

THE SUPREMACY OF THE PLAYFUL

Ioana Mihaela Bardosi-Vultur

PhD Student, "Petru Maior" University of Tîrgu Mureş

Abstract: During time, play and game have been studied with care. Both of them have been present in our lives, starting from the earliest eras. Its important contribution, in our evolution through time, can be seen even today. Man has always interfered with it in his daily activities, starting from childhood and continuing it during his lifetime. Play and game have an important part for what socializing means. It is the perfect way to (re)unite different people in a relaxing environment. What is more, play and game had an important place in our evolution, due to the discoveries that were made by the human race. Therefore, we can say that the game is a product of three factors: rules, play and culture.

Key-words: play, game, socializing, rules, culture.

Ludicul se află peste tot. Îl putem găsi în cele mai ne semnificative sau bizare activități. Omul nu a reușit să se „debaraseze” de preocuparea care l-a urmărit încă din stadiul său de fetus. Nietzsche a extins această problemă la un nivel superior, dezvăluind un univers jucăuș, văzut ca luptă constantă între puterile antagoniste. Prezența lui este strâns legată de virtuți precum încântare și mister. Nu doar joaca, dar și jocul au fost prezente continuu în viața noastră. Comunitatea arhaică are un bogat fond ludic, utilizat în succesiunea etapelor semnificative din viața unui om: naștere, căsătorie, moarte. Aceste practici pot fi întâlnite peste tot în lume. Ele sunt folosite ca forme de manifestare a individului pentru a delimita anumite momente-cheie din viața sa, respectiv a comunității din care face parte. Strămoșii rasei umane se bazau pe diverse practici ludice. Ele se mai văd și astăzi în derularea vieții triburilor. Întreaga lor existență se baza și se bazează pe o puternică structură a jocului: dansuri pentru invocarea ploii, organizarea de ceremonii pentru a mulțumi divinitățile și așa mai departe.

Din cele mai vechi timpuri, jocul și joaca s-au bucurat de o bogată încărcătură explorativă. Dezvoltarea și evoluția individului uman au fost determinate, condiționate chiar, de acest aspect. Copilul, dar și puiul diverselor specii, descoperă lumea jucându-se, activitate pe care nu o va abandona pe tot parcursul existenței sale, după cum pretinde și Desmond Morris în studiul său dedicat speciei umane, *Maimuța goală*: „Maimuța goală, chiar ca adult, este o maimuță jucăușă. Totul se datorează firii sale exploratoare.”¹ Din aceste precizări se poate conchide încă de pe acum că întâietatea aparține jocului, cultura fiind un rezultat al acestuia. (Dar acest subiect va fi dezvoltat în continuare, în paragrafele care urmează.)

De-a lungul timpului, jocul a fost abordat și analizat din mai multe unghiuri: antropologic, social, psihologic (psihanalitic), educativ, spiritual, cultural, religios. Toate aceste perspective au încercat să explice și să plaseze temporal apariția ludicului în viața individului uman. Indiferent de achizițiile făcute în acest sens, jocul rămâne un fenomen aparte, unul cu „tâlce”, după cum afirmă Huizinga: „jocul este mai mult decât un fenomen pur fiziologic sau decât o reacție psihică determinată pur fiziologic.”² Există ceva în joc de neexplicat, indiferent de încercările pe care le facem. Așadar, cultura nu explică jocul, ci jocul este cel care explică fenomenele culturale. El este cel care stă la baza culturii, idee susținută de teoreticianul menționat anterior. Este suficient să ne gândim, de exemplu, la apariția roții. Unul din strămoșii omului actual a inventat roata în urma unei întâmplări ludice. Jucându-se cu o piatră, el a scăpat-o și aceasta s-a rostogolit. Tot în folosul culturii și a civilizației, pornind de la joc, romanii au construit Colosseumul, iar grecii au inventat jocurile olimpice. Istoria ne pune la dispoziție o multitudine de astfel de exemple. Noțiunea de *ludus* cunoștea pe atunci o bogată încărcătură semnificativă, ea desemnând pe de o parte jocul, sportul, vânătoarea, dar și învățătura. Școala de gladiatori era numită tot cu ajutorul acestui termen, lucru care denotă faptul că jocul implica atât ordinea, disciplina, performanța, cât și încântarea, destinderea. Tocmai din această cauză se poate afirma că întreaga cultură poate fi privită dintr-o perspectivă „ludică”, o idee care vine să întâmpine cel mai bine veacul al XVII-lea; secolul luminilor ca scenă și al omului ca actor pe ea.

Ludicul a fost înregistrat încă de la începuturile culturii. El a cunoscut achiziții semnificative pe măsură ce s-a dezvoltat civilizația. Prin această afirmație nu împărtășim ideea lui Huizinga, potrivit căruia jocul nu e influențat de nicio treaptă a civilizației, și tindem să îi

¹ Desmond Morris, *Maimuța goală*, Ed. Enciclopedică, București, 1991, p. 97.

