načine „korišćenjem dopunskih načina naučnog obaveštavanja” kao što su različiti izvori poput audio i video materijala i fotografija, ili korišćenjem „tematski komplementarne literature” (Pišev, Žikić, Stajić 2020, 846) koja bi se direktno odnosila na igrovnu praksu *korona*, jer je ona do sada nezabeležena pojava. Zbog svega navedenog smo bili prinuđeni da kazivanja naših sagovornika o njihovom izvođenju igrovne prakse *korona* prihvatimo kao izvor prvog reda za razumevanje nastanka i dekodiranje ovog sociokulturnog fenomena. Ti iskazi su proizvod njihove „epizodne memorije”, tj. sećanja pomoću kojeg formiramo saznanja o procesima u kojima se odvija „povezivanje individualnog iskustva sa već postojećim eksplanatornim okvirom koji obezbeđuje kultura” (Antonijević 2013: 28–29). Svesni smo manjkavosti takve vrste izvora – dosadašnja iskustva niza istraživača ukazala su na čestu pojavu raskoraka između konvencionalnih opisa dečijih igrara i realno posmatranih konkretnih realizacija igrovnih aktivnosti dece (v. Sutton-Smith 1989, 32). Ovaj problem smo pokušali da prevaziđemo znatno proširenim upitnikom, koji je podrazumevao niz pitanja u vezi s ponašanjem igrača tokom pripreme za igru i same njene realizacije, njihovim ponašanjem i osećanjima u određenim ulogama, mogućim „varanjima” i strategijama sprečavanja da do toga dođe, zatim mogućim različitim ishodima igre i sl. S obzirom na već iznete činjenice namera nam je da uz pomoć ponovljenih razgovora, ali i novim intervjuima proverimo objektivnost do sada prikupljenih podataka i / ili da zabeležimo nove. Na taj način bili bismo u mogućnost da ostvarimo potpuniji uvid u individualnu percepciju članova ove male igrovne zajednice koja praktikuje dečiju igrovnu aktivnost pod nazivom *korona*, kao i da pratimo njen dalji razvoj i transformacije, ili eventualno uočimo njen nestanak.

Kompratativni postupak, koji je bitno obeležje Fajнове metodologije, biće sve vreme prisutan u našoj analizi kako različitih varijanata igrovne aktivnosti pod nazivom *korona* tako i kontekstualnih promena koje su se direktno odražavale na preoblikovanje igrovne prakse.

⁴ U pokušaju da prevaziđemo ovaj problem obratili smo se direktorki škole s molbom da nam se omogući pristup školskom dvorištu, ali do kraja školske 2020/2021. godine nismo dobili odobrenje za to. Da smo ga dobili, ponovo bi bilo otežano eventualno snimanje fotografija i video zapisa dece dok se igraju u školskom dvorištu, jer bi to podrazumevalo da bismo pre snimanja morali da dobijemo pismeno dopuštenje roditelja sve dece koja bi mogla ući u kadar da su saglasni da njihovo dete, kao maloletno lice, bude fotografisano/snimljeno u video zapisu – ovo bi bilo teško ostvarivo imajući u vidu način funkcionisanja škole u okolnostima specijalnog režima zaštite nakon proglašenja pandemije, jer bi moralo da bude organizovano na nivou svih odeljenja nižih razreda koji u isto vreme borave u školskom dvorištu.

Sve razgovore sa sagovornicima obavili smo u formi polustrukturiranog intervjua otvorenog tipa, dajući im tokom razgovora mogućnost da na pitanja odgovaraju slobodno i u obimu koji smatraju dovoljnim, s tim što je kod nekih sagovornika (pogotovo mlađih) bilo neophodno postavljati česta potpitanja, bez sugerisanog odgovora, da bismo ih naveli da pruže što kompletniju informaciju. Učesnike naših intervjua označavamo kao sagovornike smatrajući da smo terensko istraživanje obavili u saradnji s njima (up. Karolina Bielenin-Lencowzka 2010, 512). Razgovorima je obuhvaćen približno isti broj dečaka i devojčica i to dece koja su tokom školske 2020/2021. godine pohađala prvi, drugi, treći i peti razred. Učenici petog razreda su u školskoj 2020/2021. godini postala deo populacije viših razreda, ali bili su nam značajni iz dva razloga: a) pružili su opise različitih varijanti igre od momenta njenog nastanka (što su mogli i učenici od drugog do četvrtog razreda); b) na osnovu njihovih kazivanja mogli smo da zaključimo da su deca prestajala da se igraju dečije igre *korona* upravo prelaskom u peti razred, što nam je dalo uvid u uzrast dece koja upražnjavaju ovu igrovnu aktivnost.

Razgovori s našim sagovornicima snimljeni su diktafonom u cilju formiranja digitalne baze podataka i u nameri da se iskazi sagovornika korišćeni za potrebe ovog rada mogu navoditi u izvornom obliku, onako kako su zabeleženi. Poštovali smo važeće principe zaštite identiteta i privatnosti sagovornika, posebno vodeći računa o tome da se radi o maloletnim osobama. Uzimajući u obzir činjenicu da se radilo o razgovorima s posebno osetljivom kategorijom ispitanika, decom, predhodno smo upoznali njihove roditelje sa razlozima, ciljevima i zadacima našeg istraživanja, kao i sa pitanjima koja će im biti postavljena, a nakon toga smo obezbedili pismenu saglasnost roditelja za učešće njihove dece u našem istraživanju. U delovima teksta u kojima direktno navodimo iskaze sagovornika u zagradi su navedeni podaci o rodnoj pripadnosti dece, njihovom uzrastu, školi i razredu koje dete pohađa u trenutku kada s njim obavljamo intervju.

Sociokulturni kontekst: makro plan

Prema kazivanju naših sagovornika, nastanak dečije igrovne prakse *korona* desio se gotovo istovremeno s pojavljivanjem prvih vesti o širenju zaraze koronavirusom. Najranija izveštavanja srpskih medija o pojavi „novog virusa” dogodila su se polovinom januara 2020. godine⁵, neposredno nakon zvanično zabeleženog prvog slučaja zaraze u svetu do koga je došlo u Narodnoj Republici

⁵ Jedan od koautora ovog teksta, slušajući vesti na lokalnoj beogradskoj radio stanici „Studio B”, emitovane 12. 1.2020. godine saznao je za pojavu „misterioznog virusa” u gradu Vuhan, u kineskoj provinciji Hubej (Hubei), koji je u svetskom, a shodno tome i u domaćem javnom diskursu, označen kao oficijelno mesto njegovog nastanka.

Kini krajem 2019. god. U dnevnom izveštaju za javnost Ministarstva zdravlja Republike Srbije od 26. februara 2020. god. virus se naziva „novim korona virusom”, a bolest koju izaziva „korona virusnom bolešću (COVID-19)”.⁶ Ovaj virus, koji je kasnije u stručnim krugovima registrovan pod imenom SARS-CoV-2 (eng. *Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2*, ‘teški akutni respiratorni sindrom koronavirus 2’) izazivač je bolesti koja je u široj javnosti nazvana koronom ili kovidom-19. Nedugo nakon svog nastanka i prvih slučajeva zaraze, SARS-CoV-2 se pretvorio u globalnu pretnju po zdravlje ljudi širom planete, koja je najavljuje niz složenih pratećih problema medicinskog, političkog, etičkog i ekonomskog karaktera, čime je indukovana najveća svetska kriza od vremena Drugog svetskog rata (up. Pišev, Žikić, Stajić 2020, 846).

