

ANAMARIA STĂNESCU¹, ROMÂNIA

Cuvinte-cheie: jocuri de copii, originile jocului, evoluția jucăriilor.

Acte ludice ale copilăriei în cultura tradițională: originile jocului și evoluția jucăriilor

Rezumat

Intenționăm să demonstrăm importanța jocurilor copilăriei existente în cultura tradițională a societății românești actuale. În acest sens, propunem o viziune hermeneutică, ce integrează textele literare prezente în manifestările ludice ale copiilor în mentalul poporan al românilor, mental colectiv fundamentat pe o gândire mitică, pe o viziune magică și pe o logică simbolică. În acest demers punctele fundamentale de pornire sunt originile jocului și evoluția jucăriilor. Se observă o trecere de la teorii care clasează jocul în categoria divertismentului spre teorii care conferă jocului seriozitate și valoare, considerându-l chiar o soluție pentru normalizarea și depășirea stării de criză în care se află învățământul. Cu toate că au evidențiat în multe cazuri aspecte diferite și chiar contradictorii despre joc, în linii mari, rezultatele au fost aceleași: jocul reprezintă o activitate necesară, care trebuie ocrotită, practică, susținută și dezvoltată în toate domeniile vieții, în toate etapele acesteia, pentru că este benefică dezvoltării armonioase a ființei umane. (...)

Jocurile specifice comunităților tradiționale se bazează pe modele repetitive, consacrate ritual în virtutea miturilor ancestrale. Au o logică simbolică și o dimensiune ontologică magică. Jocurile moderne citadine sunt fundamentate pe modele cumulative, ce valorizează inovația în detrimentul tradiției. Pentru că jocul văzut la prieteni, la vecini și la colegi trebuie jucat, jocurile copilăriei sunt în continuă evoluție transformându-se radical odată cu apariția jocurilor pentru calculator.

¹ Institutul Național al Patrimoniului; drd., anul III, Școala Doctorală a Facultății de Litere, Universitatea din București;

Keywords: children's games, the origins of the game, the evolution of toys.

Childhood Games in Traditional Culture: the Origins of the Game and the Evolution of Toys

Summary

I intend to demonstrate the importance of childhood games in the traditional culture of the present Romanian society. I propose a hermeneutical vision that integrates the literary texts present in the children's playful manifestations in the Romanian people's mindset, a collective mentality based on mythical thinking, a magical vision and a symbolic logic. In this approach, the starting points are the origins of the game and the evolution of toys. I have identified a process of transformation from theories that class the game into the category of entertainment to theories that give the game seriousness and value, even considering a solution for normalization and overcoming the state of crisis of education. I have identified a process of transformation from theories that classify play into the entertainment category to theories that give the game seriousness and value, even considering a solution for normalizing and overcoming the state of crisis of education. Many aspects have been highlighted in many cases and even contradictory about the game, the results were the same: play is a necessary activity that must be protected, practiced, sustained and developed in all areas of life, because it is beneficial for harmonious development of the human being. (...).

The games specific to traditional communities are based on repetitive patterns, ritually consecrated by the ancestral myths. They have a symbolic logic and a magical ontological dimension. Modern city games are based on cumulative models that value innovation to the detriment of tradition. Because the game seen in friends, neighbors and colleagues must be played, childhood games are constantly evolving, turning radically into the emergence of computer games.

Acte ludice ale copilăriei în cultura tradițională: originile jocului și evoluția jucăriilor

Originile jocului

Jocul este o dimensiune esențială a omului, actul ludic fiind o constantă a devenirii culturale a individului și a societății, deoarece este intrinsec oricărei activități de căutare a informației.

„Cine caută, are nevoie de mai multe încercări decât de găsiri; cu alte cuvinte, încercările trebuie să-și permită, în anumite limite, luxul eșecului. Această tensiune a spiritului trebuie compensată prin factori agreabili, pentru a o face suportabilă și productivă. Așa se naște jocul, inerent creației așa cum valul este inerent înotului. Gândirea înaintază, prin joc, de la cunoscut la necunoscut, de la previzibil la imprevizibil, de la sigur la problematic, de la nimereală la strategie.”²

Perspectiva pedagogului german Friederich Froebel stă la baza teoriilor legate de joc: „În copilărie, activitatea care ne dă posibilitatea de a dezvolta prin exercițiu toate forțele de care dispunem este jocul”.³ Acesta recomandă practicarea unor jocuri metodice coordonate care să dezvolte atât îndemânarea manuală, forța fizică cât și capacitățile intelectuale ale copilului. Criticii acestei teorii consideră că metoda de învățare prin joc a lui Froebel nu lasă copilului posibilitatea de alegere, ci îl limitează doar la reproducerea unui element după un model dat.

