

CAPITOLUL I

REGULILE JOCULUI¹

Jocurile copiilor sunt niște conduite demne de admirație. Jocul cu bilele la băieți, de exemplu, comportă un sistem foarte complex de reguli, adică un întreg cod și o întreagă jurisprudență. Psihologul, pe care datoria profesională îl obligă să se familiarizeze cu acest drept cutumiar și să extragă din el morala implicită, poate să aprecieze mai bine decât oricine bogăția acestor reguli după dificultățile de care se va izbi pentru a le stăpâni în detaliu.

Dacă vrem să înțelegem ceva din morala copilului, este evident că trebuie să începem prin analiza unor asemenea fapte. Orice morală constă dintr-un sistem de reguli, iar esența oricărei moralități trebuie căutată în respectul pe care individul îl nutrește față de aceste reguli. Analiza reflexivă a unui Kant, sociologia unui Durkheim sau psihologia individualistă a unui Bovet concordă asupra acestui punct. Divergențele doctrinale nu apar decât atunci când se încearcă să se dea o explicație a modului în care ajunge conștiința să se respecte aceste reguli.

¹ Cu colaborarea dnei V.J. Piaget și a dlor M. Lambercier și Martinez.

Tocmai pe acest „cum” trebuie să încercăm a-l analiza din perspectiva psihologiei copilului.

Regulile morale pe care copilul le învață să le respecte le primește, în cea mai mare parte, de la adulți, ceea ce înseamnă că le capătă complet elaborate și adesea elaborate nu pe măsura cerințelor sale și pentru uzul lui, ci o dată pentru totdeauna și prin succesiunea neîntreruptă a generațiilor adulte anterioare. De aici, dificultatea extremă a unei analize care ar trebui să delimiteze ceea ce provine din respectul copilului pentru părinții săi.

Dimpotrivă, în cazul celor mai simple jocuri sociale ne aflăm în fața unor reguli elaborate chiar de copii. Puțin importantă dacă prin conținutul lor aceste reguli ni se par „morale” sau nu. În calitate de psihologi, trebuie să ne situăm nu din punctul de vedere al conștiinței adulte, ci din acela al moralei copilului. Or, întocmai ca realitățile denumite morale, regulile jocului cu bile se transmit din generație în generație și se mențin numai datorită respectului pe care indivizii îl au pentru ele. Singura diferență constă în faptul că aici este vorba numai despre raporturi între copii. Copiii care încep să se joace sunt deprinși treptat, de către copiii mai mari, să respecte legea și, de altfel, ei tind din tot sufletul lor la această virtute, eminentă caracteristică demnității umane, care constă în a practica corect uzanțele jocului. Cât despre copiii mai mari, stă în puterea lor să modifice regulile. Dacă nu există aici o „morală” – dar în acest caz unde începe morală? –, există cel puțin respectul regulii, și o cercetare ca a noastră este obligată să înceapă prin studiul unui asemenea fapt. Fără îndoială, fenomenele legate de jocul cu bile nu sunt printre cele mai primitive. Înainte de a se juca cu cei de o seamă cu el, copilul este influențat de părinții săi. El este supus încă din leagăn unui mare număr de reguli și, înainte de a-și însuși limbajul, devine conștient de unele obli-

gații. Aceste împrejurări exercită chiar, așa cum vom vedea, o influență incontestabilă asupra elaborării regulilor de joc. Dar în cazul instituțiilor ludice, intervenția adulților este totuși redusă la minimum: ne aflăm deci în prezența unor realități care trebuie clasificate, dacă nu chiar printre cele mai spontane și mai bogate în învățăminte.

Este destul de ușor să studiem paralel, în ceea ce privește regulile de joc, două grupuri de fenomene: 1) *practica regulilor*, adică felul cum copii de diferite vârste aplică efectiv regulile; 2) *conștiința regulii*, adică felul cum copii de diferite vârste își reprezintă caracterul obligatoriu, sacru sau decisiv, eteronomia sau autonomia proprie regulilor de joc. Obiectul propriu-zis al acestui capitol îl constituie comparația dintre aceste două grupuri de date. Într-adevăr, relațiile care există între practica și conștiința regulii constituie elementul care ne va permite să definim cel mai bine natura psihologică a realităților morale.