Virusu je bio potrebno nešto više od mesec dana da stigne do Evrope i ubrzo parališe život u severnoj Italiji, a na graničnim prelazima Srbije se u februaru 2020. god. uvodi pojačan nadzor putnika koji dolaze iz pravca Kine i Italije. Prvi slučaj zaraze virusom SARS-CoV-2 registrovan je u Srbiji 6. marta 2020. god., a 10. marta Vlada Srbije proglašava kovid-19 zaraznom bolešću. Samo dan kasnije, 11. marta, Svetska zdravstvena organizacija proglašava pandemiju kovida-19, a Vlada Republike Srbije na svojoj sednici održanoj 13. marta donosi odluku o formiranju Kriznog štaba za suzbijanje zarazne bolesti COVID-19 i Kriznog štaba za otklanjanje nastalih i sprečavanje mogućih štetnih posledica zarazne bolesti COVID-19 po privredu.⁷ Dva dana nakon toga, u nedelju 15. marta, odlukama kriznih štabova biva proglašeno vanredno stanje na teritoriji cele države, koje je podrazumevalo preporuku o minimalizovanju izlazaka iz kuće i njihovo svođenje na najneophodnije (odlazak do prodavnice, apoteke, šetnju kućnog ljubimca i bacanje smeća), obustavu rada predškolskih ustanova i prelazak školskih i visokoškolskih ustanova isključivo na onlajn nastavu (koja je počela da se odvija 17. marta), preporuka da se svim zaposlenima (onda kada za to postoje uslovi) omogući rad od kuće, zatvaranje državnih granica, zatvaranje svih šaltera javnih uprava, zabrana izvoza lekova, ograničenje rada ugostiteljskih objekata, prestanak rada javnog prevoza u Beogradu, preporuku starijima od 70 godina da uopšte ne izlaze iz svojih domova. Tokom narednih dana uveden je i policijski čas, koji je u prvo vreme podrazumevao totalnu zabranu kretanja za starije od 65 godina (sem jednom nedeljno u ranim jutarnjim časovima radi odlaska u kupovinu osnovnih namirnica) i zabranu kretanja svima u intervalu od 8 uveče do ranih jutarnjih časova; kasnije je zabrana kretanja dodatno produžavana od 5 popodne do 5 ujutro, da bi došlo do potpune zabrane kretanja tokom vikenda, a najduža potpuna zabrana kretanja bila je za

⁶ V. na sajtu Ministarstva zdravlja Republike Srbije: <https://www.zdravlje.gov.rs/vest/345884/korona-virusna-bolest-covid-19-26022020.php>

⁷ V. na sajtu Vlade Republike Srbije: <https://www.srbija.gov.rs/vest/450999/obrazovan-krizni-stab-za-suzbijanje-covid-19.php>

pravoslavni Uskrs i trajala je 83 sata. Stanovništvo je upozoreno da će „vojska obezbeđivati bolnice, dok će policija vršiti nadzor nad izolacijom”, kao i „da će onaj ko bude prekršio naredbu o izolaciji dobiti tri godine zatvora”⁸. Na ulicama Beogrda bilo je vidno pojačano prisustvo naoružane policije, a helikopterima je nadgledana zabrana kretanja tokom trajanja policijskog časa.

Mediji postaju preplavljeni svakodnevnim informacijama o brojevima obolelih i umrlih u Srbiji i ostatku sveta, bolničkim slikama maskiranog medicinskog osoblja i bolesnika na respiratorima, veoma detaljnim uputstvima o prevenciji zaraze (objašnjenjima o tome kako i koliko prati ruke, nositi zaštitne maske, držati distancu u javnim ili zatvorenim prostorima), kao i instrukcijama o obaveznoj samoizolaciji svakog ko je doputovao iz neke od zemalja s visokim brojem zaraženih.

S prozora i balkona se aplaudiralo medicinskom osoblju u znak podrške.

Vanredno stanje i policijski čas su ukinuti 7. maja 2020, počeo je da saobraća javni gradski i međugradski prevoz, a postepeno su se smanjivala i ograničenja u vezi s dozvoljenim brojem osoba u istom prostoru, kao i radnim vremenom prodavnica, tržnih centara i ugostiteljskih objekata, što je sve bio uvod u junske izbore koje je bojkotovao deo opozicije. Početkom jula su najavljena ponovna zatvaranja, što je izazvalo masovni revolt stanovništva i proteste u više gradova Srbije. Protesti su trajali nekoliko dana, a tokom njih je došlo do sukoba između policije i demonstranata, koji su prebijani i hapšeni. Na snagu su stupile nove mere zabrane okupljanja više od 10 ljudi u zatvorenom i otvorenom prostoru uz obavezno propisano rastojanje. Zaštitne maske su postale obavezne i na otvorenom onda kada među prisutnima nije moguće obezbediti distancu od minimalno jedan i po metar razdaljine. Popuštanje mera tokom avgusta je bilo kratkotrajno, jer je od jeseni ponovo došlo do skoka broja zaraženih i propisivane su nove restriktivne mere, a u septembru je počela nova školska godina koja se odvijala pod posebnim pravilima koja ćemo detaljno izložiti u narednom poglavlju i to na primeru organizacije školskog života u OŠ „Sveti Sava” na Vračaru.

Sociokulturni kontekst: mikro plan

Naša posmatranja, prve preliminarne razgovore i istraživanja započeli smo već s proleća 2020. godine (školska 2019/2020. godina), a ta prva faza terenskog istraživanja okončana je završetkom školske 2020/2021. godine (jun 2021.). U tom vremenskom periodu dinamika školskog života i pravila ponašanja učenika menjala se u nekoliko navrata, a to se najpre odrazilo na promenu dnevnih rutina.

⁸ V. izveštaj o obraćanju javnosti predsednika države od 15. marta 2020. god. na sajtu Vlade Republike Srbije: <https://www.srbija.gov.rs/vest/451323/proglaseno-vanredno-stanje-na-teritoriji-citave-srbije.php>

Tokom školske 2019/2020. godine učenici OŠ „Sveti Sava” pohađali su nastavu bez ikakvih posebnih zaštitnih mera koje bi imale za cilj prevenciju njihovog zdravlja i tako je bilo sve do proglašenja prelaska na održavanje nastave na daljinu, koje je odlukom Vlade Srbije i Kriznih štabova otpočelo 17. marta 2020. godine. Dok se nastava odvijala u školi, đaci nižih razreda imali su na raspolaganju nekoliko vremenskih intervala tokom kojih su mogli da se igraju u školskom dvorištu: veliki odmor u trajanju od 20 minuta, srednji od 10 minuta, kao i neodređen vremenski rok (mogao je trajati i nekoliko sati) koji su mogli da provedu u dvorištu tokom produženog boravka nakon završetka nastave.

Školska 2020/2021. godina donela je novi set restriktivnih pravila, znatno strožijih od onih kojima je tokom predhodne školske godine bilo regulisano ponašanje učenika za vreme njihovog boravka unutar škole i školskog dvorišta, a koji je podrazumevao: obaveznu dezinfekciju ruku pri svakom ulasku u zgradu škole, merenje telesne temperature pri dolasku u školu, obavezno držanje međusobnog rastojanja od 2m među učenicima i nastavnim osobljem, zabranu deljenja užine među decom, kao i izbegavanje međusobnog dodirivanja dece. Svi učenici su bili u obavezi da nose zaštitne maske sve vreme tokom boravka u krugu škole, bilo da se nalaze u školskoj zgradi ili u njenom dvorištu. Zbog toga da u zatvorenom prostoru može da boravi jedna osoba na prostoru od 4m² obavezao je školu da učenici svih odeljenja budu podeljeni u dve grupe koje su nastavu pohađale u različitim smenama i koje su se smenjivale svake sedmice. Da bi učenici nižih razreda završili nastavu do 13 časova (kada u školu ulaze učenici viših razreda) učionice su predhodno morale bile ispražnjene i dezinfikovane, broj časova učenika nižih razreda je redukovao i njihovo trajanje je skraćeno na 30 minuta, tako da je prva smena nižih razreda u školi boravila od 8:00 do 10:25, a druga od 10:45 do 12:35. Srednji odmor je ukinut, a veliki je skraćen na trajanje od petnaest minuta. Tokom školske 2020/2021. godine, roditelji dece nižih razreda zamoljeni su da ne dovode decu u produženi boravak ukoliko ikako imaju mogućnosti da ih nekome povere na čuvanje, te je samim tim u njemu bio znatno manji broj dece nego tokom prethodne školske godine. Ukidanje srednjeg odmora, skraćivanje velikog odmora i značajno smanjenje broja učenika koji su bili u produženom boravku u školskoj 2020/2021. godine, direktno su uticali na vremenski okvir unutar kojeg se igra *korona* odvijala. Relativno neograničeno vreme za realizaciju igre tokom školske 2020/2021. imala su samo deca koja su išla u produženi boravak.

