

O TAXONOMIE A JOCULUI CU REGULI DIN MEDIUL URBAN ACTUAL

Ana PASCU*

Résumé

Jusqu'à la fin du XX-ème siècle, les ethnologues roumains n'ont accordé que peu d'attention au sujet du jeu formel. Ils se sont limités à donner des descriptions des jeux et les définitions et les taxinomies proposées n'ont pas réussi à délimiter clairement le jeu formel de toutes les autres catégories.

En même temps, on a accordé peu d'attention à l'étude des jeux joués dans le milieu urbain, qui représente cependant le milieu de vie pour une partie importante de la population: en Roumanie (qui a autour de 21 millions habitants, selon différentes statistiques) il y a 5 villes ayant plus de 300.000 habitants, 5 villes qui ont plus de 200.000 habitants, 13 villes ayant presque 100.000 habitants, et en Bucarest, la capitale, il y a 2 millions habitants. Comme le jeu est un phénomène culturel complexe, influencé non seulement par le degré de développement cognitif des joueurs, mais aussi par ses contextes (social, culturel etc.), l'auteur utilise dans sa démarche analytique des résultats de l'anthropologie et de la sociologie, appliqués à une recherche de terrain originelle réalisée pendant 12 ans en Bucarest.

L'auteur arrive à une définition du jeu formel, en le délimitant des autres catégories de jeux, propose une taxinomie et présente un tableau des jeux formels joués en Bucarest entre 1996 et 2008. La taxinomie offre à l'étude du jeu formel des classes de jeux facilement utilisables, tandis que la situation des jeux de Bucarest a une valeur historique et ethnologique.

Mots-clés: jeu formel, définition, taxinomie, urbain.

Cuvinte-cheie: jocul cu reguli, definiție, taxonomie, urban.

În etnologia românească, jocul cu reguli (*game* în literatura de specialitate de limbă engleză și *jeu formel* în literatura de limbă franceză) a suferit multă vreme de o imprecizie a definirii și de lipsa unor criterii clare de delimitare de alte categorii de jocuri. Lipsea și o taxonomie care să împartă jocurile în clase după criterii uniforme, dar să oglindească totodată dinamismul lor, trecerile de la o clasă de jocuri la alta și nenumăratele variante pe care le capătă în contexte situaționale diferite. În 1996, când am început să studiem problema jocului cu reguli, ca masterand dornic să-și susțină disertația pe această temă, în

* Muzeul Național al Țăranului Român, București – România.

afară de studiul merituos al lui Vintilă Mihăilescu¹, care recupera cercetările psihanalitice și antropologice despre joc și valorifica o cercetare de teren făcută într-un sat românesc, bibliografia etnologică românească dovedea o lipsă de interes în privința acestui subiect, spre deosebire de bibliografia euro-americană, unde jocul și joaca s-au bucurat de o atenție deosebită. Culegerile de materiale erau și ele neuniforme. Autori diferiți alcătuiseră descrieri de jocuri mai ales din diferite regiuni rurale ale României, deseori fără un minimum de precizări contextuale, astfel încât era imposibil de folosit jocurile respective pentru ceea ce ne propusesem: să ajungem la o definiție a jocului care să țină seama de contribuțiile teoretice ale științelor la intersecția cărora se află jocul (psihologia și psihanaliza, antropologia și etnologia, istoria) și să obținem o taxonomie coerentă, pe fundamentul unei cercetări proprii pe teren urban.

Metodologie

Am cules materialele în vederea atingerii unor obiective multiple. În primul rând, ne interesa culegerea și arhivarea jocurilor dintr-o perioadă istorică caracterizată prin transformarea societății românești abia eliberate de comunism, reflectând schimbările socioeconomice și de mentalitate. Aceasta însemna, inevitabil, o pierdere a interesului pentru anumite jocuri, ca și o posibilă apariție a unor jocuri sau tipuri de jocuri noi. Era imperios necesară arhivarea informațiilor pentru prezent și viitor. Totodată, era de real interes culegerea jocurilor din mediul urban, prea puțin studiate în 1996, când ne-am început cercetarea.

În al doilea rând, aveam interesul de a aduna singură materialele, ca să evit, pe cât posibil, anumite biasuri² de interpretare, care ar fi putut dăuna analizelor ulterioare. Descrierea unui fenomen complex cum este jocul, unic, dar actualizat cu variații în fiecare dintre performările sale, exprimându-se simultan în mai multe limbaje, nu se poate transpune cu ușurință în cuvinte, fie și în cele mai amănunțite descrieri. Din acest motiv, descrierile altor cercetători, oricât de bune ar fi, sunt dificil de folosit. Se impunea să participăm la cât mai multe performări ale jocurilor culese³, pentru a înțelege cât mai bine fenomenul.

¹ Vintilă Mihăilescu, *Fascinația diferenței*, București, Editura Paideia, 1996.

² Tendință, preferință sau înclinație subiectivă ori părtinitoare către o perspectivă, rezultat sau ideologie, care are drept consecință apariția erorilor în concluzii și interpretări.

³ Materialele adunate se află în arhiva personală.

Au existat și avantaje, dar și dezavantaje ale metodelor de cercetare alese. Am ales ca teren de cercetare orașul București. Ancheta s-a desfășurat între 1996 și 2008 în diferite zone ale orașului. Cercetarea pe teren am desfășurat-o singură, ceea ce a însemnat, pe de o parte, costuri ridicate de timp, dar, pe de altă parte, a însemnat criterii uniforme în culegerea datelor și un singur bias de interpretare, datorat propriilor limite, inerente și inevitabile. Am folosit următoarele metode: *chestionarul*, *interviul nestructurat*, *interviul focalizat*, *observația directă* și, mai rar, *observația participativă*.

Jocul cu reguli este performat începând de la un anumit stadiu de dezvoltare psihică a copilului până la maturitate, iar studiarea întregului fenomen presupune cercetări ample, realizate de mai mulți specialiști, pentru a fi relevante. Cum eram singurul culegător al datelor, iar obiectivele ultime ale studiului au fost mai degrabă teoretice, ne-am limitat și ne-am concentrat atenția asupra copilăriei, care presupune, de altfel, performarea celor mai multe tipuri de jocuri cu reguli. Totodată, nu am cercetat, din fenomenul infantil, jocurile care au loc în contexte organizate de adulți în vederea petrecerii timpului liber, cum sunt sălile de biliard. Nu ne-am ocupat nici de jocurile electronice, subiect care cere cunoștințe dintr-o altă specialitate. Am adunat și date despre jocurile jucate de adulți singuri sau împreună cu copiii sau nepoții lor, dar ele orientau studiul într-o direcție secundară și de aceea am folosit, pentru studiul de față, mai ales informații adunate de la copii de toate vârstele, până la adolescență.

Prin *interviu* s-au obținut date importante despre jocuri, reguli de desfășurare, dar și informații prețioase despre contextele de performare, care, de multe ori, nu pot fi obținute prin observație directă, deoarece un observator extern nu înțelege tot ce se întâmplă în joc, necunoscând istoricul relațiilor dintre jucători. Multe interviuri au fost luate după observarea performării unui joc, pentru a lămuri aspecte observate și neînțelese. Interviurile au fost realizate mai frecvent în anul 1996 și în perioada 2000-2008, în restul perioadei înregistrările fiind, din cauze exterioare cercetării, mai rare. Copiii-informatori erau cunoscuți de mai multă vreme sau necunoscuți. Unii informatori, care au dat informații bogate și cu plăcere, au fost intervievați de mai multe ori, la o săptămână sau două distanță, interviurile având două obiective clare: 1) stabilirea repertoriului de jocuri și 2) obținerea informațiilor despre contextele situaționale în care jocurile au fost performate. Au fost realizate aproximativ 100 de interviuri, cu durata cuprinsă între 30 de

minute și 3 ore, cele mai multe având o durată de 40 de minute. Copiii au oferit numeroase informații despre jocurile jucate în clasă, dar și în jurul blocului, acasă și la sălile de antrenament. În același timp, au oferit numeroase informații despre alte elemente ale culturii infantile, importante, deoarece influențează, deseori, regulile jocurilor.

Observația directă a permis adunarea de informații despre ceea ce fac cu adevărat copiii, nu despre ceea ce spun că fac sau că pot face. Ca metodă, permite studiul jocurilor în contextele lor situaționale, dar are o limită: observatorul, fiind exterior jocului de copii, poate înțelege parțial relațiile dintre membrii grupului și de aceea semnificațiile unor gesturi, atitudini sau opțiuni în joc este posibil să îi scape. Metoda trebuie completată cu interviul luat imediat după performare.

