

Limbaajul – *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 approaches giving us the opportunity to appreciate 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 expression 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.*

Limbaajul, privit ca fundament al culturii umane, a fost analizat, de-a lungul timpului, din numeroase perspective și 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 și joc, întrucât jocul constituie o modalitate de exprimare a naturii umane, fiind în același timp important pentru înțelegerea faptelor de cultură. Cercetarea analizează jocul mai puțin din perspectiva filozofiei limbajului și mai mult din punctul de vedere al interacțiunilor verbale, firești și spontane.

Încă de la început, consider că este necesară o distincție între „joc” și „joacă” așa cum a fost formulată de Paul Cornea, în *Regula jocului* [1980] care afirma că „Jocul este o invenție culturală instaurată pe baza unui acord socio-comunicativ, joaca este o manifestare spontană, înrădăcinată în mecanismele biologice inconștiente”. Din perspectivă filozofică, Sorin Vieru în articolul *Jocul și joaca* [1968] opina: „Între joc și joacă este distanța întregă dintre categorie și simpla noțiune specială de care filozofia n-are de ce să se ocupe. Jocul – cum s-a spus – este un lucru foarte serios; e o categorie situațională de viață. (...) Joaca este, dimpotrivă, varianta copilărească sau lipsită de tensiunea existențială, a jocului. S-ar putea spune ca e jocul de-a jocul.”

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

asemenea, definitorie pentru stilul gândirii lui Ludwig Wittgenstein, considerat cel mai important filozof al secolului al XX-lea, care susține filozofia descriptivă, destinată în întregime modului de funcționare a limbii, nu teoretică; dacă în *Tractatus logico-philosophicus* [2001] limbajul era conceput sub forma unui set de reguli ce trebuiau strict respectate, înțelesul unui cuvânt este obiectul pe care îl denotă, în opera din adoua parte a vieții sale, *Cercetări filosofice* [2004], respectarea regulilor devine consensuală, iar înțelesul 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 vieții sale, el vorbește despre un limbaj ideal, universal, obiectiv, perfect traductibil, explicat prin „metafora firului roșu”, a firului unic ce străbate neschimbat. În antiteză cu poziția inițială, în lucrarea sa ulterioară schimbării paradigmatică, *Cercetări filosofice*, Wittgenstein ne prezintă principalele convingeri din *Tractatus logico-philosophicus*, de data aceasta reinterpretate. Cuvintele cheie referitoare la limbaj sunt acum *contextualitate, parțialitate, istoricitate, subiectivitate*. Limbajul, în funcție de context, devine o amplă colecție de practici. Sensul nu mai constă în denotarea relației dintre cuvinte și obiecte, ci în folosirea unor expresii, într-un context anume. Limbajul se transformă continuu în funcție de comportamentul uman și, ca urmare, diversele folosiri capătă conținut și semnificații prin acțiunile vorbitorilor care le aduc în atenție. Înțelesul unui cuvânt, al unor expresii, propoziții sau fraze nu este nimic altceva decât setul de reguli (informale) care stabilesc utilizarea acestora în viața reală. Membrii oricărei comunități dezvoltă modalități de a vorbi care servesc nevoilor lor ca grup și acest lucru constituie jocul de limbaj. Între „jucători” există o convenție, un set de reguli; modificarea unei reguli marchează trecerea la un alt joc; fiecare enunț constituie o mutare în cadrul jocului. A vorbi este ca și 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 aceleași piese sunt create forme diferite, în funcție de intenția celui care le ordonează. Așadar, cele două principii prin care este reglementată activitatea lingvistică a vorbitorilor, sunt normativitatea și libertatea. Îmbogățirea permanentă a limbajului cu noi jocuri și coexistența elementelor consolidate cu altele noi este similară funcționării relațiilor sociale, a interacțiunilor. Concluzia filozofului austriac este aceea că doar contextul decide asupra înțelesului, întrucât aceleași semnificații ale componentelor pot conduce la diferite semnificații 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 aparține atât individului, cât și comunității, vorbitorul conștientizând că limba asigură o mare libertate pentru ca el să-și manifeste creativitatea. Numeroși învățați, precum Wilhelm von Humboldt și Benedetto Croce au demonstrat că vorbitorii nu învață o limbă, ci își însușesc modalitățile 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 creație 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 mutații continue de sunete și de semnificații, adică unor expresii mereu noi. A căuta limba model înseamnă a căuta imobilitatea mișcării”. [Croce, 1970]

