

# HOMO LUDENS

# JOHAN HUIZINGA

# HOMO LUDENS

ÎNCERCARE DE DETERMINARE  
A ELEMENTULUI LUDIC AL CULTURII

Traducere din olandeză de

H. R. RADIAN

Prefață și notă biobibliografică de

GABRIEL LIICEANU

 HUMANITAS  
BUCUREȘTI

Redactor: S. Skultéty  
Coperta: Angela Rotaru  
Tehnoredactor: Manuela Măxineanu  
Corector: Maria Mușuroiu  
DTP: Florina Vasiliu, Dan Dulgheru

Tipărit la Paper Print – Brăila

Johan Huizinga  
*Homo ludens*

© HUMANITAS, 1998, 2023, pentru prezenta versiune românească

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României  
Huizinga, Johan  
Homo ludens: încercare de determinare a elementului ludic al culturii /  
Johan Huizinga; trad. din olandeză de H.R. Radian; pref. și notă  
biobibliografică de Gabriel Liiceanu. – București: Humanitas, 2023  
ISBN 978-973-50-8189-8  
I. Radian, H.R. (trad.)  
II. Liiceanu, Gabriel (pref.; bibliogr.)  
008

EDITURA HUMANITAS  
Piața Presei Libere 1, 013701 București, România  
tel. 021/408 83 50, fax 021/408 83 51  
[www.humanitas.ro](http://www.humanitas.ro)

Comenzi online: [www.libhumanitas.ro](http://www.libhumanitas.ro)  
Comenzi prin e-mail: [vanzari@libhumanitas.ro](mailto:vanzari@libhumanitas.ro)  
Comenzi telefonice: 0723 684 194

## Prefață

### PRELIMINARII LA O ÎNȚELEGERE A DEMNITĂȚII JOCULUI ÎN LUMEA CULTURII

În 1560, Bruegel pictează jocuri de copii. Specialiștii au făcut inventarul scenelor: șaptezeci și opt de experiențe ludice, aproape replica plastică a jocurilor enumerate de Rabelais în cartea 22 din *Gargantua*. Cum am putea spune, privind *Jocurile* lui Bruegel, că nu știm ce este jocul? În colțul din stânga al tabloului, pe o prispă, două fete joacă arșice. Deschizi din nou cartea specialistului și afli că jocul redat aici de Bruegel e vechi de când lumea, că la greci se numea *pentelitha* („cinci pietre“), la romani *tali*, că englezii îi spuneau ca și grecii – *five-stones* –, iar germanii *Fangsteine*, că Rabelais îl înregistrează sub numele de *aux martres* sau *aus pingres*, că îl joacă deci copiii dintotdeauna și de pretutindeni, din moment ce îl cunosc și japonezii (*Otadama*), iar că *miale*, cum le zice la arșice pe munteneste, sunt de găsit până și în mormintele preistorice din Kiev. Tabloul lui Bruegel și cartea care îl tălmăcește nu fac decât să ne confirme impresia că, tocmai fiindcă suntem într-un spațiu familiar, știm, și că, departe de a constitui o problemă, jocul nu poate însemna mai mult decât prilejul unei recunoașteri sau regăsiri. Treci pe suprafața pânzei cu gândul că în reprezentarea eternului-ludic este consfințită nu doar o trăire trecută, ci și deținerea unei științe a lucrului.

Ce poate fi atunci o carte despre joc dacă nu evocarea unei experiențe colective și a unei cunoașteri subînțelese? Dar până și pictura este poate mai mult decât atât; când în locul unei simple reprezentări ajungem să vedem o imagine cu tâlc, deci un simbol, atunci putem înțelege că tabloul lui Bruegel

este, în fond, o capcană: inventariind plastic jocuri, el ne poate lăsa la suprafața jocului; simplă traducere în reprezentare a bunului-simț, nu ne confirmă el credința că spațiul experienței este totuna cu cel al cunoașterii?