Observația participativă a permis surprinderea cu acuratețe a ceea ce fac copiii în episodul de joc. Punctul slab al observațiilor participative și al celor directe este că sunt, în general, nesistematice și mari consumatoare de timp. Pot fi observați aceiași copii într-un interval mai mare de timp sau mai multe grupuri de copii, ambele tipuri de observații aducând informații valoroase complementare. În cercetările personale, am obținut informații pe ambele căi. Cele mai valoroase observații participative le-am obținut într-un cadru favorizant, în care legătura cu copiii a fost firească, plină de încredere și chiar de tandrețe, fiind vorba de jocuri jucate împreună cu propriile fiice sau cu copiii unor prieteni, cunoscuți de multă vreme.

Am aplicat, în perioada 2005-2008, un *chestionar structurat*, pe baza tuturor informațiilor obținute până atunci prin interviuri și observații directe. Chestionarul cuprinde 63 de jocuri (despre care aflasem din cercetările anterioare), dar și o rubrică în care să adauge ei jocurile care nu fuseseră cuprinse. Interesul acestui chestionar a constat în faptul că, pe lângă întrebările despre timp, loc și jucători, am adăugat o rubrică în care copiii să aprecieze jocul punându-i o notă, cu scopul de a afla locul pe care jocul respectiv îl ocupă în preferințele lor. Cu ajutorul profesorilor, am aplicat chestionarul prin școli, obținând răspunsuri de la un număr de 444 de copii și adolescenți cu vârste cuprinse între 8 și 20 de ani.

Principalul avantaj al chestionarului a fost obținerea unor informații prețioase despre jocurile jucate în ultimii ani în București. S-a putut estima care sunt jocurile cele mai frecvente, dar și cele care sunt cele mai apreciate. Prin chestionar s-au obținut informații și despre componența grupurilor de copii implicați în joc, despre sexul, vârsta și numărul aproximativ al membrilor echipelor de joc. Au fost destul de

multe răspunsuri, permițându-ne obținerea unui repertoriu mai detaliat al jocurilor din București (fără să ne facem iluzia că lista este completă). Jocurile adăugate de copii pe listă nu au fost decât parțial studiate, alegându-le numai pe cele despre care aveam date mai complete, obținute și prin alte metode, mai ales prin interviuri focalizate.

Chestionarul s-a dovedit, în acest caz, o metodă inexactă. Au fost înregistrate deseori cazuri în care un joc avea mai multe nume. S-a observat din interviuri că există jocuri diferite cu același nume, ceea ce crește din nou riscul de inexactitate. Am întâlnit și situații în care anumite jocuri culese prin interviu nu aveau nume, copiii fiind puși în încurcătură atunci când li s-a cerut să-l denumească. Un chestionar nu poate să explice despre ce joc este vorba, deoarece, fiind informatori copii, aceasta ar fi îngreunat serios culegerea datelor. Un alt dezavantaj al chestionarului este și faptul că informațiile despre jocuri sunt culese într-un mod care nu reprezintă contextul lor natural. *Copiii se joacă, nu vorbesc despre jocuri!* Ei fac un efort să-și reprezinte mintal jocurile și de aceea pot apărea erori de culegere a datelor.

Deși chestionarul a fost aplicat în ultima perioadă a cercetării, în paralel s-au continuat observațiile și interviurile, ceea ce a dus la înregistrarea unui număr mai mare de jocuri decât a cuprins chestionarul. Datele înregistrate prin chestionar au fost interpretate cu prudență, fiind folosite doar ca mijloc auxiliar pentru verificarea informațiilor obținute prin celelalte metode.

Mai precizăm și faptul că informațiile au fost înregistrate pe fișe, casete audio și, în câteva cazuri semnificative, sub formă de film etnologic (mai ales în ultimii ani, când aparatura tehnică de calitate a devenit mai accesibilă).

O definiție a jocului cu reguli

Nu dorim să prezentăm aici parcursul sinuos și deloc ușor străbătut până la obținerea unei definiții a jocului cu reguli. Jocul poate fi abordat din perspective diferite și cu metode diferite: din psihologie și psihanaliză, din etnologie, antropologie, sociologie, pedagogie, istorie, istoria mentalităților, filosofie, etologie etc. A fost necesară străbaterea marilor teorii ale cunoașterii, iar greutatea a constat tocmai în selectarea aspectelor esențiale ale jocului. De pildă, latura psihologică a jocului a fost considerată esențială, în timp ce partea pedagogică este limpede că este derivată. Mai puțin au contat descoperirile arheologice care sugerau că oamenii se jucau, dar și foloseau ceea ce considerăm astăzi jocuri ca elemente de cult, în timp

ce schimbarea mentalităților în cultura europeană din secolele al XVII-lea și al XVIII-lea au influențat direct jocul actual, mutându-l dinspre vârsta adultă spre cea a copilăriei și transformându-l într-un privilegiu al copilului (pe care în ultima perioadă adultul este gata să-l preia din nou, prin industria timpului liber și a jucăriilor).

Tensiunea creată de marginalizarea copilului, care a fost despărțit de lumea muncii, a adultului, a determinat opțiunea unei importante părți a școlii antropologice americane actuale (dar continuatori în multe privințe ai școlii culturaliste americane), avându-i ca reprezentanți pe Jay Mechling⁴ și pe Brian Sutton-Smith⁵, pentru *explicarea jocului cu reguli ca o competiție pentru putere*. Marginali în societatea de tip occidental actuală, copiii sunt lipsiți de accesul la puterea și cunoașterea reală. De aceea, cultura pe care și-o dezvoltă poate fi interpretată ca un mod de exersare în vederea dobândirii puterii și cunoașterii adultului. Această opțiune este justificată în condițiile în care, în culturile de alt tip decât cel euro-american, copiii se joacă mult mai puțin și nu cunosc anumite tipuri de jocuri cu reguli, dacă sunt integrați devreme în lumea adultului. Jocul cu reguli va fi definit ca o competiție pentru putere în sensul de impunere în interiorul grupului, de putere socială în grupul de copii.

După părerea noastră, descrierea jocului ca o competiție pentru putere omite un element fundamental, unul pe care Huizinga îl numea „haz” și în care vedea esența jocului⁶. Întrebați de ce joacă un anumit joc, copiii răspund că „le place”, „că e haios”. Se poate considera că „hazul”, „desfătarea”, ca element psihologic inerent și esențial al jocului, se traduce la nivel social în atribuirea unei semnificații ludice unor acțiuni și comportamente care vor fi numite jocuri (de tipuri diferite: jocuri cu roluri, jocuri cu reguli, divertismente, rutine etc.). Semnificația ludică nu poate fi omisă din definirea jocului (dar poate fi omisă din criteriile unei taxonomii, deoarece încă nu s-au realizat studii de psihologie care să pună în evidență trăsături ale acesteia capabile să diferențieze clase de jocuri).

⁴ Jay Mechling, „Children’ s Folklore”, in E. Oring (coord.), *Folk Groups and Folklore Genres*, Logan, Utah State University Press, 1986, p. 91-120.

⁵ Brian Sutton-Smith, „Overview. History of Children’s Folklore”, in B. Sutton-Smith, J. Mechling, T. W. Johnson, F. R. McMahon (coord.), *Children’s Folklore: a source book*, Logan, Utah State University Press, 1999, p. 20.

⁶ Johan Huizinga, *Homo ludens. Încercare de determinare a elementului ludic al culturii*, București, Editura Univers, 1977, p. 36.

Nici competiția pentru putere nu se constituie într-o diferență specifică care să diferențieze jocul de alte tipuri de comportamente umane, nici nu poate diferenția jocul cu reguli de alte tipuri de jocuri, dar este un bun punct de plecare pentru o definiție nuanțată. În urma observațiilor directe realizate personal, conștientă de faptul că jocul poate fi interpretat și din alte perspective, fiecare valabilă, am optat pentru această grilă de abordare a jocului ca o competiție pentru putere, pe care am considerat-o a fi potrivită pentru cultura infantilă actuală românească, ținând seama și de contribuțiile remarcabile ale psihologului elvețian Jean Piaget⁷, care descrie modul în care etapele de dezvoltare a copilului influențează direct apariția diferitelor tipuri de jocuri, și, din cealaltă parte a Europei, de observațiile riguroase ale psihologului rus B. D. Elkonin⁸, cel care a studiat apariția regulii și relația dintre rol și regulă la preșcolarii din grădinițe. Descrierea modelelor rol-regulă de către R. Harré și P. F. Secord⁹ m-a ajutat să delimitiez jocurile cu reguli de rutine, divertismente și jocuri cu roluri.