Teoria surplusului de energie este lansată de Fr. Schiller și fundamentată psihologic de H. Spencer. Explicând o posibilă geneză a jocului, teoria s-a bucurat de popularitate în spațiul cultural european. Credința romanticilor în forța creatoare inepuizabilă a omului și în dreptul său la libertate l-a determinat pe Schiller să afirme că „omul nu este întreg decât atunci când se joacă” și că jocul și arta realizează un echilibru între instinctul material și cel formal, între natură și cultură. Pentru Spencer, jocul este o „exersare artificială a energiilor care, în absența exersării lor naturale, devin într-o asemenea măsură libere pentru a fi cheltuite, încât își găsesc debușeul sub forma unor acțiuni simulate, în locul unora reale”⁴. O critică a acestei teorii este adusă de pedagogul elvețian Eduard Claparede, care consideră că, în realitate, copiii se joacă chiar și atunci când sunt obosiți și, mai mult decât atât, copiii convalescenți se joacă fără a mai aștepta acel surplus de forțe la care se referă Spencer.

Explicarea instinctului ludic prin consumul irațional de energie este preluată apoi de către psihologul estetician Karl Groos, care mutând accentul asupra sferei sociale,

² Marcus Solomon, *Jocul ca liberare*, Editura Scripta, București, 2003, p. 20.

³ Froebel Friederich, *Educația omului*, 1826, în *Jocul didactic muzical*, de Munteanu Gabriela, Academia de Muzică București, 1997, pag. 12.

⁴ Spencer Herbert, *Principes de psychologie*, Paris, 1875, p. 665.

evidențiază rolul factorului estetic: „Deși plăcerea estetică nu poate fi înglobată oricum și în întregime în noțiunea de joc, trebuie să o privim totuși ca un joc, și anume ca pe jocul cel mai nobil pe care îl cunoaște omul”⁵. Unul dintre criticii lui Gross este Stanley Hall care consideră copilăria ca „fiind dominată de rămășițele trecutului, repetând activități moștenite ereditar din copilăria omenirii, în ordinea sedimentării lor în ereditatea umană”⁶. Astfel, teoria lui Karl Groos devine inoperantă în cazul comunităților arhaice care recurg la joc în cadrul vânătorii și al războiului, la ridicarea unui edificiu sacru ori în cazul în care subiecții se joacă și atunci când sunt în convalescență⁷.

Activităților ludice determină transformarea socială a omului, *ludusul* fiind o inițiere a copiilor pentru vârsta matură, „lumea jocului fiind o anticipație a lumii preocupărilor serioase”⁸. Behaviorismul american (G.H. Mead) și sociologismul francez (Claparede) reprezintă jocul copiilor ca pe o punte de legătură între copilărie și vârsta matură, care generează, în primul rând, activități productive, deoarece „jocul oferă copiilor un izvor inepuizabil de impresii, ce contribuie la îmbogățirea cunoștințelor despre lume și viață, ce formează și dezvoltă caractere, deprinderi, înclinații, aspirații.”⁹.

Sunt identificate două ipostaze ale practicării jocului: când omul este incapabil de o activitate productivă, din cauza dezvoltării insuficiente specifică copilăriei și când împrejurările se opun îndeplinirii unei activități care să satisfacă o anumită dorință, chiar și la maturitate.

Eduard Claparede oferă una dintre primele definiții ale jocului:

„Jocul este o activitate care îi permite individului să își realizeze eul, să-și manifeste personalitatea, să urmeze linia interesului său major, atunci când nu o poate face prin activități serioase. Jocul este un înlocuitor al activității serioase, el pregătește viitorul, satisfăcând nevoi prezente”¹⁰.

De asemenea, pedagogul a delimitat patru funcții secundare ale jocului, după cum urmează: jocul cu rol de divertisment, jocul ca element odihnitor, jocul ca agent de manifestare socială și jocul ca agent de transmitere a ideilor, obiceiurilor, de la o generație la alta.

J. Piaget avut un impact major asupra teoriei educaționale în secolul al XX-lea, prin studierea dezvoltării modelelor gândirii și limbajului la copii. A elaborat o teorie originală asupra genezei și mecanismelor gândirii, denumită teoria operațională. El a delimitat stadii și serii de operații ale inteligenței. Conform teoriei sale, copilul este capabil să realizeze operațiuni abstracte cu numere la vârsta școlară.

⁵ Groos Karl, *Die Spiele des Menschen*, Jena, 1899, p. 218 *apud* Vianu, Tudor, *Istoria esteticii de la Kant până astăzi în texte alese*, București, 1934, p. 162.

⁶ Hall Stanley, *Some social aspects of education*, în Claparede Eduard, *Psihologia copilului și pedagogia experimentală*, Ed. Didactică și Pedagogică București, 1975 p. 61.

⁷ Verza Emil, *Omul, jocul și distracția*, Editura, Științifică și Enciclopedică, București, 1978, p. 6.

⁸ Chateau Jean, *Copilul și jocul*, Editura Didactică și Pedagogică, București, f.a., p. 23.

⁹ Verza Emil, *op. cit.*, p. 9.

¹⁰ Claparede Eduard, *Psihologia copilului și pedagogia experimentală*, Ed. Didactică și Pedagogică București, 1975 p. 85.

Jean Chateau întărește în definirea jocului ideea că acesta este un preexercițiu care are ca scop antrenarea funcțiilor fiziologice și psihologice. Diferențiază jocul animalelor de jocul copilului și de cel al omului matur. Consideră jocul un exercițiu al funcțiilor în vederea unor acțiuni complexe și variate. Psihologul stabilește un raport între joc și natura copilului. Acesta consideră că odată cu trezirea adevăratului comportament ludic se realizează treptat o afirmare de sine, manifestată prin atracția față de cei mari, care reprezintă motorul esențial al copilăriei.