Să privim însă mai atent: sub chipurile acestea incerte, de copii bătrânicioși, este antrenată parcă toată suflarea unei comunități, și gândul că *toată lumea se joacă* deschide deodată către un alt soi de ludus sau către un perpetuum ludic. De altminteri, totul este aici atât de nefiresc, încât ești împins să treci de la simpla privire la o cumpănire mai atentă a lucrurilor. Locul de desfășurare a jocurilor sunt piața unui oraș, curțile și casele care o împrejmuesc, ba chiar străzile care se deschid din piață, creând liniile de fugă ale tabloului. Cele șaptezeci și opt de jocuri trăiesc însă într-o falsă vecinătate; coexistente, ele nu pot fi gândite decât sub forma unor *clisee* ludice; prelungind în gând mișcările protagoniștilor, suntem obligați să constatăm că ei își violează reciproc spațiile de joc; vecinătatea jucătorilor eterogeni este astfel fictivă și, deși aduși să existe laolaltă într-o topografie reală (piața), ei creează de fapt o sinteză spațială artificială, care capătă de îndată o valoare ideală și demonstrativă. Este ca și cum toate curțile copiilor s-ar fi vărsat într-o piață abstractă a jocului. Din tablou, se degajă un soi de ostentație ludică, și această senzație de „prea mult joc“ ne obligă să ne gândim că jocul nu este doar o experiență cu hotare ferme, că, deschizând această expoziție a jocului într-un spațiu convențional, Bruegel a avut mai degrabă în vedere o dimensiune a existenței, o realitate care debordează granițele copilăriei, invadând, ca o figură a cărei existență ne scapă deocamdată, întreaga regiune a ființei umane. Tabloul lui Bruegel nu este un răspuns, dar este deschiderea unei probleme.

Răspunsurile care s-au dat acestei probleme sunt extrem de variate, însă atitudinile posibile față de ea sunt constante și, după îndrăzneala cu care s-au desprins de realitatea empirică

a jocului, trecând la surprinderea unei semnificații mereu mai înalte, ele se definesc fie ca *științifice*, *teoretic-culturale* sau *filozofice*. În istoria explicării jocului, s-a întâmplat astfel ca determinarea esenței sale să suporte mersul urcător al gândirii care pășește spre cercuri tot mai largi de generalitate. S-a petrecut așa cu orice realitate în care omul s-a simțit esențial angajat (limba, sacrul, munca sau tragicul, de pildă), sau este vorba, în cazul jocului, de un fenomen privilegiat, care merită atenția unor atitudini spirituale conjugate? Nu este vorba aici de o proprietate care impune jocul altfel și mai presus conștiinței noastre decât poate s-o facă oricare altă dimensiune aflată în lumea omului? Dacă jocul este o experiență simulată a nedeterminării, s-a spus, atunci înseamnă că el este unica modalitate a distanțării față de tot ceea ce în viața curentă înseamnă loc fix, dependență, reglare. Căci, chiar reglementat, jocul termină prin a ne da conștiința gratuității ascunse în orice angajare și, în măsura în care scoate la lumină procentul de arbitrar ce rezidă în orice întreprindere umană (sau cosmică), denunțând gravitatea doar ca pe *una dintre fețele posibile* ale lucrurilor – jocul este garanție palpabilă și întreținere constantă a reflexului libertății, nu doar libertate căutată, promisă, propusă sau visată.

Toate atitudinile amintite au pornit de la această substanță ireductibilă a jocului și au făcut din gratuitate și reflexul exersat al interdeterminării secretul unei forme superioare de metabolism, capabile să dea seama de specii comportamentale mergând de la hârjoneala ludică a mamiferelor superioare și până la actul cultural întemeietor de condiție umană. Substanța ludică a fost atinsă de fiecare dată altfel de mână exactă și prozaică a omului de știință, de cea cumpănită între fapte și integrări totalizatoare a teoreticianului culturii sau de gestul speculativ care a șters de pe ea urmele contingentei și, izgonind-o până și din ograda omului, a scăldat-o în spuma câte unui gând cosmic, transformând-o în pură Figură a Lumii. Dar punctul vizat de ipoteza științifică, de teoria

culturală sau de cea filozofică a fost mereu același. Să-l urmărim, conjugat de cele trei deschideri ale spiritului. Unde se așază, în această polifonie a gândului, cartea lui Huizinga ?

