

JOCUL-ÎN-CONTEXT. O NOUĂ PERSPECTIVĂ ÎN ANALIZA JOCULUI CU REGULI

Ana PASCU*

Resumé

Jusqu'à la fin du vingtième 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, lequel représente cependant le milieu de vie pour une partie importante de la population actuelle de la Roumanie. L'auteur propose une définition du jeu formel, en le délimitant des autres catégories de jeux, utilisant des informations obtenus pendant des recherches sur les jeux formels joués en Bucarest entre 1996 et 2008. A présent, un changement de perspective met en évidence le fait que le jeu n'est pas constant: l'analyse des épisodes de jeu révèle des transformations profondes qui ont lieu pendant l'action, mais aussi des négociations qui transforment les éléments des contextes situationnels. Ces transformations apparaissent sous l'influence des règles de type spécial, *les règles de jouer*, différentes des règles du jeu.

Mots-clés: jeu formel, définition, règles de jouer, urbain.

Cuvinte-cheie: jocul cu reguli, definiție, regulile jucării, urban.

În 1996, când am început studierea jocului cu reguli, în afară de articolul excelent al lui Vintilă Mihăilescu¹, care recuperează cercetările psihanalitice și antropologice despre joc din literatura internațională și valorifică experiența terenului dintr-un sat românesc, etnologia românească dovedea o lipsă de interes în privința acestui subiect, spre deosebire de cea euro-americană, care i-a acordat, de multă vreme, o atenție deosebită. Lipseau atât o definiție clară a jocului cu reguli, cât și o taxonomie sigură.

Astfel că a trebuit să culegem informații dintr-un teren bine precizat, să definim jocul cu reguli, să cercetăm modul în care variaza jocurile de la un stadiu de dezvoltare psihică la altul. Aceste rezultate s-au concretizat într-o lucrare de doctorat susținută la Școala Doctorală a Facultății de Litere a Universității din București în 2009, numită „Texte” și „contexte” în jocul cu reguli din mediul urban.

* Muzeul Național al Țăranului Român, București – România.

¹ Vintilă Mihăilescu, *Fascinația diferenței*, București, Editura Paideia, 1996, 304 p.

În timpul cercetărilor, am încercat să acordăm aceeași atenție jocurilor-în-sine, cât și episoadelor de joc (jocuri-în-context). Luând ca unitate de analiză episodul de joc și cercetând jocurile unor grupuri de copii cu o componentă constantă, am descoperit că natura jocului, de act de comunicare în cadrul unui grup, și contextul situațional determină adesea transformări profunde ale jocurilor, după reguli speciale de tip social, studiate abia în ultima vreme: *regulile jucării*².

În consecință, studiul de față urmărește atât prezentarea teoretică a regulilor jucării, cât și evidențierea modificărilor care pot apărea în timpul jocului în urma negocierii elementelor contextului situațional, așa cum au reieșit din cercetările noastre.

Metodologie

Am ales ca teren de cercetare orașul București; ancheta s-a desfășurat între 1996 și 2008, în cartiere diferite. Am acționat singură, pentru a evita culegerea neuniformă a datelor și divergențele de interpretare. În plus, descrierea unui fenomen complex cum este jocul, unic, dar actualizat cu variații infinite în fiecare dintre performările sale, exprimându-se simultan în mai multe limbaje, nu se poate transpune cu ușurință în cuvinte nici în cele mai amănunțite descrieri. Din acest motiv, prezentările altor cercetători, oricât de bune ar fi, sunt dificil de folosit. Se impunea să particip la cât mai multe performări ale jocurilor culese³, pentru a înțelege cât mai bine fenomenul.

În ceea ce privește metodele, am folosit: observația directă, interviul nestructurat, interviul focalizat, observația directă, observația participativă, studiul de caz.

Observația directă a permis adunarea de informații despre ceea ce fac cu adevărat copiii în episodul de joc, nu despre ceea ce spun că fac; însă are o limită: observatorul, fiind exterior jocului de copii, poate înțelege parțial relațiile dintre membrii grupului și semnificația unor gesturi, atitudini, opțiuni în joc, care pot să îi scape. Metoda trebuie completată cu *interviul* luat imediat după performare, pentru a afla date complementare despre joc, participanți și context. Interviuurile au fost realizate mai frecvent în anul 1996 și în perioada 2000-2008, în restul perioadei înregistrările fiind rare.

² Traducem astfel termenul american *gaming rules* (a se vedea Linda Hughes, „Children’s Games and Gaming”, in B. Sutton-Smith, J. Mechling, T. W. Johnson, F. R. McMahon (coord.), *Children’s Foklore: A Source Book*, Logan, Utah, Utah State University Press, 1999, p. 93-119).

³ Materialele adunate se află în arhiva personală.

Am urmărit grupuri alcătuite din aceeași copii jucând același joc de mai multe ori. Cele mai valoroase *observații directe/participative* le-am obținut într-un cadru favorizant, fiind vorba de jocuri jucate de/împreună cu propriile fiice sau cu copiii unor prieteni, dar și de jocurile unor copii cunoscuți din vecinătate.

Informații valoroase am obținut realizând un *studiu de caz* cu doi subiecți-copii, fetițe, surori, propriile fiice. Am strâns informații încă de la nașterea primei fetițe. Studiul s-a încheiat în luna august 2008, când fetițele aveau 8 ani și o lună și 5 ani și patru luni, acoperind, astfel, o perioadă de aproximativ 8 ani.

Deși pendularea între rolul de părinte responsabil și cel de cercetător neutru nu a fost ușoară, acest tip de cercetare a avut avantajul de a surprinde evoluția jocurilor în spațiul privat al primilor ani ai copilăriei, în care etnologul are acces mai greu. Totodată, a asigurat o cunoaștere profundă a fenomenului în contexte situaționale diverse, dar bine cunoscute cercetătorului. Jocurile nu au fost niciodată dirijate, cu scopul de a deveni pretext de înregistrare⁴.

O definiție a jocului cu reguli

Pentru înțelegerea transformărilor din timpul episoadelor de joc, considerăm că este nevoie de o definiție clară a jocului cu reguli și de delimitarea lui de alte categorii: divertismente, rutine, jocuri cu roluri, ca să le numim doar pe cele mai importante. În ultimii ani, antropologul american Jay Mechling, care a studiat îndelung folclorul copiilor, a optat pentru explicarea jocului cu reguli ca o *competiție pentru putere*. Lipsiți de accesul la puterea și cunoașterea reală, în culturile euro-americane din ultimii 200 de ani, copiii își dezvoltă o cultură proprie, în care exersează în vederea dobândirii puterii și cunoașterii adultului⁵.

Se pare că în culturile unde copiii sunt integrați devreme în lumea adulților, aceștia se joacă mult mai puțin și nu cunosc anumite tipuri de jocuri cu reguli⁶. Asemenea adulților, în interiorul culturii lor, copiii vor

⁴ Bineînțeles, nu toate jocurile au fost din categoria jocurilor cu reguli.

⁵ Jay Mechling, „Children’s Folklore”, in Elliot Oring (coord.), *Folk Groups and Folklore Genres. An Introduction*, Logan, Utah, Utah State University Press, 1986, p. 91-120. A se vedea și B. Sutton-Smith, „Overview. History of Children’s Folklore”, in B. Sutton-Smith, J. Mechling, T. W. Johnson, F. R. McMahon (coord.), *op. cit.*, p. 20.

⁶ John M. Roberts, Brian Sutton-Smith, „Child Training and Game Involvement”, in Elliot Morton Avedon, Brian Sutton-Smith (coord.), *The Study of Games*, New York, John Wiley & Sons Inc., 1971, p. 465-487.

intra în competiția pentru putere, cu sensul de impunere în interiorul grupului de copii, de putere socială recunoscută de ceilalți membri ai grupului, dar și de competiție cu ei înșiși, în vederea autodepășirii.

Această concepție trebuie nuanțată; în primul rând, trebuie să se țină seama de etapele de dezvoltare a copilului, care influențează direct apariția diferitelor tipuri de jocuri (a se vedea operele lui Jean Piaget⁷ și B. D. Elkonin⁸), pe care nu le putem dezvolta aici. Amintim doar faptul că Piaget a identificat următoarele etape în dezvoltarea inteligenței: gândirea senzomotorie, gândirea simbolică și preconceptuală, gândirea intuitivă (preoperațională), gândirea concret-operațională și cea formal-operațională. Între toate formele de gândire există continuitate și zone de trecere, când se manifestă simultan forme aparținând mai multor tipuri de gândire.

Aceasta se vede în amestecul de categorii de jocuri practicate de copii și contribuie mult la aspectul particular al folclorului copiilor; varietatea claselor de jocuri se datorează, în mare măsură, diferitelor tipuri de gândire implicate în joc. Există, de exemplu, jocuri cu reguli cu aspect de joc cu roluri, cum sunt *Venea un prinț călare* sau *Țară, țară, vrem ostași!*, în care pe copii îi interesează nu numai desfășurarea acțiunii după anumite reguli, ci și dialogul și personajele.

