

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 Proeditură și Tipografie

Johan Huizinga
Homo ludens
Copyright © 1938 by Johan Huizinga
All rights reserved.

© HUMANITAS, 2012, 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.: H. R. Radian; pref. și notă biobibliografică:
Gabriel Liiceanu. – Ed. a 5-a. – București: Humanitas, 2012
Index
ISBN 978-973-50-3480-1
I. Radian, H. R. (trad.)
II. Liiceanu, Gabriel (pref.)
008(100)(091)

EDITURA HUMANITAS
Piața Presei Libere 1, 013701 București, România
tel. 021/408 83 50, fax 021/408 83 51
www.humanitas.ro

Comenzi online: www.libhumanitas.ro
Comenzi prin e-mail: vanzari@libhumanitas.ro
Comenzi telefonice: 021 311 23 30 / 0372 189 509

uxori carissimae

INTRODUCERE

Atunci când noi, oamenii, n-am mai părut a fi atât de deștepți 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)¹. Ulterior, când

¹ 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 integrez, 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 personalității¹.

¹ 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 necircumscriasă. 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 împotrivesc oricărei analize, oricărei interpretări logice. Termenul olandez

aardigheid („haz“) ni se pare foarte semnificativ în această privință: este derivat din cuvântul *aard* (care înseamnă „fel“, „gen“, dar și „natură“, „esență“); apoi, procesul etimologic nu mai poate fi continuat. Pentru simțul nostru lingvistic modern, acest caracter de radical nu apare nicăieri în mod atât de izbitor ca în cuvântul englez *fun*, care, în înțelesul lui curent, este relativ tânăr. Cuvintelor olandeze *grap* și *aardigheid*, care înseamnă ambele „haz“, le corespund aproximativ, dar pe linii diferite, cuvintele germane *Spass* și *Witz*. Lucru curios: limba franceză nu are nici un echivalent pentru această noțiune. Și tocmai acest element este cel care determină esența jocului. În joc avem de-a face cu o categorie absolut primară a vieții și care poate fi recunoscută pe loc de către oricine, deci cu o *totalitate*, dacă există pe lume ceva care să merite acest nume. În totalitatea ei trebuie să încercăm s-o înțelegem și s-o prețuim.

Oricine poate observa că realitatea Joc acoperă deopotrivă atât categoria animalelor, cât și pe cea a oamenilor. Ea nu poate fi fundamentată pe nici un context rațional, deoarece fundamentarea ei pe rațiune ar limita-o la categoria oamenilor. Existența jocului nu este legată de nici o treaptă a civilizației, de nici o formă a concepției despre lume. Orice ființă care gândește își poate aduce imediat în fața ochilor această realitate: joacă, joc, ca pe ceva independent, distinct, chiar dacă limba lui nu posedă nici o entitate lexicală generală corespunzătoare. Jocul nu poate fi contestat. Aproape tot ceea ce este abstract poate fi contestat: dreptatea, frumusețea, adevărul, bunătatea, spiritul, Dumnezeu. Seriozitatea poate fi contestată. Jocul nu.

Dar odată cu jocul recunoaștem, cu sau fără voie, spiritul. Pentru că jocul, oricare i-ar fi esența, nu este materie. El sparge, începând chiar cu categoria animalelor, limitele existenței fizice. În raport cu o lume de idei determinată, care are efecte pur mecanice, jocul este, în cel mai deplin

sens al cuvântului, o *superabundans*. Abia prin afluxul spiritului, care suspendă determinativitatea absolută, prezența jocului devine posibilă, imaginabilă, inteligibilă. Existența jocului confirmă fără încetare, și în sensul cel mai înalt, caracterul supralogic al situației noastre în cosmos. Animalele se pot juca, deci chiar și ele sunt ceva mai mult decât niște mecanisme. Noi [ne] jucăm, și știm că [ne] jucăm, deci suntem ceva mai mult decât niște simple făpturi raționale, pentru că jocul este irațional.