## Jocul și atitudinea științifică

Jocul la care se raportează biologia, psihologia sau sociologia nu este altul decât cel pe care îl purtăm fiecare în minte ca rememorare a unei experiențe ludice trecute, ca fapt de divertisment sau ca experiență ludică străină, trăită sub formă de spectacol. Ceea ce însă pentru bunul-simț este un fapt subînțeles trebuie să devină pentru atitudinea științifică unul înțeles: așadar, jocuri de animale, copii sau oameni mari, transformate în fapte de observație și supuse unor tradiționale tehnici de prelucrare în vederea obținerii unor teorii care să stabilească funcțiile fenomenului ludic în economia vieții individului sau a civilizațiilor urbane. Deci, nu prin punctul ei de pornire contrazice atitudinea științifică bunul-simț, ci prin precizările obținute ca rezultat al unor prelucrări specializate.

Îl contrazice însă ea cu adevărat, făcându-l să admită că un sens nebănuit dirijează din ascuns și dă o altă dimensiune acelei realități pe care el o numea în mod convențional „joc“ ? Oricât de spectaculoase ar fi, vorbirile tehnice despre joc se păstrează în limitele unui firesc al lucrurilor scos la suprafață și exprimat concis; în cunoașterea propusă, mai este loc pentru recunoaștere, și bunul-simț, confruntat cu știința, poate spune că, în fond, o teorie sau alta nu este decât concentrarea maximă a unei științe difuze.

*Jocul și temeierile biopsihologice ale libertății.* Dezvoltarea psihanalistului Géza Róheim are ca punct de pornire teoria antropologului danez Bolk (1926). Bolk a încercat să dea o explicație a faptului că nici un mamifer nu se dezvoltă

*uxori carissimae*



## INTRODUCERE

Atunci când noi, oamenii, n-am mai părut a fi atât de deș-tepți pe cât se crezuse într-o epocă mai fericită, care profesa cultul Rațiunii, speciei noastre i s-a dat, pe lângă denumirea de *homo sapiens*, și aceea de *homo faber*, omul faur. Acest din urmă termen era însă mai puțin nimerit, deoarece calificativul de *faber* poate fi dat și multor animale. Ceea ce este valabil pentru „a făuri“ este valabil și pentru „a se juca“: numeroase animale se joacă. Totuși, am impresia că *homo ludens*, omul care se joacă, indică o funcție la fel de esențială ca și cea de faur și că merită un loc lângă termenul de *homo faber*.

Este veche ideea că, dacă pătrundem cu analiza până la capătul posibilităților noastre de cunoaștere, orice acțiune omenească se reduce la o joacă. Cine se declară mulțumit cu această concluzie metafizică să nu citească volumul de față. Mie nu mi se pare că ea ne-ar îndreptăți să renunțăm la scoaterea în evidență a jocului ca factor caracteristic a tot ceea ce există pe lume. Personal, eu am ajuns de mult și din ce în ce mai categoric la convingerea că civilizația umană se naște și se dezvoltă în joc și ca joc. În scrierile mele se pot găsi, încă din anul 1903, semne ale acestui punct de vedere. În 1933 i-am dedicat discursul pe care l-am rostit cu prilejul instalării mele ca rector al Universității din Leida și i-am dat titlul: *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur* (Despre limitele jocului și ale seriozității în cultură)<sup>1</sup>. Ulterior, când

---

<sup>1</sup> Haarlem, Tjeenk Willink, 1933. *Verzamelde werken* (Opere complete), vol. V, pp. 3 și urm. – [Toate notele de subsol fără altă indicație a provenienței aparțin autorului (*n.ed.*).]

am refăcut discursul, în două rânduri, prima dată pentru a ține câte o conferință la Zürich și la Viena (1934), apoi una la Londra (1937), am indicat titlul: *Das Spielelement der Kultur* și, respectiv, *The Play Element of Culture*. În ambele rânduri, gazdele mele au corectat: ...*in der Kultur* și respectiv ...*in Culture* – și, în ambele rânduri, am șters prepoziția și am reintrodus genitivul. Căci în mintea mea nu se punea problema: ce loc ocupă jocul printre celelalte fenomene de cultură, ci: în ce măsură are cultura însăși caracter de joc. Eu încercam – și încerc și în acest studiu, mai adâncit – să întez, ca să spun așa, noțiunea de joc în aceea de cultură.

