

DESPRE JOC ȘI JOACĂ

Din punct de vedere istoric, rădăcinile jocului se pierd în negura timpurilor. În opinia lui Johan Huizinga, „jocul este mai vechi decât cultura, pentru că noțiunea de cultură, oricât de incomplet ar fi ea definită, presupune în orice caz o societate omenească, iar animalele nu l-au așteptat pe om ca să le învețe să se joace. Ba chiar se poate afirma, fără risc, că civilizația omenească nu a adăugat nici o caracteristică esențială noțiunii generale”.

Jocul apare ca un fenomen complex, ce poate fi definit într-o varietate de moduri. În general, acest termen denumește „acțiunea de a (se) juca”, o „activitate distractivă practică din plăcere, mai ales de către copii”. Conform „Dicționarului de simboluri”, „jocul este, fundamental, un simbol al luptei, al luptei cu moartea (jocurile funerare), cu elementele (jocurile agrare), cu forțele potrivnice (jocurile războinice), cu sine (cu propria frică, slăbiciune, îndoială etc.)”. După Roger Caillois, el este „nu numai activitatea specifică pe care o denumește, ci totalitatea figurilor, simbolurilor sau instrumentelor necesare activității respective, sau funcționării unui ansamblu complex”. În opinia lui Herbert Spencer, jocul reprezintă o „exersare artificială a energiilor. Este o formă de socializare, în care individul se construiește pe sine din interior, dar fiind o ființă socială”.

Jocurile cunosc un număr impresionant de clasificări. În primul rând, jocul se adresează sferei fizice sau celei intelectuale. Activitățile ludice pot fi diferențiate în funcție de vârsta, sexul și cultura jucătorilor. După vârstă, ele sunt de copii și de adulți. Ca grad de implicare, jocurile sunt competitive, de spectacol sau de risc. Luând în considerație aria culturală, avem jocuri științifice, filosofice și teoretic – culturale. Din ultima categorie se remarcă cele de creație, de conversație, de retorism și de limbaj. O altă clasificare ține cont de momentul și locul desfășurării jocului: diurn sau nocturn, public sau privat. După raportul cu planul sacrului, există jocuri rituale și nerituale. Importante sunt și jocurile copiilor, ce aparțin de patru mari clase: Mimicry, Ilinx, Paidia și Ludus. În afară de categoriile anterior menționate, manifestările ludice mai pot fi: de societate, de îndemânare, de noroc, de dexteritate, de inteligență etc.

Jocul are trei funcții majore: de creație, mimetică și a imaginației.

Principalele trăsături ale jocului sunt evidențiate în studiul „Homo Ludens”: jocul „poate fi numit o acțiune liberă, conștientă că este <<neintenționată>> și situată în afara vieții obișnuite, o acțiune care totuși îl poate absorbi cu totul pe jucător, o acțiune de care nu este legat nici un interes material direct și care nu urmărește nici un folos, o acțiune care se desfășoară în limitele unui timp determinat anume și ale unui spațiu determinat anume, o acțiune care se petrece în ordine, după anumite reguli”.

Finalitatea jocului depinde, evident, de tipul jocului. Aceasta poate însemna o exhibare a ceva, o evidențiere a calităților individuale sau colective, împărtășirea unor idei, sentimente, evadarea într-un univers fictiv, simplul divertisment, o dezvoltare a gândirii și a imaginației, modelarea caracterului, o metamorfozare a participanților la joc, accesarea imaginară la un alt nivel social sau existențial, ori cunoașterea lumii înconjurătoare. Un rezultat important al jocului apare pe plan social. Referitor la jocuri, conform opiniei lui Devambez, „în jurul lor s-au cristalizat simțul cetățenesc și sentimentul național; ele au constituit, pentru locuitorii aceleiași cetăți, pentru copiii aceleiași seminții...legătura ce le reamintea de interesele lor comune”.

