

## Spiritul ludic în cultura românească sau de la zaiafet la *party*

Mariana FLAIȘER\*

**Key-words:** *revelry, Turkish music, Frenchified young men, game, ludens*

Fie că privim jocul, așa cum afirma Huizinga (1977: 43), ca „un intermezzo al vieții cotidiene” sau ca un mod de „irosire a timpului”, potrivit concepției lui Aristotel, în mod indiscutabil *jocul*, în sensul larg al noțiunii, reprezintă un fapt de cultură, un tezaur spiritual. Imaginea culturii unui popor se poate recompune din cele mai diferite secvențe prin rememorarea epocilor mai vechi, dar și prin analiza atentă a elementelor, a faptelor de viață cotidiană din contemporaneitate.

Definind jocul drept „o acțiune liberă, conștientă că este neintenționată... situată în afara vieții obișnuite de care nu este legat niciun interes material, direct și care nu urmărește niciun folos”, Huizinga (1977: 49) vede în joc o modalitate de a ieși din monotonie, un moment în care „viața obișnuită este suspendată” (*Ibidem*: 61), dar află în multiplele manifestări ale jocului toată zbaterea din existența ființei umane, de la jocurile copilăriei până la jocul senectuții înțelepte. Analizând semantica termenului *joc* în diferite limbi, mai puțin în limba română, Huizinga se detașează de accepția restrânsă a termenului *paidia* din limba greacă, prin care se înțelege doar *jocul copilului, joaca*. Autorul lui *Homo ludens* susține ideea complexității, a seriozității jocului, a importanței acestuia în artă, în cultură în general. Chiar dacă unele opinii ale lui Huizinga sunt contestate de unii filosofi ai culturii<sup>1</sup>, ideile lui Huizinga confirmă o altfel de percepție a vieții, „o realitate care depășește granițele copilăriei invadând, ca o figură a cărei esență ne scapă deocamdată, întreaga regiune a ființei umane” (Huizinga 1977: 6).

Pornind de la aceste considerente teoretice, fără a ne adânci într-un domeniu care depășește, în economia lucrării noastre, spațiul și tema aleasă, ne vom concentra analiza asupra felului în care românii, din Evul Mediu până în contemporaneitate, au avut dorința petrecerii plăcute a timpului, setea de joc. Vom avea în atenție, mai ales, aflarea termenilor românești care numesc noțiuni aflate în sfera semantică vizată.

Trecerea pragului de la activitățile rutiniere la starea de detașare și de deschidere către joc poate fi considerată un moment de grație, o sărbătoare.

---

\* Universitatea de Medicină și Farmacie „Gr.T. Popa”, Iași, România.

<sup>1</sup> Facem referire la Roger Caillois (1975: 252), care consideră că există o mare „dificultate [în] a stabili fecunditatea culturală a jocurilor de noroc... jocuri care sunt jocuri pe bani și care n-au practic niciun loc în lucrarea lui Huizinga”.

„Sărbătoarea se definește întotdeauna prin dans, cântec, ingestia hranei și a băuturii. Trebuie să mănânci pe săturate, până obosești, până te simți bolnav. Aceasta este legea sărbătorii” (Caillois 1975: 205). Românii din secolele XVII-XVIII vedeau *sărbătoarea* într-un mod similar – „o *fantazie*, spune I. Neculce, cu ziceri de surle și trâmbițe și dobe, cu mare pofăli și podoabe cu feluri de feluri de muzice și pelivăanii de mirare” (Neculce 1963: 98, 131).

Petrecherile de care povestește Neculce erau prilejuate de „boierii [care] făceau *masa frumoasă și să ospăta și să veselie* pre frumos cu vin de Cotnar” (*Ibidem*: 216, 247). Jigăniile din *Istoria Ieroglifică* se întâlnesc la „un ospăț și așa adese în mâncări și în băuturi împreunare spre cinstea politicească” (Cantemir 1978: 62-63). Mai târziu, așa cum deducem din notațiile referitoare la *balurile, soarelele dansante, zaiafeturile* întâlnite în scrierile lui M. Kogălniceanu, I. Ghica, N. Filimon etc., și în secolul al XIX-lea, „homo ludens” din spațiul românesc are parte de „*desfătăcioase mese*”, muzică (o scripcă, o cobză, câteodată și un nai sau o dairea), jocuri de cărți, „vist sau preferance” (Kogălniceanu 1967: 45-46). *Zaiafeturile* aveau rolul lor și în trecut, și trebuie să recunoaștem că și astăzi, dincolo de a fi o cale de evadare din obișnuit, sunt și o metodă de a abate atenția vulgului de la lucrurile serioase ale vremii, după modelul latinilor: *panem et circenses*. Cel care atrage atenția asupra acestei strategii subliminale este politicianul Ion Ghica: „Acest *chef* [care ținea până la șapte zile] viața aceasta îi pria lui Caragea, căci popor și boieri, cufundați în *zaiafeturi* nu băgau în seamă jafurile domnești” (Ghica 1967: 35). *Zaiafeturile*, „scenele de viață socială” sunt descrise cu lux de amănunte și de Nicolae Filimon în *Ciocoii vechi și noi*. Scriitorul notează:

Danțul era nelipsit, când în atmosfera *petrecerii* trecea furia *danțului* toată compania se punea iarăși pe *bere* și pe *mâncare*... complectau *orgia* prin feluri de glume turnând vin... în condurii femeilor... *lăutarii*... nu încetau a *trage din viori și a cânta din gură*. Mesenii se îndopau cu ciurechi [cozonaci – n.a.]... [urma] *ceremonialul cafelei și jocuri de cărți* dărapănătoare: *otuzbir, panțarola, stos* (Filimon 1970: 152-155, 158, 163).

Între aceste petrecheri ale secolului al XIX-lea care răscolesc instinctele primare se pot afla și unele de alt gen. Surprinzător, dar nu neașteptat, dacă cunoaștem spiritul care își găsește sărbători pentru suflet, în alt mod. Este idealul de petrecere al lui M. Eminescu, *petrecerea* ideilor, înlănțuirea lor, vârtejul ca în reflexii de oglinzi.

Capul unui om de talent, scrie Eminescu, e ca o sală luminată cu pereți de oglinzi. De afară vin ideile, într-adevăr reci și indiferente, dar ce societate, ce *petrecere* găesc (Eminescu 1970: 41).

În insula lui Euthanasius, Ieronim găsește cărți. „Răscoli cărțile care erau toate alese și-i *promiteau multă petrecere*” (Eminescu 1982: 111). Este greu de întâlnit în cultura românească o viziune similară a *petrecerii* cu tine însuși, în lumea cărților. Asta nu înseamnă că în lumea eminesciană nu există și modul obișnuit de a petrece: „Într-o crâșmă, cu scârțâit de vioară, un loc cu vin bun... om juca cărți, om fuma din lulele lungi... ne-om uita pe ferești la duduți... *copilării*” (*Ibidem*: 85).

La sfârșitul secolului al XIX-lea și începutul secolului XX, în *La Belle Époque* specific românească, *balurile, recepțiile, dineurile, vânătorile, garden*

*party-urile* erau un prilej de afișare a veșmintelor elegante și a bijuteriilor scumpe. Același ritual al petrecerii, aceleași elemente de decor se regăsesc, firește, sub alte nume, și în epoca modernă din viața culturală românească<sup>2</sup>. În societatea actuală, pe lângă formele tradiționale, perene de distracție, *homo ludens* al epocii gadgeturilor a căzut în *puerilism*. Este vorba, spune Huizinga, de „nevoia ușor de satisfăcut de distracție banală, goana după senzații grosolane, plăcerea procurată de exhibiția de masă... spiritul de club etc. Printre elementele care concură la generarea acestei stări se numără relaxarea normelor morale și conductibilitatea prea mare pe care tehnica le-a conferit societății” (Huizinga 1977: 311-312).

Jocurile pe calculator, stilul zgomotos al muzicii pop contemporane, dansul dezarticulat din discotecă relevă un alt fel de *joc* al omului modern care pare a-i adânci alinarea. Tinerii de astăzi s-ar amuza comparând *party-urile* lor cu *ceaiurile dansante* din anii '60-'80 sau cu *întrunirile tovărășești*, ca să nu mai pomenim de balurile din vremea lui I. Ghica, unde participanții „jucau de-a baba mija”, „ineluș *învârteguș*”, de-a *gaia* (Ghica 1967: 38) etc.

În istoricul acestor manifestări ale lui *Homo ludens* din spațiul românesc am căutat să aflăm vocabulele care îmbracă noțiunea de *joc*, *petrecere*, *sărbătoare* și acțiunea de a *petrece*, de a irosi timpul. În privirea diacronică asupra *petrecerilor* românești nu ne-am putut abate de la periodizarea pe care N. Iorga a făcut-o vorbind despre *Îmbrăcămintea și locuința românilor*, articol care descoperă influențele care au marcat viața culturală a românilor, accentuând felul în care „aceasta se preschimbă în urma jocului înfrâurilor străine” (Iorga 1992: 82 *sqq.*).

