

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

djordjina.trubarac@ei.sanu.ac.rs

**Aleksandar Krel***Etnografski institut SANU, Beograd*

sasa.krel@gmail.com

## **Korona u školskom dvorištu: dečija igra *korona* kao oblik folklorne komunikacije\***

**Apstrakt:** Ovaj prilog predstavlja nastavak rada posvećenog dečijoj igri pod nazivom *korona*, zabeleženoj unutar zajednice učenika mlađeg školskog uzrasta OŠ „Sveti Sava” na Vračaru. U prethodnom radu bavili smo se opisom i analizom varijanta upražnjavanih tokom školskih godina 2019/2020. i 2020/2021. s akcentom stavljenim na proces geneze, oblikovanja i preoblikovanja varijanti ove igrovne prakse i to u ključu interakcionističke teorije kulture, konkretno, oslanjajući se na teorijske postavke i metodološke postupake Gerija Alana Fajna: proces oblikovanja ove nove igre posmatran je kao svojevrsna „crna kutija” kroz koju se sagledavaju drugi sociokulturni fenomeni. U ovom radu pažnju usmeravamo ka pitanjima funkcionalnosti ove igre i, u vezi s tim, posmatramo je iz folklorističke perspektive, unutar koje ćemo dati kratak osvrt na naučne tokove proučavanja dečijih igara kao folklornih formi, folklorno-tipološko određenje igre *korona*, njenu komparativnu, dijahronijsko-semiotičku analizu, kao i njeno sagledavanje iz komunikacijske perspektive, tj. kao oblika folklorne komunikacije.

**Ključne reči:** dečija igra *korona*, dečiji folklor, *šugice*, COVID 19, igre gonjenja, semiotika folklornih formi

Dečija igra pod nazivom *korona* pojavila se spontano među učenicima nižih razreda osnovne škole „Sveti Sava” na Vračaru u vreme kada su se, početkom 2020. godine, u medijima javila prva izveštavanja o širenju zarazne bolesti iza-

\* 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 2022. godini broj: 451-03-68/2022-14/200173 od 04.02.2022.

zване virusom SARS-CoV-2 u Kini i severnoj Italiji. Naše prikupljanje podataka o ovoj novonastaloj dečijoj igrovnoj praksi započelo je gotovo simultano sa pojavom same igre i odvijalo se tokom školskih godina 2019/2020. i 2020/2021., a detaljna terenska istraživanja u vidu polustrukturiranih razgovora otvorenog tipa, s nosiocima ove igrovne prakse, obavljena su tokom aprila i maja 2021. godine. Razgovorima su bili obuhvaćeni đaci prvog, drugog, trećeg, četvrtog i petog razreda – ovi poslednji, jer su tokom školske 2019/2020. pripadali skupini dece nižih razreda, sa tom populacijom su boravili u školskom dvorištu i bili su ne samo svedoci nastanka igrovne prakse *korona*, već su, takođe, učestvovali u njenom oblikovanju i bili među prvim njenim akterima. Sve razgovore smo snimili diktafonom s namerom da iskazi budu navođeni u izvornom obliku u naučne svrhe. S obzirom na to da su naši sagovornici bila deca i pripadaju posebno osetljivoj kategoriji ispitanika, razgovori su vođeni uz prethodno dobijeno odobrenje roditelja, a u ovom radu su lični podaci sagovornika ostali anonimni – jedini podaci koje navodimo tiču se godine rođenja, pola i razreda koji je dete pohađalo u trenutku vođenja razgovora. Restriktivne mere koje su tokom pomenute dve školske godine bile na snazi onemogućavale su prisustvo bilo koga (sem đaka i školskog osoblja) u prostoru škole i školskog dvorišta, što je onemogućilo sprovođenje posmatranja s učestvovanjem. Samim tim smo bili prinuđeni da prihvatimo kazivanja naših sagovornika kao izvore prvog reda. Svesni manjkavosti ove vrste izvora, u razgovorima smo posezali za pitanjima koja su se ticala što detaljnijeg opisa ponašanja igrača tokom svih faza igre, njihovim osećanjima u određenim ulogama, međusobnim odnosima, strategijama, načinima „varanja”, sprečavanja da do „varanja” dođe i slično. Detaljan opis načina sprovođenja istraživanja, uslova i okolnosti u kojima su vršena pružili smo u prethodnom radu posvećenom ovoj dečijoj igrovnoj aktivnosti (Krel, Trubarac Matić 2022). Tom prilikom smo igrovnu praksu *korona* posmatrali kao vid idio-kulturnog odgovora na direktne podsticaje koji su iz spoljašnje sredine dolazili do male folklorne grupe koja je bila u fokusu našeg inštraživanja. Prikupljena terenska građa je opširno predstavljena i analizirana, a analitički pristup na koji smo se tada oslonili imao je kao svoj polazni okvir interakcionističku teoriju kulture. Metodološko uporište predstavljala su nam istraživanja Gerija Alana Fajna (Gary Alan Fine) na polju idiolulture malih grupa kao obliku kroz koji se sagledava ono što Fajn naziva sociološkim minijaturizmom (eng. *sociological miniaturism*) – kojim je ukazao na to da posmatranje i analiza elemenata sa mikrosocijalnog plana omogućava uvid u socijalne fenomene na makro planu (v. Fine 1979; Stolte, Fine, Cook 2001).

Tokom analize zabeleženih varijanata igre *korona*, obavljene u navedenom ključu, posmatrali smo proces oblikovanja i menjanja ove igre proganjanja, koji se kretao u smeru usložnjavanja strukture od igre koju možemo smatrati varijantom *šugica* (postoji jedan igrač s igrovnim statusom progonitelja – *Korona*

– koji taj status gubi onda kada nekog dodirne i ujedno ga prenosi na dodirnutog igrača), preko varijanti u kojima se broj progonitelja progresivno uvećava sa svakim novim dodirnutim igračem, do onih u kojima se ujedno javlja i element zaštite (prvo u vidu maske, a kasnije u vidu igrača sa statusom Doktora); takođe se usložnjavaju relacije među igračima sa različitim igrovnim statusima, kako onaj na liniji Korona – Doktor tako i onaj na liniji Pacijenti – Doktor. Uočili smo da je ovaj proces usložnjavanja strukture i relacija među igračima bio u direktnoj vezi sa događajima i utiscima koje smo označili kao „okidače” promena, a koji su do dece dolazili iz njihovog mikro i makro sociokulturnog okruženja. Dakle, dečiju igrovnu aktivnost pod nazivom *korona* posmatrali smo kao sociokulturni konstrukt oblikovan pod specifičnim okolnostima nastalih diktatom informaciono-regulatornih koordinata sa makro i mikro sociokulturnih planova, a koje su uslovile radikalne promene svakodnevnih rutina u životu male dečije folklorne zajednice – ona je svoj odgovor na spoljašnje uticaje kanalisala kroz novi oblik igrovne prakse.

Dok smo se u prethodnom radu bavili samim mehanizmima oblikovanja varijanata igre *korona*, što nam je – između ostalog – omogućilo da prikupljenu terensku građu predstavimo na jedan pregledan i već strukturiran način, po strani je ostao jedan od pet ključnih elemenata koji – po Fajnu – definišu svaku idiokulturnu tvorevinu, a to je pitanje njene funkcionalnosti. Razradu tog pitanja smo svesno ostavili za poseban rad zbog njene složenosti. Nemamo niti ambiciju niti kompetencije da se iz perspektiva psihologije i pedagogije bavimo pitanjima funkcionalnosti igre *korona* – možemo samo da primetimo (na osnovu prethodno obavljene analize) da je ova igrovna aktivnost svakako bila vid kanalisnog pražnjenja tenzija akumuliranih u nosiocima igrovne prakse tokom dve pandemijske školske godine na koje se odnosilo naše istraživanje (2019/2020 i 2020/2021). Temi funkcionalnosti dečije igre *korona* pristupi ćemo iz folklorističke perspektive, posmatrajući je kao specifičan oblik folklorne komunikacije, prvenstveno neverbalnog tipa. Posebno ćemo se zadržati na njenoj značenjskoj analizi, tj. na semiotičkoj strukturi koja je polazište za svaku konkretnu artikulaciju psiholoških sadržaja ostvarenu kroz realizaciju same igrovne aktivnosti.

