Limbajul – *sub specie ludi*

Oana-Mădălina PARASCHIV (MĂRUNȚELU)
Universitatea „Ștefan cel Mare" din Suceava

Abstract: Language, regarded as the foundation of human culture, was analysed over time from many directions, all these aproaches giving us the opportunity to apreciate its complexity.The article is an excerpt from a larger research that is based on the analogy between language and game, since the game is the way of expresion of human nature, while being important for understanding the facts of culture. The research analyzes the game less in terms of language's philosophy and more in terms of verbal, genuine, spontaneous interactions.
Since language is not a static product, but a technique that creates new facts, this idea allows linguists to assign language the main features of the game - free activity, placed under the sign of creativity, defined by a set of rules which are applied in a given context.
Keywords: *linguistics, language, game, word, to create.*

Limbajul, privit ca fundament al culturii umane, a fost analizat, de-a lungul timpului, din numeroase perspective şi cu diferite origini, toate aceste abordări oferindu-ne posibilitatea să apreciem caracterul complex al acestuia.

Studiul prezent este un fragment dintr-o cercetare mai amplă care se bazează pe analogia între limbaj şi joc, întrucât jocul constituie o modalitate de exprimare a naturii umane, fiind în acelaşi timp important pentru înţelegerea faptelor de cultură. Cercetarea analizează jocul mai puţin din perspectiva filozofiei limbajului şi mai mult din punctul de vedere al interacţiunilor verbale, firești şi spontane.

Încă de la început, consider că este necesară o distincţie între „joc" şi „joacă" aşa cum a fost formulată de Paul Cornea, în *Regula jocului* [1980] care afirma că „Jocul este o invenţie culturală instaurată pe baza unui acord socio-comunicativ, joaca este o manifestare spontană, înrădăcinată în mecanismele biologice inconştiente". Din perspectivă filozofică, Sorin Vieru în articolul *Jocul şi joaca* [1968] opina: „Între joc şi joacă este distanţa întreagă dintre categorie şi simpla noţiune specialăde care filozofia n-are de ce să se ocupe. Jocul – cum s-a spus – este un lucru foarte serios; e o categorie situaţională de viaţă. (...) Joaca este, dimpotrivă, varianta copilarească sau lipsită de tensiunea existenţială, a jocului. S-ar putea spune ca e jocul de-a jocul."

Ideea limbajului ca joc duce cu gândul la teoria funcţionării limbajului a lui Ferdinand de Saussure [1998], în care accentul este pus pe respectarea unor reguli, acestea decurgând din caracterul dialogal al fiinţei umane; este asemănată funcţionarea limbii cu jocul de şah, unde accentul cade pe reguli, pe felul în care se desfăşoară activitatea, nu pe mărimea pieselor sau pe materialul din care acestea sunt făcute. Noţiunea de regulă este, de

BDD-A27334 © 2017 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.123 (2026-11-20 03:00:14 UTC)

asemenea, definitorie pentru stilul gândirii lui Ludwig Wittgenstein, considerat cel mai important filozof al secolului al XX-lea, care susţine filozofia descriptivă, destinată în întregime modului de funcţionare a limbii, nu teoretică; dacă în *Tractatus logico-philosophicus* [2001] limbajul era conceput sub forma unui set de reguli ce trebuiau strict respectate, înţelesul unui cuvânt este obiectul pe care îl denotă, în opera din adoua parte a vieţii sale, *Cercetări filosofice* [2004], respectarea regulilor devine consensuală, iar înţelesul unei expresii este utilizarea pe care vorbitorul i-o poate da în unul sau altul dintre jocurile de limbaj. În opera din prima parte a vieţii sale, el vorbeşte despre un limbaj ideal, universal, obiectiv, perfect traductibil, explicat prin „metafora firului roşu", a firului unic ce străbate neschimbat. În antiteză cu poziţia iniţială, în lucrarea sa ulterioară schimbării paradigmatice, *Cercetări filosofice*, Wittgenstein ne prezintă principalele convingeri din *Tractatus logico-philosophicus*, de data aceasta reinterpretate. Cuvintele cheie referitoare la limbaj sunt acum *contextualitate*, *parţialitate*, *istoricitate*, *subiectivitate*. Limbajul, în funcţie de context,devine o amplă colecţie de practici. Sensul nu mai constă în denotarea relaţiei dintre cuvinte şi obiecte, ci în folosirea unor expresii, într-un context anume. Limbajul se transformă continuu în funcţie de comportamentul uman şi, ca urmare, diversele folosiri capătă conţinut şi semnificaţii prin acţiunile vorbitorilor care le aduc în atenţie. Înţelesul unui cuvânt, al unor expresii, propoziţii sau fraze nu este nimic altceva decât setul de reguli (informale) care stabilesc utilizarea acestora în viaţa reală. Membrii oricărei comunităţi dezvoltă modalităţi de a vorbi care servesc nevoilor lor ca grup şi acest lucru constituie jocul de limbaj. Între „jucători" există o convenţie, un set de reguli; modificarea unei reguli marchează trecerea la un alt joc; fiecare enunţ constituie o mutare în cadrul jocului. A vorbi este ca şi cum ai lupta, dar nu pentru a învinge, ci pentru bucuria de a continua, de a evolua, este ca un joc de lego în care, cu aceleaşi piese sunt create forme diferite, în funcţe de intenţia celui care le ordonează. Aşadar, cele două principii prin care este reglementată activitatea lingvistică a vorbitorilor, sunt normativitatea şi libertatea. Îmbogăţirea permanentă a limbajului cu noi jocuri şi coexistenţa elementelor consolidate cu altele noi este similară funcţionării relaţiilor sociale, a interacţiunilor. Concluzia filozofului austriac este aceea că doar contextul decide asupra înţelesului, întrucât aceleaşi semnificaţii ale componentelor pot conduce la diferite semnificaţii ale compusului, sensurile cuvintelor nu reprezintă obiectele care le corespund, ci felul în care acestea sunt folosite, iar limbajul este activ, dinamic, inovator.