Jocul este considerat aici ca fenomen de cultură, și nu – sau nu în primul rând – ca o funcție biologică, și este tratat cu mijloacele unei gândiri proprii științei culturii. Se va observa că mă feresc, cât mai mult cu putință, de interpretarea psihologică a jocului, oricât de importantă ar fi ea, și că nu recur, decât într-o măsură foarte limitată, la noțiunile și explicațiile din domeniul etnologic, chiar acolo unde am de expus realități etnologice. Termenul „magic“, de pildă, nu va fi întâlnit decât o singură dată, iar termenul *mana* și altele asemenea lui, absolut deloc. Dacă ar fi să-mi concentrez argumentația într-o serie de teze, una dintre ele ar fi aceea că etnologia și științele înrudite cu ea nu participă decât în prea mică măsură la noțiunea de joc. Mie, cel puțin, terminologia îndeobște uzuală referitoare la joc nu mi s-a părut suficientă. Am simțit tot timpul nevoia să dispun de un adjectiv corespunzător substantivului „joc“ și care să însemne pur și simplu „ceea ce ține de joc sau de joacă“. *Jucăuș* nu poate servi în acest scop, pentru că are o valoare semantică prea specială. De aceea, fie-mi îngăduit să introduc cuvântul *ludic*. Cu toate că în latină presupusa formă primitivă este necunoscută, în franceză cuvântul *ludique* se întâlnește în scrierile de psihologie.

## INTRODUCERE

În timp ce dau publicității lucrarea, mă cuprinde teama că, în pofida muncii pe care a necesitat-o, mulți o vor socoti o improvizație insuficient documentată. Dar orice autor care vrea să trateze probleme referitoare la cultură are această soartă: este nevoit să se încumete a aborda domenii multiple, pe care nu le stăpânește destul de bine. Să fi completat în prealabil toate lipsurile în ceea ce privește informarea era exclus, așa încât am rezolvat problema justificând fiecare amănunt printr-o trimitere. Din acea clipă, mi s-a pus chestiunea: să scriu sau să nu scriu. Despre ceva ce-mi stătea foarte aproape de inimă. Așa încât am scris.

*Leida, 15 iunie 1938*

# I

## NATURA ȘI IMPORTANȚA JOCULUI CA FENOMEN DE CULTURĂ

Jocul este mai vechi decât cultura, pentru că noțiunea de cultură, oricât de incomplet ar fi ea definită, presupune în orice caz o societate omenească, iar animalele nu l-au așteptat pe om ca să le învețe să se joace. Ba chiar se poate afirma, fără risc, că civilizația omenească nu a adăugat nici o caracteristică esențială noțiunii generale. Animalele se joacă întocmai ca și oamenii. Toate trăsăturile fundamentale ale jocului sunt prezente și în cel al animalelor. Nu avem decât să urmărim joaca unor cățeluși, pentru ca să identificăm în vesela lor zbunguială toate aceste trăsături. Cățelușii se invită unii pe alții la joacă printr-un soi de atitudini și gesturi ceremoniale. Respectă regula că nu trebuie să-i muște de urechi pe camarazii lor de joacă. Se comportă ca și cum ar fi înspăimântător de răi. Și mai ales: se vede cât de colo că toate acestea îi bucură și îi amuză enorm. O asemenea joacă a unor căței care zburdă nu este decât una dintre cele mai simple forme ale jocului animalelor. Există altele, cu un conținut mult mai elevat, mult mai dezvoltat: veritabile competiții, fermecătoare reprezentatii date în fața unor spectatori.

Aici, este cazul să notăm de îndată un punct foarte important. Chiar și în cele mai simple forme ale sale, și chiar în viața animalelor, jocul este mai mult decât un fenomen pur fiziologic sau decât o reacție psihică determinată pur fiziologic. El depășește ca atare limitele unei activități pur biologice sau cel puțin pur fizice. Jocul este o funcție plină de tâlc. În joc „intră în joc“ ceva care trece dincolo de instinctul de conservare nemijlocit, ceva care pune în acțiune un tâlc.