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

Pe aceeași linie, anticipată de Aristotel și continuată de Humboldt, Eugen Coșeriu concepe limbajul ca activitate, creație continuă de acte lingvistice (*enérgeia*) și nu ca produs (*érgon*); Aristotel, însă, consideră că orice activitate productivă, cum este limbajul (Humboldt, Coșeriu), este văzută în trei moduri diferite, iar al treilea aspect al relației îl constituie *dýnamis*, adică „a ști să faci”, tehnică, potență/competență, aspect care nu se regăsește la Humboldt. *Enérgeia* este anterioară tehnicii, fiind însăși creativitatea și, spre deosebire de aceasta (*dýnamis*), nu se poate învăța prin experiență sau prin studiu. Limbajul este *enérgeia* și funcționează pe baza unei tehnici însușite, dar, tocmai pentru că este o activitate creatoare, depășește, adesea, tehnica. În distincția aristotelică nu se face referire la activități diferite, ci la trei moduri de a ne raporta la aceeași realitate.

Consider că un punct de plecare esențial pentru gândirea coșeriană îl constituie enunțul prin care acest lingvist definește 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»)” [Coșeriu, 2000]. Coșeriu distinge în limbaj, trei niveluri: unul universal realizat de vorbire în general, altul istoric realizat ca vorbire într-o limbă și unul individual concretizat ca discurs, atrăgând atenția asupra faptului că „a distinge” nu înseamnă „a separa”, întrucât în știință noțiunile se disting, iar cunoașterea, înțelegerea, tocmai acest lucru presupune.

Fig. 1
Schema coșeriană a reprezentării limbajului [Coșeriu, 2000]

puncte de vedere/ niveluri	<i>enérgeia</i> activitate	<i>dýnamis</i> competență	<i>érgon</i> produs
universal	vorbire în general	competență elocuțională	totalitatea „vorbitului”
istoric	limba concretă	competență idiomatică	(limba abstractă)
individual	discurs	competență expresivă	„text”

Din cele trei niveluri rezultă competențele lingvistice, adică tehnicile de realizare a limbajului: competența elocuțională presupune a ști să vorbești în general, independent de o limbă, competența idiomatică are ca premisă vorbirea unei limbi, iar competența expresivă înseamnă a putea să vorbești în situații determinate.

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

În ultimele decenii s-au produs schimbări majore privind direcțiile de cercetare în domeniul lingvisticii, revenind în forță unele principii explicative de tip holistic. Jocurile animalelor, ale copiilor sau ale oamenilor maturi au fost observate și interpretate pentru a se obține teorii științifice din care să reiasă funcțiile jocului în viața omului. Conform noii epistemologii, jocul nu mai este o activitate gratuită, puerilă, ci o activitate liberă și plină de sens, bazată pe un sistem autonom de reguli, așa cum afirmă Johan Huizinga: „Noțiunea 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]. Învățatul

olandez evidențiază apoi importanța jocului pentru evoluția culturală a omului și 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 își juca rolul) și subliniază caracterul funcțional al acestuia, afirmând că „jocul este o funcție plină de tâlc” [Huizinga: 2002:37]. Se impune, astfel, distincția între jocul gratuit, superficial, limitat la plăcerea momentului și jocul serios, mereu reluat și condus către ținte superioare. De manifestările primare ale jocului se leagă veselie, voioșia, lipsa de griji și farmecul, iar în formele mai dezvoltate, jocul este asociat cu eliberarea, ritmul și armonia.

În jocul copilului, omul de cultură găsește sursa structurii ludice, a puterii creatoare, întrucât cultura apare ca joc. Activitățile de bază ale societății omenești sunt întrepătrunse, toate, de către joc. Analizând activitățile primare ale omului, Huizinga începe cu limba, prima unealtă a omului cu ajutorul căreia poate comunica, și 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 și, în fiecare metaforă, se ascunde un joc de cuvinte” [Huizinga: 2002:44]. În cadrul esteticii jocul are înclinarea de a se asocia cu tot felul de elemente frumoase, omul putându-și crea o nouă lume, poetică.