În urma unor cercetări mai vechi, J. M. Roberts, M. J. Arth și R. R. Bush stabileau următoarele trăsături ale jocului cu reguli: *jocurile implică o competiție între cel puțin două persoane; au reguli implicite sau explicite, care explică felul de interacțiune umană permisă și cu care jucătorii sunt familiarizați înainte de a începe activitatea; au criterii specifice pentru a determina câștigătorul/câștigătorii sau învinsul/învinșii*. Analizând materialele antropologice din bazele de date ale organizației Human Relations Area Files, Inc. (HRAF)¹⁰, autorii

⁷ Jean Piaget, *Le jugement moral chez l'enfant*, Paris, Presses Universitaires de France, 1932 (ediția a II-a în limba română, *Judecata morală la copii*. Traducere de Dan Răutu, Chișinău, Editura Cartier, 2006); Idem, *Psihologia inteligenței*, București, Editura Științifică, 1965; Idem, *La Formation du symbole chez l'enfant*, Neuchatel/Paris, Delachaux & Niestlé, 1945; Idem, „Response to Brian Sutton-Smith”, in R. E. Herron, B. Sutton-Smith (coord.), *Child's play*, New York, John Wiley&Sons Inc., 1971, passim.

⁸ D. B. Elkonin, „Symbolics and Its Functions in the Play of Children”, in R. E. Herron, B. Sutton-Smith (coord.), *op. cit.*, p. 221-230; Idem, *Psihologia jocului*, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1980, passim.

⁹ R. Harré, P. F. Secord, *The Explanation of Social Behaviour*, Totowa, Rowman and Littlefield, 1972, passim.

¹⁰ HRAF este o organizație internațională înființată la Yale University în 1949 de către delegați ai unor universități din SUA (Harvard, Yale, universitățile din Oklahoma, Washington și Pennsylvania) cu scopul colectării de date despre toate culturile și societățile umane, în vederea realizării de studii de antropologie culturală, cu caracter comparativ și interdisciplinar (în engleză, *cross-cultural studies*). În prezent, organizația are peste 300 de membri în SUA și în alte peste 20 de țări. Două din bazele de date ale HRAF sunt disponibile și pe internet: *eHRAF World Cultures* și *eHRAF Archaeology*.

americani amintiți mai sus au identificat trei tipuri principale de jocuri: 1) *jocuri de abilități fizice*; 2) *jocuri de strategie*; 3) *jocuri de noroc și patru tipuri mixte*: 1) *jocuri de strategie și abilități fizice*; 2) *jocuri de abilități fizice și noroc*; 3) *jocuri de abilități fizice, strategie și noroc*; 4) *jocuri de strategie și noroc*¹¹. Poziția antropologiei americane clasice ni se pare limitată de faptul că nu ține seama și de particularitățile psihice și de dezvoltare ale copilului, care determină modele de joc cu reguli diferite de la un stadiu de dezvoltare psihică la altul.

Brian Sutton-Smith definește jocul cu reguli (*games*), din aceeași perspectivă a competiției pentru putere¹², drept *un exercițiu al sistemelor de control voluntar, în care există o luptă pentru putere, limitată prin reguli, care produce un rezultat inegal*¹³. *Regulile prescriu rolurile, tiparele de interacțiune, performanțele, operațiile și contextele spațio-temporale*. Psihologul american separă jocurile cu scenariu dramatic sau dialog, de genul *De-a puia-gaia*, de jocurile cu reguli, numai pentru că organizarea rolurilor presupune colaborarea și elemente ceremoniale și rezultatul nu este incert. Ulterior, Brian Sutton-Smith acceptă între jocurile cu reguli *jocurile cu actor central*¹⁴, teoretizate anterior. În toate, un jucător are un statut central acordat arbitrar, datorită căruia dictează cursul acțiunii, în timp ce ceilalți jucători au tendința să scape de sub autoritatea lui sau să-i ia puterea. În aceste jocuri, ieșirile din joc (prin obținerea rezultatelor) și cele două părți sunt deseori tranzitorii. În toate categoriile există, totuși, o luptă pentru putere, cu tipare de interacțiune structurate în termeni ierarhici – în jocurile cu actor central, și în termeni egali – în jocurile competitive.

În Europa, accentul cade nu pe competiția dintre actori, ci pe modul în care actorul însuși privește competiția. Sébastien Genvo subliniază faptul că în orice joc cu reguli apare competiția, sub o formă sau alta, prin însuși

¹¹ J. M. Roberts, M. J. Arth, R. R. Bush, *Games in culture*, in „American Anthropologist”, vol. 61, nr. 4, 1959, p. 597-605, revistă publicată de Blackwell Publishing pentru American Anthropological Association (articolul există în format pdf și pe internet, în baza de date JSTOR).

¹² Brian Sutton-Smith, „A Syntax for Play and Games”, in R. E. Herron, B. Sutton-Smith (ed.), *op. cit.*, passim.

¹³ Se știe că jocurile încep cu două echipe egale în punctul de pornire și ajung să stabilească o singură echipă câștigătoare în final. Dar există și jocuri care se pot încheia la egalitate, cum este șahul, în care poate apărea remiza.

¹⁴ În engleză, *central person games*, în Brian Sutton-Smith, *Children's Games*, teză de doctorat, University of New Zealand, Wellington, 1954 (citită în format electronic).

faptul că jucătorul încearcă să atingă un scop, luând, pentru aceasta, decizii cu un grad de incertitudine intrinsec¹⁵. El lărgeste concepția antropologilor americani, pentru care jocurile cu reguli (*games*) sunt doar cele în care competiția este formulată prin reguli. Astfel, în jocurile formale, așa cum le concepe Genvo, sunt incluse și jocurile solitare, precum și jocurile cu aspect cooperativ ale copiilor mici. Un joc cum este *Țăranul e pe câmp* poate fi inclus, deși regulile lui nu prescriu competiția, nici nu presupune două părți opuse, deoarece incertitudinea se găsește la fiecare acțiune pe care o fac jucătorii: *țăranul*, când își alege *nevasta*; *nevasta*, când își alege *copilul* ș.a.m.d. O formă de competiție și incertitudinea apar inevitabil între jucători, pentru că este vorba de a alege din mai multe posibilități.

În concluzie, considerăm, asemenea lui Sébastien Genvo, că jocul formal (cu reguli) se deosebește de jocul informal prin următoarele elemente:

- *existența unui scop (ceea ce implică un rezultat), care trebuie atins prin respectarea unor reguli; scopul devine criteriu de determinare a câștigătorului și/sau a învinsului;*

- *prezența regulilor explicite, formulate anterior și chestionate în timpul jocului, pentru a se asigura atingerea scopului (și obținerea rezultatului) în interiorul jocului;*

- *jucătorul cunoaște dinainte obiectivele și mijloacele, ceea ce îi permite să aplice diferite strategii;*

- *prezența unei incertitudini inerente, care permite apariția unor forme de competiție (între jucători, dar și a jucătorului cu sine însuși).*

Pornind de la aceste considerații, optăm pentru următoarea definiție de lucru: *Jocul cu reguli (jocul formal) este un tipar cultural cu semnificație ludică, implicând exercițiul sistemelor de control voluntar ale jucătorilor (capacități sensorimotoare, afective și cognitive prin care performerul controlează forțele implicate în joc), în care există o competiție pentru putere, stabilită și limitată prin reguli, pentru a produce un rezultat inegal. Regulile prestabilesc rolurile, tiparele de interacțiune, rezultatele, operațiile și contextele spațio-temporale, lăsând loc incertitudinii; sunt formalizate anterior (explicit sau nu) și sunt chestionate permanent în timpul desfășurării episodului de joc, cu scopul de a asigura controlul. Rezultatul devine criteriu de desemnare a câștigătorului/câștigătorilor sau a învinsului/învinșilor.*

¹⁵ Sébastien Genvo, *Les conditions de validité de l'immersion vidéo-ludique: pour une approche descriptive de la jouabilité*, comunicare susținută la CREM, Universitatea „Paul Verlaine” – Metz, Centre de Recherche sur les Médiations, 1999.

Jocurile cu reguli arbitrare (inventate spontan, cu viață limitată deseori la un singur episod de joc, jucate îndeosebi de preșcolari) și jocurile adulților cu copiii corespund definiției de mai sus.

Este de remarcat faptul că definirea jocului cu reguli ca o competiție pentru putere pune accent pe semnificația socială a formelor ludice, ceea ce nu reprezintă decât o parte din fenomen, partea implicată în relația cu acea cultură din care provine. Partea care ține de semnificația jocului pentru individul uman în sine aparține mai degrabă domeniului psihologiei și psihanalizei și nu am analizat-o aici, deoarece transcende scopul acestei lucrări, după cum am evitat și analiza semnificației ludice, care, aplicată asupra unui episod structurat prin reguli, îl transformă în joc.

Mai trebuie ținut seama și de faptul că jocul este un fenomen de cultură orală și are o natură contextuală. Jocul, considerat ca text într-un sens larg, se actualizează (de fiecare dată altfel) prin performare, ca act. Fiind un act de comunicare, jocul ne obligă să ținem seama de performeri și de receptori, dar și de context. Contextul intervine într-o anumită măsură în definirea jocului-ca-text și în obținerea unei taxonomii. Să vedem, în continuare, în ce măsură.

