

**A WORD WITH MANY FACES: GAME****Ioana Mihaela Vultur, PhD Student, "Petru Maior" University of Tîrgu Mureş**

*Abstract: The presence of play in the poetical act has been debated by many literary critics. Those who believe in it tend to see literature as a way of escaping from the strict rules of life. While they create and write works, authors enter in another dimension. The words here have other meanings and significance. As a result, the writer has free will to play with them. He is like a game-designer who conceives his literary world as he wishes. Words are his favourite toys and due to his ability of combining and using them in different structures, many authors give the impression that they are playing a childish game. Thinking and writing in a ludic key offers writers the freedom to express all their thoughts and feelings, even though the play is bizzare.*

*Keywords: play, ludic, words, author, freedom*

Jocul îmbracă diverse forme. Îl putem găsi în activitatea copiilor, a animalelor, a maturilor. Domeniile în care acţionează sunt şi ele multiple. Filosofia, ca joc al minţii, muzica şi dansul, văzute ca sărbătoare, jocul minţii şi al mâinii din artele plastice, jocul de cuvinte, al poetului sunt doar câteva astfel de exemple. Ceea ce uneşte toate aceste forme de manifestare este competiţia. Filosofii, dansatorii, muzicienii, artiştii plastici, poeţii, sportivii, copiii, toţi doresc să fie cei mai buni, să îşi întrecă adversarul. Încă din primii ani ai vieţii noastre ne confruntăm în astfel de domenii, iar forma de realizare este jocul. Filosofia, în formă ludică, îmbracă iniţial haina ghicitorilor şi a mitului, la acestea copiii adăugând frecvente întrebări referitoare la cosmogonie, dacă e să ne luăm după spusele lui Huizinga. Dar jocul poate să se prezinte sub diverse tipuri. Tocmai o clasificare a jocurilor i-a lipsit studiului întreprins de Huizinga. O împărţire exactă şi clară pe tipologii vom întâlni în studiul *Les jeux et les hommes*, unde Roger Caillois are în vedere patru mari categorii: de competiţie (*agôn*), de noroc (*alea*), de parodie sau de imitaţie (*mimicry*) şi de vertij (*ilinx*). Fiecare din această categorie se află la unul din cei doi poli: *paidia* şi *ludus*. Pentru a putea realiza o astfel de împărţire au fost necesare anumite criterii clare, care au în vedere calitatea, instrumentul de joc, numele jucătorilor, atmosfera competiţiei şi locul.

Prima categorie de jocuri implică disciplina şi perseverenţa, competiţia fiind, în cele din urmă, bazată pe aceşti doi piloni. Cu alte cuvinte, pentru a ieşi învingător într-un concurs şi pentru a demonstra că eşti cel mai bun trebuie să urmezi un program clar stabilit, să nu te abaţi de la principii şi să perseverezi în ceea ce faci, să dai tot ce ai mai bun pentru a-ţi atinge ţelul. La polul opus jocurilor de competiţie, unde succesul depinde de acţiunile jucătorului, se află jocurile de noroc. În cadrul acestora, jucătorii nu mai deţin rolul principal, soarta este cea care decide totul. Din acest motiv Roger Caillois vede o legătură strânsă între acest tip de joc şi divinitate, credinţa în ea. Toată acea muncă asiduă, tot acel antrenament întâlnit la primele jocuri este surclasat aici de atitudinea pasivă, degajată a celor care sunt angajaţi în astfel de activităţi ludice. Urmează apoi categoria jocurilor de imitaţie. Acest tip favorizează evadarea într-un alt univers, într-o lume paralelă, imaginară. În loc să vedem un râu care curge lin, prin substituire va rezulta un balaur. Realitatea şi chiar persoana jucătorului sunt uitate pentru a

îmbrăca o nouă formă, cu totul străină. Referindu-se la acest caz, Roger Caillois este de părere că doar acum masca pe care o poartă individul uman este parte componentă a corpului acestuia și nu un accesoriu. Cu această categorie de joc abandonăm destinul și ne reîntoarcem la rolul fundamental pe care îl are jucătorul, în acest caz, interpretul. Influența pe care o va exercita asupra publicului și succesul îi vor fi asigurate doar de calitatea propriei prestații. În fine, ultima categorie se bazează pe confuzie și dezordine. Teoreticianul atribuie regula jocurilor de *agôn* și celor de *alea*. În ceea ce privește celelalte două categorii, ele sunt văzute ca o improvizație. Un rol aparte îl joacă aici conștiința, ea fiind la cote maxime pentru *mimicry*. *Ilinx*-ul cunoaște doar disperare și panică, lipsindu-i puterea de organizare și decizională. Caillois chiar atrage atenția asupra primejdiei care se ascunde în spatele acestor jocuri. Starea de transă și de panică vor face din jucător un prizonier al unor dispoziții înșelătoare, false, în care se crede stăpân suprem. Astfel de jocuri sunt categorisite drept negative.

