

LUDICUL PE AGENDA BIBLIOTECII PUBLICE

Elena TARAGAN

Volumul semnat de dr. conf. Lidia Kulikovski, director Cercetare și Inovare al BM „B.P. Hasdeu”, *Ludicul în activitatea bibliotecilor publice. Vademecum pentru bibliotecari* (2021), reprezintă un studiu amplu documentat, care abordează „ludic” tematica ludicului. Pe parcursul lecturii, autoarea ne este ghid într-o călătorie plină de inedit și de savoare, oferind exemple și observații ce trezesc lectorului un interes viu și firesc, detaliind evoluția de-a lungul istoriei a jocului și a formelor pe care acesta le capătă datorită fanteziei inepuizabile de care poate da dovadă omul; oferă sistematizări ale teoriilor despre joc; detaliază funcțiile acestuia, care transgresează zona recreerii și a divertismentului, ludicul sau jocul având implicații în știință, pedagogie, psihoterapie sau economie și viață socială; oferă sugestii despre cum jocul poate transforma literalmente biblioteca și despre resursa-omul, bibliotecarul în această aventură.

Lucrarea începe prin a surprinde întreaga istorie a jocului, de la formele sale primare spre forme elaborate, ce atrag astăzi jucători de orice vârstă, având, în măsura în care acest proces este gestionat cu inteligență și precauție, efecte benefice asupra celui care joacă, contribuind la dezvoltarea sa intelectuală și cea a caracterului, trezindu-i sau menținându-i viu interesul față de varii domenii ale cunoașterii.

Jocul s-a născut dintr-o necesitate firească a omului de a fi într-o bună dispoziție, de a crea bună dispoziție, existând în acest sens mai multe teorii. Spre exemplu, „teoria hedonistă a jocului, o concepție etică și un curent filosofic întemeiat în Antichitate, la Roma, de Aristip din Cirene și dezvoltat la Atena de Epicur, susține că adulții, tinerii și copiii se joacă, pur și simplu, pentru ca să-și facă plăcere” (p. 51). La această teorie se alătură altele, cum ar fi „teoria cognitivă a jocului (Piaget), teoria psihanalitică (Freud,

Erikson), teoria practic-instructivă (Karl Gross), teoria surplusului de energie (Herbert Spenser)” (p. 51). Ce au în comun teoriile enumerate? Acestea consideră jocul drept parte integrantă a procesului de învățare al copilului/tânărului/adultului și de cunoaștere a lumii și a realității. Așa cum foarte bine subliniază autoarea, „jocul reprezintă schimbarea a ceea ce în realitate poate fi imposibil de gestionat în situații ușor de mânuit prin reprezentare simbolică” (p. 66).

Ludicul reprezintă un atribut profund uman și acesta se „strecoară” în toate sferile vieții sociale, de la începuturile civilizației. Chiar și în cele mai sobre și mai serioase activități, chiar și acolo unde paradigma socială este una utilitaristă, valorificând munca. De fapt, ludicul nu este

neapărat opusul muncii, ci e acea componentă care face procesul muncii dinamic, antrenant și provocator pentru ființa umană.

Dacă ar fi să dăm niște nume în privința precursorilor ideii jocului ca instrument educațional, ar fi de menționat Platon, Vittorino de Feltre, Rabelais, Miguel de Cervantes Saavedra. Mai aproape de modernitate, sunt de remarcat Froebel și Montessori, jocul intrând masiv, după cum ne convingem lecturând cartea, în sfera de preocupări ale pedagogilor de renume.

Dr. Lidia Kulikovski menționează: „Cum afirmă dr. Lidia Granaci, «de abia epoca noastră este aceea care a făcut din joc un adevărat instrument educațional»” (p. 50). „Cum bine evidențiază Steven Johnson, «jocul se dovedește a fi patul germinativ al multor inovații care, în cele din urmă, se dezvoltă în forme mult mai robuste și mai semnificative»” (p. 49). „Johan Huizinga a numit omul secolului nostru Homo Ludens. Iar Mario Vargas Llosa califică epoca de astăzi – Civilizația spectacolului – «o lume în care primul loc pe scara valorilor îl ocupă divertismentul și în care a te distra, a scăpa de plictiseală, e pasiunea generală»” (p. 61).