² Johan Huizinga, *Homo ludens*, Ed. Humanitas, București, 1998, p. 33.

dăm crezare lui Roger Caillois. Dar jocul a cunoscut modificări de-a lungul veacurilor tocmai datorită evoluției civilizației. Astfel, s-a renunțat cu timpul la jocurile din jurul focului, la cele destinate diverselor forțe ale naturii sau divinităților și alte forme ale jocului specifice primelor stadii de cultură și civilizație umană. În locul lor au apărut altele, iar cele care s-au păstrat au cunoscut o dezvoltare – jocurile olimpice. Privind acum jocul din perspectiva contemporaneității, ajungem să constatăm că rolurile s-au inversat, jocurile fiind astăzi produse ale culturii. Cu toate acestea, pentru a întâmpina cerințele publicului larg, ele determină descoperirea unor noi tehnici, materiale și metode de lucru.

În tentativa noastră de a defini sau de a explica jocul avem un moment de ezitare, situație generată de faptul că jocul, așa cum am mai menționat, nu are semnalmente pur științifice; el ține mai mult de spiritual. Această cramponare este subliniată și de Brian Sutton-Smith. Referindu-se la multiplele definiții date jocului, teoreticianul subliniază, în *The Study of Games (Studiul jocurilor)*, că fiecare individ uman definește noțiunea de *joc* după propriile crezuri. Într-o altă carte de-a sa, *The Ambiguity of Play (Ambiguitatea jocului)*, autorul e de părere că problema este cauzată de marea diversitate a jocurilor. Chiar și Huizinga nu folosește în definirea jocului verbul *este*, al cărui timp prezent indică o certitudine, ci înclină înspre verbul *a putea*, acesta denotând o probabilitate: „... 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 e legat niciun interes material direct și care nu urmărește niciun 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 și care dă naștere la relații comunitare dornice să se înconjoare de secret sau să se accentueze prin deghizare, ca fiind altfel decât lumea obișnuită.”³ Ceea ce lipsește acestei definiții și acestui mod de a aborda jocul este o clasificare a sa, omisiune punctată, valorificată și dezvoltată de către Roger Caillois în cartea sa, *Les jeux et les hommes*. El consideră o astfel de definiție drept una prea generală, prea largă. Mai mult, dacă Huizinga nu ia în considerare partea materială, economică pe care o implică jocul, Roger Caillois are grijă să scoată în evidență acest aspect și să sancționeze mica greșeală a olandezului. Credem că acest lucru s-a datorat abordării, în speță, culturale a ludicului, văzut ca fenomen și produs. La acestea se adaugă și lipsa unei clasificări care ar fi determinat și un punct de vedere material

³ Idem, *op. cit.*, p. 49-50.

asupra jocului deoarece, pe lângă acea latură spirituală prezentată de Huizinga, trebuie avută în vedere și una materială, financiară. La rândul său, Frasca e de părere că o astfel de definiție are un caracter mult prea divers. Un alt aspect pe care el îl condamnă este excluderea jocului din viața de zi cu zi, de către abordarea lui Huizinga.

Referindu-se tot la definiția de mai sus, Roger Caillois nu crede că jocul trebuie definit ca o activitate liberă și voluntară, văzut drept o sursă de amuzament. Sunt situații în care participanții la un joc sunt antrenați din obligație, cu alte cuvinte, ei sunt forțați să participe la derularea acestuia. În ceea ce privește a doua parte a definiției, cea care face referire la spațiu și timp, ea se întâlnește la ambii teoreticieni.

Încercând să dea o definiție jocului, Roger Caillois face în același timp și o clasificare a însușirilor acestuia, el identificând un număr de șase trăsături, mai puțin cu două decât Huizinga. Astfel, potrivit lui, jocul este o activitate liberă, separată, nesigură, neproductivă, dirijată și fictivă. Puține din aceste trăsături sunt întâlnite și la teoreticianul olandez. Pilonii pe care își fundamentează teoria au în vedere noțiunile de libertate, repetabilitate, ordine, încordare și permanentizare. Caillois se contrazice, punctând la rândul său, asemeni lui Huizinga, libertatea ca un atribut al jocului. La acestea se adaugă caracterul dezinteresat al jocului, capacitatea lui de a oferi un moment de respiro în derularea vieții cotidiene și caracterul închis, limitat al acestuia. Dar, după o lectură a cărții lui Sutton-Smith, vom sesiza imediat o contradicție între modalitățile celor doi de a percepe jocul. În *The Ambiguity of Play*, jocul nu este văzut doar ca o acțiune liberă, din contră, la joc pot participa și persoane care sunt obligate, constrânse să ia parte. De asemenea, Frasca se mai opune unui criteriu stabilit de Roger Caillois jocului. În opinia sa, un exemplu pentru valoarea productivă, materială a jocului este oferit de piesele de teatru, sporturi și de concerte, de vreme ce spectatorii plătesc pentru a lua parte la acestea.