În căutarea unei taxonomii

Plecând de la definiția jocului ca o competiție pentru putere, am considerat drept criterii pentru descrierea categoriilor unele dintre elementele structurale ale jocurilor, așa cum rezultă din răspunsurile la următoarele întrebări:

1. *Cine intră în competiția pentru putere?*

Răspuns: *Număr de participanți; rolurile participanților.*

Observație: Există prea puține jocuri pentru care numărul de jucători să fie obligatoriu, astfel încât numărul să poată fi folosit drept criteriu de clasificare. La fel, rolurile au o importanță mică și variabilă în jocul cu reguli. Nu sunt un criteriu valabil pentru taxonomie.

2. *Care este obiectivul pentru care jucătorii intră în competiție?*

Răspuns: *Păstrarea/pierderea puterii primate arbitrar; dobândirea puterii asupra celorlalți în diferite moduri, stabilite prin reguli; dobândirea puterii prin autodepășire.*

Observație: Dobândirea sau menținerea puterii orientează acțiunile; *obiectivul competiției* poate fi folosit pentru o clasificare.

3. *Cum intră în competiție?*

Răspuns: *Se intră în competiție prin: acțiuni controlate de reguli; reguli; instrumentele necesare acțiunilor; tipurile de*

comportament ale jucătorilor și tiparele de interacțiune care apar între jucători, stabilite prin reguli.

Observație: Din elementele de mai sus, doar tipurile de comportament (senzorimotor, cognitiv și afectiv) pot contribui la delimitarea unor categorii de jocuri. Există prea multe tipuri de acțiuni, instrumente și tipare interacționale; folosite pentru realizarea unei taxonomii, ar avea ca rezultat o clasificare greoaie, cu numeroase categorii inegale; de aceea, alegem, pentru obținerea unei clasificări fiabile doar *tipurile de comportament*.

4. Care este rezultatul competiției?

Răspuns: *Scopul, care trebuie atins prin reguli; rezultatul concret, prin care se exprimă scopul; criteriile de desemnare a câștigătorilor/învingșilor.*

Observație: Scopurile și rezultatele sunt diferite de la un joc la altul, deci nu pot fi utilizate pentru realizarea unei taxonomii. Dar rezultatul obținut într-un joc stabilește, de fapt, cine a câștigat sau a pierdut, element care sugerează că jocul este interesant pentru că stabilește relații de superioritate/inferioritate între jucători, așa cum se întâmplă și în domeniul social din afara jocului. De aceea, vom alege pentru clasificare criteriul *desemnării câștigătorilor/învingșilor*.

5. Când și unde intră în competiție?

Răspuns: *Într-un spațiu delimitat și consacrat; într-un timp special alocat; într-un mediu favorabil.*

Observație: Nici spațiul, nici timpul sau mediul nu se diferențiază de la un joc la altul suficient cât să determine categorii uniforme. Nu sunt relevante pentru taxonomie. Dar sunt elemente ale contextului situațional de care trebuie să se țină seama în analiză. Jocul nu poate fi discutat rupt de context.

În concluzie, luăm în discuție următoarele criterii:

Obiectivul competiției. În unele jocuri, copiii se raportează pozitiv sau negativ la actorii centrali cu putere primitivă arbitrar (prin alegere sau oferirea ca voluntar); actorul central va încerca să-și păstreze puterea și să determine cursul acțiunii, în timp ce jucătorii ceilalți vor trebui să se supună comenzilor sale, în *jocuri cu actor central cu putere mare*. În alte jocuri, actorul central va încerca să dea altuia puterea (conotată negativ), în timp ce ceilalți se vor feri să o primească sau va încerca să scape de o poziție centrală conotată negativ, în timp ce ceilalți se vor opune – în *jocuri cu actor central cu putere mică*. În alte jocuri, copiii încearcă să câștige putere prin dovedirea

superiorității abilităților fizice sau cognitive personale, prin noroc sau strategie etc. În jocurile solitare, dobândirea puterii ia forma autodepășirii, a testării propriilor abilități și limite.

Tipuri de comportament. Delimităm jocurile după cele trei tipuri de comportament utilizate într-o activitate dată: *comportamentul de tip cognitiv*, din ale cărui procese operaționale mai importante pentru delimitarea tipurilor de jocuri par a fi atenția, memoria și strategia; *comportamentul de tip senzomotor*, în jocurile care implică abilități fizice, și *comportamentul de tip afectiv*: jucătorii dovedesc un comportament emoțional atunci când experimentează supunerea la indicațiile norocului, combinată, în folclorul puberilor, cu experimentele privind relațiile de gen, în jocurile de sărut sau în jocurile cu pedepse¹⁶.

Rezultatul, criteriu de desemnare a câștigătorilor sau a învinșilor. Sunt jocuri care desemnează câștigători/învinși tranzitorii pe parcursul desfășurării jocului, fără să mai aibă importanță rezultatul final, și altele care, pe lângă învinșii și câștigătorii tranzitorii, desemnează la final unul sau mai mulți câștigători, unul sau mai mulți învinși. Este desemnat un *câștigător* atunci când regulile specifică un câștig *explicit*: echipa/jucătorul *câștigă* puncte, goluri etc., deci, dovedește superioritatea jucătorului/a echipei; se presupune un învins *implicit*. Jocul are un *învinc* (sau mai mulți), dacă regulile desemnează inferioritatea unui jucător (a unei echipe), care poate fi sancționat(ă): se dă o pedeapsă sau jucătorul este eliminat. Șahul, contrar aparențelor, desemnează un învins *explicit*: a da șah-mat presupune că jucătorul pus într-o poziție de inferioritate nu mai are nici o opțiune, nu mai poate face nici o mișcare; câștigătorul este, de fapt, *implicit*.

Aceasta presupune și o structură diferită a episoadelor de joc. Jocurile care desemnează un câștigător sau un învins la finalul jocului presupun acțiuni înlănțuite ducând spre un „punct culminant”: obținerea rezultatului de la sfârșit. Jocurile care desemnează câștigători sau învinși tranzitorii fără să precizeze un câștigător/învinc final au o structură repetitivă: sunt alcătuite din secvențe de joc cu o structură identică, relativ simplă, presupunând două-trei acțiuni care se încheie cu stabilirea unui câștigător sau învinc (tranzitoriu).

¹⁶ Această descriere este valabilă pentru jocurile urbane identificate de noi. În alte culturi pot exista și alte criterii, mai mult sau mai puțin asemănătoare; să ne amintim că în antropologia americană au fost luate în considerare doar abilitățile fizice, strategia și norocul.

Variante sau jocuri diferite?

Literatura de specialitate nu precizează, prin reguli clare, cum se stabilește diferența dintre *variantele de joc* și *două jocuri diferite*. De aceea, am optat pentru următoarea soluție, care ține seama de diferența dintre regulile constitutive și cele reglatoare: *dacă se schimbă cel puțin o regulă constitutivă, este vorba de jocuri diferite; dacă se schimbă una sau mai multe reguli reglatoare sau limbajul (numele figurilor, al rolurilor, dialogurile etc.), ceea ce înseamnă că acțiunile, scopul, rezultatul, comportamentul fundamental, competiția pentru putere rămân neschimbate, sunt două variante ale aceluiași joc*.

Am înregistrat, sub numele *Ascunselea*, aflat în topul preferințelor copiilor din mediul urban bucureștean, patru jocuri diferite. Primul joc are ca scop descoperirea copiilor ascunși înainte de a ieși din ascunzătoare și „a se scuipa” ei înșiși, gest prin care și-ar marca statutul de învingători. Interesant este faptul că gestul, considerat în antropologie a avea semnificația de pecetluire a unui loc prin părți din învingător (secreții, fire de păr etc.), este conotat negativ în prezent, fiind socotit trivial, și de aceea a fost înlocuit cu strigătul „Un, doi, trei, cutare!” În secvența următoare „se pune” învinsul tranzitoriu, primul copil eliminat (adică așteaptă, cu ochii închiși și numărând, să se ascundă jucătorii).

Al doilea joc are adăugată o regulă: „Urma scapă turma”, adică ultimul copil, dacă „se scuipă”, poate, rostind cuvintele consacrate, să-i scape și pe ceilalți. În aceste condiții, tot cel care „s-a pus” prima dată „se pune” și acum. Prin urmare, noua regulă influențează alegerea învinsului, care va fi actorul central în secvența următoare de joc.

Al treilea joc se deosebește de al doilea prin adăugarea unei alte reguli, care penalizează lipsa de atenție. În toate cele patru jocuri, inclusiv în cel care va fi discutat mai jos, dacă actorul central confundă un copil cu altul, jocul se întrerupe, toți copiii ies din ascunzători și actorul central „se pune” încă o dată. Dar în al treilea, după ce se strigă „Ai spart oalele/ Și-ai mâncat sarmalele!”, un jucător întreabă: „Câte sarmale ai mâncat?” Dacă actorul central nu știe jocul sau nu este atent și răspunde, să zicem, „Trei!”, „se va pune” de trei ori. Influența directă asupra învinsului tranzitoriu a acestei reguli ne face să-l considerăm un al treilea joc.