Dintre toate cele patru categorii doar unul singur este înzestrat cu putere creatoare: *mimicry*. Toate celelalte apar drept distrugătoare. Noi suntem de părere că și restul categoriilor își arată partea constructiv-creativă. De exemplu, competiția *agôn* – ală poate determina mobilizarea jucătorului în vederea obținerii celor mai bune rezultate. Pentru aceasta, creativitatea și inventivitatea sporesc.

Sutton-Smith propune o repartizare mult mai diversificată a multiplelor tipuri de joc. El le clasifică în funcție de tipul de activități pe care fiecare clasă o solicită: de imaginație, cea desfășurată în solitudine (rebus), cea care implică un comportament jucăuș (păcăleli), o prestație scenică artistică, festivaluri și celebrări, concursuri.

După ce am prezentat clasificarea propusă de Caillois, plecând de la ea am putea spune că, în cazul poeziei și a domeniului artistic în general, se constată o îmbinare a *agôn*-ului, *mimicry*-ului și a *ilinx*-ului. Competiție avem și în actul poetic. E suficient să ne referim la marile curente literare, dar cel mai potrivit exemplu este cel din perioada avangardistă, competiția fiind dusă la extreme. Perseverența este un alt atu al majorității poezilor. *Mimicry*-ul este reprezentat de universul fictiv pe care poetul reușește să-l creeze în cadrul proiectului său literar, un proiect care poate fi bazat uneori pe *ilinx*, cum este cazul dezordinii dadaiste. Am putea spune că în cazul lor intervine la un moment dat și *alea*.

Aceste patru categorii sunt încadrate de Roger Caillois în două modalități de joacă principale. E vorba de *paidia*, ea cuprinzând *alea* și *ilinx*-ul, și de *ludus*, el având în subordine *agôn* și *mimicry*. Prima o precedă pe cea de a doua și a fost întâia formă de joc cunoscută. *Paidia* presupune o joacă spontană, haotică, amuzantă, creativă și de aceea poate fi văzută ca însăși definiția distracției. Singurul inconvenient pe care îl prezintă este dat de durata relativ scurtă în care se manifestă. Odată ce acest gen de joacă este invadat de reguli, atunci când este formalizat, el devine un joc. Copiii sunt cei care valorifică la cele mai înalte forme specia aceasta de joacă, folosindu-se în acest demers de orice obiect, conjunctură și spațiu. *Paidia* a supraviețuit și trăiește prin ei, fiecare având maniera proprie de a evidenția manifestările spontane ale instinctului de joc. Până și jocurile de noroc tind să se alăture *ludus*-ului, ele formalizându-se din ce în ce mai mult, spontaneitatea dispărând încet.

În ceea ce-i privește pe poeți, ei creează atât mânați de *paidia*, cât și de *ludus*. Se constată în acest caz capacitatea de a îmbrăca și de a expune realitatea cotidiană printr-o manifestare naturală a unui univers fictiv. Artiștii sunt copiii care se joacă în curtea din fața casei, cu tot felul de „materiale” banale, dar care, pentru ei, reprezintă ceva inedit, care generează de fiecare dată o nouă viziune a lucrurilor.

Rămâne interesant drumul pe care îl străbate un joc în evoluția sa. Dar poate că nu se produce o evoluție ci, din contră, o involuție. Dacă urmărim parcursul amintit, orice joc este,

în prima sa fază, o *paidia*. După ce intervine repetabilitatea, re-jucarea sau re-luarea lui, se dezvoltă anumite tipare, fapt care favorizează apariția *ludus*-lui. Ar rezulta că forma pură, gratuită a jocului este aceea oferită de manifestările spontane ale instinctului de joc și nu poate fi vorba, așadar, despre o evoluție a acestuia. O posibilă reîntoarcere la *paidia* se produce doar atunci când un jucător ar încălca regulile sau ar schimba ceva în desfășurarea obișnuită a jocului respectiv. Tocmai aici suntem de părere că se plasează scriitorii avangardiști. Sătui de prea mult *ludus* în literatură și în cultură, în general, acești scriitori nu fac altceva decât să schimbe jocul, încălcând regulile și fiind într-o permanentă căutare a inovației.