Cel care își îndreaptă privirea asupra funcției jocului, nu în viața animalelor și nici în aceea a copiilor, ci în cultură, este îndreptățit să preia noțiunea de „joc“ de acolo de unde biologia și psihologia au părăsit-o. Acela găsește jocul în cultură ca pe o mărime dată, existentă înaintea culturii înseși, însoțind-o și străbătând-o de la începutul începutului și până în faza de cultură pe care o trăiește el însuși. Acela găsește jocul prezent pretutindeni, ca pe o calitate determinată a acțiunii și care se deosebește de viața „obișnuită“. Acela poate să se dezintereseze de problema: în ce măsură reușește analiza științifică să reducă această calitate, așa cum o constată el ca fiind proprie formei de viață pe care el o numește „joc“. Jocul ca formă de activitate, ca formă cu tâlc și ca funcție socială – acesta este obiectul lui. Nu mai caută să descopere instinctele firești care determină jocul în general, ci consideră jocul, în înseși multiplele lui forme concrete, ca structură socială. Caută să înțeleagă jocul așa cum îl vede însuși jucătorul, în semnificația lui primară. Dacă își dă seama că jocul se bazează pe manipularea anumitor imagini, pe o anumită deformare a realității, atunci încearcă să înțeleagă în primul rând valoarea și semnificația acelor imagini sau a acelei deformări. Vrea să observe efectul lor chiar în joc și, astfel, să încerce jocul ca factor al vieții culturale.

Marile activități primare ale societății omenești sunt întreprinse, toate, din capul locului, de către joc. Să luăm limba,

această primă și supremă unealtă pe care și-o făurește omul pentru a putea comunica, învăța, porunci. Limba, cu ajutorul căreia el face distincție, definește, constată, pe scurt numește, cu alte cuvinte: cu ajutorul căreia înalță lucrurile în domeniul spiritului. Tot jucându-se, spiritul formator de limbă sare de fiecare dată de pe planul material la idee. În spatele fiecărei exprimări a abstractului se află o metaforă, și în fiecare metaforă se ascunde un joc de cuvinte. Astfel, omenirea își creează de fiecare dată forma de exprimare a ceea ce există, adică o a doua lume, poetică, pe lângă cea a naturii. Sau să luăm mitul, care este, și el, tot o deformare a existentului, dar mai prelucrată decât cuvântul izolat. Prin mit, omul primitiv încearcă să explice pământescul și fundamentează lucrurile omenești pe un teren de domeniul divinului. În fiecare dintre deformările fantastice cu ajutorul cărora mitul îmbracă existentul, un spirit ingenios se joacă la hotarul dintre glumă și seriozitate. Sau să luăm, în sfârșit, cultul. Comuna primitivă își execută acțiunile sacre, care îi servesc drept garanție a fericirii lumii – și anume: consacrarile, sacrificiile, misterele –, exclusiv jucându-se, în sensul cel mai direct al cuvântului.

Din mit și din cult însă izvorăsc marile activități ale vieții culturale: dreptul și ordinea, comunicațiile și meseriile, meșteșugurile și artele, poezia, înțelepciunea și știința. Așadar, și acestea își au rădăcinile în același sol al acțiunii ludice.

Scopul studiului de față este să demonstreze că facem mult mai mult decât o comparație retorică atunci când susținem că întreaga cultură poate fi considerată *sub specie ludi*. Ideea nu este deloc nouă. A mai fost odată în mare vogă. Anume la începutul secolului al XVII-lea. Marea scenă a lumii se înfiripase. În șirul ilustru care duce de la Shakespeare, prin Calderón, până la Racine, teatrul a dominat poezia epocii. Fiecare poet, la rândul lui, a comparat lumea cu o scenă, pe care fiecare om își joacă rolul. În această comparație, caracterul

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“ – Exprimarea 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 mireasă – 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 enigmistic – 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 enigmistic și catehismul – Întrebările împăratului Frederic II – Enigmistica și filozofia – Caracterul enigmistic 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 sofști – Filozofia: un joc al tinereții – Sofști 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