Prostorno-vremenski okvir

Tokom samog boravka u školi, deca su se igrala *korone* u školskom dvorištu OŠ „Sveti Sava”, za koje možemo reći da predstavlja zatvoren prostor: sa tri

strane je ograđeno zgradama koje pripadaju kompleksu škole, dok sa četvrte strane, ka ulici Nikolaja Krasnova, postoji visoka ograda na kojoj se nalaze dve kapije kojima se sa spoljne strane pristupa školi (manja je namenjena za ulazak učenika, a veća za pristup dostavnih i službenih vozila; zaposleni u školu ulaze iz Mekenzijske ulice). U ovom dvorištu vreme provode svi učenici tokom srednjeg i velikog odmora, kao i učenici nižih razreda koji idu u boravak onda kada vremenski uslovi i raspored aktivnosti u njemu to dozvoljavaju.

Prema kazivanju naših sagovornika, oni su ovu igrovnu aktivnost praktikovali isključivo tokom svog boravka u školi, ali ne i tokom boravka van škole. Ovakav podatak bi se mogao tumačiti činjenicom da je u tom periodu (zbog propisanih mera u cilju sprečavanja širenja pomenute epidemije) došlo do ograničavanja mogućnosti dece da se u slobodno vreme okupe na otvorenom prostoru u dovoljnom broju, neophodnom za realizaciju te igrovne aktivnosti, posebno tokom potpunog zatvaranja škola za vreme školske 2019/2020. godine, za kojim je uskoro usledio i period dvomesečnog policijskog časa, kao i za vreme restriktivne školske 2020/2021. godine. Osim toga, tome je svakako doprinelo i izmeštanje dece iz prostora školskog dvorišta, koje je prostor s jakim kohezivnim uticajem na igrovnu zajednicu dece i unutar koga su deca navikla da praktikuju igru *korona* – ovo ima svoje direktno uporište u ranije uočenom značaju koji za stvaranje mikro-stvarnosti ima mikrokulturni prostor, tj. mesto idiokulturnog dešavanja (up. Fine, Fang 2019, 5).

Nastanak dečije igre *korona*

Sudeći prema kazivanjima naših sagovornika, dečija igrovna aktivnost *korona* pojavila se među decom mlađeg školskog uzrasta krajem zime i početkom proleća 2020. god., neposredno nakon što su mediji počeli intenzivnije da izveštavaju o širenju zarazne bolesti izazvane virusom SARS-CoV-2 u Narodnoj Republici Kini i severnom delu Republike Italije:

- [1] Otrprike nakon što je nastala korona i nakon što su počele da se nose maske. (Učenica petog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2009. god.)
- [2] Ta igra je u stvari izmišljena za vreme korone, još na početku dok se išlo u školu. (Misliš prošle godine još?) Pa da (...) 2020-te, još na početku. (*Je l' bila još zima, proleće?*) Pa, bilo je proleće”. (Učenik petog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2009. god.)

Na pitanje kako je igra nastala, odgovarali su nam da se to desilo spontano:

- [3] Pa... počeli smo toga da se igramo. Pojavila se, eto. (Učenica petog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2009. god.)

Na naše pitanje koji uzrast dece se najčešće igra dečije igre *korona* naši sagovornici su nam odgovarali da se uglavnom igraju deca od prvog do četvrtog razreda, a najčešće deca koja pohađaju drugi i treći razred.

- [4] Igraju se uglavnom od prvog do četvrtog (...), a igraju se uglavnom drugaci i trećaci, jer prvaci nisu upoznati sa pravilim. (Učenica petog razreda OŠ „Sveti Sava”)

Tvrđnja da prvaci „nisu upoznati s pravilima” (iako je razgovor vođen u drugoj polovini aprila, tj. sredinom drugog polugodišta) potkrepljena je činjenicom da je veoma mali broj učenika ostajao u produženom boravku, odnosno u prostoru u kome je tokom školske 2020/2021. godine gotovo jedino bilo moguće da „đaci prvaci” vide učenike drugog, trećeg i četvrtog razreda kako izvode ovu igrovnu aktivnost i da od njih nauče njena pravila.

S obzirom na to da je veliki odmor bio skraćen, tokom njegovog trajanja tok igre obično je bio prekidan školskim zvonom pre nego što bi se igra okončala. Na naše pitanje kako izgleda kraj igre deca ga najčešće opisuju na sledeći način:

- [5] Pa... neko pobedi, ili zazvoni školsko zvono, ili neko pobedi, ili pobede Korone. (Učenica petog razreda OŠ „Sveti Sava”).

Dečija igra *korona*: pripremna faza

U pripremnoj fazi odvija se određivanje uloga (igrovnih statusa) učesnika u igri, kao i pregovaranje o pravilima po kojima će se ona izvoditi. Kada deca dogovorom odrede varijantu i / ili podvarijantu igre koje će se igrati („na Doktora”/ „na dva Doktora” i sl.), pristupa se određivanju igrovnih uloga (igrovnih statusa) Korone i /ili Doktora (ukoliko se radi o varijanti s Doktorom). Ono se vrši ili igrom biranja „Papir, kamen, makaze”, ili nekom od deci poznatih razbrajalica. Igru biranja „Papir, kamen, mkaze” naši sagovornici su poznavali takođe pod njenim alternativnim nazivom „Zimi-zami-zum”, a izvode je na uobičajen način na koji se ona praktikuje širom sveta. Pri određivanju uloga, najpre se odredi igrač koji će biti Korona (čime se ovaj igrovni status markira kao centralni), a nakon toga, na isti način, onaj ko će biti Doktor (ukoliko se radi o varijanti u kojoj postoji Doktor).

- [6] (*A je 'l se na početku igre odredi ko će da bude Doktor ili kako?*) Da, odredi se (...) prvo odredimo Koronu, pa onda Doktora. (Učenica petog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2009. god.)

Posredstvom igara biranja i razbrajalica dodela prvobitnih igrovnih statusa se prepušta slučaju i podrazumeva se da svi učesnici prihvataju novonastali poredak međusobnih igrovnih odnosa uspostavljen na ovaj način. Tokom pripre-

mne faze dolazi do njihovog izmeštanja iz sveta neigrovne stvarnosti (i hijerarhija postojećih u njemu) u svet alternativnog igrovnog događanja baziranog na novouspostavljenim odnosima. Ovo je tipično za sve igre s ulogama, a deo njihovih čari upravo leži u neizvesnosti (a nekada i promenljivosti) hijerarhiskog odnosa učesnika tokom igre (recimo kada status Korone s jednog učenika pređe na drugog). Takvim izmeštanjem se ipak ne narušava četvrti od pet kriterijuma koje Fajn vidi kao obavezne uslove da bi neki element kulture jedne male grupe mogao da se smatra idiokulturnom tvorevinom – a to je da bude odgovarajuća (eng. *appropriate*), tj. da ne ugrožava, već da podupire postojeću socijalnu strukturu grupe.⁹ Podrazumevano prihvatanje načina i pravila dodele uloga koje traju samo tokom jedne sesije igre upravo potvrđuju njihovu privremenost.