Al patrulea joc este *Fața cu mingea*, în care unul dintre copii îi trage un șut mingii. Cel care „se pune” aleargă să o prindă și apoi strigă „Stop!” În această clipă, copiii care au alergat să se ascundă se pitesc bine, căci începe căutarea lor. Jocul se deosebește de celelalte nu prin prezența mingii (în celelalte, copiii numără), ci prin faptul că actorul central trebuie să-și păzească mingea în timp ce îi caută. El nu are voie să o ia cu el, nici să se îndepărteze prea tare, căci orice alt copil ascuns poate veni să-i mai dea un șut – permițându-le și celor scupați să se ascundă din nou. Acest joc mai are și o variantă, *Bidonașul/Butoiașul*, în care mingea este înlocuită cu o sticlă de plastic plină de pietre sau nisip, confecționată ad-hoc de jucători. Acțiunile, rezultatele, comportamentele etc. sunt identice, doar instrumentul și numele sunt schimbate.

În concluzie, obținem următoarea clasificare a jocurilor cu reguli din repertoriul românesc:

a. Jocuri solitare cu reguli arbitrare inventate de copii în mod spontan sau preluate de la alții, pe care i-au văzut jucându-se. Presupun competiție pentru autodepășire, de obicei comportament senzomotor (dar pot apărea, teoretic, și jocuri implicând alte tipuri de comportamente), iar ca rezultat, stabilirea unui câștigător la final.

b. Jocuri colective (prezentate în tabelul de mai jos), cărora li se adaugă *jocurile colective cu reguli arbitrare*, care nu se deosebesc de celelalte decât prin faptul că se joacă numai într-un grup de copii, care își arogă meritul de a-l fi inventat, și prin durata redusă de viață. Acestea pot face obiectul unei lucrări separate, dar, în general, se înscriu în categoriile de mai jos, copiii inventându-le pe tiparele jocurilor deja știute. Important este că sunt jocuri cu reguli și oricând pot intra în categoria jocurilor cu reguli „consacrate”.

Jocuri colective cu regulă arbitrară se găsesc, în număr mare, între jocurile de recreație și, în aceste condiții, limita care le desparte de celelalte este foarte instabilă. Mai ales în condițiile vieții școlare, jocurile noi se împrăștie cu repeziciune. Apar „mode”, dintre care unele se dovedesc durabile, iar jocul respectiv devine un bun cultural împărtășit de grupuri largi de copii.

Tabelul de mai jos conține clasificarea jocurilor cu reguli colective cu răspândire mai mare, depășind cultura specifică unui singur grup de copii, înregistrate prin cercetările proprii în București.

Numele jocului	Tipul jocului	Obiectivul competiției		Comportament principal						Rezultat			
		Putere arbitra ră		Putere dobândită	Senzorimotor	cognitiv			afectiv		Câștigător(i) la final	Învins(și) la final	Câștigători/învinși tranzitorii
		Mică	Mare			Strategie	Cunoștințe și memorie	Atenție	Supunerea la noroc	Relații de gen			
Adevăr sau provocare (I)	Joc cu actor central cu putere mare (JAC PM)		+						+	+			î
Adevăr sau provocare (II)	JACPM		+						+	+			î
Am căzut într-o fântână (didactic)	JACPM		+						+				C
[Ascunde- rea unui obiect]	JACPM		+			+							C
Așchiuță	Joc de abilități fizice (JAF)			+	+						+		î
Baba- oarba	Joc cu actor central cu putere mică (JAC Pm)	+			+								î
Barbut	Joc de noroc (JN)			+					+		+		
Baschet	JAF			+	+						+		
Batista	JACPM		+		+								î
Brăduț	JAF			+	+						+		î
Campio- natul [cu coarda]	JAF			+	+						+		î

Canasta	Joc de strategie și noroc (JSN)			+		+				+		+			C
Capra	JACPM		+			+									Î
Castane	Joc de abilități fizice și noroc (JAFN)				+	+				+		+			Î
Castelul	JAF				+	+									C
Călcată /Floare, floare, deschide-te (mare)!/ Broșcuța	JAF				+	+						+			Î
Ceafă liberă	Joc de atenție (JA)				+				+						Î
Cercul	JAF				+	+						+			Î
Cireșica/ Cireșel	JAF				+	+									Î
Culorile	JACPm	+				+									Î
Cuvântul	Joc de abilități fizice și strategie (JAFS)				+	+	+								C
Examenul	JACPM		+			+						+			Î
Fața/ Ascunsele/ V-ați ascunsele (I)	JACPm	+				+	+								ÎC
Fața/ Ascunsele (cu „urma scapă turma”) (II)	JACPm	+				+	+								ÎC
Fața/ Ascunsele (III)	JACPm	+				+	+								ÎC
Fața cu mingea/ Bidonașul/	JACPm	+				+	+								ÎC

Butoiașul												
Fazan (I)/ Fazan pe fotbaliști	Joc de cunoș- tințe (JC)			+				+			+	î
Fazan (II) + (Cocoșii)	Joc de cunoș- tințe și de abilități fizice (JCAF)			+	+			+			+	î
Flori, fete și băieți	JACPM	+						+				C
Foc și apă/ [Foc, aer, fierbinte, cald]	JACPM		+				+					C
Fotbal	JAFS			+	+	+					+	C
Fotbal cu monedele	JAF			+	+						+	C
Friptea	JAF			+	+							C
Frunza	JAFS			+	+	+					+	ÎC
Gardian la „zece”	JACPM	+			+							î
Ghicește în ce mână e piatra	JN			+				+				C
Hai noroc și treci la loc	JACPM		+					+				C
Iscălita	JACPM		+		+							î
Înălțate împărate ...	JACPM		+		+							Cî
Întrecerile	JAF			+	+						+	
Într-o cafenea	JN			+				+			+	C
Într-un castel de ciocolată/ Într-o călimară	JN			+				+			+	C
[Joacă, băiete]	JACPM		+					+				C
[Joc cu mingea de tenis]	JACPM	+			+							î
[Jocul cu întrebări]	JACPM	+					+					C
Jocul X	JAFS			+	+	+					+	î

La câți metri adâncime?	JACPM		+					+	+			C
La mălai/Miuța	JAFS			+	+	+				+		C
Lapte-gros	JAFN			+	+			+				C
Leapșa cu mingea (I)	JACPm	+			+							î
Leapșa cu mingea (II)	JACPm	+			+							î
Leapșa distractivă	JACPm	+			+							î
Leapșa pe Coco/pe cocotăte/pe fier/pe flotări/pe ouate (Mergi)/pe pitite	JACPm	+			+							î
Leapșa pe culori/pe țigări/pe statui	JACPm	+			+							î
Leapșa pe porecle	JACPm	+			+							î
Ligheane [sic!]	JACPM		+					+				C
Macao	JSN			+		+		+		+		î
Macao pe umflături	JSN			+		+		+		+		î
Macao pe scrise	JSN			+		+		+		+		î
Mațele încurcate/Încurcatele	JACPm	+			+	+						î
Măgărușul	JACPm	+			+							î
Măgărușul pe atinse	JACPm	+			+							î
Măgărușul pe luate	JACPm	+			+							î
Melcul (I)	JAF			+	+						+	C
Melcul (II) (cu zaruri)	JAFN			+	+			+		+		Cî
Miuța	JAFS			+	+	+					+	C
Moara	Joc de			+		+					+	î

	strate- gie (JS)											
Monopoly	JSN			+		+			+		+	î
Musca pe bară	JACPm	+							+			î
Nouă	JSN			+		+			+		+	Cî
Nu te supăra, frate!	JN			+					+		+	
Omul negru	JACPm	+				+						î
Paradis	JAF			+	+						+	C
Parola	JAFS			+	+	+						C
Pătrățița	JAFS			+	+	+					+	î
Perețița	JAF			+	+						+	î
Piatră, foarfecă, hârtie/Pia- tră, foar- fecă, plasă	JN					+				+	+	
Piticot	JN			+					+		+	
Plicul	JAF			+	+						+	C
Poc (didactic)/ Bozo	Joc de cunoș- tințe și de atenție (JCA)			+				+	+		+	î
Popa- Prostu	JA			+				+			+	
Porto- calele (didactic)	JA			+				+			+	î
Prinselea (Leapșa)	JACPm	+				+						î
Pune mâinile la ceafă (I) (didactic; grădiniță)	JACPM			+					+		+	
Pune mâinile pe ceafă (II) (didactic; școală)	JACPM			+					+		+	î
Pune mâinile pe ceafă (III)	JA			+				+			+	
Rățele și vânătorii	JAF			+	+							î
Război	JN			+					+		+	C