Și din punctul de vedere al jocului-în-context se vede amestecul de tipuri de gândire, copiii sărind cu mare ușurință de la un joc simbolic la un joc cu reguli și invers. De exemplu, jocul cu reguli poate avea pauze, în care copiii înserează jocuri simbolice sau alte activități ludice. Și, dacă se consideră, în general, un câștig trecerea de la gândirea concret-operațională la gândirea formal-operațională, în sensul în care prin aceasta copilul își câștigă maturitatea de gândire, această trecere poate fi interpretată și invers, ca o sărăcire a tipurilor de jocuri pe care copiii mari, adolescenții și adulții le practică.

Brian Sutton-Smith și Elliot Morton Avedon consideră jocul drept „un exercițiu al sistemelor de control voluntar, în care există o luptă pentru putere, limitată prin reguli, care produce un rezultat

⁷ Jean Piaget, *La formation du symbole chez l'enfant*, Neuchâtel/Paris, Delachaux & Niestlé, 1945, 310 p.; Idem, *Le jugement moral chez l'enfant*, Paris, Presses Universitaires de France, 1957, 334 p.; Idem, *Judecata morală la copil*. Traducere de Dan Răutu. Prefață de Prof. univ. dr. Ursula Șchiopu, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1980, 256 p.; Idem, *Psihologia inteligenței*. Traducere de Dan Răutu, București, Editura Științifică, 1965, 222 p.

⁸ B. D. Elkonin, *Psihologia jocului*. Traducere de Grigore Nicola și Ludmila Slifca, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1980, 336 p.

inegal”⁹. Sutton-Smith adaugă și „jocurile cu actor central” (*central person games*), pe care le teoretizase anterior¹⁰, considerându-le o categorie separată. În această ultimă categorie, 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 competitive¹¹.

Dale F. Hay, Hildy S. Ross și Barbara Davis Goldman atrag atenția asupra faptului că antepreșcolarii se joacă diferit de copiii mari, din cauza particularităților de dezvoltare psihică, jocul lor fiind caracterizat prin: implicare reciprocă, alternarea rolurilor, repetiția unei secvențe între doi parteneri, nonliteralitatea, absența oricărui semn de afect negativ¹². Dar există un rezultat care trebuie obținut prin aplicarea regulilor. Și aceste jocuri trebuie incluse în categoria jocurilor cu reguli.

Mai trebuie subliniat faptul că descrierea jocului ca o competiție pentru putere omite un element fundamental, pe care Huizinga îl numește „haz” și în care vede esența jocului¹³. Copiii se joacă pentru că le place să se joace și, de la cea mai mică vârstă, fac deosebirea între joc și realitate. Se poate considera că „hazul”, ca element psihologic inerent și esențial al jocului, se manifestă prin atribuirea unor *semnificații ludice* acțiunilor și comportamentelor care vor fi numite „jocuri” (de tipuri diferite: jocuri cu roluri, jocuri cu reguli, divertismente, rutine etc.). Aceasta deosebește în mod esențial jocul de alte comportamente umane, de tip instrumental sau expresiv. Cercetătorii europeni încearcă să explice jocul ținând seama și de rolul semnificației ludice.

Sébastien Genvo, definind jocul cu reguli în contextul jocurilor video, mută accentul pe punctul de vedere al actorilor¹⁴. Prezentăm, pe

⁹ Elliot Morton Avedon, Brian Sutton-Smith, „Games as Structure”, in Elliot Morton Avedon, Brian Sutton-Smith (coord.), *op. cit.*, p. 405.

¹⁰ Brian Sutton-Smith, *Children's Games*, Doctoral Dissertation, University of New Zealand, 1954, apud Elliot Morton Avedon, Brian Sutton-Smith (coord.), *op. cit.*, p. 404.

¹¹ *Ibidem*, p. 404-405.

¹² Dale F. Hay, Hildy S. Ross, Barbara Davis Goldman, „Social Games in Infancy”, in B. Sutton-Smith (coord.), *Play and Learning*, New York, Gardner Press Inc., 1979, p. 86.

¹³ Johan Huizinga, *Homo ludens. Încercare de determinare a elementului ludic al culturii*. Traducere de H. R. Radion, București, Editura Univers, 1977, p. 36.

¹⁴ Sébastien Genvo, *Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique: pour une approche descriptive de la jouabilité*, Communication au colloque Ludovia 2006, Saint-Lizier (disponibilă pe http://www.ludologique.com/publis/Ludovia_Genvo_S.pdf), 15 p.

scurt, descrierea jocului, așa cum îl vede Sébastien Genvo. Acesta consideră că atunci când o persoană se joacă, adoptă o postură de *imersiune ficțională specifică jocului, numită atitudine ludică*. Imersiunea ficțională este o stare mentală scindată, „bipolară”, în care individul are posibilitatea de a vedea reprezentarea unui obiect, știind că vede o amăgire. Imersiunea ficțională (care apare în toate comportamentele de tip expresiv, nu numai în joc) este un proces mental de natură metaforică¹⁵.

Atitudinea ludică se exercită asupra unei structuri complexe, alcătuită din reguli, acțiuni, mijloace și scop. Această structură, ca să se poată adapta la joc, conține un anumit *potențial de utilizare ludică*, pe care jucătorul îl poate folosi în scopul imersiunii¹⁶. De asemenea, atitudinea ludică este unită cu o formă singulară de *proces*, în care incertitudinea joacă un rol important. Jocul este un proces în măsura în care „a se juca” înseamnă „a acționa” într-un anumit *scop*¹⁷.

Pentru a atinge acest scop, jucătorul (jucătorii) își va (vor) propune anumite reguli. Un același scop urmărit prin două reguli diferite dă naștere la două jocuri diferite. De exemplu, dacă scopul este să ajungi până la un loc ales dinainte și regulile sunt a alerga până la țintă sau a sări într-un picior până acolo, atunci avem două jocuri, nu unul singur. Sistemul de reguli este, ca și scopul jocului, obiectul unei alegeri arbitrare, pentru că jucătorul le acceptă/le inventează el însuși și se decide să le urmeze fără să fie constrâns din exterior.

Pentru a atinge scopul jocului (și a obține rezultatul), jucătorul va pune în acțiune un ansamblu de *mijloace*. De exemplu, strategia pe care o dezvoltă jucătorul face parte dintre mijloace. Dacă regulile sunt fixe, mijloacele sunt aleatorii, pentru că „a juca înseamnă a lua decizii și a face exercițiul posibilului”¹⁸ în fiecare dintre ele, deciziile constând în a alege dintre mai multe mijloace diferite, în vederea realizării scopului. Dacă jocul nu ar consta decât dintr-o succesiune de decizii unice, atunci jucătorul nu ar avea nici o libertate în alegerile sale și jocul ar fi previzibil și, în consecință, plicticos.

Rolul important al deciziilor luate de jucător în timpul jocului, pentru continuarea sau oprirea lui, a fost evidențiat prin analiza episoadelor de joc. Astfel, cercetătorii au descoperit că deciziile sunt influențate nu numai de regulile jocului, ci și de o categorie de reguli noi, de tip social, *regulile jucării*, pe care le vom detalia în capitolul viitor.

¹⁵ *Ibidem*, p. 2.

¹⁶ *Ibidem*.

¹⁷ *Ibidem*, p. 3.

¹⁸ *Ibidem*, p. 5.

Sébastien Genvo prezintă diferența dintre *jocul informal* (joacă) și *jocul formal* (jocul cu reguli) în termenii chestionării de către actor a regulilor pe parcursul jocului, cu scopul de a asigura obținerea rezultatului: în *jocul formal*, jucătorul urmărește obținerea unui rezultat, în cadrul atitudinii sale ludice; de aceea, va adopta conștient reguli formalizate în prealabil, pentru a-și ghida acțiunea, pe când în timpul *jocului informal*, individul se joacă fără a-și fi formulat reguli precise. Își propune un scop, dar acesta va fi menținerea acțiunilor, care nu vor trebui să conducă la un rezultat. Fetița se joacă cu păpușa, nu face un joc cu păpușa¹⁹.

Trebuie subliniat faptul că *o competiție are loc de îndată ce jucătorul decide atingerea scopului prin aplicarea regulilor*, din cauza incertitudinii intrinsece care prezidează fiecare luare de decizie care se derulează în cadrul ludic²⁰. Incertitudinea poate apărea la orice palier.

Pornind de la considerațiile de mai sus, am definit astfel jocul cu reguli: *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.

Alte tipuri de jocuri

Descrierea modelelor rol-regulă de către Rom Harré și Paul F. Secord a avut un rol important în delimitarea jocurilor cu reguli de rutine²¹, divertismente și jocurile cu roluri²².