Dečija igra *korona*: opis varijanti

Na osnovu prikupljenih podataka, uočili smo dva osnovna tipa igrovne aktivnosti *korona*, koje dalje mogu imati svoje varijante. Za pomenuta osnovna dva tipa karakteristično je da su oblikovani u različitim periodima: Tip 1 je bio aktuelan tokom školske 2019/2020. godine, a Tip 2 tokom školske 2020/2021.

Tip1 (školska 2019/2020. godina)

Prvu varijantu dečije igre *korona* zabeležili smo u četiri varijante (ovde radno nazvane 1A, 1B, 1C i 1D). Deca su ga upražnjavala za vreme školske 2019/2020. godine tokom meseci koji su prethodili prelasku na *on-line* nastavu. Dok su varijante 1A i 1C prenesene i u školsku 2020/2021. godinu, varijante 1B i 1D su napuštene i deca ih se više nisu igrala tokom školske 2020/2021. Karakteristika ovog tipa je da u njoj postoje samo dva igrovna statusa u kojima igrači mogu da se nalaze: *Korona* (koja progoni) i igrači koji od nje beže.

⁹ Govoreći o kriterijumima koje treba da ispuni neki element kulture da bi mogli da ga smatramo idiokulturnom tvorevinom, Fajn izdvaja pet kriterijuma: 1) mora da bude poznat (eng. *known culture*), tj. da bude element kulture koji je prethodno bio poznate bar jednom članu grupe, a koji čini osnovu za dalje interakcije; 2) mora da bude upotrebljiv (eng. *usable*), odnosno potrebno je da je moguće upotrebljavati ga, a to je moguće samo ako je u skladu sa lokalnim kulturološkim kontekstom i moralnim standardima; 3) mora da bude funkcionalan (eng. *functional*), tj. mora da odgovara realnim potrebama / ciljevima grupe i njenih članova; 4) mora da bude odgovarajući (eng. *appropriate*), tj. da ne ugrožava, već da podupire postojeću socijalnu strukturu grupe; 5) mora da bude izazvan (eng. *triggered*) nekim događajem kojim se izazove reakcija grupe i ona se tako podstakne na stvaranje nove idiokulturna tvorevina (v. Fine 1979, 738–743). Ovih pet kriterijuma oblikuju „proces razvoja kulture, generišući sadržaje idiokulture jedne grupe” (Fine & Fang 2019, 3).

VARIJANTA 1A

Igrač sa igrovnim statusom Korone juri ostale igrače s ciljem da nekoga od njih dodirne. Kada se to desi, igrač koji je dodirnut postaje Korona, a igrač koji je do tada bio u statusu Korone prestaje to da bude. Opisujući prvu podvarijantu dečije igre *korona* jedan od naših sagovornika kaže:

- [8] (*Kako se igra?*) Ma isto kao *šuge*, samo što je *korona*... Jedan je Korona i juri ostale. Kad dodirne nekoga, onda taj postaje Korona. (*A da li tada prva Korona prestaje da bude Korona?*) Da, onda je onaj drugi Korona. (Učenik trećeg razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2011. god.)
- [9] (*Reci mi, jesi li se nekad igrao te igre?*) Pa jesam, igrao sam se. Ta igra je u stvari izmišljenja za vreme korone, još na početku, dok se išlo u školu (*Misliš prošle godine još?*). Pa da. (*Kad si bio četvrtak?*) Da, 2020-te, još na početku. (*Je l' bila još zima, proleće?*) Pa bilo je proleće. (*I kako ste se tada igrali korone?*) Pa igrali smo se tako što je neko... neko je Korona... jedna osoba... i treba da juri ostale i koga pipne, taj je Korona i onda tako se jure. (*Onda samo ta osoba bude Korona, ta koja je pipnuta, ili su obe Korone?*) Samo je ta osoba. (Učenik petog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2009. god.)

Na osnovu iskaza ovog sagovornika, zasnovanog na njegovom sećanju, vidimo da on tvrdi da je upravo ovo prvobitna varijanta igre *korona*. Ona se u potpunosti poklapa s istoimenom igrom koju nam je opisala jedna sagovornica iz OŠ „Drinka Pavlović”:

- [10] Igrači se dogovore i on (igrač Korona – primedba autora) juri ostale. Kada nekoga stigne, taj koji je pre jurio više nije zaražen i koronu prebaci tom koga je pipnuo i on sada beži, a ovaj koji je uhvaćen, on sada juri i on je zaražen. Kada pipne nekoga kaže: „Korona!” (Učenica petog razreda OŠ „Drinka Pavlović”, rođena 2009. godine).

VARIJANTA 1B

U ovoj varijanti ne dolazi do promene statusa igrača koji ima ulogu Korone. Onda kada on dodirne drugog igrača ovaj se pretvori u Koronu, ali prethodna Korona zadržava svoj status i tako se broj igrača s igrovnim statusom Korone uvećava sa svakim novim dodirnutim igračem. Ishod ovakve igre može varirati: a) pobednik je dete koje je poslednje ostalo „zdravo” (ovde postoji vremensko ograničenje igre, tj. igra se dok ne ostane samo jedan „zdrav” igrač, koji postaje pobednik); b) igra se bez vremenskog ograničenja, te je ishod taj da na kraju svi postanu Korone, sem ako ne zazvoni školsko zvono i prekine igru pre nego što se to desi.

- [11] Bila je ta varijanta (1A, prim. autora) i bila je druga: da se... da koga pipne, oboje su Korone... i onda se šire i pobednik je onaj koji zadnji ostane, koji nije... (*Koji poslednji nije postao Korona?*) Da. (Učenik petog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2009. god.)

VARIJANTA 1C

Ova varijanta je u svemu identična varijanta 1A s tim što se u njoj javlja način zaštite igrača od „zaražavanja koronom”. Pre nego što ih igrač koji ima ulogu (igrovni status) Korone dodirne, igrači mogu da se „zaštite” pokretom ruke (desne ili leve), tako da šakom prekriju usta i nos i time oponašaju stavljanje zaštitne (medicinske) maske.

- [12] Prvo smo igrali kao da... kao jedan juri i ostali sad mogu ako ‘oće da se... jedan je Korona i ako ‘oće da se zaštite, onda oni stave ruku kao da naprave masku, a taj onda ne može da ih zarazi (...) To je bila prva verzija. (Učenica petog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2009. god.)

Ova sagovornica, na osnovu svog sećanja, tvrdi da je upravo ova varijanta igre sa stavljanjem maske koja štiti od zaraze koronom bila prvobitna.

VARIJANTA 1D

Ova varijanta je identična varijanti 1B (u kojoj se broj učesnika s igrovnim statusom Korone progresivno uvećava), s tim što u njoj postoji element zaštite u vidu maske (kao i u 1C).

- [13] Međutim, ako neko ne bude dovoljno brz da to uradi (da stavi „masku”, prim. autora), onda... onda je on, onda on postaje Korona s ovim drugim, koji je prvi bio Korona i tako se pravi lanac i ti koji su Korone jure ostale. (Učenica petog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2009. god.)