Apariția jocurilor trebuie analizată și din perspectiva psihanalizei și a teoriei arhetipurilor. Reprezentanții psihologiei abisale, S. Freud și C.G. Jung, au stabilit o relație între activitatea culturală conștientă și cea inconștientă. Simbolurile arhetipale aflate în memoria colectivă generează o anumită reacție sufletească și un anumit cod comportamental concretizat în actul ludic. Din acest punct de vedere, jocul tradițional este „o formă de participare a condiției reale umane la arhetipul ei sacru și atemporal”¹¹.

Jean Piaget pune în evidența aportul jocului la dezvoltarea intelectuală a copilului. De aceea, el susține că „toate metodele active de educare a copiilor mici trebuie să furnizeze acestora un material corespunzător pentru că jucându-se, ei vor reuși să asimileze realitățile intelectuale care, fără aceasta, rămân exterioare inteligenței copilului”¹². Jean Chateau consideră că munca se naște din joc. E vorba de muncă fără de care nici arta, nici știința și nici chiar sportul nu s-ar putea dezvolta. Ideea că jocul poate să ducă la muncă a rămas mult timp necunoscută, însă Chateau atrage atenția că „dacă nu vedem în joc un drum spre muncă, o punte aruncată între copilărie și vârsta matură, riscăm să reducem jocul la o simplă distracție și să minimalizăm în același timp educația copilului, neglijând acea parte a orgoliului și a demnității umane care imprimă caracterul său specific jocului uman”¹³. În continuare, Chateau afirmă că efortul nu deosebește jocul de muncă, în plus îl învață pe copil ce este o sarcină. Efectuând cu preponderență activități care nu presupun efort susținut, nu se realizează generarea efortului necesar înlăturării obstacolelor¹⁴.

Chateau explică modul în care au apărut practicile magice și riturile la adulți¹⁵, sub influența gândirii magice-simbolice, ce reprezintă factorul mediator între muncă și joc. Societățile tradiționale desfășurând diverse rituri cu caracter sacru făceau apel la obiecte pur simbolice, dar și la cele mai obișnuite unelte de muncă ale omului sau animalelor necesare la munca câmpului. Actele magice repetau sau imitau modelele unor acțiuni de ordin practic, ca aratul, semănatul, cositul, etc. Există argumente arheologice ce susțin înrudirea jocului cu munca, și anume descoperirea unui număr mare de jucării alături de unelte de muncă. De fapt, obiectele descoperite nu sunt nici unelte propriu-zise, nici jucării, ci obiecte simbolice.

¹¹ Evseev Ivan, *Jocurile tradiționale de copii. Rădăcini mitico-ritualice*, Editura Excelsior, Timișoara, 1994, p. 13.

¹² Jean Piaget, *op. cit.*, p.124.

¹³ Jean Chateau, *op. cit.*, p. 191.

¹⁴ *Idem*, p.201.

¹⁵ *Ibidem*, p. 187.

Se constată un *adult-centrism* al actelor ludice infantile, ce se manifestă sub forma unor constante tematice ce vizează îndeletnicirile tradiționale (vânătoarea, păstoritul, ocupațiile casnice ș.a.m.d.), care facilitează socializarea jocului și îi mărește valențele educative. *Labor-centrismul*, ca principiu explicativ al originii jocului, limitează pluridimensionalitatea și caracterul variabil al formelor comportamentului ludic, deoarece accentuarea raportului direct joc și activitățile viitoare pentru care este predestinat copilul nu tine cont de faptul că și adulții saturați de muncă participă la carnavaluri, la coride, la meciurile de fotbal etc. Nicolae Manolescu face observația că „se joacă indivizii, muncește specia¹⁶”. Astfel, raportul dintre muncă și joc este de complementaritate, deoarece ceea ce din perspectivă istorică și socială este prevăzut ca muncă și ca utilitate nu poate fi posibil fără libertatea ludică a indivizilor. Dacă munca este creatoare reprezintă practicarea libertății jocului, care implica dreptul la greșală și eșec.

Lucrările de culturologie ale lui Leo Frobenius¹⁷ susțin că jocul a avut un rol deosebit în apariția și în dezvoltarea culturii umane, poate chiar mai important decât activitatea strict productivă. J. Huizinga a înțeles natura culturală a jocului. Acesta pune accentul pe evoluția fenomenului ludic din cele mai vechi timpuri până în prima jumătate a sec. al XX-lea, evidențiind funcția socială a jocului de-a lungul istoriei.

