

JOCUL CA JOACĂ INSTITUITĂ

Autor: Tudor-Alexandru Jinga | 1 decembrie 2023



În celebra sa carte, *Homo ludens*, Johan Huizinga susține o teză interesantă: joaca este esențială pentru constituirea culturii și civilizației umane; ea este o condiție necesară (chiar dacă nu suficientă) pentru nașterea culturilor și, implicit, pentru bunăstarea, prosperitatea și progresul umanității. Ciudat fapt, mai ales când te gândești că am asocia joaca cu vârsta copilăriei și cu neseriozitatea. Dar înțelesul pe care îl dă Huizinga conceptului de „joacă” este cât se poate de serios. Ceea ce nu ne împiedică să începem analiza de la joaca copiilor, pentru a o extinde – și astfel a putea extinde și înțelegerea conceptului pe care îl discutăm – la joaca adulților.

Despre ce este joaca? Pare ceva aparent haotic, privit din exterior, dar, în orice joacă de copii, pot fi observate câteva elemente constitutive: o narațiune, jocuri de rol, transformarea realității în conformitate cu narațiunea imaginată, reguli (mai stricte sau mai puțin stricte). În orice caz, joaca se naște într-un spațiu de liberare, tocmai de aceea este activitatea preferată a copiilor, fiindcă acolo își pot crea propria lume, își pot satisface nevoia imaginativă și dezvolta creativitatea, fără a fi îngrădiți de normele impuse de adulți.

Există, desigur, o distincție între joc și joacă, tocmai de aceea ar fi potrivit să fie menționată: o narațiune repetată în joacă, ce satisface nevoile de competiție, imaginație, adrenalină etc. ale copiilor devine imediat *un joc*. Ce face ca o joacă să devină joc? Probabil este vorba despre *instituire*. Bineînțeles, joaca continuă și după apariția jocului, însă nu mai este la fel de spontană și creativă precum cea care precedă instituirea unor convenții. Tocmai de aceea am numit jocul o *joacă instituită*. Joaca ce precedă jocul este o activitate spontană, ce are menirea de a răspunde unor nevoi esențiale în dezvoltarea copilului. Prin joacă se dezvoltă personalitatea, se testează limite, se „probează” acțiunile adulților și se instituie comunitatea de prieteni – acei prieteni din copilărie, care au un rol esențial pentru fiecare. Joaca pregătește în mod organic copilul pentru viața adultă, fiindcă se pune permanent în pielea personajelor pe care le admiră și simulează situații pe care le-a văzut la persoanele sau personajele model.

Putem deduce din cele de mai sus o serie de operații și procese mentale care au loc pentru ca jocul să fie posibil. Joe Y. F. Lau, profesor de gândire critică și științe cognitive la Universitatea din Hong Kong, propune o listă de activități cognitive specifice procesului creativ. SCAMPER este o mnemotehnică pentru: *substituire, combinare, adaptare, modificare, punerea a ceva în folosul altei activități, eliminare și rearanjare*. (Lau, 2011, p.224). Cred că, la nivel cognitiv, la baza creativității în general și la baza joacei au loc aceleași procese. Creativitatea pare să fie caracteristica fundamentală a joacei.

Suntem acum pregătiți să extindem analiza la o accepțiune mai generală a ceea ce numim „joacă”. Unde se manifestă joaca în viața adultă? Pe lângă momentele de divertisment, procesul creativ și inovator în orice domeniu este tot o formă de joacă. Criteriul neseriozității nu cred că este potrivit pentru a clasifica joaca per ansamblu; joaca este ceva cât se poate de serios pentru copii; orice copil se implică cu întreaga ființă atunci când se joacă, tocmai de aceea se și supără când este întrerupt. Situația nu se schimbă prea mult, atunci când devenim adulți; ceea ce se schimbă sunt implicațiile, în sensul în care crește magnitudinea efectelor deciziilor și acțiunilor noastre.

Aș reveni aici la distincția făcută mai devreme între joacă și joc. E adevărat că, cea mai mare parte a vieții ne-o petrecem în *jocuri*, nu *jucându-ne* (liber și spontan). După cum menționam mai sus, joaca ține de un moment de căutare a unei stabilități cu privire la nevoile și problemele pe care le avem. Nașterea culturilor este întotdeauna organică, orice cultură se construiește de la răspunsurile de bază pe care o anumită comunitate le dă unor probleme fundamentale. Evident, nicio cultură sau civilizație nu funcționează din inerție, căci orice entitate este destinată degradării. Prin urmare, fiecare perioadă, epocă și generație are de răspuns unor serii de probleme specifice. Coborând mai jos în acest micro-cosmos, obsevăm că la fel se întâmplă cu fiecare domeniu de activitate umană. Știința nu ar putea progresa în absența joacei, ca proces cognitiv-creativ. Prin urmare, avem nevoie în permanență de creativitate, de încercare și eroare, de imitație și modele, de explorare, într-un cuvânt, de joacă.