Raph Koster are o teorie interesantă în ceea ce privește disputa între cele două categorii ale jocului. El își bazează întreaga teză pe faptul că întreaga viață a individului uman este guvernată de legi, de la cele mai fragede vârste ale copilăriei și până la moarte. Pornind de aici și de la ideea că prima formă de joc pe care o practicăm este *paidia*, el ajunge la concluzia că această specie este guvernată de mai multe legi decât a doua clasă. *Ludus*-ul își dezvoltă propriile norme în timp ce *paidia* le împrumută de la viața de zi cu zi, le modelează și ni le inculcă. În ciuda acestor argumente, chestiunea rămâne discutabilă. Dacă *paidia* este forma primă a jocului, apărută spontan, acest aspect nu implică existența unor reguli. Abia după această etapă „embrionară” a jocului el începe să fie analizat, dezvoltat și îmbunătățit, fiecare mișcare desfășurându-se după un anumit set de reguli. Însă, din când în când, jucătorii pot introduce noi elemente în joc, pot aduce inovații la nivelul acestuia. Experimentând, și numai în acest stadiu, *paidia* revine. Iată și aspectul pe care îl îmbrățișează și scriitorii avangardiști. Activitatea lor literară și publicistică gravitează în jurul experimentului. Iar acest lucru se răsfrânge și asupra cercului de cititori. Aceștia, la rândul lor, sunt antrenați într-un joc continuu. În încercarea lor de a descifra mesajul textelor, ei nu fac altceva decât să experimenteze o serie de posibilități și variante, fiecare dintre acestea fiind o posibilă piesă din puzzle-lul propus de artist. Iar dacă „dezordine” este unul din cuvintele utilizate de Roger Caillois pentru a caracteriza *paidia*, avem în fața noastră încă un element definitoriu pentru avangardism.

Privită din perspectiva *ludus*-ului și a *paidi*-ei, regula ne este înfățișată diferit. Chiar dacă a doua categorie are în vedere o joacă spontană, liberă, ea presupune existența unor reguli, care se conturează în timpul jocului, pentru a fi perfecționate în cadrul *ludus*-ului. Restricționarea manifestării jucătorilor în momentul de joc poate fi percepută ca o caracteristică negativă a normei. Dar, așa cum afirmă și Ion Pop, regula nu face altceva decât să structureze spectacolul, neatentând la spontaneitatea și inventivitatea lui.

Indiferent de categoria din care face parte, jocul presupune socializare. Chiar și în momentul creației artistice, cel care creează este înconjurat de un public virtual, fapt care îl apropie de *mimicry*. După cum afirmă și Gonzolo Frasca, întreaga dispută dintre joacă (*paidia*) și joc (*ludus*) se concentrează în jurul formulei învingător-învingut. Jocul, de la început până la final, îmbracă această formă, în timp ce joaca nu împărtășește asemenea obiective. Frasca nu împărtășește principiul clasificator al lui Caillois, argumentând că o măsurătoare a regulilor presupuse de diferitele jocuri nu poate fi posibilă. Singura distincție care se poate face între cele două forme este oferită de statutul de învingător și de învingut pe care îl implică *ludus*, statut care nu poate fi regăsit și pentru *paidia*. Frasca merge pe drumul deschis de Aristotel, care presupune ca mai întâi regulile jocului să fie cunoscute pentru ca apoi să fie puse în aplicare de către jucători, ca în final să se poată delimita clar câștigătorii și învinguții. Pentru el, acesta este factorul care poate face diferența, dar aplicabilitatea lui este propice doar în cazul lumilor clădite pe o structură dihotomică. Cu toate acestea, ambele noțiuni implică inter-relaționarea cu restul participanților. Dar ele reprezintă mai mult decât stabilirea unor relații cu cei din jur. În lucrarea *Play the Message*, Frasca vede joaca drept o activitate de

înțelegere a lumii. Rezultă, astfel, după cum am precizat la începutul subcapitolului că, atât joaca, cât și jocul reprezintă maniere de înțelegere și de familiarizare cu mediul socio-cultural.