Totodată, subliniem aici originala adaptare la mediul biblioteconomic a argumentelor invocate de McAdams în cartea sa *Jucătorul ingenios*, precum că teoria jocurilor ne ajută să rezolvăm problemele vieții și cele profesionale. Specificăm: „Teoria jocurilor ne ajută să elaborăm tactici; Teoria jocurilor furnizează momente de perspicacitate acțională; Teoria jocurilor poate să transforme cultura unei biblioteci; Procesul de planificare a strategiei de activitate este el însuși un joc” (pp. 52-53).

Ne confruntăm, așa cum este expus acest lucru în volumul de față, cu varii clasificări ale jocurilor, realizate atât de către teoreticieni, cât și de practicieni, o sarcină deloc ușoară. Dr. Lidia Kulikovski îl citează pe Roger Caillois: „Multitudinea și varietatea infinită a jocurilor te face să pierzi nădejdea de a descoperi un principiu al clasării lor care să permită repartizarea tuturor într-un număr mic de categorii bine definite” (p. 76). Specificăm aici criteriul ales de renumitul psiholog, filozof și logician elvețian Jean Piaget, care clasifică jocurile în trei categorii: „jocurile-exercițiu, jocurile simbolice și jocurile cu reguli” (*ibidem*) și cel utilizat de cercetătoarea autohtonă dr. Lidia Granaci: „criteriul competențelor psihologice stimulate, aceasta împărțind jocurile în: Jocuri de mișcare, Jocuri de observație, Jocuri de atenție, Jocuri de memorie, Jocuri de gândire, Jocuri de imaginație, Jocuri de limbaj, Jocuri de creație” (*ibidem*).

În ceea ce privește câteva aspecte statistice cu referire la jocurile preferate de utilizatorii adulți, autoarea menționează „Catan”, „Dixit”, „Monopoly”, „Game of Thrones” sau „Cards Against Humanity”. Jocurile adaptate după unele lucrări science-fiction, cum ar fi cele ale scriitorului polonez Stanisław Lem, se găsesc în topul preferințelor, iar achizițiile de jocuri cresc, în epoca noastră, cu un procent semnificativ de la an la an.

Referitor la spațiile pe care biblioteca le pune la dispoziție utilizatorului „în căutare de joc”, și acestea trebuiesc reinventate. „Spațiul de joc bine organizat comunică faptul că mediul este constant și simbolizează că lumea poate fi ordonată – doar suntem profesia ordinii”, subliniază dr. L. Kulikovski (p. 122). J. Huizinga evidențiază cea mai pozitivă trăsătură a jocului: „Jocul creează ordine, este ordine” (p. 122).

Dr. Lidia Kulikovski specifică: „în formele ludice mai intră competiția, lupta, provocarea, duelul intelectual, literar, oratoric, magia, epigrama, ghicitoarea (care este, în principiu și

dintru început, un joc), întrebarea enigmatică (după cum susține J. Huizinga), întrebări în lanț; poezia, mitul, comedia, disputa și declamația (un obiect de întrecere publică – vorbirea – este spectacol); probă de iscusință, de literatură, de artă; traseele de explorare, cunoaștere, descoperire, excursia, șezătoarea, jocurile populare, festivalul, basmul, povestea, proverbul” (p. 130).

Autoarea lucrării reamintește, în acest context, și biblioterapia, printre exponenții căreia se află N. Rubakin, mare bibliolog rus, care reprezintă un demers cât se poate de serios, fundamentat științific, având abordare metodologică, inclusiv medicală, și care utilizează lectura ca formă de ajutor pentru cel în nevoie pentru ieșirea din situația de criză.

Este un lucru cunoscut astăzi că tot mai multe organizații aderă la tendința de a da o notă de dinamism în cadrul unei companii, care să contrabalanseze rutina și presiunea. Iar dr. L. Kulikovski menționează: „În clasificările specialiștilor psihopedagogi categoria «jocuri de familiarizare» e clasată ca jocuri cu scop de instruire. Așa le cunoaștem și noi, bibliotecarii. Sunt jocurile care încălzesc atmosfera, apropie participanții la joc. Le utilizăm în faza incipientă, la formarea grupurilor, comunităților în cadrul serviciilor, programelor, activităților de instruire cu adulții, copiii, tinerii și a celor profesionale. L. Anderson le utilizează la diverse reuniuni de socializare, consolidare a culturii instituționale, a echipelor, a brandului, dar și la petreceri individuale, în familie” (p. 79).