Astfel, istoricul delimitează trei mari perioade în cultura română: o primă perioadă dominată de influența orientală bizantină până în prima jumătate a secolului al XVI-lea; o a doua perioadă aflată sub influența grecească, ce capătă înfățișare turcească în secolul al XVII-lea; și o a treia perioadă, a influenței rusești și austriece (secolele XVIII-XIX) (Iorga 1992: 82).

Continuând periodizarea făcută de Iorga, putem delimita o etapă a modernității *jocului de societate*, dominată în special de influența franceză (din secolul al XIX-lea până în a doua jumătate a secolului XX), și o perioadă contemporană, caracterizată de un aspect eterogen al influențelor culturale, ca urmare a intensei circulații a românilor în diferite spații culturale și a largului acces la informații grație computerului.

În consecință, o analiză a terminologiei *jocului* în limba română pune în evidență câteva realități lexicale. Cuvântul latinesc *ludus* nu s-a păstrat în limba română; nu se regăsesc în vocabularul limbii române nici alte cuvinte din familia latinescului *ludus*. În schimb, limba română a moștenit *jocus* (*jocari*), cuvinte al căror sens original, acela de *glumă* (*a glumi*), nu s-a conservat. Atât *joc* și *a juca*, cât și *joacă* și *a se juca* au multiple sensuri în limba română, ceea ce explică omniprezența jocului în viața omului. În limba română, cele mai cunoscute sensuri sunt acelea de *joacă copilărească* și *joc, dans popular* (DUILR 2010: s.v.).

<sup>2</sup> Dan C. Mihăilescu (2003: 17-18) face o amplă descriere a vieții mondene bucureștene, potrivit cronicilor din presa dominată de *arbiter elegantiae* al timpului, Claymoor. Referitor la termenii vehiculați în unele cronică mondene, este de prisos să menționăm că marea lor majoritate erau franțuzisme. De pildă, un meniu de la un bal la Palatul regal din 1900 era compus din: „consommé à la Royale, Caviar frais, paté de foie gras en belle vue, Saumon de Rhin, see Tartare, etc.”.

Explicațiile lui D. Cantemir din *Descrierea Moldovei* privind *dansul călușarilor* argumentează teoriile antropologilor și ale filosofilor culturii care consideră dansul un fenomen ludic complex.

Cei de astăzi nu mai găsesc în dans atâtea valențe, elemente magice de cheltuire sau recuperare a forței vitale. Dansul [contemporan] și-a pierdut din mister, întorcându-se la senzualitate, la sexualitate (Estrada 1966: 80).

La români, dansul *călușerilor* (călușarilor) prezervă atmosfera magică a ritualului, prin alegerea momentului, a locului, decorului, personajelor, prin încărcătura „numinoasă, energia binefăcătoare intrinsecă” (Ciubotaru 2005: 66)<sup>3</sup>. Rareori, și numai în secolul al XIX-lea, verbul *a juca* are în limba română și sensul de *a cânta*, fiind un calc după modelul limbii franceze: *joacă din vioară, instrumentele să fie jucate de artiști* (Burada 1974: 299; Filimon 1978: 297). *Jocurile de cărți, jocul de șah, jocurile sportive* dovedesc multitudinea formelor de existență ale *jocului*. Jocul are printre formele de manifestare și *jocurile de cuvinte*, zonă care interesează atât semasiologia, dar și domeniul paremiologiei sau al stilisticii, dacă ne gândim la interpretările pe care *metafora* le poate avea din acest punct de vedere.

Printre cele mai vechi cuvinte care denumesc *jocurile de societate*, cum sunt percepute *petrecerile* la români, din vechime până astăzi (întruniri vesele cu mâncăruri, muzică, dans, jocuri de cărți, băuturi, spectacole, extravagante etc.) se pot menționa: *ospăț, a ospăta, oaspete*. Termenii amintiți sunt de origine latină și îi întâlnim începând cu scrierile lui Neculce: „*se ospăta și se veselia*”, sau la Cantemir „*desfătarea lor cea mai mare este a petrece în ospete*”, până în contemporaneitate. Fiind percepuți ca arhaici<sup>4</sup>, au fost înlocuiți în decursul timpului cu alte cuvinte aduse de moda lingvistică a altor epoci: *ospăț, oaspete*, mai puțin *oaspe și a ospăta*, sunt termeni folosiți și astăzi, în limbajul uzual, alături de diferite sinonime și, uneori, în textele literare care cer folosirea arhaismelor pentru a recrea culoarea locală: „*ospete săvârșite între pahare și sănătăți... desfătări cu lăutari...*”<sup>5</sup>. Așa cum se poate observa din comentarii și din exemplele citate, *muzica și dansul* sunt factori prezenți la petreceri din vechime și până astăzi. În accepția originară, *muzică*