### Dečija igra *korona* kao folklorna forma

Dečija igra *korona* kao igrovna aktivost koju su sasvim spontano i nezavisno od odraslih razvila deca i čiji igrovni sistem se prenosi usmenim putem i modifikuje unutar male folklorne zajednice učenika nižih razreda OŠ „Sveti Sava” na Vračaru, bez ikakve sumnje može se okarakterisati kao oblik dečijeg folklor. Određenje dečijih igara kao vrste folklor datira još od samog početka dvadesetih godina prošlog veka, kada sovjetski folklorista, filolog i etnograf

Georgij Semjonovič Vinogradov (Георгий Семёнович Виноградов) među prvima ukazuje na neophodnost naučnog proučavanja dečijih igara (Vinogradov 1922, 3–6) i objavljuje svoje prve radove posvećene onome što on naziva *детский фольклор*. On ne samo što ukazuje na specifičnosti dečijeg folklornog stvaralaštva (po svojevrsnosti folklornih formi), već skreće pažnju na izrazitu različitost dečijeg jezika, načina razmišljanja, življenja i percipiranja sveta u odnosu na svet odraslih, te poziva na razvijanje nove discipline koja bi se bavila proučavanjem tema specifičnih za period detinjstva, a koju on naziva dečijom etnografijom (rus. *детская этнография*) (Vinogradov 1924, 55–59; Vinogradov 1925, 6–11). Ovde se on, u stvari, nadovezuje na rad svog prethodnika, Jegora Arsenjeviča Pokrovskog (Егор Арсеньевич Покровский, 1834—1895), ruskog pedijatra i psihologa, koji se gotovo pola veka pre Vinogradova temeljno bavio proučavanjem dečijih igara, postavši tako, u svetskim okvirima, preteča na polju tog istraživanja.<sup>1</sup> Ta izvorna sprega „dečije etnografije” sa psihologijom i pedagogijom zadržala se u disciplini koja je u savremenoj Rusiji dosegla zavidan stepen razvoja, gde je danas nazivaju *etnografijom detinjstva* (rus. *этнография детства*), a u poslednje vreme i *kulturnom antropologijom detinjstva* (rus. *культурная антропология детства*). Sama po sebi ona je interdisciplinarna, jer se oslanja na psihologiju, etnografiju, sociologiju, kao i na sve ostale discipline koje se eklektički prepliću u folkloristici.

U zemljama Zapadne Evrope i Severne Amerike razvijeno je istraživačko polje pod nazivom *antropologija detinjstva* (eng. *anthropology of childhood*), u okviru koga se korišćenjem heterogenih teorijskih pristupa i metodoloških aparata analiziraju i tumače socijalni i kulturni fenomeni vezani za decu i detinjstvo. U poslednje vreme, širenjem spektra disciplina iz čijih perspektiva se proučava detinjstvo, češće počinje da se koristi termin *studije detinjstva* (eng. *childhood studies*). Prve etnografske zbirke opisa dečijih igara datiraju s kraja devetnaestog veka (Gomme 1894; Zingerle 1873), a prve studije o dečijim igrama (iz psihološke i pedagoške perspektive) javljaju se početkom dvadesetog veka (Colozza, Ufer und Fronelli 1900), kada se takođe budi interesovanje za prikupljanje urbanog dečijeg folklora (Douglas 1913). Etnološke i / ili kulturnoantropološke studije posvećene detinjstvu nastale u Sjedinjenim Američkim Državama vezuju se za prvu polovinu 20. veka i odnosile su se na problem odrastanja u vanevropskim društvima. U njima su dečije igre tumačene vezom između načina izvođenja igrovnih aktivnosti i tipa kulture u kojoj su praktikovane (v. Mead 1928; Benedict 1935). Značajan trag u proučavanju

---

<sup>1</sup> Najznačajnije njegovo delo iz ove oblasti je *Детские игры, преимущественно русские (в связи с историей, этнографией, педагогией и гигиеной)*, objavljeno u Moskvi 1887. godine. Za podatak o drugom izdanju koje je moguće naći na internetu, v. u spisku literature Pokrovskij 1895 [1877]).

dečijih igara u zapadnim zemljama ostavio je bračni par britanskih folklorista Ajone i Pitera Opija (Iona & Peter Opie). Oni su pedesetih godina prošlog veka sprovedi višegodišnja terenska istraživanja među decom školskog uzrasta širom Engleske, Škotske i Velsa. Tom prilikom su prikupili obimnu empirijsku građu o različitim oblicima dečijeg folklornog stvaralaštva (pesme, jezik, razbrajalice, običaji i verovanja, muzičke predstave, dečije igre i igračke), koju su podrobno opisali i analizirali (Opie and Opie 1959, 1969).<sup>2</sup> Rezultati njihovog rada poslužili su kao inspiracija i kao teorijsko i metodološko izvorište istraživačima koji su se bavili različitim oblicima dečijeg folkloru i dečijih igara u svojim lokalnim sredinama.<sup>3</sup> Razvoj teorijskih pristupa i metodološkog aparata u etnologiji i /ili kulturnoj etnologiji doveo je do otkrića da je konstruisanje dečijih igara uslovljeno kulturnim i socijalnim obrascima, te da su dečije igre odraz društvenih i kulturnih fenomena (Jakovljević 2009, 32). To smo potvrdili i na primeru dečije igre *korona* u našoj prethodnoj analizi terenske građe (Krel, Trubarac Matić 2022).

Što se tiče nosilaca igrovne aktivnosti *korona*, u prethodnom radu smo je nazivali *malom (idiokulturnom) grupom* – dosledno se držeći terminologije koju koristi Fajn – iako, po svim svojim odlikama, ovu grupu možemo nazvati i *folklornom zajednicom*, te ćemo je tako i posmatrati u ovom radu, u kome temi pristupamo iz folklorističke perspektive. Pojam folklorne zajednice korist ćemo kao sinonim Ben-Ejmosovom (Dan Ben-Amos) i Dandesovom (Alan Dundes) shvatanju folklorne grupe. Naime, da bi uopšte mogao da se definiše objekat proučavanja savremenih folklornih fenomena bilo je neophodno redefinisati pojam folka (u smislu folklorne grupe/zajednice) i shvatiti ga na znatno fleksibilniji način nego što je to bio slučaj u devetnaestom i u prvoj polovini dvadesetog veka. Podsticaj za iskorak u ovom pravcu Ben-Ejmosu i Dandesu će dati sociološka istraživanja malih grupa (eng. *small groups*). Folklornu zajednicu definišaće kao grupu čiji su članovi povezani po nekoj osnovi (etnički, ideološki, verski, porodično, profesionalno, hobiem, istim afinitetom, pripadanjem istoj supkulturnoj grupi, klubu, školi, firmi, struci itd.) i koja je po toj osnovi izgradila osećaj istog identiteta i pripadnosti toj zajednici (Dundes 1980). Među članovima takve folklorne grupe postoji zajednička folklorna komunikacija koja podrazumeva direktnu razmenu folklornih sadržaja, bez posrednika u komunikaciji, kao i lični odnos između njenih članova (Ben-Amos 1971, 12–13). Mala dečija zajednica učenika nižih razreda OŠ „Sveti Sava”, koji su nosioci igrovne aktivnosti *korona*, spada u ovaj tip grupa.

<sup>2</sup> Sem objavljenih radova, danas je moguće konsultovati njihovu neobjavljenu terensku građu zahvaljujući tome što je skenirana i stavljena na raspolaganje široj janosti na sajtu digitalnog *Opie arhiva*: <https://www.opiearchive.org/>

<sup>3</sup> U našim okvirima, v. Krel 2004, 2005a, 2005b, 2005c, 2006, 2007; Jakovljević 2009.