Unele activități ludice sunt rutine. „Ele sunt secvențe de acțiuni generate de actori, urmărindu-se anumite reguli, dar în care rezultatul nu e legat de structura act-acțiune printr-o convenție de semnificare. [...] Rezultatele rutinelor sunt cauzale, nu legate în manieră convențională de

¹⁹ *Ibidem*, p. 6.

²⁰ *Ibidem*, p. 8.

²¹ Ne cerem iertare pentru utilizarea acestei licențe morfologice (forma de plural).

²² Rom Harré, Paul F. Secord, *The Explanation of Social Behaviour*, Totowa, New Jersey, Rowman and Littlefield, 1972, passim.

secvența de acțiuni cerută”²³. O rutină este performată prin îndeplinirea exactă a acțiunilor. De exemplu, repararea unei mașini e o rutină, iar rezultatul, funcționarea mai bună, e relaționată în mod causal de acțiunile performate după regulă de către mecanic.

Există rutine autentice și simulate. A spăla mulgătoarele după muls, cu scopul de a le curăța, la o fermă, este o rutină autentică. Când aceeași acțiune e făcută în joaca de-a ferma, chiar dacă se folosește o vacă reală și un detergent real, e o rutină simulată²⁴. În rutinele simulate, acțiunile nu sunt performate la propriu, ci numai imitate. Astfel, multe jocuri ale copiilor mici sunt rutine.

Jocurile simbolice (cu roluri), cum este, de pildă, jocul *de-a mama*, conțin în structura lor numeroase rutine simulate, dar fără ca episodul de joc să fie, în întregul lui, o rutină, și aceasta pentru că rutinele primesc semnificație prin raportarea la conținutul rolului executat; când se joacă *de-a mama*, copilul execută rutine: liniștește păpușa care plânge, o mângâie, o leagănă etc., dar îndeplinește toate aceste acțiuni după un plan care are ca scop îndeplinirea *rolului* de mamă.

O altă categorie de modele rol-regulă o reprezintă divertismentele. *Un divertisment e un episod în descrierea căruia figurează fiecare regulă, dar unde nu există suprastructura intențiilor, a scopurilor, a planurilor ș.a.m.d.* Nu există un rezultat causal sau un rezultat convențional. E o performare conectată la regulă fără automonitorizare. De exemplu, doi copii aruncându-și mingea de la unul la altul, neavând nici o altă intenție în minte decât performarea în acord cu regula, sunt angajați într-un divertisment²⁵. Dar din momentul în care își propun un obiectiv, de exemplu să lovească numai într-un anumit perimetru de perete, structura episodului se schimbă și apare jocul, deoarece intervine și competiția pentru obținerea rezultatului. De aceea, este greu de spus dacă jocurile copiilor mici sunt jocuri cu reguli sau divertismente, pentru că este dificil de stabilit dacă și-au propus un scop de atins prin reguli sau nu.

Jocul-în-context

Analiza de până acum nu a ținut suficient seama de dependența de context a jocului și de faptul că jocul este, în mare măsură, un act de comunicare în interiorul unui grup.

²³ *Ibidem*, p. 201.

²⁴ *Ibidem*.

²⁵ *Ibidem*, p. 203.

După cum afirma Nicolae Constantinescu, textul folcloric are o natură contextuală și trebuie făcută distincția între *faptul folcloric* ca mesaj, ca *text* într-un sens larg, și *actul folcloric ca performare*, ca realizare practică a textului de către un/niște emițător(i), destinat unui/unor receptor(i), performarea având ca pereche receptarea²⁶. Opera folclorică înseamnă faptul și actul folcloric luate laolaltă, adică textul-în-sine și textul-în-context. Ea nu trăiește ca atare decât în contextul situațional al actualizării sale.

Dan Ben-Amos atrage atenția că, din numeroasele tipuri de contexte, numai două sunt fundamentale: *contextul cultural* și *contextul situațional*²⁷. Contextul situațional nu este un referent pasiv, ci o arenă interactivă în care vârsta vorbitorilor, statutul și genul câștigă semnificație simbolică, ca și codul, măsura, intonația și dramatizarea, timpul și spațiul performării. Componentele contextului interacționează între ele, renegociind constant cadrul comunicării²⁸. Contextul și textul sunt interdependente și analiza trebuie să țină seama de amândouă elementele în egală măsură.

Thomas A. Burns analizează comportamentul de joc a doi participanți la o interacțiune ludică din timpul unei petreceri de Halloween, organizată într-o clasă în timpul orei de franceză. Constată că timpul, spațiul și acțiunea au fost negociate în interiorul evenimentului, ca și regulile specifice ale performării, ceea ce înseamnă că jucătorii trebuie să dea dovadă și de o abilitate metacomunicațională²⁹.

Burns consideră că interacțiunea jucătorilor se desfășoară după modelul conversației. O conversație reușită este cea care alternează, într-un echilibru relativ, punctele de vedere ale participanților. Când una dintre părți nu-și poate depăși punctul de vedere, cealaltă se acomodează și o ajută să-și depășească impasul. Un joc reușit implică aceeași alternare între participanți și acomodarea la eforturile celorlalți jucători. Din acest punct de vedere, jocul în general, nu numai jocul cu reguli, este o arenă în care

²⁶ Nicolae Constantinescu, *Lectura textului folcloric*, București, Editura Minerva, p. 23.

²⁷ Dan Ben-Amos, 'Context' in *Context*, in „Western Folklore” (WF), California Folklore Society, vol. 52, nr. 2-4, 1993, p. 215.

²⁸ Peter Auer, Aldo di Luzio (ed.), *The Contextualization of Language*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 1992, passim și John J. Gumperz, *Discourse Strategies*, Cambridge University Press, 1982, p. 130-152, apud Dan Ben-Amos, *op. cit.*, p. 218.

²⁹ Thomas A. Burns, *Fifty Seconds of Play: Expressive Interaction in Context*, in WF, vol. 37, nr. 1, 1978, p. 27-28; <http://www.jstor.org>.

copiii învață tiparele fundamentale ale alternării și acomodării, ale oricărui act de comunicare, ca și regulile sociale³⁰.

O concluzie importantă la care ajunge Thomas A. Burns este că jucarea unui joc între parteneri cu abilități diferite atrage schimbări majore în structura episodului de joc³¹. Din cauza presiunii sociale de a se acomoda la consecințele lipsei de abilități ale unor jucători, regulile de joc sunt înlocuite, parțial, cu reguli de tip social, adică vor fi modulate prin regulile jucării. Partenerii vor trișa, se vor trișa pe ei înșiși, de exemplu, ca jocul să se poată desfășura până la sfârșit.

Dar efortul de acomodare duce și la modificarea jocului-ca-text, generând un joc de alt tip. De exemplu, *Pune mâinile la ceafă* este un joc didactic, pe care îl joacă educatoarele cu copiii la grădiniță, pentru a le antrena atenția. L-am înregistrat în trei feluri.

Jucat la grădiniță, educatoarele încearcă să-i „păcălească” pe cei mici: le spun de câteva ori să pună mâinile la ceafă, la frunte, la umeri etc., făcând aceleași mișcări cu ei, apoi încearcă să-i surprindă neatenți, zicându-le, de exemplu, să pună mâinile la frunte, în timp ce ele le pun pe cap. Apoi fac haz de copiii neatenți, care se iau după gesturile educatoarei și nu după vorbele ei. Deci, jocul are o structură simplă, care desemnează un învins. Apoi structura se reia, neschimbată. Este un *joc cu actor central cu putere mare (educatoarea) și stabilește un învins în final*³².

În altă ocazie, o învățătoare și copiii săi din clasa I (7-8 ani) îl jucau eliminându-i din joc, pe rând, pe jucătorii care greșeau, în acest caz fiind un *joc cu actor central cu putere mare care desemnează învinși tranzitorii și un câștigător final* (prin eliminarea învinșilor). Altă

³⁰ *Ibidem*, p. 28-29.

³¹ *Ibidem*, p. 28.

³² După structură, am identificat următoarele tipuri de jocuri cu reguli: 1. *Jocuri cu structură compusă din secvențe minimale simple*: a) Jocuri în care dezechilibrele parțiale nu se acumulează și determină apariția unor structuri care se repetă identic; rezultatul final nu se diferențiază de un rezultat parțial, jocul poate fi prelungit cât doresc jucătorii (*Prinselea, Iscălita*); b) Jocuri în care dezechilibrele parțiale se acumulează, ducând la un rezultat final ce reprezintă un câștig față de situația inițială (*Ținta, Fotbal*) sau o pierdere (*Moara*) sau reprezintă o altă distribuție a câștigurilor/pierderilor prevăzute de la început în joc (*Șeptică*); c) Jocuri în care dezechilibrele parțiale (câștiguri și/sau pierderi) se acumulează, ducând spre finalul jocului, dar neavând o legătură causală directă cu stabilirea învinsului/câștigătorului (*Șah*). 2. *Jocuri cu structură simplă, alcătuită dintr-o singură secvență minimală*: a. Jocuri care stabilesc un câștigător final: *Întrecerile, Piatră, foarfecă, hârtie*; b. Jocuri care stabilesc un învins final: *Pune mâinile la ceafă (I), Stop pe verde* etc.

dată l-am observat jucat cu învins final și atunci este un *joc competitiv de atenție* performat între doi jucători, elevi de clase gimnaziale (13 ani), prin care unul testează atenția celuilalt.