În poezia „Prefață”, de Tudor Arghezi, apare viziunea omului matur asupra jocului. Tema acestei scrieri este arta poetică, privită printr-o perspectivă ludică, diferită de cea a predecesorilor săi. Formula „Ne-am apucat [...] Să mințim, să povestim” relevă caracterul abstract al actului cultural. Eul liric inițiază o competiție a cantității, la care participă întreaga sa familie, ce are ca scop scrierea a cât mai multe poezii. În această parte a operei este reliefat sensul de bază al jocului: lupta pentru ceva („Și făcurăm și-o prinsoare / Cine poate scri mai iute / Stihuri vreo câteva sute”). Odată cu transformarea caracterului creației artistice din serios în ludic, întrecerea devine deschisă tuturor („Doi părinți și doi copii”). Faptul că răsplata învingătorului este „un sfert de măr”, dovedește un caracter important al jocului: absența interesului material („Împărțind un măr creșesc / Nu cumva ca să jignesc / Pe tovarășii de coate, / Mâncând sferturile toate”). Sintagma „tovarășii de coate” aduce în atenția cititorului alte proprietăți ale jocului: stabilirea unor relații între participanți și schimbarea locului în ierarhia socială. Pentru ca stilul neobișnuit și copilăresc al „Prefaței” să fie înțeles corect, eul liric ne propune întoarcerea la copilărie („Ești prea mare. Fă-te mic.”), pentru a renunța la reguli și a ne lăsa în voia imaginației („Uită regula odată / Și, cu cartea dezvățată / Mergi nițel de-a bușile”). În același timp, Arghezi înțelege dorința oamenilor de a păstra aparențele și concepția

greșită a adulților despre joc, conform căreia persoanele trecute de vârsta copilăriei nu se joacă („Poți închide ușile, / De ți-e teamă și rușine / Să te faci de răs ca mine”). Drept concluzie, se poate afirma ca poezia „Prefață” este o „ars poetica”, de tip ludic.

O analiză a jocului, din perspectiva unui copil, este făcută de Ion Creangă în „Amintiri din copilărie”. Înconjurat de frați, Nică se bucură de copilărie, definitivă, în special, prin joc.

O categorie întâlnită de jocuri este Mimicry. În inocența lor, copiii parodiază cântecul și hainele bisericești, aspect ce denotă sincretismul jocului: „Apoi își pun câte-o țoală în spate și câte-un coif de hârtie în cap și cântă <<aliluiia>> și <<Doamne miluiește, popa prinde pește>> de te scot din casă”. Deși lipsite de sens, cântecele copiilor au scopul clar de a stârni hazul. Jocul, aparent naiv, are o scenografie bine stabilită, urmată de toți jucătorii, ceea ce evidențiază creativitatea și imaginația copiilor. O altă manifestare a copiilor este călăritul măturii. Acest joc demonstrează capacitatea copiilor de a modela și transpune realitatea după propria dorință. Personificarea transformă universul înconjurător într-unul viu și fantastic. „Copilul, încălecat pe bățul său, gândește că se află călare pe un cal de cei mai strașnici”.

A doua categorie de jocuri este Ilinx. De fiecare dată când se întorcea seara acasă, tatăl își prindea fiii pe rând, îi ridica în grindă, zicând „tâta mare” și îi săruta pe fiecare. Acest joc are valoarea unei incantații bazate pe magie de similitudine, asemănător ritualurilor păgâne practicate de mama copiilor.

Paidia reprezintă al treilea fel de jocuri, din care fac parte „baba – oarba” și „de-a mijoarca”. Jocurile menționate anterior sunt jucate de mii de ani și sunt cunoscute pe întreg Pământul.

Ultimul tip de jocuri este Ludus. Unul dintre lucrurile favorite ale naratorului era mersul la scădat. Lăsându-se îngropat în nisip, Nică râde de moarte. Are loc o desacralizare specific populară, asemănătoare celei din basme.

Din nefericire, unele jocuri au consecințe dramatice, deoarece copilului îi lipsește gândirea proiectivă: „ne pune dracul de urnim o stâncă din locul ei, care era numai înținată, și unde nu pornește stâncă la vale, săltând tot mai sus de un stat de om; și trece prin gardul și prin tinda Irinucăi, pe la capre”.

Poezia „Trei fețe”, de Lucian Blaga, sugerează faptul că jocul are o importanță esențială în evoluția individului. Tema acestei opere lirice este condiția umană, privită prin trei perspective: cea a copilului, a tânărului și a bătrânului. Autorul sintetizează viața omului ca pe o combinație a trei factori, de egală importanță: Iubirea, Jocul și Înțelepciunea.

Prima voce lirică este cea a copilului:

„Copilul râde:

„Înțelepciunea și iubirea mea e jocul!”