Încă o precizare. Înainte de a proceda la analiza psihologică a practicii sau a conștiinței jocului, trebuie să dăm câteva indicații prealabile privind conținutul însuși al acestor reguli. Trebuie să stabilim deci datele sociale ale problemei. Ne vom limita însă la ceea ce este indispensabil. Nu am încercat să stabilim sociologia jocului cu bile, ceea ce ne-ar fi condus să cercetăm cum se practica acest joc în trecut și cum se practică astăzi în toate țările lumii, căci, într-adevăr, el există atât la noi, cât și la copiii negri, de exemplu. Chiar dacă ne-am limita la Elveția romandă, credem că ar fi nevoie de câțiva ani de cercetări pentru a descoperi toate variantele locale și, mai ales, pentru a schița istoria tuturor acestor variante de-a lungul ultimelor generații. O asemenea cercetare, care ar fi poate utilă unui sociolog, este de prisos pentru un psiholog. Acestuia îi este suficient să cunoască temeinic cutare sau cutare uzanță actuală pentru a fi în stare să studieze învățarea regulilor, așa cum îi este suficient să cunoas-

că cutare grai, oricât de localizat ar fi, pentru a studia limbajul copilului, fără a avea nevoie să reconstituie toate transformările semantice sau fonetice ale limbii, în timp și în spațiu. Ne vom limita deci să analizăm în câteva cuvinte conținutul jocului, așa cum este practicat la Geneva și la Neuchâtel, în cartierele în care ne-am desfășurat activitatea.

§ 1. REGULILE JOCULUI CU BILE. Trei fapte esențiale trebuie reținute de către cel care vrea să analizeze în același timp practica și conștiința regulii.

În primul rând, nu există un singur mod de a juca bile la copiii dintr-o generație dată și pe un anumit teritoriu, oricât de restrâns ar fi el, ci nenumărate. Există „jocul în pătrat”, de care ne vom ocupa în mod special. Se desenează pe pământ un pătrat, se pun înăuntru câteva bile, și jocul constă în a le atinge de la distanță și în a le face să iasă din pătrat. Există „la courate”: doi jucători țintesc, fiecare, bila celuilalt, într-o urmărire continuă. Există apoi „groapa” sau „scobitura”: bilele se îngrămădesc într-o groapă, și jucătorul încearcă să le scoată de acolo cu ajutorul unei bile mari și mai grele etc. Fiecare copil cunoaște astfel mai multe jocuri, și acesta poate să contribuie, în funcție de vârsta jucătorilor, la întărirea sau la atenuarea credinței în caracterul imuabil al regulilor.

În al doilea rând, un anumit joc, cum ar fi jocul în pătrat, comportă variații destul de importante, în loc și în timp. Așa cum am putut verifica, regulile jocului în pătrat nu sunt aceleași în patru comune ale Neuchâtelului², situate la 2–3 km una de alta. Ele nu sunt aceleași la Geneva și la Neuchâtel. Ele diferă în unele privințe de la un cartier la altul ale aceluiași oraș, de la o școală la alta. Afară de aceasta, așa cum am putut stabili datorită

² Neuchâtel, La Coudre, Hauterive și Saint-Blaise.

bunăvoinței colaboratorilor noștri, există variații de la o generație la alta. Un student de 20 de ani ne-a spus că în satul său nu se mai joacă astăzi cum se juca „pe vremea sa”. Aceste variații în timp sau în loc sunt importante, și copiii cunosc adesea existența lor. Un copil care a trecut dintr-un oraș într-altul, sau chiar de la o școală la alta, ne explică adesea că cutare regulă este valabilă aici, dar nu este valabilă dincolo. De asemenea, de multe ori, copilul ne spune că tatăl lui juca altfel. În sfârșit, uneori un școlar de 14 ani, care nu mai vrea să ia parte la joc pentru că începe să se simtă mai mare decât ceilalți, se plânge sau râde, după cum îi este temperamentul, de faptul că obiceiurile generației sale se pierd, în loc să fie păstrate cu evlavie de către generațiile mai tinere.