Așadar, sunt, de fapt, trei jocuri diferite cu același nume, având o origine comună. Jocul original a fost adaptat cerințelor unor vârste diferite, transformându-se în jocuri diferite. Același joc a fost redus la *divertisment* de către două fetițe, una de 5 ani și cealaltă de 2 ani și două luni, într-un episod performat în iunie 2005: fetițele l-au jucat în mod repetat, condus de sora mai mare, fără să elimine învinsul (mereu sora mai mică), scopul fiind numai performarea conform regulii, fetița mai mare corectând-o pe surioara ei dacă greșea.

Linda Hughes compară jocurile-în-sine cu modul în care copiii le joacă. Pentru aceasta, întâi dezvoltă un model ideal al regulilor jocului *Foursquare*, apoi urmărește cum este adaptat de copii la diferite contexte situaționale. Astfel, autoarea ajunge la concluzia că există trei sisteme de reguli implicate în episodul de joc: *regulile jocului* (componente ale jocului-ca-text), *regulile sociale* ale culturii și *regulile jucării*, care guvernează interfața dintre structura jocului și procesul social (făcând parte dintre regulile jocului-în-context)³³.

Pentru a juca competitiv, jucătorii trebuie să respecte *reguli sociale* și să dovedească abilități fizice sau strategice, dar și abilități sociale specifice culturii în care performează: corectitudine, înșelăciune, spirit de echipă; capacitatea de a iniția și de a susține o secvență interacțională etc.

Regulile jucării sunt „reguli pentru reguli” și constau, între altele, în acorduri între jucători despre: „(1) când și cum regulile jocului trebuie aplicate, ignorate sau modificate; (2) care dintre mai multe interpretări posibile este mai potrivită într-un anumit context situațional; (3) care dintre posibilele desfășurări ale acțiunii e de preferat în anumite circumstanțe; (4) care sunt limitele și consecințele conducerii acceptabile în joc”³⁴.

Iată un fragment de interviu care pune în evidență atât regulile jucării, cât și modul în care jocul se adaptează la un anumit context situațional, cu un spațiu de joc redus. *Baba-oarba* se joacă într-un fel atunci când contextul lui este o petrecere aniversară, în alt fel în parcare, în alt fel la grădiniță, sub supravegherea educatoarei, în alt mod la școală, într-o oră liberă. Cu ocazia zilei de naștere a unei fetițe de

³³ Linda Hughes, *op. cit.*, p. 94-95.

³⁴ *Ibidem*, p. 95.

13 ani, invitații (cinci copii, prieteni din bloc de vârste similare – între 10 și 14 ani) au jucat *Baba-oarba*, adăugând reguli noi, ca jocul să se desfășoare fără conflicte: „La *Baba-oarba*, ne legăm cu o șosetă, dres curat sau pantaloni la ochi (nu-i punem cu turul) sau cu bentițe largi. De obicei, toți trișăm, că altfel ne-am lovi de obiectele din cameră. Ne jucăm pe întuneric. Tragem la sorți pe numărătoare și pe cel care pică îl punem în mijlocul camerei și trebuie să se învârtă de zece ori înainte de a căuta. Ne mișcăm în liniște desăvârșită, ca să nu ne găsească. Ne bufnește râsul, numai că dacă te ții de nas nu se mai aude pufăitul ăla, dar poți să dai tot afară dacă ții în tine. De obicei, unul mai deștept se oprește și ascultă. Așa se prinde cel mai ușor. [...] *Nu avem voie să lovim cu perne, cu piciorul, să dăm palme la fund. E de preferat să arunci cu o jucărie, să se ducă în direcția greșită. Nu avem voie să ne facem să râdem. Stabilim asta la început. Le respectăm și la jocurile următoare, fără să le încălcăm, că le știm, le subînțelegem*” (Andra, 13 ani, iunie 2008, București).

Aceasta înseamnă că regulile jucării pot să nu fie enunțate explicit de jucătorii unui grup constant și cel care observă episodul de joc să nu devină conștient de existența unor reguli suplimentare, aparținând numai membrilor unui grup anume.

Jucarea în aer liber a jocului *Baba-oarba* înseamnă impunerea altor reguli ale jucării; de exemplu, grupul de copii de mai sus și-a interzis să depășească un anumit perimetru, pentru ca actorul central să aibă șanse reale să prindă un jucător, stabilind, astfel, alte reguli ale jucării.

În același studiu, Linda Hughes consideră că *regulile de joc* limitează domeniul acțiunilor folosite de jucători; modelează ce se întâmplă într-un joc particular, pregătesc un cadru spațial potrivit, un set de condiții și roluri; schițează o secvență de acțiune de joc, de obicei, repetitivă. Dar lasă să existe zone de ambiguitate mari, pe care jucătorii le manipulează³⁵.

E important de știut, consideră Linda Hughes, că deși regulile jocului precizează acțiunile, nu precizează ce sens este atribuit de către participanți acțiunilor noastre. Jucătorii răspund foarte diferit la aceeași mișcare în diferite contexte performative și fac diferența între ce poți să faci după regula jocului și ce poți face ca membru competent din punct de vedere social al grupului de joc. Acțiunile din joc au consecințe sociale în afara limitelor lui și aceasta a modelat înțelesul jocului. De exemplu, în jocul analizat, *Foursquare*, există o lovitură, numită „slam”,

³⁵ *Ibidem*, p. 96.

care deseori este interzisă, deoarece este periculoasă (o lovitură în cap, care are rolul de a elimina jucătorul lovit). În ciuda interdicției, e deseori folosită; nu întotdeauna se consideră că încalcă regulile jocului! Uneori, se consideră că e un efect al lipsei de experiență sau al neatenției sau că nu a fost intenționată. Interpretarea utilizării acestei lovituri este influențată de relațiile dintre jucători³⁶.

Regulile jucării sunt mai ușor de identificat în momentele de negociere, ca împărțirea jucătorilor sau negocierea unei reguli, sau în contextele justificative: când apare un conflict, când sunt acuzați că nu joacă bine sau sunt nelămuriri în legătură cu interpretarea acțiunilor, se face pauză și sunt luate în discuție regulile și se negociază/renegociază colectiv. Un episod de joc, pe lângă acțiunile definite strict de joc, va conține și un număr de acțiuni modelate de tipare sociale: pauze, lupte, discuții, întreruperi, interferențe etc. Jucătorii trebuie să știe cum să le alterneze, astfel încât să-și atingă scopul³⁷.

De aceea, este important să fie cunoscută istoria relațiilor dintre copii. Acțiunile lor trebuie deseori interpretate în domeniul obligațiilor sociale. Adesea, *prietenia* modelează judecățile jucătorilor privind acceptabilitatea acțiunilor dincolo de regulile jocului. O consecință este încorporarea unor criterii sociale ca *motivele*³⁸ în judecarea semnificației unei acțiuni. Motivele sunt greu de dovedit și pot fi manipulate, creând alte zone de ambiguitate.

Un alt motiv identificat în cercetările noastre a fost *solidaritatea de grup* (care nu se suprapune total noțiunii de prietenie). Chiar dacă s-a afirmat că, în general, copiii se joacă pe grupe de vârste, am întâlnit, în egală măsură, grupuri determinate de vecinătate (copii din același bloc) în care sunt cuprinși toți copiii, de la cel mai mic la cel mai mare (fără să țină seama de afinitățile personale, ca prietenia). Aceasta duce la dificultăți de gestionare a episoadelor de joc, cum se vede în cazurile următoare:

1. Andrei avea 10 ani la data interviului. Făcea parte dintr-un grup stabil de 17 copii, 8 băieți și 9 fete. Băieții aveau vârste mai apropiate: doi aveau 16 ani, doi – 14 ani, ceilalți – 13, 12, 11 și 10 ani. Între fete, diferențele erau mult mai mari. O fetiță din grup avea 5 ani. Ea avea drepturi egale cu ceilalți în grup, dar jocul se desfășura deseori cu greutate, pentru că era mai supărăcioasă. „Georgiana e cea mai

³⁶ *Ibidem*, p. 97.

³⁷ *Ibidem*, p. 102-105.