Compararea înțelepciunii și a iubirii cu un joc pune în evidență faptul că jocul aparține și laturii cognitive a omului, dar și a celei afective. Prin acest mijloc de percepere a realității, copilul explorează universul înconjurător, își înțelege funcționarea propriului corp și își exteriorizează convingerile. De asemenea, el își însușește bazele funcționării societății și anumite principii de viață. În joc își are originea și caracterul de ființă socială al omului. Tot prin intermediul jocului, copiii conștientizează noțiunile de Bine și Rău. Sintagma ce încheie al doilea vers, „iubirea mea e jocul!”, arată că această activitate ludică reprezintă un stil de viață al celei dintâi vârste a omului. În cazul celei de-a doua strofe („Tânărul cântă: / Jocul și-nțelepciunea mea-i iubirea!”), o parte din trăsăturile esențiale ale unui joc se păstrează, o parte, nu. Libertatea și pasiunea se păstrează, dar regulile sunt abandonate. O trăsătură importantă a acestei „lupte” este dorința jucătorilor de a se întrece reciproc, pentru câștigarea unui premiu abstract: afecțiunea celuilalt. Asemeni ființelor vii, jocul evoluează: din jocul simplu, inocent, dezinteresat, ia naștere jocul sentimental, cu un scop bine definit.

O altă operă lirică ce abordează noțiunea de joc este poezia „De-a v-ați ascuns...”, de Tudor Arghezi. Tema poeziei este „moartea ca joc”, fiind enunțată încă din titlu: „de-a v-ați ascuns” este un joc întâlnit pe tot Pământul, care implică misterul și hazardul. Din punct de vedere al sferelor lexicale, cele mai importante sunt sfera jocului („joc”, „joacă”, „jucăm”) și sfera morții („înzmormântare”, „moarte”, „a învia”, „lumea ceealaltă”). Eul liric eufemizează ideea morții, pentru a fi înțeles de „copiii” săi. Încercând să le prezinte acestora o noțiune tragică și complexă, autorul substituie moartea cu elementul cel mai bine cunoscut de ei: jocul. Prin urmare, jocul se transformă într-un joc inițiativ. Pe tot parcursul poeziei, eul liric înfățișează cititorilor proprietățile acestui „joc”. El este universal și nu ține cont de vârstă, sex sau nivel social („E joc viclean de bătrâni / Cu copii, [...], cu fetițe [...] / Joc de slugi și joc de stăpâni”), iar regulile sale nu se schimbă: „Și fiecare îl joacă bine”. Moartea apare ca un joc inevitabil („hotărât, o să

ne jucăm odată”), al cărui moment nu poate fi determinat („odată”). Considerat „vechi”, el devine dramatic prin ireversibilitate („tata nu o să mai aibă putere / Să vie pe jos, în timpul cât se cere / Din lumea ceealaltă”). Deși privit inițial drept „viclean” și „ciudat”, jocul intră în firesc, fiindu-i asociat cu caracter sacru („E jocul Sfințelor Scripturi. / Așa s-a jucat și Domnul nostru Isus Hristos”). De asemenea, el este arhetipal și, în același timp, ciclic („Așa e jocul, începe cu moarte”). În mormântarea reprezintă un alt element ludic prin care moartea se aseamănă cu un joc. Aceasta ia forma unui ritual sincretic, ce are obiecte specifice și reguli bine determinate. Adevăratul impact al „jocului” asupra omului este enunțat abia în ultima strofă, când masca poetică dispare și se produce o eliberare a tensiunii emoționale acumulate, însoțită de un profund regret, sub forma unei imprecății: „Așa este jocul [...] Arde-l-ar focul!”.

Astfel, se poate afirma ca „omul” sporește cantitatea de spirit care există în joc, transformând-o în fapt de cultură”.

Bibliografie:

1. Tudor Arghezi, „Cuvinte potrivite”, texte alese, schiță biografică, prefață, documentar, comentarii, îndreptar analitic, întrebări și teme de lucru, index terminologic de Ion Apetroaie, Editura Institutului European, Iași, 1997
2. Ion Creangă, „Povestiri, povești, amintiri”, Editura Junimea, Iași, 1983
3. Ion Barbu, „Versuri și proză”, ediție îngrijită, prefață și tabel cronologic de Dinu Pilat, Editura Minerva, București, 1984
4. „Limba și literatura română: manual pentru clasa a IX-a”, Editura Humanitas Educațional, București, 2002
5. Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, „Dicționar de simboluri”, Editura Artemis, București, 1994
6. „Mic dicționar enciclopedic”, Editura enciclopedică română, București, 1972
7. „Mari teme literare”, dicționar – antologie de texte pentru clasa a IX-a, Editura Paralela 45, Pitești, 2002
8. Johan Huizinga, „Homo ludens. Încercare de determinare a elementului ludic al culturii”, traducere din olandeză de H. R. Radian, cuvânt înainte de Gabriel Liiceanu, Editura Humanitas, București, 2002