

DELIA RĂCHIȘAN DĂNCIUȚ, ROMÂNIA

Key-words: children's traditional game, functions, ludic manifestation, the game as the game.

Basic Functions of children games

Summary

There are several approaches to children games, all related to their functions: social, educational etc.

Children games are important because they prepare the child for social life.

The author takes into account various definitions of function, originating in linguistics (Ferdinand de Saussure, Karl Buhler, Roman Jakobson), anthropology (Bronislaw Malinowski, Radcliffe-Brown), sociology (Émile Durkheim), tales (Vladimir Propp). And folklore (Nicolae Constantinescu).

Jocurile de copii. Funcții fundamentale. Funcții adiacente

Indiferent din ce unghi sunt analizate jocurile de copii, așa cum au subliniat și alți specialiști,¹ funcțiile socială, formativă, educativă nu pot fi omise / anihilate, ci, dimpotrivă, (re)amintite, deoarece sunt fundamentale, pentru că îi pregătesc pe copii pentru viață. Discuțiile în jurul funcțiilor care vizează jocurile de copii pot fi stabilite pe baza perspectivelor teoretice, dar și prin intermediul textelor.

¹ I. Marion Blondel, "Langage poétique adressé à l'enfant en langues des signes", în Aile, № 15, 2001; Emilia Comișel, Folclorul copiilor, Editura Muzicală, București, 1982; p. 12-14, pentru a clasifica tipurile tematice, structurile compoziționale apelează, la două criterii: funcția și modul de manifestare; Nicolae Constantinescu, "Folclor și literatură: jocurile de copii", în Limba și literatura română, vol. I-II, Societatea de Științe Filologice din România, București, 2003, p. 87.

Există accepții diferite ale conceptului funcție (< fr. fonction). Noțiunea a fost analizată în lingvistică de Ferdinand de Saussure, de Karl Buhler, de Roman Jakobson, în antropologie de Bronislaw Malinowski, de Radcliffe-Brown, în sociologie de Émile Durkheim, în folclor, în basm, în special, de Vladimir Propp. Profesorul Nicolae Constantinescu analizează conceptul ca “relație de interacțiune și determinare a părților componente ale unui sistem dat”, dar și ca termen cheie, așa cum apare la Vladimir Propp, în studiul *Morfologia basmului*.²

a). Lingviștii insistă pe de o parte asupra funcției de comunicare a limbii, pe de altă parte asupra altor funcții ale limbajului.

Saussure vizează raportul care se stabilește între semnificant și semnificat, ceilalți lingviști disting diverse funcții specifice limbajului.

În 1934, Karl Buhler oferă o primă clasificare a funcțiilor limbii în lingvistică: funcția referențială (despre obiectul discutat), funcția subiectivă (axată pe vorbitor), funcția intersubiectivă (privitoare la receptor).

În 1963, Roman Jakobson pentru fiecare dintre cei șase factori ai comunicării enumeră șase funcții: funcția emoțională / expresivă (centrată pe emițător), funcția referențială (centrată pe context), poetică (de valorificare a mesajului), fatică (vizează contactul dintre actanți), conativă (are în vedere receptorul), metalingvistică (orientată către cod).

În jocurile de copii se manifestă simultan mai multe funcții ale limbajului, însă unele sunt dominante în anumite secvențe.

Principala funcție a limbajului este cea de comunicare. Funcțiile propuse de Roman Jakobson pot fi preluate și aplicate în cadrul jocurilor de copii.

b). Abordând jocurile de copii din perspectivă poetică, Maria Foarță reia afirmația lui Johan Huizinga și susține că mimesisul ludic care echivalează cu semnificația jocului prin acceptarea ficțiunii este o funcție culturală care se exercită în condiții prestabilite, stricte și imuabile, adică prin formalism ludic, caracterizat prin sintagma jocuri cu reguli și cu formule.³

c). Bronislaw Malinowski pornește de la premisa că fiecare element constitutiv al unei societăți reprezintă o parte indispensabilă a acesteia, că funcția este ca un proces îndreptat spre un anumit scop.⁴ Antropologul Radcliffe-Brown consideră că instituția nu poate fi caracterizată doar prin rolul ei funcțional.⁵

d). Sociologul Émile Durkheim denumeste funcția cauză eficientă și este de părere că funcția unei instituții sociale constă în a menține legătura cu organismul social⁶.