³⁸ *Ibidem*, p. 98-99.

ofticoasă. Georgiana țipă, se supără la toate jocurile, la *Fața* a zis că nu a spart oalele, dar le-a spart. Înjură, țipă, toți s-au supărat pe ea și au zis că nu se mai joacă cu ea, dar tot se joacă. Și ne-am împăcat din milă, că suntem mai iertători. N-avea cu cine să se joace”.

2. George avea, la data interviului, 13 ani și la 10 ani a fost cooptat în grupul de adolescenți din același bloc cu vârste cuprinse între 16 și 25 de ani, deoarece avea o minge *Nike*, cu care se puteau juca mai bine: „Acu’ doi ani nu știam să joc [*Tenis cu piciorul* – n.n.]. Dar se jucau cu mine că mă cunoșteau. Sau se jucau cu mine că aveam minge *Nike*, bună. Numai ca să se joace cu mingea mea...”

Lipsa de abilitate în joc a fost sancționată fără cruțare de băieții mari; deși George avea doar 10 ani, „aruncau cu pietre în mine [în timpul partidei de *Tenis cu piciorul* – n.n.], în picioare: «Joacă, mă!» Și toțiăștia mari mă băteau la *Tenis de picior*, dădeau tare, ca să n-o prind, și râdeau de mine: «Uite-l pe Picior-de-Lemn!» și mă ofticam”.

Rezultatul acestei presiuni în grup, manifestată prin punerea lui George într-o situație de inferioritate, a fost că băiatul și-a dezvoltat diferite strategii care să-i permită să câștige împotriva celor care îi erau superiori chiar și fizic. Astfel, relatând un episod de joc (*La mălai*), acesta afirmă: „Și-mi place să țip la ei: «Vezi că vinee!» Și ei se sperie și eu dau gol. Altul, mai mare, ține mingea la picior, «să nu-l fac», să nu-i iau mingea, și-l lovesc peste picior (încet, că dup-aia mă aleargă tot terenul) și-i iau mingea. Dar se pune fault și începe tot el. Dar oricum nu dau gol [adversarii – n.n.], că știu eu ce fac. Dacă-i lovesc în poarta lor, se dă fault, dar trag cu șutul de unde e fault și tot nu-mi dau gol. O făc ca să se office”.

După cum se vede, supărarea adversarilor intervine ca un element de negociere a jocului. George ia în calcul acest element care ține de cunoașterea psihologică a prietenilor săi și îl folosește ca resursă pentru joc, astfel încât să obțină un rezultat mai bun și să-și poată afirma o efemeră superioritate, luând în calcul și riscul unei sancțiuni: „Și pe ăia mari când îi oftic, mă aleargă. Dar nu mă bat prea tare. Dau cu piciorul, așa, la picioare, sau în fund. Dar dau și eu. Da’ nu dau tare, doar să-i oftic”.

Se vede, și din acest exemplu, că jocul este și o competiție pentru putere, în cazul lui George, o competiție inegală. Din această cauză, uneori jocul se termină prost pentru George și el se răzbună, încercând să dobândească pe o altă cale recunoașterea valorii sale, care îi este refuzată: „Ca să-i enervezi, îi dai umăr la umăr și nu se pune fault [regulă a jucării – n.n.]. Da’ eu jucam cu ăia mari și mi-au tras un umăr, de-am căzut jos.

«E fault!», am strigat, da' ei: «Nu, e umăr la umăr!» Și m-am enervat și le-am dat la picioare, numai așa, ca să-i enervez și ca să-i oftic, le puneam pietre, cataroale, în fața porții, când mă scoteau ăia din joc. Și ăia, cu ochii pe minge, nu știau. Și când ajungeau în fața porții, ziceau: «Piu! A pus ăsta mic pietre pe teren!» Și eu fugeam, ca să nu mă prindă, că mă băteau. «Vezi că te spun lu' taică-tu!» Aveam și eu 10 ani...»

Totuși, deși relațiile erau atât de fluctuante, băieții mai mari nu l-au îndepărtat din grup pe George și, în fața celor din afara grupului, l-au apărât: „Sau veneau cu alți colegi de-ai lor și ăia voiau să mă bată, da' ăia pe care-i cunoșteam mă apărâu”. De altfel, cei mari îl cunosc de când era mic, de 5 sau 6 ani, la început jucându-se cu el ca să râdă: „Mă învățau cum să dau cu castane în cap la fete. Țineam o castană în mână, lăsam mâna moale și îmi mișcau mâna ei. Stăteam pe un gard și dădeam în fetele care treceau pe acolo. Mă vedeau și începeau să râdă. Sau, ca să le enervez, alergam în jurul lor și strigam: «Proasto, proasto, proasto!» Și fetele mai mari ziceau: «Ștefane, ce-ai făcut bietului copil!» «Lasă-l, mă, că e bărbat adevărat!» «Da, sunt bărbat adevărat!» Acum văd că mă fraiereau! Da' și eu mă distrăm pe socoteala lor. El mă învăța să zic fetelor: «Ce cap ai!» Și eu mă întorceam spre el și-i ziceam: «Ce cap ai!» Și el: «Nu mie, mă!» «Ce cap ai!» «Taci, că mă enervezi!»”

Linda Hughes avertizează că jocurile precizează câștigătorii sau învinșii [doar este o competiție pentru putere – n.n.], dar jucătorii pot defini *succesul* diferit de ceea ce jocul stabilește drept *câștigător* și pot reinterpretă *câștigătorul* în funcție de criteriile sociale. De exemplu, regulile sociale le impuneau fetelor care jucau *Foursquare* să-și ajute prietenii; dar, prin regulile sale, jocul definește un câștigător unic, individual. Jucătoarele care jucau conform cerințelor jocului, ca indivizi, erau tratate ca și cum ar fi acționat nepotrivit și de aceea erau eliminate repede din joc. Deși *Foursquare* este un joc individual, fetele îl jucau ca pe un joc cu echipe, cu grupuri rivale de prietene luptând pentru a câștiga³⁹. Bineînțeles, trebuie ținut seama și de faptul că, în general, fetele, în joc, cooperează mai mult decât băieții, fapt remarcat încă de timpuriu de către antropologi. Băieții preferă competiția individuală, fetele – competiția între grupuri de prietene⁴⁰.

Concluzia la care ajunge Hughes este că, prototipic, jocurile sunt competitive, dar viața socială este, tot prototipic, cooperativă. Cooperarea

³⁹ *Ibidem*, p. 101-102.

⁴⁰ *Ibidem*, p. 111-112.

este și principiul fundamental de organizare a episoadelor de joc. Participanții la interacțiuni trebuie să-și coordoneze activitățile, pentru a susține schimbul. Cooperarea este pusă să susțină un schimb competitiv. În multe cazuri înregistrate de Hughes, jucătorii au ignorat colectiv încălcările regulilor jocului și au trișat, pentru a desfășura strategii colective în vederea câștigării, deși au negat că ar fi făcut asta. Aceste acțiuni, în context, sunt un indicator al „presiunii pentru a menține jocul”: jucătorii înțeleg că continuitatea jocului depinde de susținerea episodului social în care este inserat. De aceea, cooperează în cadrul competiției, chiar dacă asta înseamnă încălcarea regulilor jocului⁴¹.

Tocmai de aceea în analiză este importantă focalizarea pe jucători, nu pe activități.

Date și interpretări

Până acum am dat exemple din interviuri și observații directe ale unor episoade de joc performate de copii mai puțin cunoscuți, cu care contactul personal a rămas limitat. Vom prezenta, în paginile care urmează, concluziile reieșite în urma observațiilor directe făcute în cadrul unui studiu de caz care a avut drept obiective: studierea modului în care se transmit jocurile în grupul de copii și rolul adultului în transmiterea jocurilor cu reguli către copii. Studiul de caz a avut ca subiecți două surori, Anastasia și Sofia, și a fost realizat între 2000 și 2008, de la nașterea Anastasiei, până a împlinit 8 ani. Sora ei este cu 2 ani și nouă luni mai mică. Episoadele de joc vor fi prezentate cronologic, selectiv, în funcție de elementele noi sau semnificative (din punctul nostru de vedere). Astfel, se vor putea observa motivațiile personale, negocierile, raporturile dintre surori și modul în care diferența de vârstă/de stadiu de dezvoltare a gândirii va influența episoadele de joc, dând naștere unor episoade de joc reușite sau eșuate.