Varijanti 1C i 1D deca su se igrala samo tokom meseci koji su prethodili potpunom povlačenju svih đaka na rad na daljinu tokom školske 2019/2020 godine, kada deca još uvek nisu boravila u školi sa zaštitnim maskama. Tokom školske 2020/2021. godine sva deca su sve vreme boravka u školi i u školskom dvorištu morala da nose zaštitne maske (bilo je dozvoljeno da ih skinu samo tokom obroka), tako da je simuliranje zaštitne maske stavljanjem šake preko usta i nosa postalo izlišno i ova varijanta je naredne godine napuštena. Kao razlog za napuštanje varijanti sa simuliranjem stavljanja zaštitne maske naši sagovornici takođe navode da je ovim elementom igra gubila čar, jer je uvođenjem zaštite u vidu zaštitne maske znatno umanjen napor i neophodna veština igrača da bežanjem izbegnu dodire igrača koji ima/imaju ulogu Korone, a takođe postoji potencijalna opasnost da neko tako praktično parališe tok igre. Uvođenje zaštitne maske u igru umanjilo je nivo neizvesnost njenog ishoda i uzbuđenje njenih aktera, što se deci nije dopalo.

- [14] Da, mi smo igrali, recimo dva puta, ali onda je bilo glupo. Ti možeš bukvalno to da staviš i to ti je kao maska i niko ne može da te pipne. To možeš da staviš kada god poželiš. To je onda glupo. (Učenik drugog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođen 2012. godine)

- [15] Neki su se dogovorili da promene, recimo, neka pravila zato što im se nisu sviđala. (Učenica petog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2009. god.)

Tip 2 (školska 2020/2021. godina)

Na osnovu kazivanja naših sagovornika, tokom školske 2020/2021. godine nastao je drugi tip dečije igre *korona*, koji se od prvog razlikuje u dva detalja: 1) u njemu nema simuliranog stavljanja zaštitne maske na lice; 2) uveden je novi igrovni status: Doktor. On može da „izleći obolele igrača” od korone tako što trči za njima u nastojanju da ih tri/četiri/deset puta (broj varira u zavisnosti od dogovora igrača uspostavljenog pre početka igre) lupi po telu, dok oni beže od njega na isti način kao i od igrača koji ima ulogu (igrovni status) Korone. Za ovu varijantu je tipično da nakon što Korona dodirne nekoga od igrača ovaj takođe postaje Korona, ali prvobitna Korona ne gubi status Korone, te se tako broj Korona uvećava svakim novim dodirnutim igračem.

- [16] (*Je l' mogu ovi drugi nekako da se „otkoronišu”?*) To je tek posle nastalo. Posle se kao pojavilo (...) u drugoj verziji nije bilo maski, al' je bio zato Doktor, koji mora pacijenta deset puta da lupi po ramenu da taj ne bi više bio zaražen. (*Znači ponovo imamo jednog koji je Korona...*) Da, i on juri ostale i kad ih dodirne, oni su Korone s njim, pravi se lanac, a Doktor mora deset puta nekoga da udari po ruci, bilo gde, po ramenu, da taj ne bi više bio Korona. (...) Međutim, Doktor ne sme... taj Pacijent ne sme da stoji u mestu i da pusti Doktora da ga on lupa, zato što bi se onda uvek izlečio, nego taj Pacijent mora da beži od Doktora (...) ne sme Pacijent da stane. Tako da je to poprilično teško. (Učenica petog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2009. god.)

U zavisnosti od statusa koji Doktor može imati u odnosu na Koronu, ova varijanta se javlja u četiri varijante (ovde radno nazvane 2A i 2B, 2BB i 2C). U varijanti 2A Doktor je imun na dodir Korone, te samim tim ne mora da se obazire na to da li je u opasnosti da ga dodirne neki od igrača u statusu Korone.

U podvarijanti 2B igrač u statusu Doktora podložan je „zaražavanju” nakon dodira Korone, s tim što Korona mora da ga dodirne 3/5/10 puta da bi ga „zarazila” (broj dodira igrača dogovaraju pre početka igre). Ovde Doktor mora da trči za igračima u nameri da ih (pre početka igre definisanim brojem dodira po ruci) „izleći od korone”, ali u isto vreme mora da beži i od igrača koji imaju ulogu Korone, jer ga oni (kao i sve ostale igrača) mogu zaraziti na opisan način. Znači, on mora da uspe da dodirne (blago udari) igrača u statusu Korone, a da pri tom izbegne da tokom tog približavanja njima oni dodirnu (blago udare) njega:

- [17] (*A, recimo, Korona je dodirnula nekoga, je l' sad taj pokušava da dođe do Doktora, ili kako se ponaša?*) Pa on juri. Mislim, može on da vara, ali trebao bi da

juri po pravilima (...) da juri ostale (...) Doktor mora da beži od njega i da juri ka njemu. (Učenik drugog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2012. god.)

Konačno, u slučajevima kada je više od deset igrača, model igre 2B može biti modifikovan (prethodnim dogovorom dece) tako da više igrača može imati ulogu (igrovni status) Doktora (obično dva, ali ih može biti i više), a u slučaju da broj igrača ide i do dvadesetoro dece, više igrača mogu imati početnu ulogu (igrovni status) Korone (obično dva igrača):

[18] Ponekad se igra na dva Doktora. (*Kako na dva Doktora?*) Pa isto kao i sa jednim Doktorom samo što ima još jedan Doktor i on isto to radi. (*Znači od starta se izaberu dva Doktora?*) Da. A inače, Doktora drugih... niko ne može da postane Doktor osim na početku igre (...) To je jedna verzija koja se menja u zavisnosti od toga ko je igra. Dakle, mi ako je igramo, ako nas ima više, ako nas ima baš dosta, onda se postave dva Doktora, recimo dva-tri Doktora, a ako nas je manje, onda se stavi samo jedan Doktor, zato što nema potrebe za više. A ponekad ima i dve Korone, ako nas ima baš puno... što se retko dešava... mislim ako igra baš više nas... dvadesetoro... onda ima više Doktora i više Korona. (Učenica petog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2009. god.)

Varijante u kojima se u startu određuje više od dvoje učesnika s igrovnim statusom Korone i Doktora radno ćemo nazvati 2BB. Nastaju iz potrebe da se sačuva isti stepen dinamičnosti i uzbuđenost igre uprkos povećanom broju igrača.

Na naše pitanje da li Doktor može da izleči prvobitnu Koronu, ili samo one igrače koji su se „zarazili” tokom igre, dobili smo sledeći odgovor:

[19] Pa zavisi kako se igra, kako odlučimo na početku. U slučaju da Doktor može da izleči Koronu onda... uglavnom ne može, uglavnom smo igrali da ne može zato što... ali neki igraju da može i onda, kad Doktor... ako Doktor izleči sve Korone, onda je Doktor pobedio, a u slučaju da ne izleči, ili u slučaju da Doktor ne može da izleči prvobitnu Koronu, što je vrlo često, onda samo Korone mogu da pobeđe. (*Ako prvobitnu Koronu ne može da izleči Doktor, onda u principu pobeđuju Korone?*) Da. U jednom trenutku, ili prosto odustanemo od igre zato što moramo da idemo kući, ili zato što zazvoni zvono, završi se veliki odmor... pošto to uglavnom igramo na velikom odmoru... posle nije bilo boravka. (Učenica petog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2009. god.)

Sagovornica ovde ističe u dva navrata da se izuzetno retko dešava prihvatanje pravila da Doktor može da „izleči” igrača s prvobitnim statusom Korone (*uglavnom ne može, uglavnom smo igrali da ne može; u slučaju da Doktor ne može da izleči prvobitnu Koronu, što je vrlo često*), ali da postoji i ova varijanta igre (*ali neki igraju da može i onda, kad Doktor... ako Doktor izleči sve Korone, onda je Doktor pobedio*). Nju ćemo radno nazvati 2C.

Sem opisanih varijanti, pred sam kraj školske 2020/2021. godine saznali smo da se pojavila i varijanta igre u kojoj jedan od igrača ima igrovni status Vakcine.