Respinsea	JAF			+	+						+		C
Roș, galben, albastru, verde	JAF			+	+								î
Rummy (pe etalate)	JSN			+		+			+		+		C
Rummy (pe tablă)	JSN			+		+			+		+		C
Scanden- berg	JAF			+	+						+		
Spânzură- toarea	JC			+			+				+	+	
Sticla/ Adevărat sau fals	JACPM		+						+	+	+		î
Sticluța cu otravă	JACPM	+			+								î
Stop pe verde/ Verde stop (pe gume)	JA			+				+				+	
Șah	JS			+		+						+	î
Șarpele (I)	JACPM	+			+								î
Șarpele (II)	JACPM	+			+						+		î
Șeptică	JSN			+		+			+		+		C
Șotronul	JAF			+	+						+		î
Table	JSN			+		+			+		+		Cî
Telefonul american	JACPM		+						+	+			C
Telefonul fără fir	JA			+				+				+	
Tenis	JAF			+	+						+		C
Tenis cu mâna	JAF			+	+						+		
Tenis cu piciorul/ Tenis de picior (I)	JAF			+	+						+		
Tenis cu piciorul (II)	JAF			+	+						+		C
Țară, țară, vrem ostași!	JAF			+	+						+		C
Țăranul e pe câmp	JACPM		+						+		+		C
Țările (I)	JACPM		+		+						+		î
Țările (II)	JACPM		+		+						+		î

Ținta	JAF			+	+						+		
ȚOMA-PAN	JC			+			+				+		
Uliii și porumbeii (I)	JACPM		+		+							+	î
Uliii și porumbeii /Pirații și zânele (II)	JAF			+	+							+	î
Un profesor de limba italiană	JAF			+	+							+	
Ursul doarme	JACPM		+						+		+		C
WC-ul	JAF			+	+						+		î
X și 0	JS			+		+					+		
Zboară? (didactic)	JCA			+				+			+		î
Zi cu cine te măriți?	JN			+					+			+	C
Zilele săptămânii/ Lunile anului	JA			+	+			+			+		î

Avem un total de **124 de jocuri**, dintre care:

- 23 de jocuri cu actor central cu putere mare (JACPM);
- 26 de jocuri cu actor central cu putere mică (JACPM);
- 29 de jocuri de abilități fizice (JAF);
- 8 jocuri de abilități fizice și strategie (JAFS);
- 3 jocuri de abilități fizice și noroc (JAFN);
- 3 jocuri de strategie (JS);
- 10 jocuri de strategie și noroc (JSN);
- 9 jocuri de noroc (JN);
- 7 jocuri de atenție (JA);
- 3 jocuri de cunoștințe (JC);
- 2 jocuri de cunoștințe și de atenție (JCA);
- un joc de cunoștințe și abilități fizice (JCAF).

Nu a fost înregistrat nici un joc de abilități fizice, strategie și șansă, ceea ce nu înseamnă neapărat că nu există în București nici un joc din această categorie. Se observă de la început faptul că jocurile cu actor central cu putere mare și mică și jocurile care presupun abilități fizice

sunt cele mai numeroase și din informațiile culese a reieșit că, într-adevăr, se bucură de cea mai mare popularitate.

Scopul acestei tipologii nu este să dea o imagine definitivă a categoriilor de jocuri practicate în mediul urban, ci să indice un posibil mod de interpretare și clasificare a jocurilor înregistrate la un moment dat. Are avantajul că principiile de clasificare sunt simple, este aplicabilă tuturor jocurilor cu reguli înregistrate, diferențiază net tipurile de jocuri și permite adăugarea de clase de jocuri noi. În același timp, deși înregistrarea mai multor jocuri cu același nume (provenind unul din altul) îngreunează „citirea”, această tipologie oglindește transformările care pot avea loc și care pot afecta orice joc. Totodată, sugerează faptul că numărul jocurilor jucate sub același nume și al variantelor poate fi mult mai mare. De aceea, această taxonomie are meritul de a da o imagine mai detaliată a jocurilor-ca-text și de a sugera faptul că jocurile sunt indisolubil legate și modificate de contexte. Studiul jocurilor-ca-text nu devine relevant decât în relație cu contextele, pentru că, schimbându-și contextul, numeroase jocuri se transformă și ca texte, pentru a se adapta astfel mai bine funcțiilor impuse de noul context: actori de vârste diferite, cu cerințe diferite, care caută în performarea jocurilor răspunsuri adaptate nevoilor lor.

O scurtă lectură a jocurilor clasificate

Am urmărit mai ales jocurile cu reguli din culturile infantile, dar ele intră în relații nenumărate cu cultura adultă, în ambele sensuri. Jocurile cu reguli nu aparțin în exclusivitate copiilor, după cum nici adulții nu au jocuri cu reguli care să le aparțină exclusiv. Jocurile adulților reprezintă o mulțime inclusă în mulțimea mult mai largă a jocurilor infantile. *Șahul, Tablele, Fotbalul, Rummy*, jocurile de cărți ș.a. se joacă deopotrivă de către adulți și copii. Acesta este unul dintre motivele pentru care am introdus în tabel jocuri care par să aparțină adulților (de exemplu, *Table*) sau jocurile de noroc, cum este *Barbut*. Aceste jocuri sunt jucate de copii în grupurile lor informale, deci fac parte din culturile infantile. În ciuda interdicțiilor, *Barbut* încă se joacă în spatele clasei, în recreație¹⁷, ca și *Pocher*¹⁸. Culturile infantile sunt

¹⁷ Într-un interviu din 2005, Tudor, de 13 ani, afirmă că se joacă *Barbut* în spatele clasei, în recreații, și cu 20 de copii odată.

¹⁸ Deși jocul a fost menționat ca jucându-se, copiii nu au dat detalii. Tocmai de aceea, în lipsa unor informații sigure, nu l-am adăugat în tabel.

culturi subversive și copiii deseori performează activități pe care adulții le interzic.

O altă situație este cea a *jocurilor didactice*. Jocul este considerat în prezent o cale excelentă de educație. Se tipăresc culegeri de jocuri didactice, create de profesioniști ai educației (învățători, profesori, psihologi etc.), astfel încât să antreneze anumite abilități (fizice, cognitive, afective) ale copiilor. O categorie specială o reprezintă jocurile preluate de educatoare, în virtutea unei lungi „tradiții” educative, din culegerile de folclor sau chiar din propria copilărie: *Țară, țară, vrem ostași!*, *Șotronul*, *Plicul*, *Șoarecele și pisica*, *Batista*, *Ești o floare, ești un crin*.

Ca urmare a presiunii crescânde a adulților, copiii joacă, în mediul oficial, jocuri didactice în cursul procesului de învățământ. Nu am luat în considerare toate jocurile didactice, deoarece jocul fiind ales de profesor, copiii nu au libertatea de a alege dacă să-l joace sau nu și, de aceea, deși jocul respectiv exercită o anumită influență, direct sau mediat prin procesul de educație, asupra culturilor infantile, nu este un element propriu al acestora. Foarte puține jocuri didactice au depășit contextul orelor de școală și sunt jucate în grupuri informale și doar pe acestea le-am adăugat în tabel. Denumirea „didactic” dintre parantezele tabelului nu arată decât această cale de transmitere prin grădiniță și școală.

În cu totul altă situație este jocul dintre adulți și copii performat în familie. De obicei, părinții nu-și constrâng copiii să se joace cu ei și, în toate cazurile de jocuri părinți – copii întâlnite, copiii de orice vârstă se bucurau când părinții își făceau timp să se joace cu ei¹⁹.

Există în tabel patru *numărători* care au fost înregistrate ca *jocuri de noroc* de sine stătătoare, jucate pe pumni, care desemnează câștigători tranzitorii și un învins final. Astfel, un copil care își ține și el un pumn în joc, numără cu mâna cealaltă, eliminând pe rând jucătorii. Pierde cine a rămas ultimul. Sunt trei jocuri și o variantă înregistrate: *Într-o cafea* (scandat), *Zi cu cine te măriți?* (scandat), *Într-o călimară* (scandat), *Într-un castel de ciocolată* (variantă parțial cântată, parțial scandată). Jocurile au fost înregistrate la copii de grupa mare (6 ani), care nu cunoșteau încă numărătorile identice ca formă. Trecerea de la o categorie la alta a unor fenomene culturale poate fi considerată un semn al mării vitalități și al mobilității fenomenelor

¹⁹ Există în arhiva personală înregistrări cu copii de 13 ani care joacă cărți, *Table*, *Rummy*, jocuri de noroc ș.a. cu părinții lor.

folclorice infantile, care creează funcții noi pentru fenomenele care îi interesează. De altfel, numărătorile discutate sunt printre cele mai cunoscute și folosite în București.