În sfârșit, în legătură evidentă cu aceste interferențe de curente locale sau istorice, se mai întâmplă ca același joc, cum ar fi jocul în pătrat, jucat în una și aceeași curte de școală, să prezinte, în unele privințe, mai multe reguli diferite. Copiii de 11–13 ani cunosc bine aceste variante și stabilesc, în general, înainte de a începe jocul sau în timpul lui, să aleagă cutare uzanță și să le excludă pe celelalte. Trebuie să ținem seama deci de aceste fapte, care contribuie, fără îndoială, la condiționarea judecății pe care copilul o aplică valorii regulilor.

După aceste observații, să expunem pe scurt regulile jocului în pătrat, care ne va servi ca prototip, și să fixăm în primul rând limbajul copilului, pentru a înțelege înregistrările de convorbiri pe care le vom cita mai jos. De altfel, unele aspecte ale acestui limbaj sunt în sine foarte instructive, cum se întâmplă atât de frecvent în psihologia copilului.

O bilă se numește Neuchâtel „marbre” (marmură), iar la Geneva „coeuillu” (piatră) sau „mapis”. Există bile de valori diferite. Bila de ciment se bucură de cea mai mare considerație. Un „caron” este o bilă mai mică, din lut mai friabil și de valoare mai mică, pentru că se vinde mai ieftin în magazine. Bilele care ser-

vesc pentru a fi aruncate și care nu se pun în interiorul pătratului sunt denumite în funcție de materialul pe care-l conțin: „cornă” (bilă de cornalină), „ago” sau „agathe”, „cassine” (bilă de sticlă cu vinișoare colorate), „plomb” (bilă mare și grea care conține plumb) etc. Fiecare are o valoare calculată în bile sau în „caroane”. A arunca o bilă se spune „a trage”, iar a atinge cu bila ta o altă bilă, fie în interiorul, fie în afara pătratului, se spune „a nimeri”.

Apoi vine o serie de termeni de *sacralizare*, adică o serie de expresii pe care jucătorul le folosește pentru a anunța că va executa cutare sau cutare operație, ele consacrand astfel în mod ritual faptul împlinit; odată ce aceste cuvinte au fost pronunțate, adversarul nu poate face nimic împotriva deciziei partenerului său, în timp ce dacă el i-a luat-o înainte, cu ajutorul unor termeni de interdicție, pe care îi vom examina imediat, el împiedică prin acest fapt operațiile de care se teme. De pildă, pentru a fi primul la joc, atunci când acest lucru este posibil, copilul spune, la Neuchâtel, „permis” (ceea ce este, evident, o deformare a cuvântului „premier”, primul). Dacă vrea să revină la linia de la care pornesc toți jucătorii în primul tur și care se numește „la coche” (brazda), el spune pur și simplu „coche”. Dacă vrea să înainteze sau să se depărteze cu o distanță de două ori mai mare, el spune „două brazde”, iar despre o distanță de două sau de trei ori anvergura brațelor desfăcute, el spune „un braț, două sau trei”. Dacă dorește să se așeze, în raport cu pătratul, la o distanță egală cu cea la care se află la un moment dat, dar într-o altă direcție (pentru a evita loviturile probabile ale adversarului), el spune „du mien” („partea mea”), iar dacă vrea să împiedice pe adversar să facă același lucru, el îi spune „du tien” („partea ta”) (la Neuchâtel); la Geneva, aceste deplasări se desemnează prin termenii a face „une entasse” sau „entorse” (înghesuire sau întoarcere). Pentru a renunța la rîndul tău și a rămâne astfel pe loc până după deplasarea adversarului, se spune „coup passé” etc.