## Dečija igra kao vid folklorne komunikacije: teorijski okviri

Kada je Ben-Ejmos formulisao svoju definiciju folklora kao *komunikacijskog procesa unutar malih grupa* (Ben-Amos 1971, 9), ukazivao je na to da folklor nije skup stvari (artefakata, pesama, legendi, verovanja, običaja, itd.), koje možemo da sakupimo (a samim tim i izdvojimo iz kulturnog konteksta unutar koga inače postoje), a onda da ih tako dekontekstualizovane klasifikujemo i analiziramo, već da je neophodno da se folklorno dešavanje proučava unutar kulturnog konteksta u kome se odvija. Kada ga tako posmatramo, onda ga sagledavamo kao komunikacijski proces u kome nema dihotomije između samog procesa – i s njim povezanih fenomena koji prate usmeno prenošenje, modifikaciju i varijantnost tekstova – i ostalih konstituenata komunikacije, kao što su izvođač, publika i sam folklorni „proizvod”, tj. pesma, priča, igra itd. (Ben-Amos, 1971, 9–10), već svi oni čine jedan „jedinstveni kontinuum, koji je komunikacijski čin” (Ben-Amos, 1971, 10).

Dečija igra *korona* čini ilustrativni primer „jedinstvenog kontinuuma” o kome govori Ben-Ejmos. Naime, klasični skup komunikacijskih komponenata čine: 1) pošiljalac (adresant, tj. onaj koji enkodira poruku); 2) primalac (adresat, onaj koji dekodira poruku); 3) poruka; 4) kôd komunikacije (sistem kodifikovanih znakova); 5) komunikacijski kontekst; 6) kanal komunikacije (fizički provodnik poruke: telefon, mediji, knjiga itd.); 7) emiter i receptor kao posrednici između pošiljaoca i primaoca poruke (u slučaju da ih ima, kao, recimo, kada postoji prevodilac kao posrednik). U slučaju dečije igre *korona* vidimo da je ovaj broj komunikacijskih komponenata znatno redukovano – u suštini, svodi se samo na komunikacijski kontekst i na kôd komunikacije, koji se ispoljuje gotovo u celosti na neverbalan način kroz kodirano ponašanje nosilaca igrovne prakse.<sup>4</sup> Nosioci igrovne prakse, njihovo kretanje i ponašanje tokom igre predstavljaju vizuelno objektivizovan komunikacijski kôd. Naime, ako i postoji poruka koju prenosi sama igrovna aktivnost, akteri igre nje nisu svesni, niti su je svesni mogući spoljni posmatrači iz redova iste folklorne zajednice koji u datom trenutku ne učestvuju u igri, ali su prisutni i promatraju je. Nosioci igre ne izvode igrovnu aktivnost s namerom da potencijalnim posmatračima prenesu ikakvu poruku, već je igraju radi sebe samih i svoje sopstvene potrebe/želje za upražnjavanjem ove igrovne aktivnosti. Pošto nema ni poruke, ni njenog pošiljaoca, ni primaoca, ni specifičnih komunikacijskih kanala i posrednika, ostaju samo kontekst i kôd. U prethodnom radu smo detaljno govorili o uticaju makro i mikro sociokulturnog konteksta,

<sup>4</sup> Jedini verbalni element igre, jednom kada je započeta, činilo je uzvikivanje reči „Korona!” u trenutku kada igrač sa statusom Korone dodirne drugog igrača – ovaj element igre je zabeležen u prvobitnoj varijanti igre koja je po svojoj strukturi bila identična igri *šuge*.



kao i o promenama komunikacijskog konteksta usled variranja broja dece zainteresovane za učešće u igri kao o aktivnim faktorima oblikovanja, preoblikovanja ili trenutnog kontekstualnog adaptiranja strukture igrovne aktivnosti *korona*. Takođe smo govorili o uticaju prostorno-vremenskog konteksta na pojedinačne realizacije igrovne aktivnosti, te uticaja vremenskih ograničenja na epilog igre. Ovde ćemo se fokusirati na komunikacijski kôd kao sistem kodifikovanog jezika komunikacije (u našem slučaju, većinom neverbalnog), za koga smo ustanovili da je sam po sebi centralni element i krajnji cilj folklorne komunikacije tokom igrovne aktivnosti *korona*. Iako on biva menjan pod uticajem kontekstualnih faktora, njegov bazični semiotički sklop i aktuelizacija tog semiotičkog sklopa kroz izvođenje igre čine okosnicu smisla i krajnji cilj procesa folklorne komunikacije tokom same igre. Pitanja smisla i cilja komunikacijskog procesa igrovne aktivnosti *korona* ključni su za sagledavanje njene funkcionalnosti.

Ben-Ejmos ukazuje takođe na to da je folklorno dešavanje uvek komunikacijski čin koji je po svojoj prirodi simboličkog tipa, te da folklorni oblici sami po sebi imaju imanentna simbolička značenja koja mogu daleko da prevazilaze ono što je eksplicitno iskazano kroz sadržaje udenute u te folklorne oblike; tako specifična struktura, ritam, način predstavljanja ili kontekstualni faktori (kao što su mesto i vreme) mogu imati simboličke značenjske implikacije koje nadilaze sam sadržaj folklornog teksta (verbalnog ili neverbalnog) (Ben-Amos 1971, 11). U našem slučaju, struktura igre *korona* čini semiotički sklop (kôd) s implicitnim simboličkim značenjem, a to simboličko značenje gotovo je jedini izvor informacija o potencijalnom sadržaju, jer sadržaj ni na koji način nije eksplicitno izražen, sem minimalno, kroz nazive igrovnih statusa.

Dakle, komunikacijski kôd igrovne aktivnosti *korona* je semiotički sklop koji u tipološkom smislu spada u simbole, a simbol – kako je to pokazao Lotman (Юрий Михайлович Лотман) – ima funkciju svojevrsnog „kondenzatora” kulturološkog/semiotičkog sećanja: on je „posrednik između različitih sfera semiozisa, između semiotičke i vansemiotičke realnosti”, kao što je i „posrednik između sinhronije teksta i pamćenja kulture” (Lotman 2000, 172). Osnovna funkcija simbola je da su oni vezivno tkivo koje spaja različite starosne slojeve unutar semiotičkog prostora i tako omogućavaju kulturni kontinuum:

Simboli su jedan od najstabilnijih elemenata kulturnog kontinuuma. Kao važan mehanizam kulturnog pamćenja, simboli iz jednog sloja kulture u drugi prenose teksteve, sheme sižea i druge semiotičke formacije. Stalni skupovi simbola koji prožimaju dijahroniju kulture (...) čuvaju njeno pamćenje o sebi samoj i time joj ne dozvoljavaju da se raspadne na izolovane hronološke slojeve. (...) S jedne strane, prožimajući slojeve kulturâ simbol se realizuje u svojoj invarijantnoj suštini. U tom aspektu možemo da posmatramo njegovu ponovljivost. Simbol će se pojavljivati kao nešto što se razlikuje od tekstovnog prostora koji ga okružuje, kao izaslanik drugih kulturnih epoha (= drugih kultura), kao podsećanje na stare (= večne) osnove kulture. (Lotman 2000, 159–160)

Ovde se Lotman dotiče jednog za nas veoma važnog pitanja, koje se tiče invarijantnosti simbola unutar izmenjenih kulturoloških okolnosti. S obzirom na to da su upravo kontekst i kôd dvojac na kome počiva celokupni folklorno-komunikacijski potencijal igre *korona*, zadržaćemo se na Lotmanovom pojašnjenju relacija između simbola i kulturnog konteksta:

... simbol stupa u aktivne korelacije s kulturnim kontekstom i transformiše se pod njegovim uticajem. Njegova invarijantna suština realizuje se u varijantama. (...) Važno je samo to da su smisaone potencije simbola uvek šire od njihove date realizacije: veze u koje simbol stupa pomoću svog izraza s ovom ili onom semiotičkom okolinom ne iscrpljuju celokupnu njegovu smisaonu valenciju. (Lotman 2000, 160–161)

Sem toga, simbol je samostalan i samosvojan „zaokružen tekst”, koji ne mora, ali može biti aktiviran u određenim istorijskim ili sociokulturnim okolnostima:

... simbol kao zaokruženi tekst ne mora da se uključuje u bilo koji sintagmatski niz, a ako se i uključi, on pri tome zadržava svoju smisaonu i strukturnu samostalnost. On se lako izdvaja iz semiotičkog okruženja i isto tako lako ulazi u novo tekstualno okruženje. S tim u vezi je i njegova suštinska osobina da nikada ne pripada bilo kom jednom sinhronom isečku kulture, on uvek taj isečak prožima po vertikalni, dolazeći iz prošlosti i odlazeći u budućnost. Pamćenje simbola uvek je starije od pamćenja njegove nesimbolične tekstualne okoline. (Lotman 2000, 159)

Kada ovde Lotman govori o „tekstualnom okruženju”, on u stvari misli na bilo koji tekst kulture (verbalni ili neverbalni), kao i na sociokulturne sadržaje stvarnosti koji su uvek sinhronijski markirani. Simbol, kao svojevrsana transferzala koja vertikalno preseca sinhronijske slojeve i koheziono ih drži povezanim, omogućava kanal komunikacije preko koga je moguće aktuelizovati sadržaje sa hronološki dubljih kulturoloških slojeva. Svojevremeno je Alen Dundes, oslanjajući se na Rudolfa Štajnera (Rudolf Steiner) i Karla Gustava Junga (Karl Gustav Jung), ukazao na jednu od ključnih *funkcija* folklorne komunikacije, a to je da folklor može biti „važno sredstvo kojim pojedinci mogu da putuju unazad kroz vreme da bi stekli vitalnu duhovnu korist” (Dundes 1969, 16) u kontaktu sa dubljim psihičkim sadržajima oslonjenim na arhaične kulturološke slojeve – upravo je ovo centralna pozicija sa koje treba pristupiti pitanju funkcionalnosti dečije igre *korona*.

### Dečija igra *korona*: kôd i njegove modifikacije

Botkinova (Benjamin Albert Botkin) opaska da folklorom istovremeno možemo smatrati i „novo vino u starim bocama” i „staro vino u novim bocama” (Botkin 1944, xxii) potvrđuje se na primeru dečije igre *korona*, koja tipološki spada u dečije igre gonjenja/proganjanja. U ovim igrama uvek postoji inicijalno



bar jedan progonitelj koji pokušava da dodirne ostale igrače i time im promeni status. U svetu je zabeležen ogroman broj varijanata ovog tipa igara, koje se mogu razlikovati po različitim osnovama – iako se neretko mogu javljati u gotovo identičnim formama na različitim krajevima sveta. Razlike među njima nekada mogu biti samo u nazivima, a nekada počivaju na manje ili više razrađenim modifikacijama: pravilima kretanja igrača, ograničenjem da uvek postoji samo jedan progonitelj (u slučaju igre *korona*, varijanta 1A<sup>5</sup>) ili da se njihov broj uvećava progresivno sa svakim novim dodirnutim igračem (u slučaju igre *korona*, varijanta 1B, 1D, 2A, 2B, 2BB, 2C), postojanjem mogućnosti da se progonjeni zaštite kada im se progonitelj približi (u slučaju igre *korona*, varijante 1C i 1D) i načinom na koji to rade<sup>6</sup> itd. Sižejna matrica, koja kao centralnu osu ima relaciju progonitelj – progonjeni, iskočila je iz dečijeg folklora i lako ušla u dečiju popularnu kulturu, gde su neki od najkласičnijih i najpoznatijih crtanih filmova upravo bazirani isključivo na njoj, kombinujući je s elementima humora: *Tom i Džeri*, *Ptica-trkačica i kojot*, *Paja-patak*, *Čip i Dejl*, ili znatno noviji serijal *Grizli i leminzi* – da podsetimo na neke od njih.

Nije zgoreg pomenuti da je igrovni tip *šuge* takođe prešao iz sfere dečijeg folklora u sferu sporta koji danas ima svoje međunarodno prvenstvo – WCT (World Chase Tag) je prvenstvo u takmičarskom parkuru udenutom u formu dečije igre *šuge* (eng. *tag*), koji se izvodi na ograničenom prostoru s preprekama. Po trenutnim podacima sa sajta organizatora WCT-a, ovu sportsku disciplinu, preko njihovih društvenih mreža, redovno prati 1.700.000 osoba, dok prosečan broj gledalaca direktnih prenosa po rundi (ako je to pravi termin?) tokom prvenstava dostiže i do 42.000.000 ljubitelja ovog sporta.<sup>7</sup>

Sižejna matrica, a koja počiva na tenziji između progonitelja i progonjenog, veoma je česta ne samo u dečijem folkloru, već i u drugim folklornim žanrovima – epskim, ljubavnim, erotskim pesmama, kao i u svadbenim (u kojima se o nevesti često peva kao o mladoženjinoj lovini), zatim u bajkama, pripovetkama, zagonetkama, a javlja se i u specifičnim motivima koji se mogu provlačiti kroz različite folklorne žanrove i u različitim sižejnim kontekstima, kao recimo motiv ulovljenog lovca. Ovaj tip sižejnih matrica često se javlja i van folklora, u književnosti, scenskim i vizuelnim umetnostima, kinematografiji i TV serijama svih žanrova. Konačno, kao oblik ponašanja prisutan je u gotovo svim

<sup>5</sup> Ovdje, kao i u nastavku rada, koristimo iste one radne nazive varijanata koje smo upotrebljavali u prethodnom radu posvećenom igri *korona* (v. Krel, Trubarac Matić 2022).

<sup>6</sup> U varijantama *šugica* zabeleženim širom sveta koje imaju element zaštite, pominju se različiti načini kojima je moguće sprečiti igrača sa statusom progonitelja da njegov dodir ima efekta: ukrštanjem prstiju, dodirivanjem objekta određene boje, penjanjem na neki iole uzvišen predmet (kamen, panj), itd.

<sup>7</sup> Za više podataka o ovom sportu v. zvanični sajt WCT-a: <https://www.worldchase-tag.com/> (Pristupljeno 7. februara 2022.)

aspektima društvenog života, kako u sferama socijalno prihvatljivog tako i u raznim nepoželjnim i psihopatološkim oblicima – napetost na relaciji progonitelj – progonjeni univerzalno je rasprostranjena, razgranato je semiotizovana u raznim pravcima i, kao takva, opšte prisutan u kulturi.

Brajan Saton-Smit (Brian Sutton-Smith) ukazuje na to da igre gonjenja ne samo da su univerzalni fenomen među ljudima, već i među ostalim životinjskim vrstama: on podseća da su igre borbe i igre jurenja/proganjanja osnovni oblici igara među mladuncima ptica i svih sisara i da su upravo one ključne za razvoj i uvežbavanje adaptibilnih sposobnosti u vidu lokomotornih odgovora na spoljašnje podsticaje (Sutton-Smith 1989, 33). Zato svakako s rezervom treba prihvatiti tvrdnju koju su izneli Meri i Herbet Knep (Mary Knapp and Herbert Knapp) da igre gonjenja, poput *šuge*, svoje korene vuku iz žrtvenih obreda (Knapp and Knapp 1976, 5) – iako, naravno, ne znači da nije bilo žrtvenih obreda s elementima radnji koje počivaju na istoj matrici ponašanja kao što su igre poput *šuge*. Ako imamo u vidu da se gotovo svi mladunci sisara igraju igara gonjenja, biće ipak da one dolaze do nas iz najdulje prošlosti čovečanstva, te bi samim tim prethodile i bilo kom stadijumu kulture. To znači da komunikacijski kôd dečijih igara ovog tipa u svom jezgru počiva na urođenim matricama ponašanja koje su postojale u pre-kulturnoj epohi, onda kada su ljudi svakodnevno i lovili i bivali lovina. To je bila vansemiotička realija od koje se krenulo, ali je intenzitet uzbuđenja koji je pratio sigurno veoma rano uzrokovao prve oblike njene semiotizacije i začetak rađanja simboličkog izraza koji će se oblikovati tokom narednih epoha i pohraniti u sebe simboličke sadržaje postavši tako „kondenzator semiotičkog pamćenja“:

U simbolu uvek postoji nešto arhaično (...) njihova osnovna grupa ima duboko arhaičnu prirodu i njeni koreni sežu u epohu pre pojave pismenosti, kada su određeni (po pravilu elementarni u slikovnom odnosu) znaci bili kondenzovani mnemonički programi tekstova i sižeâ čuvanih u usmenom kolektivnom pamćenju. Simboli su sačuvali sposobnost da u kondenzovanom obliku čuvaju izuzetno opširne i značajne tekstove. (Lotman 2000, 158)

Etnografski je zabeležen veliki broj dečijih igara gonjenja strukturalno identičnih *šugicama* koje u svom nazivu aludiraju na lov među životinjama – najrasprostranjeniji nazivi za ovu igru na frankofonom prostoru su *jeu du loup* (‘igra vuka’) i *jouer à chat* (‘igrati se mačka’). Ali kako smo došli do *korone*?