„Jocul este o acțiune dezinteresată, închisă în timp și în spațiu, bazată pe o ordine proprie și pe asumarea liberă a unor reguli, [...] realitatea vieții obișnuite și evadarea din realitatea vieții obișnuite într-una a reprezentării și aparenței, unde spiritul se manifestă cu acest spectacular compozițional.”¹⁸

Funcția socială a jocului constă în dezvoltarea instinctelor sociale, favorizând alcătuirea de grupuri, de mici societăți, interacțiunea socială și dezvoltarea sentimentului de loialitate față de grup. Un act ludic realizat în urma unui ordin, nu mai este un joc, ci redarea unui joc (fotbal, hambal, baschet ș.a.m.d.). Sociologia spune ceva mai mult despre joc: jucată mai întâi sub forma unui rol imitat, viața socială sfârșește prin a fi trăită matur sub forma unui statut cu rol asumat.¹⁹ Astfel, jocul copilului nu reprezintă o repetiție a unor roluri asumate la maturitate, ci o paradigmă a unui posibil mod de a fi în lume.

Se poate afirma că jocul este mai vechi decât cultura, deoarece noțiunea de cultură implică existența unei societăți, dar animalele nu au avut nevoie de aceasta pentru a învăța să se joace. Totuși, actul ludic nu este un fenomen pur fiziologic sau o reacție psihică influențată de acesta, pentru că spre deosebire de animale, oamenii dezvoltă o serie de facultăți mintale și de obiceiuri sociale. Prin modelele imitate, prin regulile de desfășurare, prin obiectele întrebuințate jocul aparține culturii și nu naturii, chiar dacă prin intermediul

¹⁶ Manolescu Nicolae, *Despre joc în Julien Green și strămoșa mea*, Editura Cartea Românească, București, 1984, p. 52-55.

¹⁷ Frobenius Leo, *Cultura Africii. Prolegomene la o teorie a configurației istorice*, vol. I-II, București, Editura Meridiane, 1982 și *Paideuma. Schiță a unei filozofii a culturii*, București, Editura Meridiane, 1985.

¹⁸ Huizinga Johan, *Homo ludens*, Editura Univers, București, 2003, p. 49.

¹⁹ Gabriel Liiceanu, în *Prefața la Homo Ludens* de Huizinga Johan, Editura Univers, București, 2003, p. 13.

său se pun în mișcare automatisme biologice primare²⁰.

Activitățile primare ale societății omenești sunt legate în mod indubitabil de joc. Spre exemplu, limba unui popor, prin joc, trece din planul material la idee. Atunci când vorbitorul se exprimă abstract, poate emite o metaforă, iar fiecare metaforă ascunde un joc de cuvinte. Chiar și în desfășurarea vieții culturale este identificat un amestec al ludicului, deoarece orice stihuitor a comparat lumea cu o scenă, pe care fiecare om își joacă rolul.

Reprezentările sacre au toate caracteristicile formale ale unui joc. Acțiunea sacră înfățișează un eveniment cosmic iar cultul este o reprezentare dramatică. Omenirea joacă „ordinea naturii”. Pentru acest „joc”, au fost preluate mai întâi elementele din lumea animală și din cea vegetală, succesiunea anotimpurilor iar apoi, formele jocului cultural au dat naștere ordinii comunității arhaice și începuturilor formei de stat. Sentimentul că omul face parte din Cosmos își găsește prima expresie în forma și în funcția jocului.

Există termeni din sfera esteticului, care pot desemna elemente ale activității ludice: încordare, echilibru, alternanță, contrast, avarie, detașare, rezolvare. De asemenea, jocul are două însușiri: ritmul și armonia. Drept pentru care, tinde să existe în lumea literaturii și a artelor. Raportul dintre joc și artă poate fi urmărit dintr-o perspectivă genetică istorico-culturală. Plecând de la premisa că „înțelegerea artei copilului este indispensabilă pentru înțelegerea oricărei arte primitive”, M. Sobieski expune paralelismele formale esențiale dintre arta primitivă și cea infantilă. Concluzia cercetătorului polonez este că „una dintre cele mai pure manifestări ale primitivismului absolut este arta infantilă”. Prin studiul jocului se pot înțelege unele acțiuni ale adulților, cum ar fi marile creații culturale și științifice²¹.

Legătura dintre joc și artă este sesizabilă la nivel lingvistic. Spre exemplu, verbul *a (se) juca*, în limba română ilustrează înrudirea semantică dintre joc, dans și artă dramatică. Literatura e un joc epic dependent de timp, de spațiu, de moda vremii, de caracterele personajelor, de fantezia naratorului. Ludicul e o sursă de inspirație fundamentală pentru literatură. Creația poetică este un joc care constă în identificarea cuvintelor potrivite pentru a fi adorate. Asonanțele, metrica și ritmica frazeologică, rafinamentul semantic enigmatic sunt punctele forte ale acestui joc. Huizinga consideră poezia un „joc sacru”, fiind născută în sfera expresivității ludice. Cuvântul *joc* apare și în metalimbajul artei, când Ion Barbu utilizează expresia *joc secund* ca echivalent pentru creația poetică.

Jocurile și jucăriile specifice vârstei copilăriei sunt conectate puternic cu istoria picturii și a fotografiei. Există picturi ce portretizează copii și care au ca temă manifestările ludice ale copiilor. Cel mai bun exemplu este capodopera lui Pieter Bruegel cel Bătrân, *Jocurile de copii*. De asemenea, sunt reprezentative picturile lui Theophile Emmanuel Duverger *Playing as soldiers*, *On the swing*, *The drummer boy*, *Playing with puppets*, *The puppet show (Playmates)*, *Playing jacks*, *Marelle*, *Cele două păpuși ale* lui Antonio Mancini, *Portretul de copil* al lui Ferdinand Bol, *Copilul hrănându-și păpușa* al lui Heinrich Schonhauser etc.