Fiecare joc înseamnă ceva. Dacă acest principiu activ, care îi conferă jocului esența, îl numim intelect, spunem prea mult, iar dacă îl numim instinct, nu spunem nimic. Oricum l-am privi, odată cu această „intenție“ a jocului se vedește, în orice caz, în însăși esența lui, un element imaterial.

Psihologia și fiziologia se ocupă de observarea, descrierea și explicarea jocului animalelor, al copiilor și al oamenilor adulți. Ele caută să stabilească natura și semnificația jocului și să indice locul lui în planul vieții. Faptul că jocul ocupă acolo un loc important, că îndeplinește acolo o funcție necesară, sau cel puțin utilă, este acceptat îndeobște și fără tăgadă ca punct de pornire al oricărei cercetări și considerații științifice. Numeroasele încercări de a determina această funcție biologică a jocului sunt foarte divergente. Unii au crezut că pot defini originea și fundamentarea jocului ca o descărcare a unui surplus de forță vitală. Alții sunt de părere că orice ființă vie, când se joacă, se supune unui spirit de imitație congenital. Sau că jocul satisface o nevoie de destindere. Sau că este un exercițiu pregătitor în vederea activității serioase, pe care i-o va cere viața. Sau că servește drept exercițiu de stăpânire de sine. Alții caută principiul în nevoia înnăscută de a putea face ceva, sau de a pricinui ceva, sau în tendința de a domina, sau în aceea de a-i întrece pe concurenți. Alții consideră jocul ca pe o drenare nevinovată a unor porniri dăunătoare, sau ca pe o umplutură necesară unei activități orientate prea unilateral, sau ca satisfacerea, într-o ficțiune, a dorințelor cu neputință de satisfăcut în realitate și, în consecință, ca autoconservare a simțului personalității<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> A se vedea sinteza acestor teorii la H. Zondervan, *Het Spel bij Dieren, Kinderen en Volwassen Menschen* (Jocul la animale, la copii și la oamenii adulți), Amsterdam, 1928, și la F. J. J. Buytendijk, *Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levensdriften* (Jocul la om și la animal ca manifestare a unor instincte), Amsterdam, 1932.

Toate aceste explicații au un factor comun: toate pornesc de la presupunerea că jocul are loc de dragul unei alte realități, că servește unei anumite finalități biologice. Ele pun întrebarea: din ce cauză și cu ce scop se practică joaca? Răspunsurile care se dau la această întrebare nu se exclud câtuși de puțin unul pe altul. Am putea accepta în același timp toate explicațiile enumerate mai sus, fără să ajungem la o supărătoare confuzie de noțiuni. De aici, reiese că toate acele explicații sunt doar parțiale. Dacă una dintre ele ar fi concludentă, ar trebui fie să le excludă pe celelalte, fie să le cuprindă sau să le preia într-o unitate de rang superior. Cele mai multe dintre aceste strădanii de a da o explicație nu se preocupă decât în a doua instanță de întrebarea: ce și cum este jocul în sine, ce înseamnă el pentru jucătorii înșiși? Ele abordează nemijlocit jocul cu unitățile de măsură ale științei experimentale, fără să acorde în primul rând atenția necesară calității lui estetice profunde. De fapt, calitatea primară „joc“ rămâne de regulă necircumscrișă. Față de fiecare dintre explicațiile date, rămâne în picioare întrebarea: bine, dar ce este de fapt „hazul“ jocului? De ce țipă sugarul de plăcere? De ce se pierde jucătorul când se dedă patimii lui, de ce competiția excită mulțimea cu o mie de capete, împingând-o până la delir? Intensitatea jocului nu poate fi explicată prin nici o analiză biologică. Și totuși, în această intensitate, în această capacitate de a scoate din minți rezidă esența lui, calitatea lui intrinsecă. Natura – pare să spună mintea logică – ar fi putut să le dea progeniturilor sale toate acele funcții folositoare – descărcarea energiei de prisos, destinderea după încordare, pregătirea pentru cerințele vieții și compensarea pentru ceea ce nu s-a realizat – și sub forma unor practici și reacții pur mecanice. Dar nu: ea ne-a dat Jocul, cu încordarea lui, cu bucuria lui, cu „hazul“ lui.