Kao što smo već pomenuli, prvobitna varijanta dečije igrovne aktivnosti *korona* nastala je oslanjajući se u potpunosti na strukturu dečije igre *šuge* i/ili *šugice*. Naši sagovornici su toga bili svesni:

[1] Nešto slično kao *šuge*, samo što ima Doktor. (Učenik drugog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođen 2012. godine)

[2] Ma isto kao *šuge*, samo što je *korona*. (Učenik trećeg razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2011. god.)

Prvobitna varijanta igre *korona* (u prethodnom radu radno nazvana 1A) potpuno se strukturalno poklapa sa igrom *šuge*: u obe igre postoji jedan igrač sa statusom progonitelja (Šuga/Korona) koji juri ostale igrače; kada nekog sustigne, treba da ga dodirne i uzvikne „Šuga!”/ „Korona!” i tada gubi igrovni status progonitelja, koji se zatim prebacuje na dodirnutog igrača. Možemo reći da se (u strukturalnom smislu) radi o jednoj te istoj igri sa različitim varijantnim nazivima – jedinu razliku među njima čini zarazna bolest s kojom se identifikuje igrač s igrovnim statusom progonitelja (šuga, odnosno, Kovid-19), a ta bolest ujedno daje igri ime. U obe igre (*šugice* i *korona*) centralni igrovni status pripada upravo personifikovanim izazivačima bolesti – iz savremenog ugla shvatanja bolesti to su, kod igre *šuge*, parazitski krpelj poznat kao šugarac (lat. *sarcoptes scabiei*), a kod igre *korone* radi se o virusu SARS 2 – CoV 19. Da semiotički kôd igre *korona* deca mogu direktno intuitivski da prepoznaju na osnovu samog njenog naziva i momentalno ga povežu sa *šugicama* – iako nikada nisu čuli za igru pod nazivom *korona* niti su je upražnjavali – vidimo iz odgovora jednog našeg sagovornika koji je u vreme kada je razgovor vođen bio učenik trećeg razreda osnovne škole „Jovan Sterija Popović” na Novom Beogradu (rođ. 2011. god). S njim i s još nekolicinom druge dece iz različitih beogradskih osnovnih škola, koje nisu na opštini Vračar, vodili smo razgovore u istom vremenskom periodu kada smo obavljali terenska istraživanja u OŠ „Sveti Sava”, a s ciljem da ustanovimo da li u još nekoj od njih deca upražnjavaju igrovnu aktivnost sličnu igri *korona*. Na naše pitanje da li je čuo za igru koja se zove *korona* i da li se u njegovoj školi neko toga igra, ovaj dečak je odgovorio negativno, ali je momentalno uzvratio pitanjem: *A šta je to, neka vrsta šuge?*, dekodirajući u trenu tip igre na osnovu njenog naziva, koji upućuje na zaraznu bolest.

Da semiotički kôd igrovne aktivnosti tipa *šuge* direktno korespondira sa simuliranjem prenošenja zarazne bolesti dodirnom vidi se iz varijanti naziva koji ova dečija igra može da ima u drugim krajevima sveta: u Italiji, Španiji, Francuskoj i frankofonoj Kanadi zabeležen je naziv *peste* (franc./šp./it. ‘kuga’), na španskom govornom području je poznata i pod nazivom *pillado-peste* (šp. ‘uhvaćen-kuga’) (v. odrednicu *Tag* u Britannica; Opie and Opie 1969, 75–78; JJAC). Interesantno je pomenuti i dečiju igru, koja se po podacima koje daju Knepovi, pojavila u Sjedinjenim Američkim Državama neposredno nakon Prvog svetskog rata i za koju ovi autori kažu da se brzo pretvorila u „nezvaničnu nacionalnu igru” SAD-a, a zove se *cooties* – imenica se odnosi na imaginarne bacile ili buve koji prenose zaraznu bolest (Knapp and Knapp 1976, 78–79). Podatak da se igra pojavila neposredno nakon Prvog svetskog rata je indikativan, pošto se vremenski poklapa s epidemijom španske groznice. Ipak, Sajmon Broner (Simon Bronner) iznosi drugačiji podatak u vezi sa pojavom ove igre – na osnovu informacija kojima on raspolaže, igra je nastala početkom 1950-ih u vreme epidemije poliomielitisa (koji izaziva poliovirus), a koja je u Sjedinjenim Državama bila na svom

vrhuncu između 1942. i 1953. godine (Bronner 2011, 214). Bilo kako bilo, nastanak dečije igre *cooties* poklapa se sa nekom od te dve velike epidemije. *Cooties* predstavlja čitav kompleks različitih radnji kojima se navodno prenose bacili, ili se pojedinac od njih štiti (Bronner 2011, 213–215), a unutar razvijene skupine aktivnosti je i *cooties tag* ('kutis-šugice'), koje mogu, ali ne moraju uvek, da podrazumevaju igru jurenja drugih igrača – naime, igrač koji je „zaražen” može da prenese „bacile” bilo kome, u prolazu, pa i osobama koje svesno ne učestvuju u igri – recimo, učitelju u učionici, koji će ih preneti dalje onda kada dodirne nekog od učenika (Knapp and Knapp 1976, 78–79). Broner smatra da je igra nastala kao direktan odgovor dece na sopstveni strah od zaraze poliovirusom, kao i strah roditelja koji se prelivao ka njima – deca su pomoću igre taj strah dramatizovala i istovremeno u prvi plan stavljala modele društvenog ponašanja i ideje vezane za održavanje higijene koje su im nametali roditelji (Bronner 2011, 214). U prilog povezanosti ove dečije igre s epidemijom govori to što je igra bila popularna među decom još neko vreme nakon što je zaraza stavljena pod kontrolu pojavom vakcine protiv poliovirusa 1954. godine, ali da je do početka 1980-ih gotovo potpuno nestala ustupivši mesto igri *cooties kissing* ('kutis-ljubljenje') – igri udvaranja, u kojoj naizmenično dečaci jure devojčice da bi ih poljubili, a onda one njih; ipak, u drugoj polovini 1980-ih, pojava SIDE je ponovo aktuelizovala među decom model dečije igre *cooties tag*, koja je zabeležena i pod drugim, alternativnim nazivima, recimo *touch* ('dodir'), u kojoj se dodirom prenosi „ono” (eng. *it*) (Bronner 2011, 215). Ajona i Piter Opi su opisali desetak dečijih igara gonjenja praktikovanih među decom širom Britanije u kojima igrač sa statusom zaraze dodirom prenosi bolest, od kojih su neke: *dreaded Lurgy* ('užasna zaraza'), *germ* ('bacil'), *fever* ('groznica'), *the plague* ('kuga'); slične igre su našli i na Novom Zelandu, gde je progonitelj prenosio buve i na Madagaskaru, gde je to bila lepra (Opie and Opie 1969, 75–78).