Fotografia de studio a sec. al XIX-lea oferă o atenție deosebită portretului infantil.

²⁰ Huizinga Johan, *op. cit.*, p. 15.

²¹ Jean Chateau *op.cit.*, p. 38.

Compozițiile fotografice sunt fundamentate pe familiaritatea fotografiilor cu pictura, cu stilurile vestimentare și de mobilier ale diverselor perioade istorice. Cele mai frecvente fotografii înfățișează copilul alături de jucăria preferată sau de un animal de companie. Pentru a compune mesajul vizual fotografiei uzează de o recuzită ludică: mingi, păpuși, cercuri, căluți din lemn, triciclete, instrumente muzicale, animale din pluș, arme etc. Vestimentația copiilor și natura jucăriilor constituie o marcă a statutului social. Pentru băieții de *familie bună* sunt preferate uniforme militare și marine, primite în dar de Sf. Nicolae, Crăciun, Paști, ziua de naștere sau onomastică. Rochiile fetelor sunt reprezentări în miniatură ale vestimentației de gală a mamelor. Sobrietatea majorității copiilor fotografiați este determinată de timpul lung de expunere necesar realizării fotografiei. Surprinderea surâsului în portretele infantile este specifică tehnicii digitale a sec. al XX-lea. Pictura și fotografia constituie importante surse documentare asupra fizionomiei, a vestimentației, a relației dintre copii și părinți și, mai ales, asupra jucăriilor și jocurilor copilăriei într-un context socio-istoric tradițional și modern, sătesc și citadin.

J. Huizinga susține că jocul se înrudește genetic și funcțional cu arta, magia și religia societăților primitive, acesta reprezentând o alternativă sărbătorească opusă automatismului și prozaismului vieții cotidiene. Astfel, *Homo ludens* reprezintă „chipul de sărbătoare” al umanității. Copiii cred în puterea magică a cuvântului și a gestului ritual, manifestând prin aceasta o „atitudine atavic magică”²². Prin intermediul actelor ludice aceștia devin liberi și obțin puterea de a domina lumea, pentru a putea „transforma natura într-un spațiu cosmicizat”²³.

În unele privințe, „copilăria omului repetă copilăria omenirii”²⁴; cu alte cuvinte, psihologia copilului și cea a primitivului au destule puncte comune. Antropologul E.B. Taylor susține că gândirea *Homo magum* este produsul „spiritului uman în stadiul infantil.”²⁵ Gaston Bachelard susține că individul se află în consonanță totală cu Universul numai în copilărie:

„În reveriile noastre îndreptate spre copilărie sunt revitalizate toate arhetipurile care leagă omul cu lumea, care-l pun în acord cu universul”²⁶ (...), „Nu putem iubi apa, focul, pomul, fără o iubire sau o prietenie față de ele care urcă în copilăria noastră”²⁷.

Manifestarea ludică a copiilor preia magia și simbolismul specific comportamentului tradițional. Copilul manifestă față de lume o mulțime de activități ludice ce urmăresc supunerea sau îmblânzirea obiectului, a jucăriei. Se realizează un raport mental prin care se instituie o consonanță sau o egalitate. Actul magic este îndreptat spre un anumit obiect,

²² Chițimia I. C., *Problematica jocurilor și cântecelor de copii*, în *Folclorul românesc în perspectivă comparată*, Editura Minerva, București, 1971, p. 296.

²³ Evseev Ivan, *op. cit.*, p.18.

²⁴ Oișteanu Andrei, „*Mythos & logos, Studii și eseuri de antropologie culturală*”, Ediția ilustrată, Ediția a II-a, revăzută și adăugită, Editura Nemira, București 1998, p. 74.

²⁵ Tyler Edward B., „*Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art, and Custom*”, Gordon Press, 1976, p. 48.

²⁶ Bachelard Gaston, *La poetique de la reverie*, P. U. F, Paris, 1971, p. 107.

²⁷ Bachelard Gaston, *op. cit.*, p. 190.

însă ca acesta să aibă efect, trebuie ca subiectul și obiectul să fie conectați la această forță impersonală și supranaturală: „mana”, sau „numen”. Copiii folosesc o serie de formule și gesturi magice atât în jocurile lor, cât și în activitățile curente. Spre exemplu, pentru a stimula desfacerea bobului într-o formă florală, se recită următoarea formulă magică: „Fă-te floare, cât căldarea/Cât căciula moșului,/Cât creasta cocoșului!”²⁸.