Acest din urmă element, „hazul“ jocului, se împotrivește oricărei analize, oricărei interpretări logice. Termenul olandez

# CUPRINS

PRELIMINARII LA O ÎNȚELEGERE  
A DEMNITĂȚII JOCULUI ÎN LUMEA CULTURII  
de Gabriel Liiceanu / 5

NOTĂ BIOBIBLIOGRAFICĂ / 23

NOTA TRADUCĂTORULUI / 29

INTRODUCERE / 35

I. NATURA ȘI IMPORTANȚA JOCULUI  
CA FENOMEN DE CULTURĂ / 39

Jocul: o noțiune primară și o funcție plină de tâlc – Temeiurile biologice ale jocului – Explicațiile nu sunt concludente – „Hazul“ jocului – A se juca: un act spiritual – Jocul ca mărime culturală – Cultura *sub specie ludi* – Jocul: o categorie foarte autonomă – Jocul se situează în afara tuturor celorlalte categorii – Jocul și frumusețea – Jocul: o acțiune liberă – „Doar“ joacă – O acțiune dezinteresată – Jocul, limitat în timp și în spațiu – Spațiul de joc – Jocul creează ordine – Încordare – Regulile jocului: întru totul obligatorii – Puterea jocului de a crea grupuri – Abolirea vieții obișnuite – Luptă și spectacol – Jocul sacru realizează ceea ce se înfățișează – El întreține ordinea cosmică prin faptul că o întruchipează – Concepția lui Frobenius cu privire la jocul cultural – Drumul de la emoție la jocul sacru – Defectul explicației lui Frobenius – Joc și sfințenie – Platon numește factorul sacru un joc – Locul consacrat: un spațiu de joc – Sărbătoarea – Acțiunea sacră: formal, un joc – Starea de spirit ludică și consacrarea – Gradul de seriozitate al acțiunilor sacrale – Echilibru labil între consacrare și joc – Credința și jocul – Credința copiilor și credința sălbaticilor – Metamorfoza jucată – Sfera credinței primitive – Joc și mister religios.

## II. CONCEPEREA ȘI EXPRIMAREA NOȚIUNII DE JOC LA NIVEL LINGVISTIC / 76

Noțiunea „joc“ nu este echivalentă în fiecare limbă – O noțiune generală „joc“ devine conștientă abia târziu – Noțiunea „joc“ răspândită uneori în numeroase cuvinte – Cuvintele pentru „joc“ în grecește – Și întrecerea e un joc – Cuvintele pentru „joc“ în sanscrită – Cuvintele pentru „joc“ în chineză – Cuvintele pentru „joc“ în limba blackfoot – Deosebiri în limitarea noțiunii de „joc“ – Expri-  
marea jocului în japoneză – Concepția japoneză despre viață în formă ludică – Limbile semitice – Latina și limbile romanice – Limbile germanice – Răspândirea și diluarea noțiunii de „joc“ – A [se] juca și a [se] lupta – Jocul mortal – Jocul și dansul sacrificial – Jocul în înțeles muzical – Jocul în înțeles erotic – Cuvântul și noțiunea de „seriozitate“ – Seriozitatea: o noțiune complementară – Jocul este noțiunea primară și primitivă.