<sup>3</sup> Redăm în continuare fragmentul din *Descrierea Moldovei* în care principele Cantemir vorbește despre dansul călușarilor: „Osebit de jocurile acestea ce se obicinuesc pre la veselii, mai sunt și alte jocuri cu eres alcătuit și *jucăușii* se chiamă *călușari*... se îmbracă în haine femeiești, vorbesc în glas femeiesc... jocurile cu salturi se petrec în acele zile ce sunt între praznicul Înălțării și a Coborârei Sfântului Duh. Călușarii se culcă numai sub streșinile bisericilor și prostimea crede că au puterea să gonească boalele”. Pentru alte informații privind dansul călușarilor, vezi Speranția (1914: 38-40 și *passim*).

<sup>4</sup> Marius Sala (2006: 26) notează în acest sens: „Alteori, un cuvânt poate fi împrumutat datorită faptului că termenul vechi a îmbătrânit și cel nou a părut mai expresiv. Sextil Pușcariu dă un astfel de exemplu: *oaspe* (lat. *hospes*), deși are o bogată familie – ospăț, ospăta, ospătărie –, a fost înlocuit prin *musafir*, din turcă”.

<sup>5</sup> Eugen Barbu (1987: 31). *Săptămâna nebunilor*, o petrecere orgiastică asemănătoare ospățului lui Trimalchio sau carnavalului venețian, însumează toate aspectele „jocului” nebunilor din Bucureștiul aflat între Orient și Occident, „où toute est pris à légère”: „La săptămâna nebunilor au fost și măscărici talieni... au jucat Geamala, pehlivanii, arapi au înghițit săbii... [au fost] prezicători, nebuni, măscăriciul boierilor, formazonii, broscari cu maimuța... stambulioți au jucat printre cuțițe și au scos căciuli din alte căciuli...” (p. 217-218).

înseamnă și *dans* și *joc copilăresc*. Huizinga amintește de *Legile* lui Platon, unde aceste legături puternice între *muzică* și *dans* și *joc* sunt explicate metaforic prin intervenția zeilor (Huizinga 1977: 249-250). Se consideră că prin intermediul muzicii și al dansului se realizează contactul cu trecutul copilăriei și se deschid porți spre integrarea lui *homo ludens* într-un univers al libertății de expresie, dar și al introspecției, al întrebărilor privind existența și rolul nostru în marea „petrecere”. Un comentariu plin de profunzime face Noica cuvintelor *a petrece*, *petrecere*, gășind sensuri la care mulți dintre contemporanii noștri n-au timp să mediteze.

Limba omului, spune Noica, nu e ceva convențional, ea este însăși rostirea de sine a ființei omului și a rânduieiilor lui... Cuvântul *petrecere* care vine de la *petrajicere* cu acel *trajicio*, *transficio* care însemna la început aruncarea podului, peste și trecerea dincolo. În *petrecere* ai și *per* și *trans* și *prin* și *peste*. *Petrecere* este deci, poți spune astfel, *peste prin trecere* [s.n.], adică „ce ai făcut cu petrecerea ta prin viață?” (Noica 1987: 53-54).