Jocul, așa cum am spus și mai sus, este o *joacă instituită*. După ce ne-am jucat, explorând, dându-ne libertate de mișcare, permițându-ne să greșim, în căutarea unor soluții viabile, instituim acele soluții, ca reguli de funcționare, ca metode etc. De cele mai multe ori, marile instituții ale unei civilizații nu apar peste noapte, ci organic, în timp.

Un exemplu în acest sens este limbajul. S-au căutat și se caută explicații pentru apariția limbajelor naturale și a sensului cuvintelor și propozițiilor. Filosofia modernă – în special în secolele al XIX-lea și al XX-lea – s-a aplecat asupra fenomenului limbajului cu o atenție fără precedent. S-a mers până într-acolo încât să se afirme că filosofia limbajului ar putea „rezolva” toate problemele filosofiei. Bertrand Russell este primul care a susținut

că problemele tradiționale ale filosofiei vin din utilizarea greșită a limbajului. Prin urmare, dacă am utiliza corect limbajul, toate problemele filosofiei ar dispărea, s-ar dizolva de la sine. Însă explicațiile lui Russell, Frege sau ale pozitiviștilor logici s-au dovedit mult prea restrictive, dat fiind că limbajul înseamnă ceva mult mai mult decât simpla descriere a realității.

Filosoful austriac Ludwig Wittgenstein, care, în prima parte a carierei sale filosofice, a făcut parte din curentul celor menționați mai sus, a dat o explicație mult mai permisivă și potrivită, am putea zice, pentru felul în care funcționează limbajul. Limbajul, la fel ca orice activitate umană, are un rol central în existența, dezvoltarea și progresul uman. O perspectivă pragmatică asupra realității poate fi mai grăitoare și lămuritoare decât una logicistă și scientiștă. Un motiv ar putea fi faptul că pragmatismul încearcă să ia întregul spectru al vieții așa cum este și să observe care e rostul fiecărui element sau fenomen într-o anumită *formă de viață*. În acest fel a început să vadă și Wittgenstein rostul limbajului și al modului în care se formează sensul cuvintelor și enunțurilor. Limbajul este o acțiune ce aparține unei *forme de viață*. Avem limbaje diferite, limbi diferite, sensuri diferite pentru că aparținem mai multor *forme de viață*. În *Tractatus Logico-philosophicus*, Wittgenstein propune *teoria reprezentatională a sensului*. Conform acestei teorii, limbajul este oglinda realității, în sensul în care reprezintă realitatea. Fiecărui cuvânt îi corespunde un obiect, colecțiile de obiecte sunt stări de lucruri, care, împreună cu faptele, corespund propozițiilor. Astfel, limbajul este oglinda unei *forme de viață*. Ceea ce a adăugat ulterior, în a doua parte a vieții, este faptul că limbajul nu este doar reprezentational sau descriptiv. Limbajul este o activitate cu care facem lucruri, modelăm realitatea. Tocmai de aceea, limbajul este parte constitutivă din *formele de viață*, nu doar reprezentarea lor. (Wittgenstein, 2001, p.96)

Dar ce este o *formă de viață*? Nu este altceva decât pare a fi: modul existențial specific unei anumite comunități; poate fi o cultură civilizațională majoră sau poate fi o comunitate restrânsă de tip trib. O *formă de viață* este felul de a fi și de a vedea lumea al unei comunități. Iar limbajul se formează relativ la fiecare *formă de viață*, respectiv relativ la fiecare comunitate, fiind o parte componentă și fundamentală a acesteia. Wittgenstein conchide că nu există o explicație sau o logică universală a limbajului: fiecare limbaj are propria sa logică, ceea ce contează pentru a avea sens este să fie funcțional și organic *într-o și pentru o anumită formă de viață*. (Wittgenstein, 2004, p.100)

Iar acum este momentul să revenim la discuția noastră despre joc și joacă, căci regulile și convențiile semantice și sintactice, specifice fiecărui limbaj, sunt ceea ce Wittgenstein numește *joc de limbaj*: „Expresia «joc de limbaj» trebuie să evidențieze aici că vorbirea limbajului este o parte a unei activități sau a unei forme de viață”. (Wittgenstein, 2004, p. 104) Astfel, sensul limbajului este dat de *jocul de limbaj* pe care acesta „îl face” în cadrul *forme de viață* de care aparține. Un exemplu bun pentru a ilustra realitatea

descrisă sunt expresiile sau vorbele populare sau proverbiale, precum: „ce-i în mână nu-i minciună” ori „nu da vrabia din mână pentru cioara de pe gard” etc. Aceste expresii nu ar avea niciun sens, dacă nu ar exista un context românesc (*forma de viață*) și o structură semantică și sintactică specifică limbii române și contextului cultural românesc (*jocul de limbaj*).