## III. JOCUL ȘI COMPETIȚIA CA FUNCȚII CREATOARE DE CULTURĂ / 101

Cultura ca joc, nu cultura din joc – Numai jocul de societate este rodnic pentru cultură – Jocul antitetic – Valoarea culturală a jocului – Și întrecerea serioasă rămâne joc – Principalul este câștigul însuși – Motivul nu este o dorință directă de putere – Premiu, miză, câștig – A îndrăzni, șansă, a paria – Câștigul prin înșelăciune – Rămășag, negoț condiționat, asigurare – Alcătuirea antitetică a comunității arhaice – Cult și întrecere – Vechile sărbători chineze ale anotimpurilor – Structura agonală a civilizației chineze – Jocul câștigat determină mersul naturii – Semnificația sacră a jocului de noroc – *Potlatch* – Întrecerea în nimicirea propriului bun – *Potlatch*: o luptă pentru onoare – Temeiurile sociologice ale *potlatch*-ului – *Potlatch*: un joc – Jocul pentru faimă și onoare – *Kula* – Onoare și virtute – Noțiunea arhaică a virtuții – Virtute și noblețe – Turnire satirice – Prestigiu prin etalarea bogăției – Lupte arabe vechi pentru onoare – Mofakhara – Monafara – Lupta satirică greacă și cea germană veche – „Compararea bărbaților“ – Gelp și Gab – Gaber ca joc de societate – Epoca agonală după concepția lui Burkhardt – Concepția lui Ehrenberg – Agonul grec în context etnologic – *Ludi* romane – Semnificația agonului – De la jocul competitiv la cultură – Slăbirea funcției agonale – În calitatea ludică rezidă explicația.



## IV. JOCUL ȘI JUSTIȚIA / 144

Procesul judiciar ca întrecere – Tribunalul și spațiul de joc – Justiția și sportul – Justiția, oracolul, jocul de noroc – Prezicerea destinului – Cumpăna justiției – Dike – Destinul și șansa – Judecata lui Dumnezeu – Competiția pentru dreptate – Competiția pentru miresă – Procesul judiciar și rămășagul – Procesul judiciar ca luptă cu ajutorul cuvântului – Lupta eschimosă cu ajutorul tobelor – Întrecerea în insulte și pledoaria – Formele vechi ale pledoariei – Caracterul ei ludic, contestat în zadar.

## V. JOCUL ȘI RĂZBOIUL / 161

Lupta ordonată este un joc – În ce măsură este războiul o funcție agonală? – Războiul arhaic este în mod precumpănit or în întrecere – Lupta singulară înaintea sau în timpul bătăliei – Lupta singulară a regilor – Lupta singulară judiciară – Duelul particular – Și duelul este o sentință agonală – Războiul arhaic este sacral și agonal – Înnobilarea războiului – Războiul ca întrecere – Puncte de onoare – Amabilități față de inamic – Stabilirea de comun acord a datei bătăliei – *Point d'honneur* și interesul strategic – Ceremonie și tactică – Încălcarea restricțiilor – Elementul ludic în dreptul internațional – Reprezentări de vieți eroice – Ruskin pe urma războiului – Valoarea culturală a idealului cavaleresc – Jocul cavalerismului.

## VI. JOCUL ȘI ÎNȚELEPCIUNEA / 185

Întrecerea în înțelepciune – Cunoașterea lucrurilor sfinte – Concursul enigmatic – Ghicitori cosmice – Înțelepciunea sacră ca operă de artă – Ghicitoarea și recolta – Ghicitoarea de supraviețuire – Duel de întrebări pentru salvarea vieții – Natura soluțiilor – Amuzament și doctrină consacrată – Alexandru și gimnosofiștii – Dialogul de întrebări – Întrebările regelui Menandru – Duelul enigmatic și catehismul – Întrebările împăratului Frederic II – Enigmistica și filozofia – Caracterul enigmatic al filozofiei timpurii – Mit și filozofie – Cosmosul ca luptă – Procesul cosmic ca proces judiciar.

## VII. JOCUL ȘI POEZIA / 204

Sfera poeziei – Poezia: o funcție vitală a culturii – *Vates* – Poezia s-a născut în joc – Jocul poetic social – *Inga fuka* – Pantun – *Hai-kai* – Formele luptei poetice – *Les Cours d'amour* – Probe poetice –

Improvizația – Doctrinile în formă poetică – Texte juridice poetice – Poezia și dreptul – Conținutul poetic al mitului – Mitul poate fi serios? – Mitul reprezintă o fază ludică a culturii – Tonul Eddei noi – Toate formele poetice sunt forme ludice – Motivele poetice și motivele ludice – Poezia exercitată în întrecere – Limbajul poetic este un limbaj ludic – Metafora poetică și jocul – Obscuritatea poetică – Lirica este de felul ei obscură.