Dacă plecăm de la această accepție, *petrecere* nu înseamnă numai muzică, dans, vin, jocuri de cărți etc., ci tot plinul vieții ca să te poți chema oamenilor „sare și izvor” (*Învățăturile* 1970: 299). Sinonimele întâlnite pentru *a petrece*, *petrecere* cu sensurile comune în mai toate textele cercetate sunt: *a ospăta*, *ospăt*, *a se veseli*, *veselie*, *a se desfăta*, *desfătare* etc. În secolul al XIX-lea, Kogălniceanu vorbea despre „*mesele desfătacioase*” (Kogălniceanu 1967: 45-46). Turcismele *a chefui*, *chef*, *bairam* etc., dar și neogrecismele ca *a se eglindisi* (a se distra, a petrece) întregesc imaginea unui vocabular eterogen care amintește de afirmațiile lui N. Iorga referitoare la necesitatea unui dicționar turcesc pentru a înțelege numele folosite de români pentru îmbrăcăminte, mobilier, mâncăruri în secolul al XIX-lea<sup>6</sup>. Aroma și tăria *vinului* la „*mesele desfătacioase*” îmbată, având „misiunea să abolească condiția cotidiană a existenței și să îngăduie reintegrarea orgiastică și mistică”, este de părere Gilbert Durand (1977: 324-325). În acest sens, în limba română, verbul *a cinsti* (sl.) are printre multiplele sensuri și accepția de *a bea*, *a bea o băutură alcoolică*, *a bea în onoarea cuiva* (DELR 1975: s.v.), *a trata*, *a ospăta* (cu băutură), *cinstire* (tratare, ospățare) (DUILR 2010: s.v.). Neculce (1963: 216) scrie: „Și-l cinstie bezaide că poate fi be și vin”.

*Festinurile*, *banchetele* din secolul XX și din contemporaneitate aveau loc – și au loc – la restaurant. Se organizează „*evenimente*” de către persoane specializate în acest domeniu, iar aceste petreceri păstrează structura tradițională a *zaiafeturilor* din trecut: *mâncare*, *muzică*, *dans*, *băuturi*, *jocuri de artificii*, *clowni*, *animatoare* etc. Schimbările se observă în vocabularul cât mai neologic, cât mai puțin românesc, al acestor manifestări. Petrecăreții „*socializează*”, *se distrează*, *se simt bine* într-o atmosferă *funny*, „*se sparg în figuri de dans*”<sup>7</sup>, au meniuri încărcate de mâncăruri franțuzești, italienești, englezești, venite cu numele lor. *Party*, *petrecere*, *banchet*, *sindrofie*, *dineu*, *cocktail* sau *bairam* sunt termenii cu cea mai mare circulație în limba română actuală când ne referim la *jocul* omului contemporan în zilele de

<sup>6</sup> N. Iorga (1915: 334-335) scrie referitor la „orientalizarea” societății românești la sfârșitul secolului al XVIII-lea și în secolul al XIX-lea: „E evident că această societate se orientalizează, se turcește în mode, mobilier etc. [...] trebuie un dicționar turcesc amănunțit pentru a înțelege numele stofelor, al pieselor de îmbrăcăminte etc.”.

<sup>7</sup> [www.versuri.ro/versurivoltaj](http://www.versuri.ro/versurivoltaj).

sărbătoare, în căutarea plăcerii și a clipei trăite cu bucurie<sup>8</sup>, „un om care găsește lumina zâmbetului și îndemnul cântecului la hotarul magic dinspre copil” (Teodoreanu 1957: 130-131).

În concluzie, din multitudinea de fațete ale jocului românilor, am ales doar câteva aspecte care în plan lexical au avut repercusiuni interesante ce pot trezi interesul cititorului. Într-o țară în care avem „*un președinte jucător*”, jocurile politice din spatele ușilor închise pot fi, pentru unii, mai interesante. La fel, jocurile sportive captează atenția a milioane și milioane de oameni dornici să vadă *jucătorii galactici, extragalactici* etc. Aceste jocuri pot fi un punct de plecare pentru o altă lucrare. Ne-a atras mai mult, așa cum spunea Huizinga, *jocul artelor*, pictura, muzica, dansul, cea de-a șaptea artă, care ar constitui o temă generoasă pentru istoria limbii române. Oricum, în lucrarea aceasta s-a încercat prefigurarea și prezentarea unei terminologii care definește o stare de spirit, în epoci diferite, și care dovedește că, în esență, *homo ludens* și-a schimbat mai ales *cuvintele* și mai puțin obiceiurile.