e). Analizarea funcțiilor prin prisma profesorului V. I. Propp deschide perspective noi și demonstrează că barierele dintre disciplinele diferite sunt doar aparente; că orice obstacol poate fi depășit cu o abordare justificată, bine argumentată. El asociază funcțiile cu termenul de sintaxă, admițând că li se poate identifica o anumită semnificație în raport cu desfășurarea acțiunii: “funcția e o faptă săvârșită de un actant și bine definită din punctul de vedere al semnificației ei pentru desfășurarea acțiunii”; esențiale nu sunt personajele, ci acțiunile acestora: “funcțiile

² 1.Cf. Nicolae Constantinescu, “Fișe pentru un dicționar de folclor (IV) Anecdota, Descântecul, Funcția”, în *Revista de etnografie și folclor*, tom 30, nr. 2, 1985, p. 142-151.

³ Maria Foarță, “Jocurile de copii. O definiție poetică”, în *Folclor literar*, vol. IV, Timișoara, 1977, p.164.

⁴ 1.Bronislaw Malinowski, *A Scientific Theory of Culture and Other Essays*, Oxford University Press, New York [1944], 1960; v. și trad. fr. *Une théorie scientifique de la culture et autres essais*, Maspero, Paris, 1968.

⁵ Bronislaw Malinowski, *A Scientific Theory of Culture and Other Essays*, Oxford University Press, New York [1944], 1960; v. și trad. fr. *Une théorie scientifique de la culture et autres essais*, Maspero, Paris, 1968.

⁶ Émile Durkheim, *Les règles de la méthode sociologique*, Alcan, Paris, 1985.

sunt foarte puține la număr, iar personajele foarte multe[...] Funcțiile personajelor constituie elemente fixe, stabile ale basmului[...]. Ele sunt părțile componente fundamentale ale basmului.”⁷

Numărul limitat de constante (31 de funcții) a permis analizarea acestora din perspectivă gramaticală. Specialistul supune analizei o serie de basme din culegerea lui A. N. Afanasiev. Conform modelului proppian, funcțiile pot să apară în pereche sau separat, o funcție anticipează o altă funcție, basmul poate funcționa și dacă nu sunt toate funcțiile prezente, anumite funcții pot lipsi, altele nu. Primele șapte funcții (situația inițială, absența, interdicția, încălcarea, divulgarea, vicleșugul, complicitatea involuntară) constituie un fel de preambul, iar acțiunea propriu-zisă începe o dată cu funcția a opta (prejudicierea), continuând cu celelalte: mijlocirea, contraacțiune incipientă, plecarea, prima funcție a donatorului, reacția eroului, înzestrarea eroului, călăuzirea, lupta, marcarea, victoria, remedierea, întoarcerea eroului, urmărirea eroului, salvarea, sosirea incognito, impostura, încercarea grea, îndeplinirea, recunoașterea, demascarea, transfigurarea, pedepsirea, căsătoria. Profesorul Nicolae Constantinescu atrage atenția asupra faptului că anumite funcții care par a fi similare (prima funcție a donatorului, încercarea grea) nu trebuie confundate, căci acestea mijlocesc definirea basmului ca gen.⁸



Joc de copii; Foto: Felician Săteanu

⁷ V. I. Propp, *Morfologia basmului*, trad. Radu Nicolau, Editura Univers, București, 1970, p. 25-26.

⁸ I. Nicolae Constantinescu, art. cit., p. 149.

Rolul jucat de personaje (agresorul, donatorul, auxiliarul, persoana căutată, mandatarul, eroul, falsul erou) se va corela cu funcțiile. Numeroase funcții se grupează după anumite sfere ce corespund personajelor care le îndeplinesc. Nicolae Roșianu precizează că în basmul fantastic nu există personaje intermediare, ci personaje pozitive și negative și eroul, adică șapte protagoniști: adversarul, donatorul, ajutorul, fata de împărat, trimițătorul, eroul, impostorul.

Numeroși specialiști, pornind de la principiile proppiene analizează funcția propriu-zisă, formulele stereotipice, construcția și funcția lor.⁹ Dar în jocurile de copii, la nivelul textului, putem identifica și alte funcții: mitico-simbolice, ritualice, magice (apotropaică, propițiatică), de invocare, agrare, fertilizatoare, ciclice, de identificare, imitative, cosmologice, de integrare, de verificare a cunoștințelor, de recunoaștere, de socializare, de mediere conștientizată / neconștientizată, estetică, demascatoare, de divertisment etc.