Teoria pe care am propus-o, a *jocului ca joacă instituită* reiese destul de bine și din această analiză aplicată asupra formării și funcționării limbajului și a sensului lingvistic. Structura fonetică, sintactică și semantică apar organic în urma încercărilor, ca joacă, de a reprezenta lumea, de a comunica și de face diferite acțiuni specifice constituirii unei *forme de viață*.

John Austin a dus mai departe această analiză a limbajului începută de Wittgenstein. A scris o lucrare numită *Cum să faci lucruri cu vorbe?*, în care pune accentul pe analiza *actelor performative* ale limbajului. Mai mult decât să reprezinte, limbajul dă viață și creează realități sociale, atât timp cât se conformează sistemului normativ și convențiilor societății respective. Adesea, faptul de a spune un lucru, de pildă, actul de a promite, presupune nu doar exprimarea unor enunțuri, ci un fapt în sine. Atunci când spunem că promitem și promitem. Iar promisiunea este un exemplu de *speech act* („act de vorbire”). Dar putem „face lucruri cu vorbe” numai atunci dacă există anumite *convenții extra-semantice*, anumite instituții recunoscute de întreaga comunitate. În caz contrar, vorbirea respectivă nu are niciun sens și nu reprezintă o faptă. Exemplul de mai sus explică și acest aspect: fără instituția promisiunii, nici o promisiune nu ar avea sens și nu ar reprezenta o acțiune. Dacă oamenii nu ar crede în promisiuni, atunci ar fi inutil să promiți ceva. O altă analogie poate fi făcută tot cu tipuri de jocuri din sport sau teatru: dacă bat mingea de fotbal și o arunc în poartă ca și cum ar fi un coș, acțiunile mele nu vor fi recunoscute și luate în considerare ca reușite în jocul respectiv. Sau faptul că într-o scenetă de teatru două personaje se declară și se prezintă ca soț și soție nu îi va face să fie soț și soție în jocul mai mare al societății lor (al *forme de viață*); ar putea fi așa numai dacă ar exista o convenție, conform căreia, dacă te prezinți public, într-o scenă de teatru ca fiind căsătorit cu o anumită persoană, atunci, în urma reprezentării, ai rămâne căsătorit și în viața reală. (Austin, 2005)

Prin urmare, trăim în permanență în jocuri, mai mari sau mai mici, în funcție de magnitudinea narațiunii și forței lor, în funcție de eficiența lor ca *forme de viață*. *Jocurile* sunt soluții la diferite probleme, care iau forma convențiilor și a instituțiilor, iar soluțiile provin din *joacă*, ce presupune explorarea liberă și analiza cognitiv-creativă a situației, resurselor și datelor disponibile per ansamblu, pentru a ajunge la un rezultat. Limbajul este un astfel de exemplu. Un altul, și poate cel mai important, este cercetarea științifică. Altele sunt sistemele economice, politice (teoria contractualistă a statului modern este, poate, cel mai onest astfel de *joc*, dintre cele politice) sau religioase. Lucrurile funcționează la fel în orice domeniu ne-am uita, fiindcă fac parte din *forme de*

viață complexe și trebuie să răspundă nevoilor *forme* de viață de care aparțin. De aceea *jocul ca joacă instituită* este o realitate omenească perenă, care nu se schimbă odată cu vârsta, poate doar în privința magnitudinii. Însă esența rămâne aceeași.

BIBLIOGRAFIE:

Austin, J. L. (2005). *Cum să faci lucruri cu vorbe?*. Paralela 45.

Lau, Y. F. J. (2011). *An Introduction to Critical Thinking and Creativity. Think More, Think Better*. John Wiley & Sons, Inc.

Wittgenstein, L. (2001). *Tractatus Logico-Philosophicus*. Humanitas.

Wittgenstein, L. (2004). *Cercetari filozofice*. Humanitas.

Imagine: Katrin Korfmann - „Homo Ludens, Nelson Mandela Park”, 2021