Na žalost, početak raspusta i odlazak dece iz Beograda onemogućili su nas da obavimo dovoljan broj razgovora koji bi nam omogućio da u ovom radu predstavimo i tu varijantu igre s dovoljno pouzdanih podataka.

Dečija igra *korona*: analiza

Igrovna aktivnost *korona* tipološki spada u dečije igre proganjanja, od kojih je na našim prostorima najpoznatija igra *šuge* i/ili *šugice*. Naši sagovornici su u više navrata i sami pokazivali da su svesni sličnosti između ovih igara:

- [20] Nešto slično kao *šuge*, samo što ima Doktor. (Učenik drugog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođen 2012. godine)
- [v. 10] Isto se igra kao *šuga*, samo se zove *korona* i kada pipneš nekoga, uzvikne se: „Korona!” (Učenica petog razreda OŠ „Drinka Pavlović”, rođena 2009. godine)
- [21] Ma isto kao *šuge*, samo što je *korona*. (Učenik trećeg razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2011. god.)

Za varijantu 1A igre *korona* i dečiju igru *šuge* možemo reći da predstavljaju jednu te istu igru s različitim varijantnim nazivima. Postojanje igre *šuge* kao dečije folklorne forme, prethodno poznate članovima naše male ogledne grupe, bio je u stvari jedan od neophodnih kriterijuma da uopšte dođe do oblikovanja igrovne prakse por nazivom *korona*. Upravo je postojanje prethodno poznatog elementa kulture (eng. *known culture*) prvi od pet kriterijuma za koje Fajn smatra da je neophodno da se ostvare da bi došlo do stvaranja nove idiokulturne tvorevine. U našem slučaju to je upravo dečija igra *šuge*, koja čini osnovu za sve buduće interakcije grupe s društvenom okolinom, a koja predstavlja element poznate kulture – on je prethodno poznat bar jednom članu grupe (Fine 1979, 738–739).

Na osnovu kazivanja naših sagovornika možemo zaključiti da je upravo ovaj model 1A bila prvobitna forma u kojoj je izvođena igrovna praksa *korona* (*Ta igra je u stvari izmišljenja za vreme korone, još na početku, dok se išlo u školu* – iskaz br. 9, u kome sagovornik misli na prve mesece 2020. godine, pre nego što su đaci povučeni na *on-line* nastavu 17.03.2020.). Doduše, jedna sagovornica je tvrdila da je prvobitna varijanta igre *korona* bila 1C („sa maskama”) (iskaz br. 12), te pojavu varijante 1C smešta u vremensku tačku u kojoj se javlja upotreba maski:

- [22] (*Kada ste počeli toga da se igrate?*) Pa... otprilike nakon što je nastala korona i nakon što su počele da se nose maske. (Učenica petog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2009. god.)

Indikativno je da ova sagovornica nije znala za varijante 1A i 1B, za koje znamo da su se pojavile pre pojave preporuka o upotrebi zaštitinih maski, pa možemo zaključiti da se upoznala s igrom *korona* i počela da je upražnjava onda

kada su varijante 1A i 1B već bile napuštene. Razliku između 1A i 1B varijante čini samo jedan element s kojim dolazi do odstupanja od prvobitnog 1A modela (po svojoj strukturi identičnog igri *šuge*), a to je uvođenje nepromenljivosti igrovnog statusa igrača koji je progonitelj nakon što dodirne nekoga od suigrača. Na taj način, u 1B varijanti igre, svaki put kada igrač Korona dodirne nekoga, broj Korona se uvećava za tog igrača. Ova varijanta, kojom se oponaša širenje infektivne bolesti, nastala je nakon varijante 1A, a pre 1C (s „maskama”), te možemo da zaključimo da se njeno pojavljivanje podudara s emitovanjem prvih medijskih izveštavanja o brzini rasta broja obolelih i načinima prenošenja bolesti (tada još uvek van teritorije Republike Srbije).

Na osnovu odgovora koje smo dobili od sagovornika u vezi s vremenom nastanka igre *korona*, vidimo da ih oni uvek vezuju za određene događaje: u iskazu br. 9, to je sam početak pojavljivanja medijskih izveštavanja o širenju kovida-19, u iskazu br. 22, to je pojavljivanje prvih preporuka u vezi s nošenjem zaštitnih maski, a lako je bilo rekonstruisati vreme nastanka varijanta 1B (prva medijska upozorenja u vezi s brzinom širenja bolesti i načinima njenog prenošenja). Ti podaci potvrđuju ono što je uočio Fajn – da nastanku jedne idiokulturne tvorevine uvek predstoji neki događaj koji je „okidač” (eng. *triggering event*) i koji pokreće interakcijsku reakciju grupe, a ta reakcija se artikuliše kroz oblikovanje novog sadržaja njene idiokulture (Fine 1979, 742–743). Samim tim, da bismo mogli da sagledamo dinamiku nastanka varijanti igrovne prakse *korona* kao sociokulturnog konstrukta, biće neophodno da hronološki pratimo „okidače” koji dolaze iz sociokulturnog konteksta i interakcijske odgovore grupe na te „okidače” – ovi interakcijski odgovori grupe u stvari predstavljaju varijante igrovne prakse *korona*.

Na osnovu ovako sagledanih podataka možemo napraviti šemu razvoja varijanata praktikovanih u školskoj 2019/2020. godini, napravljenu na osnovu dva kriterijuma: po vremenu nastanka varijante (na osnovu „okidača”) i evolutivnoj liniji (na osnovu toga koja varijanta igre je poslužila kao prethodno postojeća „poznata (idio)kultura” na čijoj osnovi se gradi nova varijanta):

Varijante igrovne prakse korona
tokom školske 2019/2020. GODINE

OKIDAČ	Prve vesti o pojavi Kovida	Vesti o brzini i načinu širenja Kovida	Početak uporebe zaštitnih maski
LINIJA RAZVOJA	1A (jedna Korona)	1B (umnožavanje Korona) (1A)	1D (maska kao zaštita) 1C (maska kao zaštita)

Tip 2 igre *korona*, odnosno njene varijante praktikovane su tokom 2020/2021. godine. Njih odlikuje intenzivno i progresivno usložnjavanje strukture igre kojem je prethodilo potpuno napuštanje svih prethodnih varijanti i formiranje no-

vih, čije je polazište bila varijanta 1D. Ispostavlja se da se ova varijanta igre, koja je nastala u školskoj 2019/2020. godini pred prelazak na *on-line* nastavu, pokazala kao najuspešnija, tj. najprihvaćenija, u odnosu na ostale tri, što je svakako u direktnoj vezi s tim što je najvernije odgovarala simboličkoj slici osnovnih elemenata realnosti u kojoj su učesnici igre tada živeli: postojanje infektivne bolesti koja se preko socijalnih kontakata brzo širila kroz stanovništvo, kao i upotreba maski kao vida zaštite. Da bismo shvatili logiku dinamike napuštanja i zadržavanja određenog oblika igrovne prakse, potrebno je obratiti pažnju na drugi po redu Fajnov kriterijum za nastanak nove idiokulturne tvorevine, a to je njena upotrebljivost (eng. *usable culture*). Nakon nastanka jedne varijante igre upravo je njena upotrebljivost ono što utiče na to da li će ta varijanta igre biti vremenom napuštena ili ne. Ovaj kriterijum se ispunjava samo onda kada je novi element idiokulture u skladu s lokalnim kulturološkim kontekstom i moralnim standardima. U našem slučaju, upravo intenzivna interakcija sa složenim lokalnim kulturološkim kontekstom stvorila je pogodno tlo za oblikovanje različitih varijanti igre, na šta ćemo se odmah i fokusirati.