Profesorul Nicolae Constantinescu precizează că “o dată cu trecerea timpului funcțiile strict utilitare au început să slăbească, locul lor fiind luat de funcții subsidiare în formele vechi de manifestare a folclorului. Funcția de inițiere, funcția magică au fost substituite de altele: de funcția de divertisment, de funcția estetică, de funcția de deconectare [...] La nivelul textului folcloric, formulele inițiale și finale ale basmului au funcția de a deschide și de a închide un mesaj de un tip deosebit, cele mediane – de a menține trează atenția ascultătorilor sau de a controla receptarea mesajului (funcția fatică); comentariile la text, specifice basmelor contemporane, au o funcție metalingvistică, servind la analiza și controlul codului”.¹⁰ Înlocuirea unei funcții cu alta nu minimalizează importanța jocului ca joc.

Pe linia trasată de V. I. Propp relevăm că anumite jocuri de copii reiau funcții care apar în basme. Exemplificăm jocul-cântec Ileana și Făt-Frumos, cunoscut și sub denumirile regionale: Ileana Cosânzeana, Ileana șade pe o piatră, Ileana și Baba-Cloanță, Frumoasa din Pădurea Adormită.

Text:

“Ileana șade pe o piatră, pe o piatră, pe o piatră.
Și-și piaptână părul bălai, părul bălai, părul bălai.
Și iată vine Vrăjitoarea...
Ileana mea poftim un măr...
Și iată vine Făt-Frumos...
Și nuntă mare au făcut...”
(I. C. Chițimia, 1971, p. 284)

Principala funcție a acestui joc-cântec, cea de inițiere premaritală, o dată cu trecerea timpului, a fost supusă desemantizării.

Într-o altă ordine de idei, jocul-cântec pare a fi o reducere schematică a basmului scris de Charles Perrault, Frumoasa din Pădurea Adormită sau de Frații Grimm, Albă ca Zăpada. Parcurgând linia trasată de V. I. Propp constatăm că, în mod paradoxal, funcțiile din jocul-cântec apar și în basme: vicleșugul, ispitirea, prejudicierea, remedierea, căsătoria.

O parte dintre funcțiile exemplificate de Vladimir Propp se regăsesc atât în jocul-cântec enunțat,

⁹ I. Nicolae Constantinescu, art. cit; Nicolae Roșianu, Stereotipia basmului, Editura Univers, București, 1973; Mihai Pop, Caracterul formalizat al creațiilor orale, în Secolul 20, nr. 5, anul 1967; Octav Păun, Silviu Angelescu, Introducere la basme, cântece bătrânești și doine, Editura Minerva, București, 1989

¹⁰ I. Nicolae Constantinescu, art. cit., p. 148.

cât și în cele două basme. Absența unor funcții nu modifică distribuția celorlalte:

I. Jocul-cântec – Ileana și Făt-Frumos	II. Basmul – Frumoasa din Pădurea Adormită (Charles Perrault)	III. Basmul – Albă ca Zăpada (Frații Grimm)
Înșelăciunea Prejudicierea Remedierea Căsătoria	Prejudicierea Remedierea Interdicția Încălcarea interdicției Duplicarea prejudicierii Remedierea Căsătoria Triplicarea prejudicierii Reacția eroului Salvarea Pedepsirea	Iscodirea Divulgarea Prejudicierea Vicleșugul Multiplicarea Prejudicierii Reacția eroului Salvarea victimei Căsătoria Pedepsirea

Uneori funcțiile sunt multiplicat (prejudicierea), alteori sunt dispuse în perechi (prejudiciere-remediere, interdicție-încălcare). Perechea prejudiciere-remediere se regăsește și în jocul-cântec exemplificat. Unele funcții sunt nelipsite din orice basm (prejudicierea), absența altora (lupta, înzestrarea eroului, călăuzirea etc.) nu modifică repartizarea celorlalte constante.

Anumite jocuri de copii, îmbinând textul muzical cu cel poetic, relevă inițierea premaritală (peșit, logodnă, probe) în vederea căsătoriei prin rapt, cu forța / de bunăvoie (Fata greului, Ileana șade pe o piatră, Sosește-un Prinț călare, De-a fântâna etc.). Jocurile de copii de inițiere premaritală sunt practicate, de obicei, de copiii din grupele de vârstă **d** (de la 6-7 ani și 13-14 ani) și **e** (după 14 ani), fete și băieți și vizează, în special, criteriul structural și criteriul funcțional.