La 5 ani, Anastasia se joacă cu Sofia (2 ani și trei luni) un joc cu reguli: ascunde un nasture sau alt obiect mic într-unul din pumni, la spate, și Sofia trebuie să ghicească. Dacă ghicește, îi dă Sofiei să ascundă. Dacă nu, ascunde tot ea. Se observă deja spiritul de competiție: se bucură mult când Sofia nu ghicește și încearcă să trișeze când a ghicit: nu-i arată pumnul până când nu a mutat obiectul în mâna cealaltă. Observăm că fetița mai mare conduce jocul – asemenea adulților, când se joacă cu copiii –, dar încă nu respectă cu strictețe

⁴¹ *Ibidem*, p. 108.

regulile, ci le încalcă, cu scopul de a ieși câștigătoare. Mama, care le urmărește discret, intervine și îi interzice să trișeze. În concepția ei, jocul este o arenă specifică de învățare a regulilor sociale și nu vrea să piardă acest moment psihologic.

Episodul acesta (ca și multe altele) dovedește că, la 5 ani, preocuparea Anastasiei este să câștige, dar fără să aplice în mod constant regulile și, mai ales, fără să i le spună și Sofiei. În alte situații, schimbă regulile pe parcursul jocului, astfel încât să fie favorizată. Sunt jocuri cu reguli arbitrare, instabile și solitare. Astfel, într-un alt episod, cele două fete au luat câte o paletă de badminton și încearcă să lovească un cub cu imagini. Anastasia strigă: „Am câștigat!”, după ce aruncă câte un cub pe hol. La sfârșit, își numără cuburile: sunt patru. Strigă din nou: „Am câștigaat!” și adaugă: „Sofia, tu n-ai dat! tu n-ai daat, tu n-ai daat! Am câștigaat!” Deci, în intenția ei, fusese un joc colectiv, în care trebuiau să arunce cu paleta cât mai multe cuburi pe hol. Jocul a eșuat în primul rând pentru că nu a specificat regula de la început, ci a schimbat-o pe parcurs: episodul a început cu o regulă, să încerce să atingă un cub cu paleta, regulă pe care a înțeles-o și a aplicat-o și Sofia, și s-a încheiat cu aplicarea, fără tranziție și explicații, a altor reguli: să azvârle mingea pe hol; cine aruncă mai multe cuburi câștigă.

După cum se vede, Anastasia încă manevrează regulile astfel încât să câștige; regula nu a devenit încă exterioară, explicită și imuabilă, după cum remarca Jean Piaget la băieții genovezi. În schimb, competiția a devenit deja un element esențial, care determină desfășurarea unei activități de joc.

Un alt episod, înregistrat după câteva zile, dovedește că fetițele sunt capabile și de negociere. Inventează un joc cu reguli competitiv: își alcătuiesc un traseu printre mobilele din casă, își pun obstacole și încearcă să se prindă una pe cealaltă (întâi Anastasia pe Sofia, apoi invers – alternare), alergând printre ele. Jocul le amuză grozav. Aceasta este, cel mai probabil, motivația pentru care, văzând că Sofia nu o poate prinde, căci, fiind mai mică, aleargă mai încet, Anastasia se lasă prinsă de sora ei și reîncepe jocul, alergând ea după cealaltă fetiță. Interesul ambilor copii este ca jocul să se desfășoare; Anastasia cedează din avantajele ei, ceea ce înseamnă că a înțeles deja ce este jocul: cooperare în realizarea unui scop comun.

Foarte mult se joacă *Ursul doarme*, învățat de Anastasia la grădiniță, deși este mai greu de jucat în două (jocul presupune minimum

trei jucători: „ursul”, care se prefacă că doarme, apoi se trezește și alege, și încă doi jucători, dintre care să poată alege). Fetițele sunt în impas, fiind doar două, și aleg un urs de pluș, pe care îl pun în mijloc. Cântă cântecelul în jurul lui („Ursul doarme și visează/ Că papucii lui dansează,/ Ce să-i dăm noi de mâncare?/ Lapte dulce sau sarmale?”) Apoi spun: „Trezește-te!” Regulile jocului precizează că ursul se ridică și, cu ochii închiși, încearcă să atingă pe unul din copiii care se mișcă circular în jurul lui. Cel atins preia rolul ursului și se așază în centru, prefăcându-se că doarme, și secvența se reia. Observăm că dorința de a juca le determină să adapteze jocul la condițiile contextului situațional: sunt numai două jucătoare, așa că „ursul” este un urs de pluș, mișcat de Anastasia, care, fiind mai mare, conduce jocul. Fetița simulează că alege, mișcând ursul (regulă a jucării), și o atinge pe Sofia. Sofia se așază în centru și se face că doarme, apoi, ca urs, o atinge pe Anastasia. Jocul se repetă de patru ori, apoi se întrerupe.

Simularea este acceptată de amândouă, ca fiind singura posibilitate de a juca jocul, dar această „simulare” transformă jocul cu reguli într-un joc simbolic: ele se joacă *de-a Ursul doarme*. Competiția și imprevizibilul dispar și de aceea fetele se plictisesc repede și renunță la joc.

La 5 ani și 9 luni, Anastasia trișează ca să câștige. A apărut conștiința regulii: știe că nu e corect ce face, dar își dorește să câștige, manevrează jocul, astfel încât să învingă. Se vede aceasta din modul în care joacă cu Sofia și/sau cu mama *Zi cu cine te măriți*, pe pumni, joc învățat la grădiniță. Textul se spune pe toți pumnii jucătorilor, adunați la mijloc, și pumnul atins la ultima silabă iese din joc (câștigător tranzitoriu). Jocul se încheie cu un învins final.

În episodul înregistrat, în sufletul fetei se dă o luptă între respectul pentru regulă și dorința de a trișa, vizibilă în mimica feței și în ezitățile ei. Anastasia conduce jocul, trebuie să numere silabele pe pumnii ei, ai Sofiei și ai mamei. Când numără silabele, scandând textul jocului, Anastasia pronunță mai multe silabe pe un pumn sau, dimpotrivă, lungește silaba, ca să încheie pe pumnul ei. Este triumfătoare și neagă că a trișat. Jocul reîncepe, Anastasia numără din nou și de data aceasta nu mai reușește să trișeze și pierde jocul. Dar a găsit o altă cale să iasă din joc: se numără singură, iese, apoi spune, triumfătoare: „Și eu am ieșit!” În acest exemplu, Anastasia s-a folosit de incertitudinea inerentă în reguli pentru a manevra jocul în favoarea ei. Regulile jocului nu precizau că ultimul jucător nu are voie să se numere (din moment ce e învinsul), așa că ea a adăugat o regulă nouă (regulă a

jucării), pe care nu a discutat-o cu nimeni, a aplicat-o și a ieșit din joc, pentru a-și asigura statutul de câștigător.

În consecință, deși încă nu are 6 ani, Anastasia a deprins elementele necesare unei bune desfășurări a jocului și deja le manevrează în favoarea ei sau în favoarea continuării jocului: cooperarea și competiția, respectul pentru regulă și manevrarea zonelor de incertitudine, aprecierea abilităților personale și ale celorlalți jucători etc.

În noiembrie 2006, într-o seară, fetițele joacă *Piticot* cu tatăl lor; după mutări succesive, Sofia trebuia eliminată din joc, pentru că a ajuns în căsuța Moșului-cu-Coasa. Tatăl, cu asentimentul fetițelor, trișează și încalcă regula, lăsând-o în joc. Pentru că nici uneia nu îi place să piardă (izbucnesc în plâns dacă pierd), tatăl anunță câștigătoarea, astfel încât să le dea satisfacție amândurora: „Sofia e prima! Tata a fost învins de fetele lui!”

Se observă că rezultatul este negociat din motive exterioare jocului, din viața socială, pentru că și satisfacția sau dezamăgirea obținută prin joc depășesc cadrul acestuia, lăsând o urmă mai mult sau mai puțin durabilă în sufletul copilului. Părinții își cunosc copiii, știu care le sunt preferințele și punctele slabe, ceea ce le dă posibilitatea de a negocia desfășurarea episoadelor de joc astfel încât să le ofere copiilor satisfacție maximă. Când se joacă cu adulții, preșcolarii încheie jocul mult mai rar dezamăgiți decât când se joacă numai între ei. Adultul va evita conflictele, va ceda, doar ca să îl vadă fericit pe copil. Prin plăcerea de a câștiga, oferită de orice părinte obișnuit, căruia nu îi place să-și vadă copilul plângând sau dezamăgit, copilului îi crește plăcerea de a se juca și, probabil, va repeta jocul. Iată că și pe această cale adulții intervin în jocul copiilor.

În decembrie 2006 apar primele conflicte datorate preferinței deosebite pentru jocuri: Anastasia (6 ani și jumătate) preferă jocurile cu reguli; Sofia (3 ani și opt luni), cele cu roluri, mai ales *De-a grădinița*. Sofia refuză cu încăpățănare și *Prinselea*, și *Baba-oarba*, jocuri preferate de sora ei. Anastasia plânge. Până la urmă, o convinge pe Sofia să joace *Ascunselea*. Sofia „se pune”, Anastasia „se scuipă”. Anastasia știe că dacă „se scuipă” nu trebuie „să se pună”, dar „se pune”, pentru că altfel s-ar supăra Sofia. Ea negociază jocul, astfel încât acesta să se desfășoare cât mai mult timp fără conflicte. De aceea, vor alterna rolurile. Am înregistrat *Ascunselea* cu actor central ce alternează și în alte contexte, în care printre jucători apăreau copii mici. Astfel, sunt evitate conflictele. Cei mari se acomodează la abilitățile celor mici.