Din punct de vedere social, limba aparţine atât individului, cât şi comunităţii, vorbitorul conştientizând că limba asigură o mare libertate pentru ca el să-şi manifeste creativitatea. Numeroşi învăţaţi, precum Wilhelm von Humboldt şi Benedetto Croce au demonstrat că vorbitorii nu învaţă o limbă, ci îşi însuşesc modalităţile prin care pot crea într-o limbă. Benedetto Croce identifică limbajul cu arta, întrucât orice act al vorbirii este, într-o anumită măsură, un act creator:

> „Limbajul este o creaţie perpetuă; ceea ce este exprimat o dată prin cuvânt nu se repetă decât tocmai ca reproducere a ceea ce s-a produs deja; impresiile mereu noi dau loc la mutaţii continue de sunete şi de semnificaţii, adică unor expresii mereu noi. A căuta limba model înseamnă a căuta imobilitatea mişcării". [Croce, 1970]

Mobilitatea, particularitatea esenţială a activităţii lingvistice, presupune realizarea actelor de vorbire prin crearea de fapte noi, nu prin reluarea celor deja realizate. Humboldt consideră că limbajul şi gândirea sunt strâns legate, limba fiind mijlocul prin care intelectul îşi creează o reprezentare a propriei imagini, evidenţiind rolul acesteia în formarea gândirii.

BDD-A27334 © 2017 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.123 (2026-11-20 03:00:14 UTC)

Pe aceeaşi linie, anticipată de Aristotel şi continuată de Humboldt, Eugen Coşeriu concepe limbajul ca activitate, creaţie continuă de acte lingvistice (*enérgeia)* şi nu ca produs (*érgon);* Aristotel, însă, consideră că orice activitate productivă, cum este limbajul (Humboldt, Coşeriu), este văzută în trei moduri diferite, iar al treilea aspect al relaţiei îl constituie *dýnamis,* adică „a şti să faci", tehnică, potenţă/competenţă, aspect care nu se regăseşte la Humboldt. *Enérgeia* este anterioară tehnicii, fiind însăşi creativitatea şi, spre deosebire de aceasta (*dýnamis)*, nu se poate învăţa prin experienţă sau prin studiu. Limbajul este *enérgeia* şi funcţionează pe baza unei tehnici însuşite, dar, tocmai pentru că este o activitate creatoare, depăşeşte, adesea, tehnica. În distincţia aristotelică nu se face referire la activităţi diferite, ci la trei moduri de a ne raporta la aceeaşi realitate.

Consider că un punct de plecare esenţial pentru gândirea coşeriană îl constituie enunţul prin care acest lingvist defineşte limbajul, sintetizată în tabelul sinoptic al reprezentării limbajului (Fig. 1): „este o activitate umană *universală* care se realizează *în mod individual*, dar totdeauna conform unor tehnici *istoric* determinate («limbi»)" [Coşeriu, 2000]. Coşeriu distinge în limbaj, trei niveluri: unul universal realizat de vorbire în general, altul istoric realizat ca vorbire într-o limbă şi unul individual concretizat ca discurs, atrăgând atenţia asupra faptului că „a distinge" nu înseamnă „a separa", întrucât în ştiinţă noţiunile se disting, iar cunoaşterea, înţelegerea, tocmai acest lucru presupune.