Tokom cele školske 2020/2021. godine učenici su bili u obavezi da za vreme boravka u bilo kom delu školskog kompleksa, pa i u dvorištu škole, uvek nose zaštitne maske. Uvođenje ovog novog pravila ponašanja direktno se odrazilo na igrovnu praksu, jer su učesnici s igrovnim statusom progonjenih tokom igre već imali realnu zaštitnu masku stavljenju preko lica, čime je obesmišljeno stavljanja šake preko nosa i usana radi imitiranja zaštite pomoću maske. Samim tim je nošenje zaštitne maske, kao realni element sociokulturnog konteksta u kome su članovi posmatrane dečije zajednice živeli, istisnulo kao neupotrebljiv element simboličnu „masku” iz varijante 1D, a njena igrovna funkcija zaštite prenesena je na sasvim novog igrača s igrovnim statusom Doktora, čime je igrovni element s funkcijom zaštite dodatno aktiviziran. Ovom izmenom je struktura igre dobila na složenosti, jer je uvedena potpuno nova igrovna uloga. Uvođenje uloge Doktora svakako se nije desilo proizvoljno, već je, sem iz već navedenog razloga, moralo biti podstaknuto i istaknutom ulogom lekara u borbi protiv pandemije, te time što su u širem sociokulturnom okruženju percipirani kao nacionalni heroji. Meseci koji su usledili nakon prelaska na *on-line* nastavu u prvoj polovini 2020. godine (period potpunog zatvaranja, kada deca nisu išla u školu, niti upražnjavala igru *korona*) obeležili su, između ostalog, i kolektivni aplauzi medicinskom osoblju koje su im građani upućivali sa svojih otvorenih prozora i balkona u znak podrške i poštovanja. Opšta sveprisutnost lekara u medijima, kao i percepcija Kriznog štaba kao moćnog regulatornog tela koje određuje uslove pod kojim će celo društvo funkcionisati, takođe je lekarima dala na značaju. Ipak, na osnovu redosleda dodeljivanja igrovnih uloga u pripremljenoj fazi igre vidimo da je i dalje ulozi Korone bila dodeljena hijerarhijski najviša pozicija. S obzirom na to da je to najznačajnija uloga, prvo je određivano kojem od učesnika igre će

biti dodeljen upravo taj igrovni status. Ovo se neće izmeniti tokom cele školske 2020/2021. godine.

Sam odnos „zaraženih” spram Doktora je ambivalentan u svim varijantama, jer, iako on ima moć da ih „izleči”, oni su u obavezi da od njega beže (2A, 2B, 2BB, 2C). Ta ambivalentnost bi mogla biti objašnjena kao posledica rasprostranjenog osećaja zbunjenosti, dezorijentisanosti i iziritiranosti stanovništva usled veoma čestih kontradiktornih izjava od strane predstavnika medicinske struke, kao i mera koje je propisivao Krizni štab. To je izazivalo osećanje zbunjenosti, nepoverenja i potrebe za povišenim stepenom opreza u vezi s ispravnošću poruka koje medicinska struka šalje pojedincima.

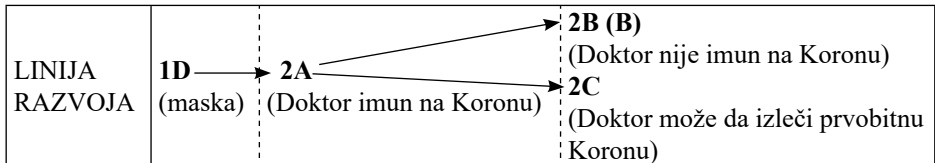
S druge strane, odnos na relaciji igrovni uloga Korone i Doktora progresivno je dinamizovan od varijante 2A (u kojoj je Doktor imun na dodir Korone), preko 2B (u kojoj i Doktor može biti „zaražen” dodiranjem kako prvobitne Korone tako i svih „zaraženih”) sve do varijante 2C – ređe praktikovanoj (verovatno zbog percepcije da se ne uklapa u realni sociokulturni kontekst) – u kojoj Doktoru biva data moć da „izleči” ne samo igrače „zaražene” tokom igre, već i igrača s prvobitnim statusom Korone. Ova poslednja varijanta je otvorila mogućnost da igrač u ulozi Doktora na kraju postane pobednik igre. Ipak, na osnovu iskaza naših sagovornika, igra se nikad ne bi tako okončala, već bi se obično završavala pobedom Korone, sem u slučaju kada je pre kraja prekine školsko zvono.

Možemo da zaključimo da su varijante igre *korona* koje su praktikovane tokom školske 2020/2021. godine nastale oslanjajući se na prethodno postojeću varijantu 1D modifikovanu u 2A pod dejstvom združena tri faktora: „okidačem” (sociokulturni kontekst s novom percepcijom značaja lekara), (ne)upotrebljivošću jednog od elemenata igre („maska”) i potrebom dece da tok igre bude dinamičniji. Sve ostale varijante modela 2 nastaju izmenama varijante 2A kojima dolazi do usložnjavanja i dinamizovanja odnosa na relaciji Korona – Doktor (2B, 2C), kao i potrebi da se očuva nivo uzbudljivosti igre bez obzira na broj igrača, tako da tokom igre ne bude onih koji bi ostali fizički neaktivni (2BB, sa više od jednog Doktora). Aspekt jake unutrašnje potrebe dece za fizičkim kretanjem, kojim se podstiče njihov senzomotorni razvoj, ali i prazni unutrašnja napetost, svakako spada u neke od potreba koje učesnici zadovoljavaju tokom igre, čime se otvara tema funkcionalnosti igrovne aktivnosti *korona* – trećeg kriterijuma o kojem govori Fajn, a koji podrazumeva da novi element idiokulture mora da bude funkcionalan, tj. mora da odgovara realnim potrebama / ciljevima grupe i njenih članova. Ipak, funkcionalno polje igre *korona* znatno je šire priode, a toj temi ćemo posvetiti zaseban rad. Za sada bismo samo ukazali na to da neregistrovanje konkretnih događaja iz sociokulturne sredine koji bi bili „okidači” za nastajanje ostalih novih varijanti iz grupe Tipa 2A, u kojima

smo uočili usložnjavanje odnosa na relaciji Korona – Doktor – Pacijent, pome-ra zonu aktiviranja „okidača” s plana spoljašnjeg sociokulturnog dešavanja ka planu unutrašnjeg sveta dece, tj. unutrašnjih, psiholoških okidača generisanih unutar pandemijskog sociokulturnog konteksta.

Razvojni put podvarijanti Tipa 2 mogli bismo da predstavimo na sledeći način:

Varijante igrovne prakse korona tokom školske 2020/2021. godine



Završna razmatranja

Početak 2020. godine, među učenicima nižih razreda OŠ „Sveti Sava” na Vračaru spontano se pojavila dečija igra pod nazivom *korona*, koja tipološki spada u igre proganjanja. U aprilu i maju 2021. god. obavljeno je terensko istraživanje bazirano na razgovorima sa nosiocima ove nove idiokulturne prakse, kada su prikupljeni podaci o načinu na koji su se oni igrali *korone* tokom školskih 2019/2020 i 2020/2021 god. Na osnovu komparativne analize empirijskih podataka sakupljenih tom prilikom, ustanovljeno je da su u naznačenom periodu postojala dva osnovna tipa ove igrovne aktivnosti koja su zabeležena u vidu svojih varijantnih oblika. Daljom analizom uočenih igrovnih idelatipskih modela posmatranih u korelaciji sa sociokulturnim kontekstom unutar koga je ova igrovna praksa nastala i živela u naznačenom periodu, ukazali smo na direktnu uslovljenost između igrovnih elemenata i strukture ove novonastale dečije igre i promena koje su se dešavale na mikro i makro sociokulturnom planu, tj. u OŠ „Sveti Sava”, u Beogradu i u Republici Srbiji, neposredno pre i nakon proglašenja pandemije zarazne bolesti COVID-19.