O variantă a jocului-cântec Fata Greului aduce accente de tragism ca reflexe ale ceremonialului funebru raportabile la cântece epice care dezvoltă tema iubirii învrăjbite:¹¹

A. ,, Sus în vârful muntelui a
E castelul greului (anadiploză)a
Grecu are o fetiță b(elipsă)
O fetiță garofiță (anadiploză+) b
De frumoasă ce era + metaforizare
Carolina o chema +epitet encomiastic
- Bună ziua, jupâneasă,
Unde-i fata cea frumoasă?(anaforă +
Fata, fata cea frumoasă + epiforă)

Dacă nu-mi credeți gurița
Haideți să v-arăt portița
Și pe crucea ei scria:
Mamă, mamă nu mă da!
Și pe crucea ei scria:
Tată, tată nu mă da.
Sună clopotul cel mare
Carolina e-n salvare!
Sună clopotul cel mic

¹¹ Știucă, Narcisa, "Relații între repertoriul folcloric al copiilor și cel al adulților", în Studii și comunicări, VII, Editura Academiei Române, Sibiu, 1993, p. 79.

E-ngropată după casă.
Dacă nu-mi credeți cuvântul,
Haideți să v-arăt mormântul

Carolina a murit!
Sună clopotul cel mijlociu
Carolina e-n sicriu!”

(variantă, Maramureș)

B. “Sus pe vârful muntelui
E castelul grecului
Grecu- acel’ avea o fată,
O fată nemăritată;

De frumoasă ce era,
Veneau turcii după ea.
-Bună ziua, jupâneasă” ,[...]]
(Emilia Comișel, p. 207)

Modul dialogic se îmbină cu dinamica verbului, cu repetiția paralelistică. Expunerea devine eficientă prin acumulări repetitive asociate cu figuri retorice (anafora, epifora, anadiploza).



Joc de copii; Foto: Felician Săteanu

Anadiplozei, menționată și în alte exemple, i se alătură anafora (< fr. anaphore, cf. lat., gr. anaphora, “ridicare”) și epifora (lat., gr. epiphora, “transportare, adios”). Explozia verbală conferă stilului expresivitate. Arhitectonica modurilor verbale (indicativ prezent, imperfect, conjunctiv, perfect compus) conferă expunerii naturalețe, spontaneitate, adâncind, totodată, cele două funcții - poetică, stilistică. Structura poetică apelează la forța magică a cuvântului (Dacă nu-mi credeți cuvântul / - II – gurița) augmentată și susținută de figuri retorice, de dinamica verbului (indicativul evocă o acțiune durativă, imperfectul declanșează dinamism, perfectul compus anunță încheierea acțiunii).

Jocul-cântec „Sosește-un Prinț călare”, cunoscut și sub denumiri regionale (Sosește-un om din Africa, Sosește-un domn din București, Două doamne din București, Adio, dio, da, Venea un prinț călare) suportă mutații funcționale. Jocul-cântec este adaptat noilor realități (preia secvențe specifice ceremonialului nupțial – darul), evidențiază inițierea premaritală în vederea căsătoriei de bunăvoie. Prin gest, cântec, dans, jocul infantil reface alegerea, peșitul, probele, încredințarea, căsătoria. Atmosfera este de basm, grație personajelor îndrăgite, preluate din basme. Mireasa simbolizează frumusețea fizică și morală, puritatea, vrednicia, iar darul trebuie să fie deosebit: cercei, salbe, diademe prețioase. Calitățile mirelui, forța, virilitatea, perspicacitatea, ies în evidență o dată cu depășirea obstacolelor, încercărilor grele, probelor la care este supus. Probele mirelui apar și în orații, balade, basme. Jocul (re)amintit păstrează reminiscențe ale unor secvențe uitate, o dată cu trecerea timpului, ale ceremonialului nupțial:

“Zăresc un prinț călare	Sosește-un prinț călare, călare, călare,
Bim bam bum	I, ha, io!
Ce caută el în țară?	Și anume ce dorește, ce dorește, ce dorește?
El caută să se însoare	I, ha, io!
Care e aleasa?	Dorește-o domnișoară...
Aceasta este...	I, ha, io!
Ce cadou îi oferiți?	Și anume cum o cheamă?
Un bărbat cu capu' spart	I, ha, io!
Care mătură sub pat.	O cheamă X.
Domnișoara nu dorește.	Și cu ce o dăruiește...?
Un peștișor de aur.	I, ha, io!
Domnișoara îl dorește.”	Cu o păpușă după ușă,
(Emilia Comișel, p. 257)	În cap plină cu cenușă!
	Pentru asta nu o dăm, nu o dăm
	I, ha, io!”
	(variantă, Maramureș)

Nu întâmplător, în jocul mixt amintit, acțiunea de a mătura este atribuită peșitorului (mătură sub pat). Bărbatul simbolizează virilitatea. El este capul familiei care are dreptul de a mătura cu o mătură de fier, adică de a face ordine desăvârșită. Și alte expresii idiomatice (fiecare mătură în fața ușii sale, mătura nouă mătură bine) pot fi relaționate cu simbolul cu funcție curativă care restabilește ordinea, mutând / aruncând de aici-dincolo ceea ce este de prisos / necurat.