Fig. 1
Schema coşeriană a reprezentării limbajului [Coşeriu, 2000]

puncte de vedere/ niveluri	*enérgeia* **activitate**	*dýnamis* **competenţă**	*érgon* **produs**
universal	vorbire în general	competenţă elocuţională	totalitatea „vorbitului"
istoric	limba concretă	competenţă idiomatică	(limba abstractă)
individual	discurs	competenţă expresivă	„text"

Din cele trei niveluri rezultă competenţele lingvistice, adică tehnicile de realizare a limbajului: competenţa elocuţională presupune a şti să vorbeşti în general, independent de o limbă, competenţa idiomatică are ca premisă vorbirea unei limbi, iar competenţa expresivă înseamnă a putea să vorbeşti în situaţii determinate.

Aşadar, limba nu este un produs static, ci o tehnică prin care se creează fapte noi; această idee permite lingviştilor să atribuie limbajului principalele caracteristici ale jocului – activitate liberă, plasată sub semnul creativităţii, delimitată de un set de reguli valabile într-un anumit context.

În ultimele decenii s-au produs schimbări majore privind direcţiile de cercetare în domeniul lingvisticii, revenind în forţăunele principii explicative de tip holistic. Jocurile animalelor, ale copiilor sau ale oamenilor maturi au fost observate şi interpretate pentru a se obţine teorii ştiinţifice din care să reiasă funcţiile jocului în viaţa omului. Conform noii epistemologii, jocul nu mai este o activitate gratuită, puerilă, ci o activitate liberă şi plină de sens, bazată pe un sistem autonom de reguli, aşa cum afirma Johan Huizinga: „Noţiunea de joc ca atare este de ordin superior celei de seriozitate. Pentru că seriozitatea încearcă să excludă jocul, dar jocul poate foarte bine să includă în el seriozitatea." [2002:37]. Învăţatul

BDD-A27334 © 2017 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.123 (2026-11-20 03:00:14 UTC)

olandez evidenţiază apoi importanţa jocului pentru evoluţia culturală a omului şi consideră că întreaga cultură poate fi pusă *sub specie ludi* (ideea a fost reluată de la gânditorii secolului al XVII-lea, când lumea era comparată cu o scenă în care fiecare om îşi juca rolul) şi subliniază caracterul funcţional al acestuia, afirmând că „jocul este o funcţie plină de tâlc" [Huizinga: 2002:37]. Se impune, astfel, distincţia între jocul gratuit, superficial, limitat la plăcerea momentului şi jocul serios, mereu reluat şi condus către ţinte superioare. De manifestările primare ale jocului se leagă veselia, voioşia, lipsa de griji şi farmecul, iar în formele mai dezvoltate, jocul este asociat cu eliberarea, ritmul si armonia.

În jocul copilului, omul de cultură găseşte sursa structurii ludice, a puterii creatoare, întrucât cultura apare ca joc. Activităţile de bază ale societăţii omeneşti sunt întrepătrunse, toate, de către joc. Analizând activităţile primare ale omului, Huizinga începe cu limba, prima unealtă a omului cu ajutorul căreia poate comunica, şi cu care, jucându-se, ajunge să sară de la planul material la idee constatând că „în spatele fiecărei exprimări a abstractului se află o metaforă şi, în fiecare metaforă, se ascunde un joc de cuvinte" [Huizinga: 2002:44]. În cadrul esteticii jocul are inclinarea de a se asocia cu tot felul de elemente frumoase, omul putându-şi crea o nouă lume, poetică.

Predecesorul său, Roger Caillois, în *Les Jeux et les Hommes*, propunându-şi să depăşească perspectiva exclusiv culturală, în favoarea uneia taxonomice, clasifică jocurile în patru mari clase, urmărind atitudinea şi încordarea jucătorului. Astfel, acest specialist vorbeşte despre *agon* (competiţie, luptă, concurenţă), *alea* (noroc, hazard, şansă), *mimicry* (simulare), *ilinx* (vertij, turbulenţă). Jocurile pot varia, de asemenea între *paidia* (improvizaţie, veselie) şi *ludus* (regulă, disciplină). Pe baza unui tabel (Fig. 2), antropologul francez preocupat să descifreze realităţile umane a alcătuit o clasificare completă a jocurilor, deşi afirma că „Multitudinea şi varietateainfinită a jocurilor te face să pierzi nădejdea de a descoperi un principiu al clasării lor care să permită repartizarea tuturor într-un număr mic de categorii bine definite" [Caillois, 1967].