Într-o zi, fetițele s-au jucat *Prinselea*. După ce s-au fugărit prin camera de zi timp de 15 minute, prinzându-se și alternând rolurile în armonie, au obosit. Se opresc să se odihnească și Sofia „inventează” o regulă nouă: alege un loc de pe covor, unde Anastasia nu are voie să calce. Anastasia acceptă. După alte câteva ture, își alege și ea patru locuri, interzise Sofiei. Sofia își alege șapte. Anastasia nu le poate ține minte (nu sunt marcate decât imaginar) și calcă într-unul. Sofia se supără: „Nu respecti jocul!” „Dacă nu-l știi! Tu l-ai inventat!” Se vede limpede că, deși nu are încă 4 ani, Sofia este conștientă de faptul că regulile trebuie respectate.

În februarie 2007, mătușa le aduce în dar două pachete de cărți ale unor jocuri tip *Păcălici*: *Cine este elefantul?* Mătușa joacă cu ele, dar nu e nevoie să le învețe, ele știu jocul. A doua zi, mama se joacă și ea cu fetele. Pierde și primește câte o pedeapsă de la fiecare. Anastasia dezvoltă strategii. Cărțile fiind vechi și îndoite pe la colțuri, a învățat repede care este cartea cu elefantul (cine rămâne cu ea pierde partida) și se ferește să o ia, când o are tace și o ține puțin mai sus ca celelalte, să-i fie luată mai ușor. Mărturisește că, în prima zi, când s-a jucat cu mătușa, a pierdut mereu.

Totuși, deși numărul episoadelor de jocuri cu reguli crește, jocul cu roluri rămâne predominant. Sofia preia inițiativa în jocurile cu roluri. Pentru că o interesează mai puțin, Anastasia se lasă condusă. Când îi place, preia controlul, dar Sofia se supără (luptă pentru putere) și cele două se ceartă. Mama intervine, le pune să-și ceară iertare: „Mă ierți? Scuze!” Apoi jocul continuă ca și cum nu s-ar fi întâmplat nimic. Dacă una își cere iertare și cealaltă nu vrea să o ierte, prima plânge: „Nu vrea să mă ierte!” Mama intervine din nou, aplanând conflictul. *Iertarea* este un element important în desfășurarea episodului de joc. La această vârstă, fetițele își cer iertare în mod formal; la vârste mai mari, jucătorii vor interioriza iertarea, dar fără iertare nu poate fi conceput un episod de joc în care apar conflicte.

Tot acum joacă *Spânzurătoarea*. Cele două fetițe au învățat jocul de la verișoara lor de 15 ani, venită într-o vizită în februarie. Au mai practicat sporadic jocul, de 4-5 ori până la data înregistrării episodului care urmează: Pe o tablă de jucărie, Anastasia a desenat întâi spânzurătoarea cu scheletul omulețului (cap, trunchi, mâini și picioare reprezentate prin simple liniuțe drepte), apoi a scris trei cuvinte, astfel: Z_N_I_A_M_R_A_E_F_U_O_.

Deci, Sofia va trebui să găsească câteva litere. Menționăm faptul că și Sofia, și Anastasia știu literele ca atare. Anastasia, deși este încă la grădiniță, știe să scrie cu litere de tipar, Sofia încă nu. Deci,

interacțiunea are loc între un partener care are abilitățile necesare desfășurării jocului și unul care nu le posedă. Replicile dovedesc că Anastasia știe că Sofia trebuie ajutată. De aceea, îi citește literele și o întrebă: „Aici ce trebuie să pun?”, arătându-i primul spațiu liber. Sofia spune „R” (îl pronunță încă „L”) și Anastasia desenează, sub formă de cerculeț, mâna stângă a omulețului, deoarece a greșit. Regula jocului, așa cum îl joacă Anastasia, este că trebuie ghicită fiecare literă și pusă la locul ei. Dacă nu, completează omulețul. Când omulețul este complet, dacă nu a terminat de ghicit literele, jucătorul este învins.

Ca să nu eșueze jocul, Anastasia o ajută, „suflându-i” răspunsul, prin accentuarea intenționată a literei corecte și numirea ei prima din șirul de posibilități: „R? Nu-i bun! Zi și tu pe A [îl pronunță intenționat mai apăsător – n.n.], pe B, pe Ș, pe C...” Inițial, Sofia nu înțelege și îl zice pe Ș. Anastasia o penalizează, desenând cerculețul mâinii drepte, apoi îi spune: „Zi și tu pe A! [îl accentuează din nou – n.n.]”, ca ea să înțeleagă. Sofia se conformează și Anastasia scrie litera și trece la următorul spațiu liber. După încă o greșeală, când desenează cerculețul piciorului stâng, Anastasia mai face o încercare: „Zi și tu pe B [iarăși pronunță mai apăsător – n.n.], pe M, pe Ș, pe T!” Sofia se conformează, a înțeles. Cu ajutor, îl „ghicește” și pe L și Anastasia citește primul cuvânt: „Zanbila”. Apoi vrea să o ajute mai departe, îi mai suflă o literă, dar își dă seama că a uitat să o sancționeze pentru ultima greșeală și o penalizează, încheind jocul: „Ai pierdut jocul, ai pierdut jocul!”

După cum se observă, Anastasia, deși a ajutat-o, a respectat regulile jocului și a sancționat-o pentru fiecare greșeală. Ea a jucat jocul adaptându-se datelor reale ale contextului, dintre care cel mai important era faptul că sora ei nu avea abilitățile necesare pentru joc. A avea aptitudinea de a citi literele nu este totuna cu aptitudinea de a juca un joc în care ți se cere să citești literele. Sofia a „mimat” doar că se joacă, a transformat jocul într-un joc simbolic, „jucatul de-a *Spânzurătoarea*”. A fost atentă, s-a uitat pe tablă, dar nu cu scopul de a ghici literele, ci pentru că așa „trebuie” să faci când joci *Spânzurătoarea*.

Sofia nu a căutat să obțină un rezultat aplicând regulile, ci s-a purtat „ca și cum” ar face-o. În acest episod, cele două fetițe au interacționat, dar una a aplicat regulile, cealaltă a simulat că le aplică. Anastasia, în anumite momente, și-a concentrat atenția nu pe urmărirea rezultatului (și pe competiție), ci pe menținerea jocului, dar, în ciuda eforturilor ei, jocul a eșuat, ieșind din categoria jocului cu reguli. Totuși, fetița mai mare a dovedit că înțelege faptul că jocul presupune acomodare la partenerul mai slab, dacă scopul tău este să menții jocul.

Mai remarcăm amestecul de tipuri de jocuri, datorat vârstei: pe tabla de joc apare „Ada”, numele unei colege de grădiniță, din care fetițele au făcut un personaj imaginar, care asistă la joc (joc cu roluri). Jocul cu roluri și cel cu reguli coexistă firesc în acest episod.

În ianuarie 2008, un episod de joc memorabil scoate în evidență faptul că fetițele trișează, în ciuda educației primite de la părinți, care le interzic categoric trișatul. Se jucau *Ascunselea*, când Sofia a început să plângă cu suspine: „A tras cu ochiu’! A tras cu ochiu’!” Mama îi strigă Anastasiei să-și ceară iertare, tata o ceartă, spunându-i că e furt, Anastasia se supără și se refugiază în altă cameră. Mama o consolează pe Sofia și o trimite să se împace cu sora ei, dar, cu lacrimi în ochi, Sofia raportează: „Ana a greșit și tot nu vrea să se împace”.

Mama discută cu Anastasia și aceasta îi mărturisește că și Sofia a tras cu ochiul să vadă unde se ascunde și nu o dată. Sofia recunoaște, rușinată: „Păi mă uit în ce cameră se ascunde, da’ acolo poate să se ascundă în mai multe locuri!” Până la urmă, mama le pune să-și ceară iertare una de la alta, căci au greșit amândouă, și jocul reîncepe. După cum se vede, fetițele acceptă într-un anumit grad trișatul, pe de o parte datorită educației (sunt mereu îndemnate să cedeze și să coopereze), pe de alta, pentru că amândouă doresc ca jocul să continue. Sofia îndrăgește mult *Ascunselea*, îi cere mereu Anastasiei să se joace. Presiunea educației a interferat cu dorința de a câștiga și cu dorința de a se juca, creând zone de ambiguitate, pe care le-au manipulat.