Mătura este când un atribut al vrăjitoarelor, când un obiect magic care alungă umbrele celor morți prin măturat, când un instrument adorat pentru că risipește norii de ploaie, când un element blamat de jucători întrucât alungă norocul la joc.¹²

Ambivalența măturii ca simbol al ordinii și al dezordinii acționează și la nivelul jocului-cântec. Și în alte variante fata refuză peșitorul, de exemplu, pe cel care vrea să-i dăruiască “o păpușă după ușă / în cap plină cu cenușă” (variantă, Maramureș), pentru a-l accepta pe cel care îi oferă: un peștișor de aur / un palat de aur / inel de aur etc. Ușa, fiind închisă / deschisă, accesibilă / interzisă marchează ideea de transcendență; păpușa situată după ușă este o aluzie la postura de

¹² Biedermann, Hans, Dicționar de simboluri, vol. I, trad. Dana Petrance, Editura Saeculum I. O., București, 2002.

viitoare mamă a tinerei / o reminiscență desemantizată a mitului pruncului năzdrăvan care își petrece timpul în cenușă, precum în basmele gen Cenușotcă.¹³

În jocul de inițiere premaritală De-a fântâna / Picatul în fântână cel / cea căzut(-ă) în fântână primește numele de Floarea Soarelui sau denumirea altor flori. Un jucător cade în fântână și cere ajutor. La întrebarea: “Câți coți are fântâna?” se dă un răspuns, de exemplu: “Trei”. Ea îl sărută de trei ori, iar rolurile se schimbă. Jocul este mixt și are funcție premaritală (este întâlnit și ca joc prenupțial). Pentru a fi protejați de orice rău posibil, participanții primesc alte nume. Numele de flori (cod fitomorf) anunță existența unei alte realități, realitatea vegetală – fără conotație creștină. Prin sărut, prin iubire, cel căzut învinge moartea (funcție magică). Fântâna apare ca intermediar între cele două lumi.

Floarea Soarelui aparține regnului vegetal, este un simbol fitomorf, este antropomorfizată:

Text: “ Săriți oameni buni, un om s-a înecat!

Cine ești tu, măi?

X.

Adă mâna să te scot.

Bucuros ți-aș da-o, da-i fântâna adâncă și nu mă-i ajunge. Atunci, cine ajunge la tine?

Floarea-Soarelui.

Floarea-Soarelui: - Câți coți are fântâna, voinice?

Șapte coți și jumătate.

(îl sărută pe frunte de opt ori)

(T. Pamfile, p. 302)

Antroponimul real, de la planta care se rotește după soare, în unele legende, balade este identificat cu Sora-Soarelui / Iana Sânziana, prototip al Lunii.

Jocurile de copii se corelează cu semnificațiile, cu funcțiile (fundamentale, adiacente), dar și cu mijloacele verbale și nonverbale.

¹³ V. Ovidiu Bârlea, “Cenușotcă”, în Antologie de proză populară epică, vol. II; București, Editura Pentru Literatură, 1966, p. 231-262.

Bibliografie:

- Brown, A. R. Radcliffe, *Structure and Function in Primitive Society*, Cohen & West, London, 1952.
- Constantinescu, Nicolae, "Fișe pentru un dicționar de folclor (IV) Anecdota, Descântecul, Funcția",
în *Revista de etnografie și folclor*, tom 30, nr. 2, 1985.
- Durkheim, Émile, *Les règles de la méthode sociologique*, Alcan, Paris, 1985.
- Evseev, Ivan, *Jocurile tradiționale de copii*, Editura Excelsior, Timișoara, 1994.
- Huizinga, Johan, *Homo ludens*, trad. H. R. Radian, Editura Univers, București, 1977.
- Malinowski, Bronislaw, *A Scientific Theory of Culture and Other Essays*, Oxford University Press,
New York, 1960.
- Propp, V. I., *Morfologia basmului*, trad. Radu Nicolau, Editura Univers, București, 1970.