Analizând atent diferitele definiții oferite de Huizinga, Caillois, Sutton-Smith, Salen și Zimmerman, Frasca a încercat să ofere o soluție care să îmbine toate punctele de vedere. Potrivit lui, „Joaca este pentru cineva o activitate de angajare în care jucătorul crede că are o participare activă și o interpretează ca și când i-ar constrânge viitorul apropiat la un set de scenarii probabile, pe care este gata să le tolereze.”⁴, în timp ce „Un joc este pentru cineva o activitate de angajare în care jucătorii cred că au o participare activă și în cadrul căruia ei sunt de acord asupra

⁴ Gonzalo Frasca, *Play the Message: Play, Game and Videgame Rhetoric*, 2007, http://www.powerfulrobot.com/Frasca_Play_the_Message_PhD.pdf p. 50.

unui sistem de reguli care asigură un statut social performanței lor numărabile. Activitatea îi constrânge jucătorului viitorul imediat la un set de scenarii posibile, pe care este gata să le tolereze de bună voie.”⁵Urmează apoi o detaliere a fiecărui element-cheie din această definiție. Analizând cele două definiții date de Frasca, un lucru iese la iveală. Deși Frasca l-a acuzat pe Caillois de diferențierea, doar prin existența sau inexistența regulii a jocului de joacă, se pare că același criteriu l-a aplicat și el. Katie Salen și Eric Zimmerman identifică, la rândul lor, regula ca fiind principalul element de structurare a oricărui joc.

Când spunem joc, asociem acestuia ideea de libertate, de destindere. Dar de o libertate totală nu poate fi vorba, formele ludice fiind construite pe baza unor sisteme de reguli; mai puțin cele care țin de interpretarea unui rol, dacă e să ne luăm după afirmațiile lui Roger Caillois. Existența acestor norme este cea care asigură o bună desfășurare a jocurilor, indiferent de categoria din care fac parte. Și dacă există reguli, acestea sunt făcute pentru a fi respectate, de unde și o funcție morală pe care o deține jocul. Din acest motiv nu împărtășim opinia lui Johan Huizinga, care neagă existența unei astfel de funcții: „În jocul în sine, cu toate că este o activitate a spiritului, nu există nicio funcție morală, nici virtute, nici păcat.”⁶Așadar, respectarea regulii impuse de joc ține de moralitate. De remarcat faptul că după câteva rânduri, același autor aduce în discuție *armonia* și *ritmul*, manifestări care nu pot fi atinse decât prin implicarea funcției morale, evidențiată printr-un schimb reciproc între joc și seriozitate.

Orice joc este o conlucrare a trei factori, idee înaintată de Salem și Zimmerman. În centru avem regulile, urmează joacă, iar la exterior, cultura. Jocul, considerat drept o regulă, este un sistem închis, formal, în cadrul căruia aportul exterior al jucătorilor este inexistent. Opus lui este cel care se bazează exclusiv pe joacă (*paidia*), unde jucătorului i se oferă libertatea de a-și exprima așteptările, înclinațiile. Joaca este experimentală și empatizează interacțiunea dintre jucători și joc. Cultura este analizată din perspectiva contextului pe care îl oferă jocului. În lucrarea lor, *Rules of play (Regulile jocului)*, cei doi pornesc de la o afirmație care îi aparține lui Clark C. Abt. Ea se referă la faptul că jocul este o modalitate particulară a individului de a se uita la orice.

Poezia nu se dezmente nici ea de afirmația exprimată de cei doi teoreticieni. Ea este jocul însuși, iar poetul este designerul ei. Până la urmă, cele două categorii nu sunt atât de diferite una

⁵ Idem, p. 70.

⁶ Johan Huizinga, *op. cit.*, p. 40.

de cealaltă. Așa cum subliniază Salem și Zimmerman, creația de succes este cea care implică joaca cu sens. Ea presupune confruntarea intelectuală, improvizația ori dedublarea sau schimbul de identități. Succesul este asigurat de conlucrarea unei serii de factori materiali și spirituali, aparținând atât poetului / designer-ului, cât și cititorului-jucător și produsului.

Un lucru rămâne sigur. După cum afirmă și Roger Caillois, o cultură nu mai poate fi definită printr-un anumit tip de joc. Spre deosebire de trecut, când interferența și cunoașterea celorlalte culturi nu era la ordinea zilei, în prezent, datorită dezvoltării civilizației, culturile au împrumutat unele de la altele tradiții, obiceiuri, cu atât mai mult jocurile.

Bibliografie

1. Cornea, Paul, *Regula jocului, Versantul colectiv al literaturii: concepte, convenții, modele*, Ed. Eminescu, București, 1980
 2. Frasca, Frasca, *Play the Message: Play, Game and Videgame Rhetoric*, 2007
 3. Huizinga, Johan, *Homo ludens*, Ed. Humanitas, București, 1998
 4. Morris, Desmond, *Maimuța goală*, Ed. Enciclopedică, București, 1991
- http://www.powerfulrobot.com/Frasca_Play_the_Message_PhD.pdf