În februarie 2008, Sofia (care are aproape 5 ani) se tot ascunde prin casă și o strigă pe sora ei să o găsească. Episoadele nu sunt jocuri cu reguli, pentru că cele două fetițe nu se joacă de comun acord și urmăresc scopuri diferite. Sofia joacă un joc cu reguli: se ascunde încercând să nu fie găsită, scopul ei fiind să caute ascunzători cât mai ingenioase. Anastasia (7 ani și șapte luni), care știe unde este ascunsă de cele mai multe ori, deoarece ascunzătorile sunt puține și prea bine cunoscute, se joacă „de-a *Ascunselea*”, simulează că o caută pe Sofia și simulează că o găsește.

Tot în această perioadă, un episod de joc care a durat o oră și câteva minute arată modul în care copiii trec de la un joc la altul. După ce au privit cărțile poștale și fotografiile părinților, împrăștiindu-le pe covorul din sufragerie, fetele, în loc să le strângă, au trecut la un joc cu reguli. Anastasia a ascuns un pachetel făcut din nouă cărți poștale. Sofia, ca să nu vadă unde le ascunde, s-a dus în spatele scaunului biroului (un scaun cu spătar) până când Anastasia i-a zis: „Gata!” Sofia nu a găsit cărțile poștale. Anastasia a întrebat-o: „Te lași bătută?” [această întrebare marchează

stabilirea învinsului în multe jocuri – n.n.] „Da”. Anastasia a scos cărțile, i-a arătat unde le-a ascuns și a râs, încântată: „Ura, am câștigat! Acum e rândul tău”. Deci, jocul este alcătuit din secvențe simple, repetitive, încheiate cu un câștigător sau un învins tranzitoriu; secvențele sunt legate între ele prin alternanță. Nu există un rezultat final, ceea ce nu exclude competiția, după cum se va vedea.

Sofia ascunde și ea cărțile poștale, dar Anastasia, care trăgea cu ochiul din spatele scaunului, de unde „se pusese”, le găsește ușor. Tensiunea competitivă crește. Fetițele caută ascunzătorii din ce în ce mai subtile: sub unitatea calculatorului (Anastasia), sub cutia cu discuri și casete audio (Sofia). Anastasia se ghidează, în căutare, după sunetele pe care le face Sofia atunci când ascunde: clinchete, zăngănit de obiecte metalice, zgomote de cutii grele sau de cărți, ca și după direcția din care vin. Sofia nu știe să se folosească de asemenea indicii.

La întrebarea mamei, care le privește: „Ce face cea care câștigă?”, Anastasia inventează, ad-hoc, o nouă regulă: „Primește un punct”. Face repede o socoteală complet nerealistă: ea ar avea trei puncte, Sofia doar unu, pentru că s-a lăsat bătută. Sofia este descumpănită, dar tace și acceptă. Tace și când Anastasia îi găsește cărțile ascunse în pantaloni, din pură întâmplare (și se vede la Sofia bucuria că a păcălit-o pe Anastasia) și își mai adaugă un punct. Dar când este învinsă în tura următoare și Anastasia anunță că a mai câștigat un punct, izbucnește în plâns și iese din cameră. Mama intervine din nou și o trimite pe Anastasia după sora ei, să o împace, „căci uite, s-a stricat jocul. Cu cine te mai joci acum?”

Anastasia o aduce înapoi pe Sofia, deși nu vrea să renunțe la dreptul ei de învingător, și îi propune surioarei să ascundă o bilă de metal. Sofia o ascunde prima, în coșul cu rufe de călcat. Anastasia a ghicit imediat unde este bila, deoarece scoate un clinchet ușor, dar se preface că caută. O întreabă pe Sofia: „Ce era, bila sau cărți poștale?” „Cărți poștale”. Anastasia se duce la coș și scoate bila. „Te-am păcălit, bila era”, râde Sofia, care nu își dă seama că, de fapt, Anastasia se jucase *De-a ascunselea* în această secvență, prefăcându-se că-l joacă.

Jocul continuă și, pe măsură ce secvențele de joc se desfășoară, se observă că cele două fetițe urmăresc fiecare un alt tip de competiție: Sofia caută să se autodepășească și să o învingă pe Anastasia prin găsirea unor ascunzătorii din ce în ce mai ingenioase, pe când Anastasia urmărește să o învingă pe Sofia, căutând să descopere ascunzătoarea de fiecare dată. Aceasta influențează desfășurarea episodului de joc: Sofia îi furnizează indicii Anastasiei: „Caută pe la cutie”. Anastasia caută, dar tot nu găsește. „Dar în spate te-ai uitat?” Anastasia se uită și găsește

bila, fetele rîd împreună. Competiția se transformă parțial în cooperare în vederea obținerii unui rezultat comun. Sofia nu mai luptă pentru a câștiga în fața surorii ei, ci pentru a câștiga împreună, învingând necunoscutul. Adversarul nu mai este Anastasia, ci ascunzătoarea, spațiul necunoscut, care trebuie biruit de sora ei, nu de ea însăși. Dar dacă sora ei câștigă, simte că a câștigat și ea.

Pe de altă parte, Anastasia păstrează specificul competitiv al jocului cât de mult poate; nu dă indicii decât când simte că Sofia mai are puțin și se supără și riscă să nu se mai joace și afirmă de fiecare dată că a câștigat. Dar, cu încetul, simte și ea plăcerea de a găsi ascunzători noi și ingenioase, ca Sofia, și jocul se transformă într-o întrecere avînd drept scop identificarea celor mai ingenioase ascunzători. Jocul se încheie brusc, când mama le trimite să se pregătească pentru activitatea de a doua zi.

Deși fetițele au urmărit parțial scopuri diferite, jocul a reușit să se desfășoare, pentru că scopurile lor nu au fost incompatibile. Micile conflicte s-au rezolvat prin negocieri, cedări, mai ales din partea fetiței mai mari (Sofia are numai 5 ani, se află în plină perioadă egocentrică). Educația are un rol important în menținerea jocului, pentru că fetițele sunt educate să cedeze, ca jocul să continue, chiar cu prețul transformării lui în alt joc.

În concluzie, jocurile dintre parteneri aflați în perioade diferite de dezvoltare se desfășoară, cu siguranță, cu un alt tip de negocieri decât cele dintre parteneri cu același tip de gândire. Dar și episoadele de joc dintre parteneri de aceeași vîrstă se negociază: unii au chef de joacă, alții, nu; unii vor să își impună punctul de vedere, alții cedează, de dragul jocului; până și regulile se pot negocia în timpul jocului: se stabilesc de la început, dar se pot adăuga reguli pe parcurs sau se poate renunța la unele.

Analiza jocului-în-context arată că jocurile trebuie concepute mai degrabă ca niște prototipuri la care copiii se raportează în multiple feluri: prin aderare strictă, acceptare cu rezerve, negație, refuz, neștiință etc., factori care țin de natura psihică imprevizibilă. La acestea se adaugă și constrîngerile sociale și culturale, inculcate prin educație.

Astfel, jocul arată, mai degrabă, în felul următor: există un nucleu de reguli și alte elemente structurale relativ puține, esențiale, știute de grupul de copii; acest nucleu este actualizat în episodul de joc și, în funcție de contextul situațional (aptitudinile jucătorilor, chef, plăcere, timp, spațiu, interese personale, relații de prietenie/antipatie între jucători, presiunea liderului, factori psihologici, de istorie a grupului etc.), este îmbogățit cu reguli noi sau simplificat. În aceste condiții, rămîne constant faptul că

schimbările de reguli trebuie acceptate, explicit sau, mai des, implicit, de către jucători. Toți sunt de acord cu schimbarea regulilor, altfel jucătorul nemulțumit iese din joc sau jocul se strică. Mai rămâne constant scopul jocului, care trebuie atins prin reguli; regulile sunt aplicate constant și funcționează și ca mijloace de control.

Atitudinea copiilor față de reguli este diferită la copiii de astăzi față de băieții genovezi din veacul trecut studiați de Jean Piaget. Regula este în zilele noastre un element de negociere, noi nu am întâlnit situații în care copiii să respecte în mod absolut regula, constant, într-o perioadă de timp relativ mare. Copiii care într-un moment al jocului se supărau pe parteneri pentru că nu respectau regula, într-un alt moment din același episod nu o respectau nici ei, dacă o puteau manevra în folosul lor. Totuși, ei știu că regulile trebuie respectate și chiar acest principiu aprioric constituie punctul de pornire al manipulării lor.

Considerăm că teoretizarea regulilor jucării aduce un real folos etnologiei și evidențiază diferențele care există între jocul-ca-text, așa cum apare în culegeri, și jocul-în-context, așa cum apare în viață.

ILUSTRAȚII*



Prinselea în parc



De-a ascunselea: ascunzători ingenioase



Spânzurătoarea: joc cu reguli combinat cu joc simbolic



Țară, țară, vrem ostași!