Atunci când se joacă, copiii au tendința de a manifesta gratuitate și dezinteres, ceea ce-i interesează fiind plăcerea jocului. Însă acest lucru poate fi modificat, pentru că în orice clipă poate căpăta un scop pragmatic bine determinat: „Dacă voi reuși să-mi înfig briceagul în acest copac, nu voi fi pedepsit”. Jocul poate prelua în întregime latura magico-simbolică a comportamentului tradițional. Copilul este serios în timpul jocului deoarece prin succesul acestuia își proclamă forța și autonomia, dar această seriozitate poate proveni și din semnificațiile mitico-simbolice acordate jocurilor tradiționale de către reprezentanții societății arhaice. Diverse tipuri de acte ludice puteau influența elementele naturii, sporeau recolta, opreau seceta, declanșau sau opreau ploaia, grăbeau venirea căldurii primăvara, stimulau fecunditatea animalelor iar prin intermediul lor se comunica cu spiritele din lumea de dincolo și cu toate forțele secrete ale naturii.

Toate tipurile și formele de magie existente în societățile arhaice și toate tipurile de text magic sunt păstrate în jocurile tradiționale ale copiilor²⁹. Astfel, regăsim texte ce se referă la: magia albă, ce are ca scop apariția unui obiect pozitiv sau dispariția unui obiect negativ (invocațiile către elementele naturii); magia neagră, ce urmărește apariția unui obiect negativ sau dispariția unui obiect pozitiv (există formule de „spurcare” a jocului adversarului, de tipul: „Spurce, dracu’, pe lopată/ Să mai dau și eu odată”); exorcismului, a cărui formulă magică face ca negativul să dispară (formulele de scoatere a apei din urechi, de înlăturarea negilor de pe corp, alungarea furnicilor de pe mână sau picior: „Ieși furnică din picior/Că ți-a murit un fecior”); imprecăției, care face să apară negativul (utilizează formulele verbale asemănătoare blestemului prin care jucătorii sunt îndemnați să respecte regulile jocului: „Săricică cu ardei,/Să-ți plesnească ochii-n trei/Dacă te-i uita/După urma mea”); combinația ultimelor două, care face să dispară pozitivul (este întâlnită în jocurile în care cele două tabere se angajează într-un dialog, ce are ca scop intimidarea adversarului: „- O să-ți iau un pușor!/ - O să-ți scot un ochișor!”) și conjurația, care face ca pozitivul să apară (este existentă în formulele de adresare către plante sau animale invitate să se manifeste în chip benign: „Melc, melc, codobelc, /Scoate coarne bourești, / Și te du la baltă / Și bea apă caldă / Și te du la Dunăre/Și bea apă tulbure / Și te suie pe buștean / Și mănâncă leuștean”)³⁰.

Atunci când se încearcă stabilirea unui raport între joc, rit și magie se pune problema existenței sau inexistenței unor jocuri speciale pentru copii. Datorită numărului foarte mare de reguli și a simbolisticii jocului, se constată că acesta nu putea fi inventat de către copii. Jocuri ca „de-a ulii și porumbeii”, „țurca” sau „șotronul” trebuie luate ca atare, căci dacă

²⁸ Neagu Gh, I., *Cântece și jocuri de copii*, Editura Minerva, București, 1982, p. 81.

²⁹ Todorov Tzvetan, *Les genres du discours*, Seuil, Paris, 1978, p. 253.

³⁰ Evseev Ivan, *op. cit.*, p. 22.

se încearcă o simplificare a acestora devin lipsite de sens. Jocul „de-a baba oarba” are un caracter ritual și era un joc specific oamenilor mari, ce era practicat la privegherea morților. Astfel, aceste jocuri s-au păstrat intacte de-a lungul timpului. „Jocul pune în mișcare toată ființa copilului, îi reliefează voința, îi activează gândirea, îi înaripează fantezia și-i ascute inteligența”³¹. Totuși, copilul inventează foarte puțin, raportându-se la o tradiție de conservare a regulilor, formulelor, gesturilor și ritmurilor ludusului infantil, ce reprezintă o universalie culturală. Astfel, manifestările folclorice juvenile reprezintă un adevărat „depozit” de imagini, de motive și pe practici dispărute din alte genuri și specii populare. „Incantația este puternic reprezentată, rolul de mediator între sacru și profan, între cosmic și uman, fascinând pe copii, căci este înlesnit nu numai de contactul cu natura, de încercare a celor mari de a-i iniția în tainele ei, dar mai ales de faptul că în mentalitatea colectivității condiția lor de puritate le asigură un contract perfect”³².

Printr-un joc sacru executat într-o anumită perioadă de timp bine definită copiii pot activa ordinea lucrurilor, pot invoca aștrii, anotimpuri, viețuitoare, ploaia, ninsoarea sau alunga focul. „Armele” la care apelează pentru a-l determina pe Soare să-și facă apariția sunt rudimentare și absolut inutile: „Ieși soare din închisoare/,Că te tai/C-un pai, c-un mai,/Cu căciula lui Mihai”³³. Chiar dacă cei mici nu cunosc toate semnificațiile simbolurilor folosite, ei le verbalizează și le transmit prin dans și cântec, ce au rolul de a capta forțele solare. În timp ce cântă marchează ritmul cu diverse sărituri. I. C. Chițimia amintește de practica de la 9 martie (mucenici) când se lovește pământul cu bețe și măciuci, rostind: „Tună, ger și ieși, căldură/Pe la noi prin bătătură”³⁴.