După cum am afirmat încă din deschiderea acestui capitol, activitatea individului uman s-a aflat în aproape toate circumstanțele sub umbrela jocului. În general, prin joc, respectiv joacă se înțelege acea activitate specifică vârstei infantile. Dar cercetările au arătat că acest tip de activitate se răsfrânge și asupra adulților. Avem aici două acțiuni. Una dintre ele este întreprinsă de subiecți umani pe care îi vom numi „adult – performers”, iar pentru participanții la cea de a doua vom utiliza termenul de „adult – spectator”. În prima categorie vom include actorii, sportivii, clownii, artiștii, scriitorii. Aceștia se folosesc de joc în activitatea lor cotidiană. Ei sunt antrenați fie de *agôn*, fie de *mimicry* în tot ceea ce întreprind. Toți sunt niște practicieni ai ludicului dar, în același timp, ni-l împărtășesc și nouă, publicului. În acest moment intervenim noi, adulții – spectatori. Rolurile se pot inversa chiar dacă acest lucru se întâmplă la scară mică. De exemplu, un grup de indivizi alege să joace mimă iar atunci statutul de spectator este părăsit pentru cel de performer. Un joc al fotbaliștilor amatori, desfășurat în curtea din spate, este un alt exemplu în acest sens. Diferența între cele două categorii este oferită de statutul de muncă specific primei grupe. Pentru adulții – performeri munca și joaca se confundă, în timp ce pentru adulții – spectatori ele reprezintă două domenii distincte. Un doctor nu se va juca niciodată în timpul unei operații dar va juca o partidă de șah sau alt joc în timpul liber. Operația privită ca joc este posibilă doar atunci când ea îndeplinește statutul de competiție. Robyn M. Holmes, în *Play: An Interdisciplinary Syntethis (Joaca: o sinteză interdisciplinară)*, e de părere că nu poate fi trasată o graniță clară, exactă care să delimiteze munca de joacă. Robyn M. Holmes consideră că există o interferență reciprocă între cele două domenii. Astfel, chiar și atunci când ființa umană se dedă jocului, în timpul său liber, mintea sa, gândul său zboară spre alte probleme.

De cele mai multe ori munca și joaca au fost privite dintr-o perspectivă antagonistă. Această teorie a început să regreseze datorită contribuțiilor aduse de Sutto-Smith sau Schwartzman. Ambii teoreticieni susțin că jocul nu presupune în toate cazurile destindere și plăcere, el putând fi uneori chiar brutal, manipulativ, în timp ce la locul de muncă poți să întreprinzi și activități recreative, care să provoace încântare. Prin natura sa, prin moștenirea ancestrală, omul este dedat jocului. Comunitatea arhaică alterna cele două activități, acordând aceeași importanță amândurora. Mărturie sunt festivalurile închinare diverselor sărbători agrare, dar și modalitatea de repartizare a acestora în decursul unui an. Astăzi, munca tinde să acapareze o mare parte din activitatea desfășurată de către om, iar degajarea care o însoțea în trecut se pierde treptat, totul fiind normat.

#### BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ:

1. Călinescu, George, *Principii de estetică*, Ed. Pentru Literatură, București, 1968
2. Călinescu, Matei, *A citi, a reciti. Pentru o poetică a (re)lecturii*, Ed. Polirom, Iași, 2007
3. Cornea, Paul, *Regula jocului, Versantul colectiv al literaturii: concepte, convenții, modele*, Ed. Eminescu, București, 1980
4. Frasca, Gonzalo, *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*, 2007, [http://www.powerfulrobot.com/Frasca\\_Play\\_the\\_Message\\_PhD.pdf](http://www.powerfulrobot.com/Frasca_Play_the_Message_PhD.pdf)
5. Huizinga, Johan, *Homo ludens*, traducere de H. R. Radian, Ed. Humanitas, București, 1998
6. Koster, Raph, *A Theory of Fun for Gme Design*, Paraglyph Press, Phoenix, 2004

7. Matache, Daniela, *Fețele jocului*, Ed. Ardealul, Târgu-Mureș, 2008
8. Nardo, Anna K., *The Ludic Self in Seventeenth-Century English Literature*, “State University of New York” Press, Albany, 1991
9. Poe, E. A., *Principiul poetic*, Ed. Univers, București, 1971
10. Pop, Ion, *Jocul poeziei*, Ed. Cartea Românească, București, 1985, ediția a II-a, Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca, 2006
11. Sale, Katie, Zimmerman, Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Massachusetts Institute of Technology Press, 2004
12. Sutton-Smith, Brian, *The Ambiguity of Play*, Cambridge: Harvard University Press, 2001

**The research presented in this paper was supported by the European Social Fund under the responsibility of the Managing Authority for the Sectoral Operational Programme for Human Resources Development , as part of the grant POSDRU/159/1.5/S/133652.**