Jocurile cu actor central cu putere mare (JACPM) sunt bine reprezentate în repertoriul bucureștean actual. Lăsând la o parte jocurile didactice, care implică, majoritatea, un actor central care să dirijeze desfășurarea lor (educatorul, profesorul, un copil numit de profesor), acestea sunt jocuri cu cântece preferate de fete mici, puține ajungând să mai fie performate la vârsta de 12 ani: *Iscălita*, *Batista*, *Țăranul e pe câmp*, *Ursul doarme*, *Omul negru*. Ele antrenează abilitățile fizice. O excepție o constituie jocul *Foc, apă*, în care actorul central ascunde un obiect și îi ghidează pe ceilalți să îl găsească, ca și [*Ascunderea unui obiect*]²⁰, în care copiii încearcă să dobândească putere prin utilizarea strategiei. O subcategorie aparte sunt jocurile care apar la 11-12 ani și care experimentează relațiile de gen prin supunerea la noroc: *Adevăr sau provocare*, *Sticla*, *Ligheane*. Aceste jocuri implică unul sau doi actori centrali, care încearcă să determine desfășurarea acțiunilor. Astfel, în *Adevăr sau provocare*, actorul central le cere jucătorilor să facă ceea ce vrea el: să se dea cu capul de toți pereții, să sărute un alt copil (care are dreptul să refuze), să se ducă la profesorul de matematică și să-i spună cât de mult îi place matematica etc. Poate tocmai datorită acestei mari puteri a actorului central aceste jocuri nu supraviețuiesc vârstelor mici, caracterizate printr-un tip de gândire marcat de relația cu adultul dominant.

Jocurile cu actor central cu putere mare desemnează un câștigător sau un învins tranzitoriu, foarte rar un câștigător final, având o structură repetitivă, fără final marcat, jocul încheindu-se, de obicei, când vor jucătorii.

Deși Brian Sutton-Smith consideră că **jocurile cu actor central cu putere mică (JACPm)** sunt specifice copiilor mici, în mediul urban actual unele dintre acestea sunt printre cele mai frecvente și se joacă până spre adolescență sau chiar mai târziu: *Fața cu mîngea*, *Ascunselea* (preferate nu numai de toți copiii, ci și de tineri), *Leapșa*, *Baba-oarba*, *Măgărușul*. Din chestionare se vede că jocul *Ascunselea* este preferat de 70 % dintre copiii de 8-9 ani, de 54 % dintre cei de 14-15 ani și de circa 62 % dintre adolescenții de 16 și 17 ani. Creșterea preferinței pentru *Ascunselea* la adolescență se corelează cu faptul că interesul lor pentru

²⁰ Am folosit parantezele pătrate pentru a da nume unor jocuri înregistrate fără nume: ori pentru că nu aveau un nume fixat de uz, mai ales când a fost vorba de jocuri înregistrate de la copii mai mici, ori pentru că nu-l știau jucătorii.

alte jocuri scade, față de vârsta pubertății. Succesul lor provine, probabil, din faptul că:

- actorul central are putere mică, având un rol subordonat celorlalți jucători (trebuie să-i găsească, să prindă mingea, să prindă un jucător etc.); regulile prevăd, uneori, ca ceilalți jucători chiar să poată anula rezultatul la care ajunge actorul central;

- accentul nu cade pe competiție (care contrazice spiritul de cooperare din interiorul grupurilor de copii și riscă să stârnească tensiuni), ci pe relația de rol, favorabilă majorității, nu actorului central;

- antrenează abilitățile fizice și strategia, ceea ce le place copiilor și corespunde cerințelor societăților moderne actuale.

Faptul că jocurile cu actor central, cu putere mare sau mică, au o structură simplă, repetitivă, desemnând câștigători sau învinși tranzitorii, asigură jucătorilor posibilitatea de a experimenta, pe rând, rolurile implicate în joc. Rolurile fiind în centrul de interes al jocului, multe dintre aceste jocuri nu se încheie cu desemnarea unui câștigător/învingător final. Interesant este că jocurile cu actor central cu putere mică desemnează, majoritatea, un învingător tranzitoriu, care va fi penalizat, devenind următorul actor cu putere mică.

Jocurile de abilități fizice (JAF) sunt cele mai frecvente și se joacă la toate vârstele. Succesul lor provine, pe de o parte, din faptul că antrenează abilitățile fizice, iar pe de altă parte, din faptul că sunt jocuri competitive ce asigură un câștigător/o echipă câștigătoare, în condițiile în care competiția este una dintre valorile promovate de cultura oficială actuală. Ca urmare, majoritatea jocurilor din această categorie asigură un câștigător final, ceea ce dovedește faptul că prin ele se urmărește dobândirea superiorității prin abilități fizice personale.

Jocurile de abilități fizice presupun atingerea scopului prin:

- mișcări ale palmelor (*Friptea, Zilele săptămânii*) și/sau mișcări pe loc ale trupului: *Un profesor de limba italiană, Cireșica*;

- sărituri de diferite tipuri: *Campionatul [cu coarda], Brăduț, Așchiuță, Călcatea, Capra, Șotron*;

- alergare: *Ulii și porumbeii*;

- lovirea unui obiect cu piciorul: *Tenis cu piciorul*;

- lovirea și țintirea prin aruncare cu mâna: *Rațele și vânătorii, Țările, Șotron, Plicul, WC-ul, Paradis*;

- mânăuirea coardei: *Campionatul [cu coarda], Roș, galben, albastru, verde*;

- încordarea mușchilor mâinilor: *Scandenbergh, Țară, țară, vrem ostași!* ș.a.m.d.

Jocurile care implică mișcări executate pe loc sunt preferate de fete: jocurile cu coarda, cu gesturi și sărituri. Cele care presupun alergare și lovirea mingii cu piciorul sunt preferate de băieți, ceea ce corespunde observațiilor făcute în antropologie, după care fetele preferă jocurile statice, cooperative, jucate în grup mic, în timp ce băieții joacă jocuri competitive, dinamice, în grupuri mai mari.

Jocurile de abilități fizice și strategice (JAFS) sunt puține, dar se bucură de o mare popularitate. Fac parte din această categorie *Fotbalul* și jocurile care provin din fotbal: *Miuța, Pătrățica*, dar există și altele: *Parola, Cuvântul, Jocul X*. Cel puțin jocurile înregistrate de noi sunt preferate de băieți de toate vârstele, până la adolescenți și tineri. De aceea, cel puțin performarea unora implică o anumită doză de violență fizică. De exemplu, în *Parola* băieții se împart în două echipe, care pleacă în direcții opuse. Una dintre echipe își pune un cuvânt „parolă”. Această echipă trebuie să se ascundă, iar cealaltă să prindă măcar un jucător, pe care au voie să-l „chinuiască” până când mărturisește parola. Băieții intervievați de noi relatau că l-au târât pe jucătorul prins pe jos, l-au pus pe mașini ca să ștergă praful, l-au dezbrăcat de tricou, i-au scos adidașii din picioare ș.a. Când au câștigat, schimbă rolurile și jocul se reia.

Jocurile de abilități fizice și strategice se încheie cu un câștigător final, dar și-au dezvoltat și forme cu echipă câștigătoare tranzitorie, ca jocul să aibă posibilitatea de a fi reluat în mod echitabil pentru ambele echipe.

Fotbalul este extrem de bine cunoscut, este foarte rar jucat în grupurile informale sub forma cunoscută ca sport, deși numărul de băieți care joacă fotbal la cluburi este în creștere. Cele mai frecvente sunt jocurile cu reguli *La mălai, Respînsea, Perețica* și *Pătrățica*. Motivul este unul foarte simplu: grupurile informale având 22 de băieți, cât este necesar pentru un joc după toate regulile, sunt rare. Totodată, fotbalul presupune existența unui teren mare, prevăzut cu porți. Totuși, s-au înregistrat situații în care copiii s-au organizat și au jucat *Fotbal* în curtea școlii sau pe terenurile special amenajate cu porți din parcuri. În general, ceea ce înțeleg copiii prin *Fotbal* este un joc cu reguli mai simple decât sportul din care provine, cu echipe de 5-7 copii, în care rolurile au fost simplificate: în afară de portar, ceilalți sunt jucători simpli, fără să se mai diferențieze în mijlocași,

fundași și atacanți. Poate fi jucat atât pe terenul școlii, cât și pe stradă sau în parcările mari, cu porți improvizate, dar măsurate cu pașii (pentru a fi cât mai apropiate ca mărime de porțile oficiale). Sub această formă apare jocul în tabelul nostru. În iulie 2008 am înregistrat competiția unui grup de băieți suficient de numeros ca să-și organizeze campionat și să joace cu rezerve.