Predecesorul său, Roger Caillois, în *Les Jeux et les Hommes*, propunându-și să depășească perspectiva exclusiv culturală, în favoarea uneia taxonomice, clasifică jocurile în patru mari clase, urmărind atitudinea și încordarea jucătorului. Astfel, acest specialist vorbește despre *agon* (competiție, luptă, concurență), *alea* (noroc, hazard, șansă), *mimicry* (simulare), *ilinx* (vertij, turbulență). Jocurile pot varia, de asemenea între *paidia* (improvizație, veselie) și *ludus* (regulă, disciplină). Pe baza unui tabel (Fig. 2), antropologul francez preocupat să descifreze realitățile umane a alcătuit o clasificare completă a jocurilor, deși afirma că „Multitudinea și varietatea înfinită 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

	AGÓN (competiție)	ALEA (noroc)	MIMICRY (simulacru)	ILINX (vertij)
PAIDIA vacarm agitație hohote de râs zmeu solitar pasiențe rebus	curse, lupte neordonate atletism box biliard scrimă, dame fotbal, șah competiții	alabala rișca pariu ruleta loterii simple, compuse sau reportabile	Imitații copilarești jocuri de iluzie papusa, panoplii masca travesti teatru artaspectacolului, îngeneral	lupte de copii calușei scrânciob vals atracții de bâlci schi alpinism trapez
LUDUS	sportive, în general			

Numeroși 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, susținută în cadrul Facultății de Litere a Universității „Al.I. Cuza” din Iași constituie o bază prin prezentarea cercetărilor din paradigma interacționistă a comunicării, dar și prin analiza teoriilor și bogăția documentării. Conceptele-cheie, *limbaj*

uman și *joc*, sunt analizate prin prisma filozofiei limbajului și a pragmatolingvisticii. Dimensiunea ludică a limbajului este percepută ca tensiune conversațională în cadrul agonal, cercetătorul propunându-și o analiză a naturii intrinseci a limbajului, analizând jocul „serios”, nu „joaca” amuzantă, copilărească, lipsită de tensiune, de profunzime. Jocul cu reguli și roluri presupune construcție, imaginație, ierarhie asumată, competiție.

Fenomenul deschide drumul unor cercetări viitoare amănunțite și se află într-o continuă evoluție, dată fiind marea varietate a formelor specifice de manifestare, coresponzând dinamicii și inovației limbii. De aceea, există numeroase definiții ale jocului, iar conceptul a fost abordat din perspective multiple, fără a fi ajuns sub exigența unei tipologii unanim acceptate și, de aceea, unii teoreticieni consideră că este mai mult o formă a intuiției, nu a facultății raționale, iar Mihai I. Spăriosu, în lucrarea *Resurecția lui Dionysos. Jocul și dimensiunea estetică în discursul filozofic și științific modern*, recunoaște inițial complexitatea jocului degrevându-se de pretenția unor definiții exhaustive, cercetarea sa este soldată cu numeroase clasificări: „În pofida interesului din ce în ce mai larg pentru joc și a numeroaselor tentative de a-i explica natura și funcția, conceptul de joc rămâne astăzi la fel de evaziv ca în urmă cu două mii de ani. Toți părem să știm ce este jocul și îl putem recunoaște ca atare, dar de îndată ce trebuie să conceptualizăm această cunoaștere ne aflăm în impas.” [Spăriosu, 1997].

BIBLIOGRAFIE

- Caillois, Roger, 1967. *Les Jeux et les Hommes*, Gallimard, Paris.
- Cornea, Paul, 1980. *Regula jocului*, Editura Eminescu, București.
- Coșeriu, Eugeniu, 2000. *Lección de lingvistică generală*, Editura ARC, Chișinău.
- Croce, Benedetto, 1970. *Estetica privită ca știință a expresiei și lingvistică generală*, Univers, București.
- Huizinga, Johan, 2002. *Homo ludens*, traducere de H. R. Radian, Humanitas, București.
- Olariu, Florin-Teodor, 2007. *Dimensiunea ludic-agonală a limbajului*, Editura Universității „Al. I. Cuza”, Iași.
- Saussure, Ferdinand de, 1998. *Curs de lingvistică generală*, Editura Polirom, Iași.
- Spăriosu, I. Mihai, 1997. *Resurecția lui Dionysos. Jocul și dimensiunea estetică în discursul filozofic și științific modern*, Editura Univers, București.
- Vieru, Sorin, 1968. *Jocul și joaca*, în „Revista de filozofie”, Tomul XV, nr. 2, Editura Academiei, București.
- Wittgenstein, Ludwig, 2004. *Cercetări filozofice*, Humanitas, București.
- Wittgenstein, Ludwig, 2001. *Tractatus logico-philosophicus*, Humanitas, București.