Fig. 2
Clasificarea jocurilor propusă de Roger Caillois

	AGÔN (competiţie)	**ALEA (noroc)**	**MIMICRY (simulacru)**	**ILINX (vertij)**
PAIDIA	curse, lupte	alabala	Imitaţii	lupte de copii
vacarm	neordonate	rişca	copilareşti	caluşei
agitaţie	atletism	pariu	jocuri de iluzie	scrânciob
hohote de	box	ruleta	papusa, panoplii	vals
râs	biliard	loterii	masca	atracţii de
zmeu solitar	scrimă, dame	simple, compuse sau	travesti	bâlci
pasienţe	fotbal, şah	reportabile	teatru	schi
rebus	competiţii		artaspectacolului,	alpinism
LUDUS	sportive,		îngeneral	trapez
	în general			

Numeroşi cercetători au analizat dimensiunea ludică a limbajului; de dată mai recentă, lucrarea lui Florin Teodor Olariu, *Dimensiunea ludic-agonală a limbajului* [2007], la origine teză de doctorat, susţinută în cadrul Facultăţii de Litere a Universităţii „Al.I. Cuza" din Iaşi constituie o bază prin prezentarea cercetărilor din paradigma interacţionistă a comunicării, dar şi prin analiza teoriilor şi bogăţia documentării. Conceptele-cheie, *limbaj*

BDD-A27334 © 2017 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.123 (2026-11-20 03:00:14 UTC)

uman şi *joc,* sunt analizate prin prisma filozofiei limbajului şi a pragmalingvisticii. Dimensiunea ludică a limbajului este percepută ca tensiune conversaţională în cadrul agonal, cercetătorul propunându-şi o analiză a naturii intrinseci a limbajului, analizând jocul „serios", nu „joaca" amuzantă, copilărească, lipsită de tensiune, de profunzime. Jocul cu reguli şi roluri presupune construcţie, imaginaţie, ierarhie asumată, competiţie.

Fenomenul deschide drumul unor cercetări viitoare amănunţite şi se află într-o continuă evoluţie, dată fiind marea varietate a formelor specifice de manifestare, corespunzând dinamicii şi inovaţiei limbii. De aceea, există numeroase definiţii ale jocului, iar conceptul a fost abordat din perspective multiple, fară a fi ajuns sub exigenţa unei tipologii unanim acceptate şi, de aceea, unii teoreticieni consideră că este mai mult o formă a intuiţiei, nu a facultăţii raţionale, iar Mihai I. Spăriosu, în lucrarea *Resurecţia lui Dionysos. Jocul şi dimensiunea estetică în discursul filozofic şi ştiinţific modern*, recunoaşte iniţial complexitatea jocului degrevându-se de pretenţia unor definiţii exhaustive, cercetarea sa este soldată cu numeroase clasificări: „În pofida interesului din ce în ce mai larg pentru joc şi a numeroaselor tentative de a-i explica natura şi funcţia, conceptul de joc rămâne astăzi la fel de evaziv ca în urmă cu două mii de ani. Toţi părem să ştim ce este jocul şi îl putem recunoaşte ca atare, dar de îndată ce trebuie să conceptualizăm această cunoaştere ne aflăm în impas." [Spăriosu, 1997].

BIBLIOGRAFIE

Caillois, Roger, 1967. *Les Jeux et les Hommes,* Gallimard, Paris.

Cornea, Paul, 1980. *Regula jocului*, Editura Eminescu, Bucureşti.

Coşeriu, Eugeniu, 2000. *Lecţii de lingvistică generală*, Editura ARC, Chişinău.

Croce, Benedetto, 1970. *Estetica privită ca ştiinţă a expresiei şi lingvistică generală,* Univers, Bucureşti.

Huizinga, Johan, 2002. *Homo ludens,* traducere de H. R. Radian, Humanitas, Bucureşti.

Olariu, Florin-Teodor, 2007. *Dimensiunea ludic-agonală a limbajului,* Editura Universităţii „Al. I. Cuza", Iaşi.

Saussure, Ferdinand de, 1998. *Curs de lingvistică generală*, Editura Polirom, Iaşi,

Spăriosu, I. Mihai, 1997. *Resurecţia lui Dionysos. Jocul şi dimensiunea estetică în discursul filozofic şi ştiinţific modern,* Editura Univers, Bucureşti.

Vieru, Sorin, 1968. *Jocul şi joaca,* în „Revista de filozofie", Tomul XV, nr. 2, Editura Academiei, Bucureşti.

Wittgenstein, Ludwig, 2004. *Cercetări filosofice,* Humanitas, Bucureşti.

Wittgenstein, Ludwig, 2001. *Tractatus logico-philosophicus*, Humanitas, Bucureşti.

BDD-A27334 © 2017 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.123 (2026-11-20 03:00:14 UTC)