

MÄNGURIST INIMENE

Reaktiivmootoritega varustatud allveelaevadest kosmosereisideni välja – piiritu inimõistuse ja mängulusti omavaheline klappimine võib viia meeletutesse kõrgustesse. Esile kerkib ka eelmise sajandi keskpaigale omase hõnguga *jukebox*e ning malekomplekte ja lauajalgpalle, mis mõjuvad juba rohkem sisustuselementidena.

TEKST ALESSIO FONTANA

Ajaviide, meelelahutus, lõbus töötegu, samas reeglitega võistlus, kus prevaleerivad jõud, kavalus ja strateegia – heal lapsel mitu nime. Mängu kui sellist kasutatakse ka verbaalselt (sõnamängud) ning riskantse ja kihlvedudel põhineva ootusärevuse kirjeldamiseks. Eelkõige on tegu rekreatiivse momendiga, kus kõik väsimatult loodud lapsepõlvfantaasiad võivad saada tegelikkuseks, kas või ajutiselt. Filosoof Friedrich Nietzsche sõnul on igas õiges inimeses peidus mängida ihkav laps. Mäng on unistus, mis ei tunne vanust.

Jätub lk 30