În clasificare există doar trei **jocuri de abilități fizice și noroc (JAFN)**. *Castane* și *Lapte-gros* sunt jocuri de băieți, în timp ce *Melcul (cu zaruri)* este un joc de fete. Jocurile acestea construiesc relații diferite între supunerea la indicațiile norocului și abilitățile fizice. În *Lapte-gros*, rezistența fizică este stabilită prin reguli în mod explicit: dacă capra cade, echipa adversă câștigă jocul și caprele „mai stau o tură”. Ca urmare, băieții sar unul peste altul, suindu-se pe cât posibil pe o singură capră, încercând astfel să provoace căderea caprei. Accentul pus pe rezistență a dus la apariția unei înțelegeri a jocului ca întrecere în rezistență. Iată o mărturie a unui băiat de 14 ani: „Cel care stă la perete capră se ține de perete și bagă capul la cutie și ceilalți sar pe el. Câți poate duce, e «scorul» lui”. Se joacă cu predilecție în clasă, unde grupul de băieți fiind mai numeros, nevoia de afirmare individuală este mai mare. Băieții intră într-o competiție mai accentuată. În plus, relațiile fiind mai puțin strânse, pot exersa forme de violență fără a se teme că vor fi sancționați din această cauză de grupul mic de prieteni care contează. Este de remarcat că fetele nu joacă niciodată aceste jocuri cu băieții, deși s-au înregistrat cazuri de *Lapte-gros* jucat între fete, dar cu un grad mult mai mic de violență. În general, interviurile și observațiile directe arată că jocurile cu reguli practicate numai de fete nu implică violență; aceasta apare doar între fete și băieți, pe măsură ce crește interesul puberilor pentru relațiile de gen.

În București au fost identificate doar trei **jocuri de strategie (JS)** pură: *Șah*, *X și 0* și *Moara*, toate fiind foarte vechi. *Șahul* este un joc preferat de adulți, pe care aceștia îl joacă între ei sau cu copiii lor, pensionarii și pasionații în parcuri. *X și 0* se joacă mai degrabă în recreație sau în timpul orelor, pe tablă sau pe caiete; l-am înregistrat jucat acasă de fetițe care l-au deprins la grădiniță. Din chestionare se observă că jocul se bucură de o preferință neașteptat de mare din partea adolescenților de 16 și 17 ani: aproape 55 %, față de numai 34,5 % copii de 14 și 15 ani. *Moara* are avantajul că face parte din jocurile ale căror table au fost retipărite în ultimii ani, ceea ce poate provoca o recrudescentă a jocului. Jocurile asigură un învins (*Șahul*, *Moara*) sau un câștigător final (*X și 0*).

Există mai multe tipuri de **jocuri de noroc (JN)**. Unele sunt specifice vârstelor mici: *Ghicește în ce mână e piatra* și jocurile pe pumni, cum este *Într-o călimară*. Sunt jocuri care desemnează un câștigător tranzitoriu și au o structură simplă, repetitivă. De asemenea, au o structură simplă și jocurile cu zaruri de tip *Piticot* și *Nu te supăra, frate!* Sunt jocuri pentru copii până la vârsta de 8-9 ani, dar pe care le joacă și părinții cu copiii lor.

În București sunt bine reprezentate **jocurile de strategie și de noroc (JSN)**, mai ales prin jocuri de cărți, *Rummy* și *Table*. Popularitatea lor a dus la apariția unor jocuri noi. Astfel, pe lângă *Macao* a mai apărut un joc, *Macao pe scrise*. Acest din urmă joc și-a dezvoltat un sistem de puncte, ceea ce presupune eliminarea jucătorilor care nu au obținut, într-o partidă, un anumit număr de puncte. *Macao pe umflături* dovedește faptul că copiii preferă regulile care să introducă mai multe elemente de incertitudine: dacă în *Macao* cu jokerul se iau cinci cărți, în *Macao pe umflături* cu jokerul „roșu” se iau zece cărți și cu jokerul „negru”, cinci. De altfel, „umflături” înseamnă faptul că „se umflă” teancul de cărți pe care îl va lua jucătorul ghinionist.

Jocurile de atenție (JA) sunt o categorie neînregistrată ca jocuri cu reguli în literatura antropologică, care a luat în considerare, pe baza materialelor din bazele de date HRAF, numai abilitățile fizice, strategia și supunerea la indicațiile norocului. Noi o considerăm o categorie separată, deoarece strategia și atenția nu sunt reductibile una la alta. În urma cercetărilor efectuate, s-au obținut date despre șapte jocuri de atenție, cu origini și structuri diferite: jocuri didactice, de cărți, altele implicând lovituri cu palma sau vorbitul în șoaptă, toate având în comun faptul că scopul lor este verificarea atenției jucătorului: *Ceafă liberă*, *Poc*, *Popa-Prostu*, *Portocalele*, *Pune mâinile pe ceafă*, *Stop pe verde*, *Telefonul fără fir*, *Zilele săptămânii*. Majoritatea stabilesc un învingător final sau un câștigător final obținut prin eliminarea învinșilor tranzitorii. Deci, puterea este dobândită prin dovedirea inferiorității jucătorului neatent. Jocurile au o structură simplă și repetitivă, de aceea unele nu prevăd un învins sau un câștigător final: *Stop pe verde*, *Ceafă liberă*. Majoritatea se joacă în context școlar, unde dovedirea inferiorității altuia este necesară pentru statutul copilului în grup. Acest tip de jocuri implică o doză de violență, ceea ce îl face neatractiv pentru fete, dar probabil că tocmai violența fără consecințe (jucătorul neatent nu are voie să riposteze)

constituie miza jocului, implicând superioritatea fizică a unui jucător asupra altuia. Iată cum, prin verificarea atenției, jocurile devin o cale de experimentare a relațiilor de putere, de superioritate și inferioritate a unor jucători asupra altora.

Jocurile de cunoștințe (JC), de cunoștințe și atenție (JCA), precum și cele **de cunoștințe și abilități fizice (JCAF)** au ca scop verificarea cunoștințelor (ceea ce implică și memoria) jucătorilor. Sunt puține, dar sunt jucate frecvent și sunt extrem de răspândite în cadrul populației școlare, dovadă a importanței lor, *Spânzurătoarea, ȚOMAPAN* și *Fazan*. Li se adaugă verificarea atenției, în *Zboară?*, joc promovată ca joc didactic, dar înregistrat și în culegerea de jocuri rurale a lui Tudor Pamfile de la începutul secolului al XX-lea. Au o structură simplă și se pot juca în doi, dar și în mai mulți jucători. De exemplu, *ȚOMAPAN* verifică cunoștințele de geografie ale jucătorilor, care trebuie să știe nume de țări, orașe, munți, ape, plante, animale și antroponime. Câștigă mai multe puncte cel care dă un nume neștiut de ceilalți jucători. În mod neașteptat, nu scade mult în preferințele adolescenților. Dacă la 14-15 ani este preferat de aproape 50 % dintre cei chestionați, la 16-17 ani intră în topul preferințelor a circa 41 % dintre subiecți.

În loc de concluzii

Din cercetările noastre rezultă că jocurile care presupun obținerea puterii prin abilități fizice (în formă pură sau combinată) sunt cele mai apreciate jocuri. Li se adaugă, în repertoriul românesc actual, jocurile cu actor central cu putere mică, care presupun, dincolo de relațiile de rol, tot comportament sensorimotor, eventual combinat cu strategie. Supunerea la indicațiile norocului ocupă, ca număr de jocuri, un loc mai important decât strategia, dar, ca frecvență, se joacă mai rar și sunt preferate nu jocurile de noroc pure, ci jocurile care combină norocul cu strategia sau cu exprimarea relațiilor de gen. Aceasta ar indica, conform teoriei susținute de J. M. Roberts, M. J. Arth și R. R. Bush, că societatea românească favorizează, ca valori culturale, depășirea obstacolelor prin puteri proprii și formarea obedienței, necesară într-o societate modernă ierarhizată, dar permite și funcționarea jocurilor de noroc, intervenția hazardului putând funcționa ca mijloc de eliberare de constrângerile riguroase, frustrante, ale unei societăți actuale care tinde spre controlul tuturor domeniilor

vieții, inclusiv al fenomenului ludic. Preferința pentru jocurile de cunoștințe, prelungită până în adolescență, ar putea fi în legătură cu circulația liberă de informații, prin internet și mass-media, mai mult decât în legătură cu instrucția prin școală, care, în ultimii ani, trece printr-un impas major.

Fenomenul de aculturație din societatea modernă permite împrumuturi masive din alte culturi. Interesul crescând pentru educația copiilor duce la apariția de jocuri făcute de adulți pentru copii sau la joaca împreună cu copiii. Interesele producătorilor de jocuri video sau de jucării influențează repertoriul de jocuri în mod cert, prin oferta variată de jocuri cu reguli pe suporturi diferite (magnetic, plastic, de hârtie), ofertă care determină adevărate mode la nivel mondial. În consecință, jocul urban românesc, fără să își piardă întru totul individualitatea, și-a schimbat vizibil repertoriul față de acum o generație și chiar față de anul 1996, când am început cercetarea noastră. Dar despre toate acestea într-un material viitor...

ILUSTRAȚII



Fig. 1. Pregătiri pentru miuță



Fig. 2. *Miuța printre mașini*



Fig. 3. *Nu te supăra frate!*



Fig. 4. Cuburi