Datorită purității și vitalității vârstei copilăriei, actele ritualice ale copiilor au o mai mare eficacitate decât cele ale adulților. Contextul performării, receptarea și nu în ultimul rând decodarea fac ca repertoriul copiilor să fie „o lume închisă”, ce nu este accesibilă adulților. Așadar, jocul tradițional, asemeni manifestărilor ceremoniale, reprezintă o formă a dialogului omului cu invizibilul, cu forțele transcendente iar semnificațiile sale trimit invariabil spre lumea miticului și a magicului ancestral.

În concluzie, se observă o trecere de la teorii care clasează jocul în categoria divertismentului spre teorii care conferă jocului seriozitate și valoare, considerându-l chiar o soluție pentru normalizarea și depășirea stării de criză în care se află învățământul. Cu toate că au evidențiat în multe cazuri aspecte diferite și chiar contradictorii despre joc, în linii mari, rezultatele au fost aceleași: jocul reprezintă o activitate necesară, care trebuie ocrotită, practică, susținută și dezvoltată în toate domeniile vieții, în toate etapele acesteia, pentru că este benefică dezvoltării armonioase a ființei umane.

³¹ Chițimia I. C., *Problema jocurilor și cântecelor de copii*, în *Folclorul românesc în perspectivă comparată*, Editura Minerva, București, 1971, p. 287.

³² Știucă Narcisa, *Relații între repertoriul folcloric al copiilor și cel al adulților în Studii și comunicări - etnologie*, Tomul VII, Editura Academiei Române, 1993, p. 64.

³³ Comișel Emilia, *op. cit.*, p. 143.

³⁴ Chițimia I. C., *op. cit.*, p. 295.

Evoluția jucăriilor

Din preistoria omenirii până la teoriile actuale ale jocurilor logice și matematice, jocul este principala modalitate de relaționare a indivizilor dintr-o societate cu ceilalți, cu Cosmosul.

Copiii egipteni practicaau jocuri similare jocurilor contemporane. Se jucau cu animale din lemn, cu bile, cu păpuși, cu soldăței etc. Copiii romanilor se jucau cu păpuși confecționate din lemn și din ceară de albine, cu mingea, cu cercuri și cu arșicele. Atleții greci au transformat competițiile sportive în spectacole fastuoase, performate în cinstea zeilor Olimpului. De asemenea, romanii practicaau cursele de care și aruncarea discului, jucătorii având statutul de eroi recunoscuți în lume. În Evul Mediu, clasa de jos a societății practica luptele corp la corp, competițiile de atletism și jocurile de noroc. Principala distracție a nobililor era vânătoarea cu arcuri. Călăreți îmbrăcați în armuri participau la turniruri cavalierești, creând un adevărat spectacol al luptelor cu lăncile și săbiile. Datorită imitației adulților și puterii de asimilare a informațiilor despre lumea înconjurătoare, acestea au fost preluate de jocurile copiilor.

În secolul al XVI-lea cei bogați se distrau jucând șah, table și biliard. Oamenii obișnuiți jucau o variantă a fotbalului contemporan și se delectau cu muzica și cu dansul. O altă distracție populară o reprezintă execuția publică a criminalilor prin spânzurare, care a generat intrarea în universul copilăriei a jocului „Spânzurătoarea”. În secolul al XVIII-lea au devenit populare jucarea pieselor de teatru în hanuri și spectacole de circ în aer liber. Până la revoluția industrială jucăriile erau confecționate de copii sau de către adulți pentru aceștia. De acum, jucăriile încep să devină produse de consum și sunt comercializate în masă, la un preț atractiv. Nu mai sunt inventate și dăruite. Au statutul de cadou. Acest proces economico-social a generat simplificarea jocurilor și creșterea gradului de complexitate al jucăriilor.

Jocurile specifice comunităților tradiționale se bazează pe modele repetitive³⁵, consacrate ritual în virtutea miturilor ancestrale. Au o logică simbolică și o dimensiune ontologică magică. Jocurile moderne citadine sunt fundamentate pe modele cumulative, ce valorizează inovația în detrimentul tradiției. Dacă în primul caz, jocurile sunt acte de comunicare orale, în cel de al doilea acestea sunt forme de comunicare dominate de scriptural (regulile de joc sunt scrise într-o carte/broșură). Jocurile citadine ale copiilor au dezvoltat o categorie a jocurilor instituționalizate, spre deosebire de actele ludice libere performate de copii similar cu cele din mediul rural. De-a v-ați ascunselea, Baba-Oarba, Prinselea, Lapte gros, Flori fete sau băieți, Bâza, Elasticul, Țară, țară vrem ostași, Maștele încurcate, Frunza, Melcul, Sticluța cu otravă se joacă similar în curtea casei și în fața blocului. Însă, în cultura ludică a orașului se individualizează jocurile didactice destinate copiilor din instituțiile de învățământ (jocuri de îndemânare, jocuri de exprimare creativă etc.); apoi, jocurile practicate în spațiile amenajate de administrația municipală (parcurile, super-magazinele, Mc Donald's), jocurile din cluburile sportive, ludicul teatrului de păpuși,

³⁵ Angelescu Silviu, *Mitul și literatura*, Ed. Univers, București, 1999, p. 6.

spectacolul clovnilor de la petrecerile pentru copii, ludoterapia etc.