Jasan pokazatelj da igrač sa statusom progonitelja dodirom prenosi zaraznu bolest eksplicitno se javlja u francuskoj varijanti igre *peste*, gde je naziv za tog igrača *celui qui a la peste* ('onaj koji ima kugu'). U momentu kada dodirne drugog igrača, igrač sa statusom Kuge treba da izgovori: „C'est toi le pestiféré!” ('Zaražen si kugom ti!'). Na španskom govornom području progonitelj može imati status Buve (v. odrednicu *Tag* u *Britannica*), što može biti povezano sa time da su inficirane buve bile glavni prenosnici bakterije koja izaziva bubonsku kugu, čija je epidemija izbila u Evropi dva puta u šestom i u četrnaestom veku. Tragove koji ukazuju na isto možemo naći i u najrasprostranjenijem nazivu za ovu igru na italijanskom govornom području, *ce l'hai* ('ima je'), kao i u nazivu za igrača s igrovnim statusom progonitelja koji se koristi širom španskog govornog područja: *la lleva* ('nosi je', tj. '[onaj/ona koji] je nosi') ili *la trae* ('donosi je', tj. '[onaj/ona koji] je donosi'). Jedan od naziva za ovu igru u španskom je i *tula* – reč *tula* na španskom ništa ne znači, a ovaj naziv za igru je nastao sa-

žimanjem prve dve reči rečenice koju igrač sa statusom progonitelja izgovara dok dodiruje progonjenog igrača: „Tú la das, tú la llevas, dásela a quien tú más quieras” (‘Ti je daješ, ti je nosiš, daj je kome najviše želiš [da je daš]’<sup>8</sup>), ili samo *tú la* (‘ti je’) ili *tú la llevas* (‘ti je nosiš’) (Lavega Burgués, Olaso Climent 2003, 193). Pojavu izbegavanja da se izgovori naziv bolesti nalazimo i na engleskom govornom području, gde je ova igra – sem najčešće rasprostranjenog naziva *tag* (‘znak’, ‘oznaka’, ‘etiketa’) – poznata i pod imenom *it*, ‘ono’ (v. odrednicu *Tag* u Britannica). Tabuiranost izgovaranja naziva bolesti svakako dolazi iz dalje prošlosti, a njeno objašnjenje treba tražiti u arhaičnim narodnim verovanjima da bolest izazivaju demoni bolesti/smrati, jer se upravo ta verovanja nalaze u korenu običaja zabeleženih širom sveta da se demonima koji donose smrt/bolest treba obraćati hipokoristicima ne bi li ih se tako umilostivilo, kao i da njihova prava imena ne treba izgovarati da ih se tako ne bi prizivalo.

Na neku zaraznu bolest, demona bolesti ili demona smrti gotovo izvesno se odnosi i češki naziv za ovu igru: *na babu*. Među Slovenima je poznato nekoliko naziva za mitska i demonska bića u kojima se javlja reč *baba* (Baba Jaga, Baba Marta, babice, Baba Todorica), a na osnovu njihovih atributa, koji ih vezuju za bolest, smrt, zimu, svet mrtvih, kao i određivanje sudbine (tj. sudnjeg dana), znamo da se i atribut *baba* svakako odnosio na žensku numinoznu figuru u bliskoj vezi sa smrću.<sup>9</sup>

Već pomenuti najčešći naziv ove igre na engleskom govornom području, *tag* (‘oznaka’), upućuje na markiranost igrača s igrovnim statusom progonitelja kao onog koji je „obeležen”, „drugačiji” u odnosu na ostale, tj. Drugi. U Sjedinjenim Državama je zabeležena igra gonjenja poput *šugice* pod nazivom *hospital tag* (Knapp and Knapp 1976, 52) – naziv upućuje na prenošenje „oznake” Onog (eng. *It*) među bolničkim pacijentima. Ista značenjska matrica nalazi se u jednom od najčešćih naziva za ovu igru na španskom govornom području: *la mancha* (‘mrlja’, ‘fleka’) (Lavega Burgués, Olaso Climent 2003, 193), gde mrlja upućuje na onog koji je „obeležen” – iako bi i ovaj naziv mogao biti u vezi sa bubonskom kugom, s obzirom na to da su jedan od simptoma ove bolesti bile tamno plave ili crne mrlje koje se javljaju na koži usled potkožnih krvarenja.

Kada sumiramo sve do sada navedene podatke uočavamo binarne opozicije na relacijama *mi: oni; ljudsko: demonsko; zdravo: bolesno; čisto: prljavo; bezopasno: opasno; život: smrt*. Ovaj apstrahovani semiotički kôd na kome počivaju

<sup>8</sup> Ovu rečenicu moguće je prevesti i ovako: ‘Ti je daješ, ti je nosiš, daj je onome koga najviše voliš’. Ova dvosmislenost u načinu formulacije (iako se komparativnom analizom lako dolazi do prvobitnog smisla) otvorila je prostor za pomeranje ka igrama biranja, poput već pomenute igre *cooties kissing*.

<sup>9</sup> Za više podataka o verovanjima u vezi sa ovim mitskim bićima među slovenskim narodima v. odrednice *Baba Jaga, Baba Marta, Babice, Baba Todorica, Todorci* u: Tolstoj, Radenković 2001.

igre tipe *šuge* konkretizuje se tokom realizacije same igre u vidu psihološke tenzije koja se generiše unutar igrača usled osećaja uznemirenosti tipične za napetost odnosa *lovac – lovina*, kao i usled nestabilnosti statusnog položaja igrača koji tokom igre varira u oba smera, čime igrači prelaze iz jedne sfere (mi, ljudsko, zdravo, čisto, bezopasno, život) u drugu (oni, demonsko, bolest, prljavo, opasno, smrt) i obratno. Sve zabeležene varijante igre *korona* praktikovane tokom školske 2019/2020. godine<sup>10</sup> potpuno su bazirane na ovom semiotičkom kôdu.

Za razliku od njih varijante upražnjavane tokom školske 2020/2021. godine uvećše u strukturu igre znatno veću složenost pojavom igrača sa statusom zaštitnika/pomoćnika, a to je Doktor. On pomaže „zdravima” tako što juri „zaražene” (koji od njega beže) i tako ih ometa da oni jure „zdrave”. Sem toga, on može da „izleći zaražene” ako ih sustigne. „Zaraženi” se prema Doktoru ne ponašaju kao pacijenti koji žele da budu izlečeni:

[4] Nakon što ih je dodirnula Korona, oni su kao njeni klonovi i mogu isto što i ona, jer su i oni tada Korone. (Učenica petog razreda OŠ „Sveti Sava”, rođ. 2009. god.)

Samim tim, Doktor „zaražene” pokušava da „izleći” protiv njihove volje, pa se nalazi u poziciji progonitelja – baš kao i igrač sa igrovnim statusom Korone. Pošto su u akcionom kodu radnje igrača sa statusom Doktora i Korone istovetne (oboje su progonitelji), dolazi do dupliranja radnje proganjanja, koja počinje da se odvija simultano na dva plana. Doktorovo proganjanje „zaraženih” predstavlja svojevrsan antipod Koroninom proganjanju zdravih, tako da se radi o akciji istom, ali obrnuto usmerenom kodu u odnosu na uobičajeni i univezalno rasprostranjen kôd prisutan u dečijim igrama proganjanja.

U prvoj varijanti sa Doktorom (2A), igrač s ovim statusom je imun na opasnost od zaražavanja, ali u kasnijim varijantama (2B, 2BB, 2C) on gubi „imunitet”, postaje podložan zaražavanju (ukoliko ga igrač sa statusom Korone ili igrači koji su „zaraženi” dodirnu 3/5/10 puta); on mora da juri „zaražene”, ali i da istovremeno beži od njih, tj. postaje i progonitelj i proganjeni. Isto važi i za sve „zaražene”: oni proganjanju Doktora i „zdrave”, ali istovremeno su proganjeni od strane Doktora. Dakle, u prostoru igre kreću se četiri grupe igrača: Korona, Doktor, „zaraženi” i „zdravi” (u ove poslednje ubrajamo i „izlečene”), ali u odnosu na akcioni kôd, ta četiri statusa igrača mogu se podeliti u dve grupe:

- 1) Igrači sa jednosmernim ulogama: Korona (progonitelj) i „zdravi” (proganjeni). Ovi igrači i akcioni kôd njihovog ponašanja čine jezgro od koga je krenula i prva varijanta igre *korona*, tj. varijanta identična *šugicama* (1A).
- 2) Igrači sa dvosmernim ulogama progonitelja i proganjenih: Doktor i „zaraženi”. Samim tim što su dvosmerni, akcioni kôdovi ovih igrača izlaze iz okvira uobičajenih uloga tipičnih za dečije igre gonjenja. Doktor jeste u ulozi progonitelja,

<sup>10</sup> Vidi opise varijanti 1A, 1B, 1C, 1D u: Krel, Trubarac Matić 2022, 271–274.



ali ujedno mora da se čuva od toga da ga neko od igrača koji su nosioci bolesti (Korona i „zaraženi”) ne dodirne projurivši pored njega (dok on juri nekog drugog) – svi ovi dodiri se sumiraju i on, ako je nepažljiv, lako može da postane „zaraženi”. S druge strane, „zaraženi”, iako moraju da beže od Doktora, ujedno se ponašaju kao grupa koja međusobno saraduje s ciljem da Doktora dodirnu dovoljan broj puta i „zaraze” ga.<sup>11</sup> Oni od njega beže, ali mu ujedno i „pletu mrežu”. Iz navedenog vidimo da se na planu interakcija na relaciji Doktor – „zaraženi” proganjanje takođe odvija na dva simultana plana.