### VIII. FUNCȚIA IMAGINAȚIEI / 227

Personificarea – Gigantul ancestral – Este oare personificarea vreodată întru totul serioasă? – Alegorie scolastică sau concepție primitivă? – Figuri abstracte – Sărăcia la Sfântul Francisc – Valoarea ideatică a alegoriilor medievale – Personificarea ca habitus general – Oameni și zei cu chip de animale – Elementele poeziei sunt elemente ludice – Exagerarea lirică – Exorbitantul – Drama ca joc – Originea agonală a dramei – Atmosfera dionisiacă.

### IX. FORMELE LUDICE ALE FILOZOFIEI / 241

Sofistul – Sofistul și omul miraculos – Importanța pentru cultura helenică – Sofismul: un joc – Sofismul și ghicitoarea – Originea dialogului filozofic – Filozofi și sofiști – Filozofia: un joc al tinereții – Sofiști și retori – Temele retoricii – Disputația – Disputele medievale – Academia curții lui Carol cel Mare – Școlile din secolul al XII-lea – Abaelard ca orator – Forma ludică a activității școlare – Epoca polemicilor.

### X. FORMELE LUDICE ALE ARTEI / 256

Muzica și jocul – Caracterul ludic al muzicii – Prețuirea muzicalului lipsește – Muzica: relaxare spirituală – Aristotel despre natura și valoarea muzicii – Caracterul imitativ al muzicii – Prețuirea muzicii – Funcția socială a muzicii – Elementul competitiv în muzică – Dansul este joc pur – Arte muzicale și arte plastice – Limitările artei plastice – Prea puțin loc pentru factorul ludic – Calitatea sacră a operei de artă – Factorul competitiv în arta plastică – Opera de artă ca motiv literar – Dedal – Probă și ghicitoare – Întrecerile în realitate – Competiția în arta plastică – Utilitate sau joc?

## CUPRINS

### XI. CIVILIZAȚII ȘI EPOCI *SUB SPECIE LUDI / 277*

Factorul ludic în civilizațiile târzii – Natura culturii romane – Elementul arhaic al civilizației romane – Statul roman pe temelii primitive – Trăsături de corupție în civilizația imperiului roman – Ideea de imperiu roman – Pâine și jocuri – *Public spirit* sau spirit *potlatch*? – Ecourile factorului ludic antic – Elementul ludic al culturii medievale – Elementul ludic al culturii renașcentiste – Tonul Renașterii – Umaniștii – Conținutul ludic al barocului – Îmbrăcămintea din secolul al XVII-lea – Peruca – Pudra, cărlionțul și nodul – Rococo-ul – Factorul ludic în politica secolului al XVIII-lea – Spiritul secolului al XVIII-lea – Arta secolului al XVIII-lea – Conținutul ludic al muzicii – Romantism și sentimentalism – Romantismul s-a născut în joc – Gradul de seriozitate al idealurilor de viață mărturisite – Sentimentalismul este seriozitate și totuși joc – Seriozitatea domină în secolul al XIX-lea – Dezumflarea elementului ludic – Îmbrăcămintea în secolul al XIX-lea – Costumul feminin – Seriozitatea secolului al XIX-lea.

### XII. ELEMENTUL LUDIC AL CULTURII ACTUALE / 306

Actual: un termen elastic – Sportul – Activitatea sportivă organizată – Sportul părăsește sfera sportivă – Jocurile ne-atletice ca sport – Bridge – Viața oamenilor de afaceri adoptă anumite trăsături ludice – Recordul și competiția – Elementul ludic al artei moderne – Prețuirea sporită a artei – Pierderea și câștigul factorului ludic în artă – Conținutul ludic al științei moderne – Tendințe ludice științifice – Conținutul ludic al vieții sociale și politice – Puerilismul – Spiritul adolescentin își cântă victoria – Puerilismul nu e totuna cu jocul – Conținutul ludic al politicii – Moravuri ludice parlamentare – Partide politice – Politica internațională – Dreptul internațional și regula jocului – Factorul competitiv în războiul modern – În aparență: pierderea elementului ludic – Războiul: un joc? – Elementul ludic este indispensabil – Oare orice este omenesc este joc? – Proba judecății morale – Încheiere.

### INDICE / 333