Îndată ce acești termeni sunt pronunțați, în împrejurări care sunt în mod firesc reglementate de o întreagă jurisdicție, adversarul trebuie să se supună. Dacă însă adversarul vrea să prevină aceste operații, este suficient ca el să pronunțe termenii de *interdicție* rituală, care la Neuchâtel sunt, pur și simplu, aceiași termeni, dar precedați de prefixul folosit în dialectul local „fan” (de la „défendu”, oprit). De pildă, „fan-du-tien”, „fan-du-mien”, „fan-coche”, „fan-coup-passé” etc. Unii copii, neînțelegând acest prefix, care, într-adevăr, nu-și mai are corespondentul în vorbirea curentă, spun „femme-du-tien”, „femme-coche” etc.

Să notăm încă doi termeni de sacralizare, deosebit de sugestivi, care sunt folosiți de copiii din Geneva: „glaine” și „toumike”. Când un jucător pune jos, în pătrat, o bilă de o valoare mai mare, crezând că pune o bilă obișnuită (de pildă, când pune un „agat” în loc de o „piatră”), îi este, firește, permis, dacă își dă seama de greșală, să retragă „agatul” și să pună în locul lui o bilă obișnuită. Un adversar care, profitând de neatenția partenerului său, și-ar însuși acest „agat”, după ce l-a nimerit, ar fi necinstit. Copiii pe care i-am chestionat asupra acestui punct ne-au spus în unanimitate că un asemenea procedeu ar fi echivalent cu un furt. Dimpotrivă, dacă adversarul, observând la timp eroarea partenerului său, pronunță cuvântul „toumiké” sau „toumikémik” (prin dublarea ultimei silabe), jucătorul distrat nu mai are dreptul să-și retragă „agatul”. Trebuie să-l lase în pătrat ca o „piatră” obișnuită, iar dacă un alt jucător îl nimerește, el este în drept să-și ia în mod cinstit. Vedem, în acest caz, un exemplu foarte curios de termen care consacră greșeala și totodată transformă un act necinstit într-un act permis și recunoscut ca atare de către toți. Avem aici un prim exemplu al aceluiași formalism propriu diverselor aspecte ale moralei copilului, a cărei natură o vom aprofunda mai jos, când vom vorbi de responsabilitatea obiectivă.

La fel termenul „glaine” justifică pirateria în anumite împrejurări bine definite. Când un jucător a reușit, prin șansă sau îndemănare, să câștige toate bilele partenerilor săi, i se cere printr-un fel de contract de onoare, asemănător celui pe care sociologii îl desemnează sub denumirea de „potlatch”, să ofere o partidă nouă, punând el însuși în pătrat bilele necesare, în așa fel ca partenerii nenorocoși să aibă posibilitatea de a recupera o parte din bunurile lor. Totuși, dacă el refuză, nicio lege nu-l poate constrânge s-o facă: a câștigat și gata. Dar dacă unul dintre jucători pronunță cuvântul „glaine”, întreaga ceată se năpustește asupra zgârcitului, îl doboară, îi deșartă buzunarele și împarte prada. Acest act de prădare, profund contrar moralei în condiții normale (deoarece bilele însușite de câștigător constituite un bun legitim dobândit), se transformă deci într-un act licit și chiar într-un act de justiție retributivă, aprobat de conștiința comună, atunci când a fost pronunțat cuvântul „glaine”³.

La Neuchâtel nu am observat nici termenul „glaine”, nici termenul „toumiké”; în schimb, a apărut termenul „cougac”. Când unul dintre jucători a câștigat prea mult (în situația pe care tocmai am descris-o), partenerul său învins poate să-l oblige să ofere o nouă partidă, pronunțând cuvântul „cougac” (probabil derivat de la „coupagné”, lovitură câștigată, așa cum „prems” este derivat de la „premier” – primul). Dacă câștigătorul vrea să se sustragă de la obligația astfel impusă de cuvântul fatidic, este suficient să prevină lovitura, spunând „fan-cougac”.

³ Acest termen de „glaine” are, de altfel, o semnificație mai largă. După părerea mai multora, el dă dreptul celui care îl pronunță să culeagă, fără alte formalități, bilele depuse pe pământ atunci când se iscă o discuție despre ele sau când un judecător uită să ia în stăpânire ceea ce a câștigat. Găsim termenul în accepția aceasta, de pildă, în lucrarea: Philippe Monnier, *Le Livre de Blaise*, 3e édition, p. 135.