Dolazimo tako do strukturno veoma složenog modela koji se sastoji iz tri akciona kôda: prvi, iz tačke 1 (klasični model *šugice*), unutar koga (kao po principu ruskih babuški) postoje druga dva, jedan koji je suprotnog smera u odnosu na prethodni (Doktor juri „zaražene”) i drugi, u kome Korona i „zaraženi” proganjaju Doktora. Ovaj poslednji je po smeru analogan onom iz tačke 1, ali s drugačijim modelom aktera, jer postoji samo jedan progonjeni, a mnogo progonitelja. Ova struktura oslikava dečiju percepciju dramatične borbe medicinskih radnika s epidemijom, koja je formirana u specifičnim pandemijskim sociokulturnim okolnostima koje smo detaljno opisali u prethodnom radu posvećenom igri *korona*, a koje je karakterisala medijska heroizacija medicinskih radnika, kojima je stanovništvo aplaudiralo sa svojih prozora i balkona svake noći u 20:00.

### Završna razmatranja

Dečija igra *korona* javila se spontano unutar male folklorne zajednice učenika nižih razreda OŠ „Sveti Sava” na Vračaru kao vid folklorne komunikacije pomoću koje je ta zajednica projektovala unutrašnje psihološke tenzije generisane tokom specifičnih okolnosti nastalih proglašavanjem pandemije zarazne bolesti COVID-19. Taj period je karakterisao intenzivan dotok informacija, novih pravila i restriktivnih mera koje su dovele do naglih promena svakodnevnih rutina. Ovako generisana i akumulirana tenzija stvorila je u dečijoj zajednici potrebu za kontrolisanom artikulacijom te napetosti, što je spontano dovelo do kolektivnog osmišljavanja igre *korona* kao kanala kroz koji je moguće zadovoljiti potrebu za ospoljavanjem i pražnjenjem te tenzije – igrovni sistem same igre (kao sociokulturne konstrukcije) odraz je stvarnosti koja indukuje strah i potrebu za njegovim prevalizaženjem.

Funkcionalni potencijal dečije igre *korona* bazira se na osnovnom semiotičkom kôdu koji joj je imanentan, a koji je tokom dve godine obuhvaćene našim istraživanjem (2020. i 2021.) pretrpeo izvesne modifikacije pod uticajem pro-

<sup>11</sup> Postojanje progonitelja generalno utiče kohezivno na igrače koji su progonjeni, tako da oni postaju solidarni jedni sa drugima, saraduju i deluju združeno. Na isti način se ponašaju i igrači koji su „zdravi” u odnosu na Koronu i na „zaražene”; oni takođe mogu da pomažu Doktoru odvlačeći pažnju sa njega na sebe.

mena koje su se dešavale na mikro i makro sociokulturnom planu. Ovaj osnovni semiotički kôd karakterističan je za dečije igre gonjenja (tipa *šugice*), koji spada u jedan od najprimarnijih i, ujedno, najarhaičnijih oblika ne samo dečije igre, već i generalno načina igre među mladuncima sisara i ptica, a kroz koji se aktualizuje tenzija na relaciji *lovac – lovina*. Ovaj vid igre ima važnu razvojnu funkciju, jer se njime podstiče usavršavanje adaptibilnih sposobnosti i hitrine uspešnih lokomotornih odgovora na podsticaje iz spoljašnje sredine. Ipak, analiza obrađenog folklornog materijala ukazuje na oslonjenost semiotičkog kôda igre *korona* na jednu specifičnu podvrstu igara gonjenja koja je u direktnoj vezi s idejom progresivnog širenja infektivne bolesti, a čiji primeri su zabeleženi u raznim krajevima sveta. Sve ove igre vuku korene iz traumatičnih kolektivnih iskustava suočavanja s epidemijama zaraznih bolesti (kuge, šuge, lepre, španske groznice, poliomielitisa). Osnovni semiotički kôd napetosti na relaciji *lovac – lovina* kod ovih dečijih igara pretrpeo je sekundarnu semiotizaciju, koja se bazira na binarnoj opoziciji *bolesno: zdravo*, ali u osnovi, njihov koren je isti i oslanja se na binarne opozicije kao što su *život: smrt; ljudsko: demonsko; mi: drugi* i čitavom nizu drugih koje je moguće izvesti daljom semiotizacijom iz već pomenutih binarnih opozicija.

Iako učesnici same igrovne aktivnosti toga nisu svesni, semiotički kôd dečije igre *korona* karakteriše priroda simbola koji – kao „kondenzator” kulturološkog i semiotičkog pamćenja – pokreće sadržaje iz dubljih dijahronijskih slojeva, omogućavajući tako da se na psihičkom nivou folklorna komunikacija ne odvija samo na sinhronijskom prostorno-vremenskom planu, već da putuje kroz vreme, aktualizujući kulturološka iskustva akumulirana u bližoj i daljoj prošlosti.

## Reference

- Benedict, Ruth. 1935. *Patterns of Culture*. London: Rotledge & Kegan Paul Ltd.
- Botkin, Benjamin Albert. 1944. “Introduction” to *A Treasury Of American Folklore: Stories, Ballads and Traditions of the People*. Edited by B. A. Botkin. New York: Crown Publishers.
- Bronner, Simon J. 2011. *Explaining Culture. Folk Behavior in Modern Culture*. Lexington: The University Press of Kentucky.
- Colozza, G. Antonio, Chrisitan Ufer und Niccola Fronelli. 1900. *Psychologie und pädagogik des kinderspiels*. Altenburg: O. Bonde.
- Douglas, Norman, ed. 1913. *London Street Games*. London: The St. Catherine Press.
- Dundes, Alan. 1969. “The Devolutionary Premise in Folklore Theory”. *Journal of the Folklore Institute* 6 (1) (Jun): 5–19.
- Dundes, Alan. (1977) 1980. “Who are the Folk?”. In *Interpreting Folklore*. Bloomington: Indiana University Press. 1–19.
- Fine, Gary Alan. 1979. “Small Groups and Culture Creation: The Idioclature of Little League Baseball Teams”. *American Sociological Review* 44 (October): 733–745.
- Fine, Gary Alan and Jun Fang. 2019. “Idioclature”. In *SAGE Research Methods Foundations*. Edited by Paul Atkinson et al. Thousand Oaks, CA: Sage. <https://methods.sagepub.com/foundations/idioclature>