În România anilor '80 aparatele video au devenit populare iar până la începutul secolului al XXI-lea sunt înlocuite de jocurile pe calculator. Sursele de inspirație ale copiilor sunt desenele animate, benzile desenate pentru copii, filmele de ficțiune și documentare, reportajele de știri și jocurile video. Efectul este cel mai pregnant în numărările jocurilor citadine. De exemplu: *Stan și Bran/Cântă la pian/Iu, iu, iu/Ieși afară, tu!* sau *Oan-ciu-fri/Pamela vrea copii/Și Bobi nu o lasă/Că e prea frumoasă!* Sau *Terente și Didina/Se plimbă cu mașina/La fiecare stop/Beau câte un sirop* sau *Două babe scofâlcite/Stau pe canapea trântite/ Parles-vous zice una/ Parles-vous zice alta/ Parles-vous, Parles-vous/ Ieși afară, tu!* sau *An-tan-tichi-tan/Joc fotbal mexican/Mingea e la Ene/Ene e-n izmene/Pasă la Panduru/Iar tu faci turu!* Coexistă cu numărările tradiționale de tipul *La popa la poartă e o pisică moartă/Cine o râde și-o glumi/S-o mănânce copată,/Cu mărar și pătrunjel,/Cu untură de cățel./ Eu sunt popă românesc/Și am voie să vorbesc./Stop!*

Din sec al XXI-lea, computerul a devenit un accesoriu comun, ceea ce a facilitat accesul la Internet și popularizarea jocurilor online prin rețeaua World Wide Web. Sunt jocuri practicate într-un spațiu virtual, într-un timp real sau nu, prin intermediul unui avatar (portretul imaginar al jucătorului din lumea virtuală). Majoritatea sunt jocuri de strategie militară și de rol, dependente sau nu de un context mitologic sau istoric. (Word of Warcraft sau Worf of Tanks). Jocurile online de strategie sau de rol exploatează personajele clasice ale jocurilor tradiționale.

Pentru că jocul văzut la prieteni, la vecini și la colegi trebuie jucat, jocurilor copilăriei sunt în continuă evoluție transformându-se radical de apariția jocurilor pentru calculator. Jocurile pe calculator au determinat într-o prima fază o anumită izolare a copilului în fața monitorului. Relaționarea cu ceilalți, definitivă pentru intrarea în joc, se transformă, devenind o relație doar între copil și calculator. Ulterior, au apărut jocurile în rețea, care pot implica indivizi situați pe cele mai îndepărtate meridiane ale globului. Astfel, s-au generat jocuri online care implică până la 3.000 de participanți simultan. Ceea ce conferă practicilor ludice online o dimensiune internațională. Izolarea nu s-a diminuat, pentru că, deși se joacă împreună, jucătorii nu se văd, nu se cunosc cu adevărat, ci doar sunt în competiție pentru câștigarea jocului.

Bibliografie

- Angelescu, Silviu (1999):** *Mitul și literatura*, Ed. Univers, București.
- Bachelard, Gaston (1971):** *La poetique de la reverie*, P. U. F, Paris.
- Chateau, Jean, Copilul și jocul, Editura Didactică și Pedagogică, București.**
- Chițimia, I. C. (1971):** *Problematica jocurilor și cântecelor de copii, în Folclorul românesc în perspectivă comparată*, Editura Minerva, București.
- Comișel, Emilia (1982):** *Folclorul copiilor. Studii și antologii*, Editura Muzicală, București.
- Claparede, Eduard (1975):** *Psihologia copilului și pedagogia experimentală*, Ed. Didactică și Pedagogică, București.
- Drogeanu, Paul (1985):** *Practica fericirii. Fragmente despre sărbătorească*, Editura Nemira, București.
- Evseev, Ivan (1994):** *Jocurile tradiționale de copii. Rădăcini mitico-ritualice*, Editura Excelsior, Timișoara.
- Huizinga, Johan (2002):** *Homo ludens*, Editura Humanitas, București.
- Manolescu, Nicolae (1984):** *Despre joc în Julien Green și strămoașa mea*, Editura Cartea Românească, București.
- Marcus, Solomon (2003):** *Jocul ca libertate*, Editura Scripta, București.
- Neagu, Gh. I. (1982):** *Cântece și jocuri de copii*, Editura Minerva, București.
- Oișteanu, Andrei (1998):** „*Mythos & logos, Studii și eseuri de antropologie culturală*”, Ediția ilustrată, Ediția a II-a, revăzută și adăugită, Editura Nemira, București.

Știucă, Narcisa (1993): *Relații între repertoriul folcloric al copiilor și cel al adulților în Studii și comunicări - etnologie*, Tomul VII, Editura Academiei Române.

Todorov, Tzvetan (1978): *Les genres du discours*, Seuil, Paris.

Tyler, Edward B. (1976): *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art, and Custom*, Gordon Press.

Verza, Emil (1978): *Omul, jocul și distracția*, Editura Științifică și Enciclopedică, București.