Dinamika dešavanja procesa oblikovanja dečije igre *korona* kao sociokulturnog konstrukta uslovljena je serijom faktora, kako unutrašnjih (dolaze iz same dečje zajednice, a tiču se njenih konkretnih potreba i njenog prethodno postojećeg igrovnog korpusa) tako i spoljašnjih, tj. sociokulturnih, koji se tiču guste mreže regulatornih i informacijskih elemenata koji su do dečije zajednice dolazili iz novonastale pandemijske stvarnosti. Nagle i radikalne promene dnevnih rutina nosioca igrovne prakse, kao i poruke koje su do njih stizale često u kontradiktornim oblicima, generisali su psihološku tenziju koja je rezultirala nastankom nove igrovne prakse. Ona im je omogućila da tenziju projektuju i prazne je dvojako: kroz rekreativnu aktivnost i kroz međusobno složenu komunikaciju ostvarenu na simboličkom nivou.

Reference

- Antonijević, Dragana. 2010. *Ogledi iz antropologije i semiotike folkloru*. Beograd: Srpski genealoški centar – Filozofski fakultet Univerziteta u Beogradu.
- Ben-Amos, Dan. 1971. „Toward a Definition of Folklore in Context”. *The Journal of American Folklore* 84: 3–15. <https://doi.org/10.2307/539729>.
- Bielenin-Lenczowska, Karolina. 2010. „Different Models of Labour Migration in Contemporary Macedonia – or What Does pečalba Mean Today?” In *Migration in, from, and to Southeastern Europe, Part 2: Ways and Strategies of Migrating*, edited by Klaus Roth and Jutta Lauth Bacas. *Ethnologia Balkanica* 14: 11–26.
- Dundes, Alan. 1980 [1977]. „Who are the Folk?” In *Interpreting Folklore*, edited by A. Dundes, 1–19. Bloomington: Indiana University Press.
- Fine, Gary Alan. 1979. „Small Groups and Culture Creation: the Idioculture of Little League Baseball Teams”. *American Sociological Review* 44 (October): 733–745. <http://www.jstor.org/stable/2094525>
- Fine, Gary Alan. 2012. *Tiny Publics: A Theory of Group Action and Culture*. Thousand Oaks, CA: Russell Sage Foundation. <http://www.jstor.org/stable/10.7758/9781610447744>
- Fine, Gary Alan & Jun Fang. 2019. „Idioculture”. In *SAGE Research Methods Foundations*, edited by Paul Atkinson et al. Thousand Oaks, CA: Sage. <https://methods.sagepub.com/foundations/idioculture>
- Harrington, Brook and Gary Alan Fine. 2000. „Opening the „Black Box”: Small Groups and Twenty-First-Century Sociology”. *Social Psychology Quarterly*. Special Millennium Issue on the State of Sociological Social Psychology 63 (4): 312–323.
- Jakovljević, Tijana. 2009. „Dečije igre kao model folklorne komunikacije”. U *Etnološka istraživanja*, uredila Željka Petrović Osmar, 14. Zagreb: Etnografski muzej Zagreb.
- Krel, Aleksandar. 2005. *Dečije igre. Tradicionalne srpske takmičarske dečije igre u Tovariševu (Bačka)*. Beograd: Srpski genealoški centar.
- Piše, Marko, Bojan Žikić i Mladen Stajić. 2020. „Indeks korona: simbolička upotreba kovida-19 u javnom govoru Srbije”. *Etnoantropološki problemi* 15 (3): 845–877. <https://doi.org/10.21301/eap.v15i3.9>
- Stolte, John F., Gary Alan Fine, and Karen S. Cook. 2001. „Sociological Miniaturism: Seeing the Big Through the Small in Social Psychology”. *Annual Review of Sociology* 27: 387–413.
- Sutton-Smith, Brian. 1989. „Children’s Folk Games as Customs”. *Western Folklore* 48 (1): 33–42. <https://doi.org/10.2307/1499979>

Aleksandar Krel

Đorđina Trubarac Matić

The Ethnographic Institute SASA, Belgrade, Serbia
djordjina.trubarac@ei.sanu.ac.rs

*Corona in the Schoolyard:
Children's Game „Corona” as a Sociocultural Construct
during the Covid-19 Pandemic*

At the beginning of 2020 a children's game called „Corona” spontaneously appeared among the lower grade pupils of the primary school „Saint Sava” in Belgrade's municipality of Vračar. Typologically it belongs to the games of chasing and the rules of the first detected variant resemble very much the playground game known as tag with the exception that the player who chases is called „Corona”.

During April and May of 2021 a field research was conducted in order to collect information about the ways the game was played in the schoolyard during the months of February and March 2020 (on the 17th of March the schools in Serbia were closed due to the Covid-19 pandemic and were not opened until the beginning of the following school year on the 1st of September 2020) and during the school year 2020/2021. An analysis of the collected data showed that there are two basic groups of variants: the first one practiced during the school year 2019/2020 and the second one during the school year 2020/2021 (in which the role of Doctor appears). Both groups are described through the ideal types of their respective variants. The ideal type models of all variants have been observed in relation to the series of elements from the sociocultural context within which the game „Corona” originated, pointing towards a direct correlation between the game elements and its structure on the one hand, and, on the other, the changes that occurred in the micro and macro sociocultural environment of the interviewed children immediately before and after the proclamation of the pandemic of Covid-19. Some of the factors which were triggers in the inner dynamics of the process of shaping the variants of the game „Corona” as a sociocultural construct have been discussed: the internal ones (coming from the children's community itself – those concerning their specific needs and their pre-existing idioculture) and the external ones, concerning a dense network of regulatory and informational factors imposing onto the children a new emerging pandemic reality. This new reality resulted in changes of daily routines, reactions to highly restrictive school regulations and exposure to fear- and confusion-inducing information which reached children through various information channels. The new schoolyard game called „Corona” gave the participants possibility to project their inner psychological tension and express it through a recreational

activity (running) and through a frame of a complex communication achieved on a symbolic level.

Keywords: childrens' games, idioculture of small groups, social and cultural practices related to childhood, Corona, Covid-19

*Le coronavirus dans la cour de l'école:
le jeu d'enfants corona comme un concept socioculturel
au temps de la pandémie du covid-19*

Dans le présent travail nous présentons le jeu d'enfants corona né spontanément au temps de la pandémie du virus SARS-CoV-2, et il est joué par des enfants de l'école élémentaire „Sveti Sava” dans la municipalité de Belgrade de Vračar. Cette activité enfantine ludique apparue au début de 2020 a été pratiquée dans la cour de l'école jusqu'à l'interruption temporaire des cours en présentiel le 15 mars 2020 (suite à la proclamation de l'état d'urgence sanitaire dans la République de Serbie), puis après sa reprise, à partir du 1 septembre 2020. Nous la présentons ici en donnant les informations pertinentes sur la recherche que nous avons effectuée et les modèles idéal-typiques de ses variantes. Nous interprétons l'activité enfantine ludique corona comme un concept socioculturel créé de la part des enfants comme une réponse aux changements de leur routine quotidienne causés par les événements qui ont précédé et suivi la proclamation de la pandémie de la maladie contagieuse du covid-19. En prenant appui principalement sur les procédés méthodologiques de Fine (Gary Alan Fine) de détection et d'analyse des créations idioculturelles des petits groupes, nous nous efforçons de reconstruire le processus de création, de destruction ou de développement futur de certaines de ses variantes.

Mots clés: jeu d'enfants, idioculture des petits groupes, enfance, corona, covid-19

Primljeno / Received: 19.11.2021

Prihváeno za objavljivanje / Accepted for publication: 28.12.2021.