- Gomme, Alice Bertha, ed. 1894. *Traditional Games of England, Scotland and Ireland*. London.
- Jakovljević, Tijana. 2009. „Dečije igre kao model folklorne komunikacije”. U *Etnološka istraživanja* 14, uredila Željka Petrović Osmar, 31–50. Zagreb: Etnografski muzej Zagreb.
- Krel, Aleksandar. 2004. „Putevi transformacije tradicionalnih dečijih igara u Tovariševu”. *Glasnik Etnografskog instituta SANU* 52: 91–108.
- Krel, Aleksandar. 2005a. „Od etnološkog ka antropološkom pristupu proučavanja dečijih igara u Srbiji”. U *Etnologija i antropologija: stanje i perspective*, Zbornik Etnografskog instituta SANU 21, uredila: Dragana Radojičić, 273–279. Beograd: Etnografski institut SANU.
- Krel, Aleksandar. 2005b. „Tradicionalne takmičarske igre kao instrument socijalizacije u Tovariševu”. *Glasnik Etnografskog instituta SANU* 53: 351–365.
- Krel, Aleksandar. 2005c. *Dečije igre. Tradicionalne srpske takmičarske dečije igre u Tovariševu (Bačka)*. Beograd: Srpski genealoški centar.
- Krel, Aleksandar. 2006. „Funkcionalne i formalne karakteristike pincike”. *Rad Muzeja Vojvodine* 47/48: 183–196.
- Krel, Aleksandar. 2007. „Dve tradicionalne dečije igre iz Vojvodine: čuškanje i čileganje”. *Rad Muzeja Vojvodine* 49: 191–200.
- Krel, Aleksandar i Đorđina Trubarac Matić. 2022. „Korona u školskom dvorištu: dečija igra korona kao sociokulturni konstrukt u vreme pandemije kovida-19”. *Etnoantropološki problemi* 17(1): 259–283.
- Lotman, Jurij M. 2000. *Semiosfera u svetu mišljenja: čovek – tekst – semiosfera – istorija*. Novi Sad: Svetovi.
- Mead, Margaret. 1928. *Coming of Age in Samoa: A Psychological Study of Primitive Youth for Western Civilisation*. New York: William Morrow.
- Opie, Iona and Peter Opie. 1959. *The Lore and Language of Schoolchildren*. Oxford: Clarendon Press.
- Opie, Iona and Peter Opie. 1969. *Children's Games in Street and Playground*. Oxford: Clarendon Press.
- Sutton-Smith, Brian. 1989. “Children's Folk Games as Customs”. *Western Folklore* 48 (1): 33–42. <https://doi.org/10.2307/1499979>
- Zingerle, Ignaz Vinzenz, ed. 1873. *Das deutsche Kinderspiel im Mittelalter*. Innsbruck: Wagner.
- Pokrovskij, Egor Arsen'evich. (1887) 1895. *Detskie igry, preimushhestvenno russkie (v svjazi s istoriej, jetnografiej, pedagogiej i gigienoj)*. Moskva. <https://viewer.rusneb.ru/ru/rsl01003651859?page=42&rotate=0&theme=white>
- Stolte, John F., Gary Alan Fine and Karen S. Cook. 2001. “Sociological Miniaturism: Seeing the Big Trough the Small in Social Psychology”. *Annual Review of Sociology* 27: 387–413.
- Vinogradov, Georgij Semjonovich. 1922. *K izucheniju narodnyh detskih igr u burjat*. Irkutsk: Otdelenie narodnogo obrazovanija Burjatsko – Mongol'skoj avtonomnoj oblasti. <https://www.prlib.ru/item/335532>
- Vinogradov, Georgij Semjonovich. 1924. „Detskij narodnyj kalendar'. (Iz ocherkov po detskoj jetnografii)”. Irkutsk: Vostochno-Sibirskij otdel Russkogo geografičeskogo obshhestva. *Sibirskaja zhivaja starina* 2: 55–86. <https://www.prlib.ru/item/444381>

Vinogradov, Georgij Semjonovich. 1925. *Detskij fol'klor...i byt...*. Irkutsk: Jetnologičeskaja Sekcija Vostočno-Sibirskogo Otdela Russkogo Geografičeskogo Obshhestva. <https://www.booksite.ru/fulltext/vinogradov/text.pdf>

### Izvori

- Britannica, team editors of Encyclopaedia. (n.d.) *Encyclopedia Britannica*. Pristupljeno 02.02.2022. <https://www.britannica.com/topic/tag-game>
- JJAC. (n.d.) „La mancha y otros juegos tradicionales de persecución”. *Juegos y juguetes de la abuela Community* (blog): Pristupljeno 03.02.2022. <http://juegosyjuguetesde-laabuela.blogspot.com/2012/09/la-mancha.html>
- Knapp, Mary and Herbert Knapp. 1976. *One Potato, Two Potato... the Secret Education of American Children*. New York: W. W. Norton & Company. INC.
- Lavega Burgués, Pere y Salvador Olaso Climent. 2003. *1.000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Tolstoj, Svetlana Mihajlova i Ljubinko Radenković (red.). 2001. *Slovenska mitologija: enciklopedijski rečnik*. Beograd: Zepter Book World.

Djordžina Trubarac Matić

The Institute of Ethnography SASA, Belgrade, Serbia  
djordzina.trubarac@ei.sanu.ac.rs

(late) Aleksandar Krel

The Institute of Ethnography SASA, Belgrade, Serbia

### *Corona in the Schoolyard: Children's Game Corona as a Form of Folklore Communication*

The children's game Corona appeared spontaneously at the beginning of 2020 within a small folklore community of lower grade pupils at the „St. Sava” Elementary School in the Belgrade's municipality of Vračar. Sudden changes in the daily routines of the community members created a need for controlled articulation of accumulated tension generated during the COVID-19 pandemic.

As a sociocultural construct the chasing game of Corona underwent various modifications during the two academic years covered by our research (2020 and 2021), due to the changes that took place in the micro and macro sociocultural environment. Generally, the chasing games are common to children and they have an important developmental function, since they encourage the improvement of adaptive abilities and the agility in successful locomotor responses to stimuli from the external environment. Although the semiotic code of this type of games is based on the hunter – prey relation, the game Corona belongs to a specific subtype of chasing games that is related to the idea of progressive spread of infectious disease,

just as the traditional game of šugice/šuge (Serbian for Tag; literally, ‘scabies’). The examples of this type of games have been observed in various parts of the world, where they refer to various infectious diseases: the plague, Spanish fever, leprosy, polio. All these games have their roots in the traumatic collective experiences of dealing with epidemics. The basic semiotic code (hunter–prey relation) has undergone a secondary semiotization in this type of games, shifting to the binary opposition sick: healthy. However, they both stem from the same binary oppositions such as life: death; human: demonic; we: others. As the children’s game Corona entails communication based on a set of symbolic actions, it operates as a „capacitor” of cultural and semiotic memory. It brings contents from deeper diachronic layers, actualizing cultural experience accumulated in the recent and distant past.

*Key words:* children’s game Corona, childlore, Tag, COVID 19, chasing games, the semiotics of folkloric forms

*Le covid dans la cour d’école:  
le jeu d’enfants covid comme forme de communication folklorique*

Cette contribution est une suite du travail consacré au jeu d’enfants intitulé *covid*, relevée à l’intérieur de la communauté des élèves des classes élémentaires de l’école „Saint Sava” dans le quartier de Vračar. Dans le travail précédent nous avons effectué la description et l’analyse des variantes pratiquées au cours des années scolaires 2019/2020 et 2020/2021 en mettant l’accent sur le processus de genèse, de formation et de remodelage des variantes de cette pratique ludique et ceci à la lumière de la théorie interactionniste de la culture, ou concrètement, nous nous sommes appuyé sur les bases théoriques et les démarches méthodologiques de Gary Alan Fine: le processus de formation de ce nouveau jeu est observé comme une sorte de „boîte noire” à travers laquelle sont appréhendés d’autres phénomènes socio-culturels. Dans ce travail nous concentrons notre attention sur les questions de fonctionnalité de ce jeu, qu’ensuite nous analysons dans une perspective folkloriste à l’intérieur de laquelle nous donnerons un bref aperçu des approches scientifiques dans l’étude des jeux d’enfants comme formes folkloriques, la définition folkloro-typologique du jeu de covid, son analyse comparative, diachronico-sémiotique, ainsi que son analyse dans une perspective communicationnelle, c’est-à-dire comme forme de communication folklorique.

*Mots clés:* jeu d’enfants covid, folklore enfantin, Colin-Maillard, COVID 19, jeux de poursuite, sémiotique des formes folkloriques

Primljeno / Received: 5.03.2022

Prihvaćeno / Accepted for publication: 10.05.2022