### Bibliografie

- Barbu 1981: Eugen Barbu, *Săptămâna nebunilor*, București, Editura Albatros.
- Burada 1974: T.T. Burada, *Opere*, vol. I, București, Editura muzicală.
- Caillois 1975: Roger Caillois, *Eseuri despre imaginație*, traducere de Viorel Grecu, București, Editura Univers.
- Cantemir 1978: Dimitrie Cantemir, *Istoria Ieroglifică*, vol. I, București, Editura Minerva.
- Cantemir 1981: Dimitrie Cantemir, *Descrierea Moldovei*, București, Editura Minerva.
- Ciobotaru 2005: Silvia Ciobotaru, *Folclor medical din Moldova*, Iași, Editura Universității „Alexandru Ioan Cuza”.
- DELR 1975: *Dicționarul Explicativ al Limbii Române*, București, Editura Academiei.
- DUILR 2010: *Dicționarul universal ilustrat al limbii române*, București, Editura Litera.
- Durand 1977: Gilbert Durand, *Structurile antropologice ale imaginarii*, traducere de Marcel Aderca, prefață și postfață de Radu Toma, București, Editura Univers.
- Eliade 1991: Mircea Eliade, *Drumul spre centru*, București, Editura Univers.
- Eminescu 1970: *Mihai Eminescu despre cultură și artă*, Iași, Editura Junimea.
- Eminescu 1982: Mihai Eminescu, *Opere*, vol. VI, București, Editura Minerva.
- Estrada, 1966: Ezequiel Martínez Estrada, *Radiografia pamei*, vol. II, traducere de Andrei Ionescu și Esdra Alhasid, București, Editura Minerva.
- Filimon 1970: Nicolae Filimon, *Ciocoii vechi și noi*, București, Editura Tineretului.
- Filimon 1978: Nicolae Filimon, *Opere*, vol. II, București, Editura Minerva.
- Ghica 1967: Ion Ghica, *Din vremea lui Caragea*, în *Scrisori către Vasile Alecsandri*, București, Editura pentru Literatură.
- Huizinga 1977: Johan Huizinga, *Homo ludens*, traducere de H.R. Radian, prefață de Gabriel Liiceanu, București, Editura Univers.
- Iorga 1915: Nicolae Iorga, *Istoria comerțului românesc*, Vălenii de Munte, Tipografia Neamul Românesc.
- Iorga 1992: Nicolae Iorga, *Istoria românilor în chipuri și icoane*, București, Editura Humanitas.

<sup>8</sup> „A face din viața și cunoașterea ta o permanentă *bucurie* în pofida tuturor mizeriilor și întunecimilor și păcatelor și neputințelor și deznădejdelor, iată o datorie cu adevărat viabilă, o datorie a omului și a omeniei din tine” (Eliade 1991: 31).

- Învățăturile* 1970: *Învățăturile lui Neagoe Basarab către fiul său Teodosie*, București, Editura Minerva.
- Kogălniceanu 1967: Mihail Kogălniceanu, *Scrieri*, București, Editura Tineretului.
- Mihăilescu 2003: Dan C. Mihăilescu, *București. Carte de bucăți*, București, Editura Fundația PRO.
- Neculce 1963: Ion Neculce, *Letopisețul Țării Moldovei*, București, Editura pentru Literatură.
- Noica 1987: Constantin Noica, *Cuvânt înainte despre rostirea românească*, București, Editura Eminescu.
- Sala 2006: Marius Sala, *Aventurile unor cuvinte românești*, București, Editura Univers Enciclopedic.
- Sperantia 1914: Th. Sperantia, *Miorița și Călușarii. Urme de la daci și alte studii de folklor*, București, Sfetea.
- Teodoreanu 1957: Ionel Teodoreanu, *Cartea umbrelor*, București, Editura de Stat pentru Literatură și Artă.

### **The Ludic Spirit in the Romanian Culture: from Revelry to Party**

Whether we look at the game (“*joc*”) the way Huizinga sees it, as an “intermezzo of the everyday life” or as “a way of wasting time”, according to Aristotle’s conception, the game – in the broad sense of the term, represents a matter or culture, a cultural treasure. The image of a nation’s culture is formed from different segments through remembering, both the distant ages and the careful analysis of the life-facts of today. In this context, the way Romanians in the 16<sup>th</sup>-18<sup>th</sup> centuries desired to spend enjoyable time and taste revelries (in order to get out from the ordinary, with Turkish music, habits and costumes of Eastern influence), the way in which, the decor, clothes, and the Frenchified young men era changed, trying other indoor games at “*soirele*”, are data worthy for the linguist. It is also an occasion to record a special lexicon that enables assertions aiming the anthropology and, in particular, the linguistic anthropology. The significant changes in the today’s Romanian world, both the ones in economics, politics, social and especially the ones in the collective mind, have led to different attitude towards the game. Huizinga’s fear, according to whom “when the culture advances, the ludic element passes on the last level”, seems pessimistic. The contemporaries’ hunger for games contradicts this assertion. Thus, our comments, researching the diachrony of the ludic spirit in the Romanian people, are pursuing the inventory and analysis of terms that circumscribe to this semantic sphere.