Autoarea lucrării nu omite să pună în discuție, vorbind despre educație și instrumentele ei, în speță despre ludic, necesitatea unei abordări echilibrate și în cunoștință de cauză în ceea ce privește personalitatea și trăsăturile comportamentale ale celor mici. În acest sens, este foarte bună comparația pe care o aduce în discuție dr. Lidia Kulikovski în ceea ce privește copilul, temperamentul și ritmul lui de dezvoltare: „Unii copii sunt precum floricelele de porumb, alții sunt precum melasa. Orice persoană care a stat vreodată în prezența copiilor cunoaște bine variabilitatea de personalitate și de comportament pe care ei o manifestă pe măsură ce înaintează în explorarea lumii lor în propriile moduri, individuale, unice. Unii copii sunt precum floricelele de porumb: fac totul cu mari izbucniri de energie și activitate. Când li se întâmplă ceva, se manifestă cu exuberanță pentru a activa acea nouă și minunată idee. Sunt precum bondarii: capabili de plutire, aparent stând nemișcați atunci când ceva le atrage atenția, apoi zumzăie cu o

izbucnire puternică de avânt și zgomot pentru a găsi altceva care să le capteze interesul. (...) Alți copii sunt precum melasa și abia pot fi «turnați» dintr-un loc în altul. Ei fac totul cu mare încetineală și atentă considerație, prinși în aparenta lor inerție, insensibili la activitatea generată în jurul lor. Sunt ca un giroscop: totul funcționează și se rotește în interior așa cum trebuie, dar puțină mișcare sau schimbare este observabilă în exterior – sau chiar deloc. (...) Unii copii sunt precum ciupercile (cresc peste noapte). Alții sunt precum orhideele (așteptăm ani ca să înflorească)” – citat al autoarei din cartea *Terapie prin joc. Arta relaționării* de G.L. Landreth.

Dr. Lidia Kulikovski menționează că „bibliotecarul e persoana răbdătoare care așteaptă orhideele, modelează melasa, dar nu exclude nici ciupercile. Fiecare copil are propria abordare, unică față de modul în care trebuie făcute lucrurile, resimțindu-le prin alte senzații decât adultul” (p. 91).

În ceea ce privește bibliotecarul-animator, sunt de făcut câteva observații importante. Printre obiectivele acestuia, se enumeră:

1. Stabilirea unei atmosfere de siguranță.
2. Înțelegerea și acceptarea de către participanți.
3. Încurajarea exprimării lumii emoționale a participantului-jucător. Materialele pentru jocuri sunt secundare față de exprimarea senzațiilor de către copil, tânăr, pe care ele o facilitează – bucuria rezolvării, bucuria victoriei, bucuria competiției.
4. Stabilirea senzației de permisivitate. Nu e vorba de permisivitate totală, dar este important ca utilizatorii serviciilor ludice – copii, adolescenți, tineri sau seniori – să perceapă libertatea disponibilă în acest cadru. A le permite să facă alegeri creează senzația de permisivitate.
5. Facilitarea adoptării deciziilor. Atât relația, cât și scopul activităților ludice, conținutul acestora trebuie să genereze oportunități de adoptare a deciziei care, în continuare, cultivă responsabilitatea.
6. Oferirea oportunității de a-și asuma responsabilitatea și de a dezvolta sentimentul de control” (pp. 151-152).

De asemenea, acesta trebuie să întrunească o serie de condiții: „să fie imparțial; să aibă grijă să fie respectate regulile; să nu schimbe regulile jocului după dorințele unuia sau altuia; să aibă grijă ca toți membrii grupului să ia parte la joc; să convingă că înfrângerea poate fi acceptată, făcându-i pe participanți să înțeleagă cât au avut

de învățat din înfrângere; să aleagă cu grijă jocul, astfel încât să se potrivească vârstei, numărului și intereselor participanților; majoritatea jocurilor se pot adapta necesităților grupului; să pregătească unul sau două jocuri de rezervă; să planifice la sfârșitul jocului timpul necesar pentru evaluare” (pp. 150-151).

Autoarea expune în prezenta lucrare metodologii de desfășurare a jocurilor în bibliotecă pentru cei interesați, oferind o structură logică a etapelor ce trebuie aplicate. Orice activitate ludică trebuie să aibă o motivație, să genereze rezultate, să conțină reguli bine puse la punct, de bun-simț, dar și să producă atmosferă.

În ceea ce privește experiența BM „B.P. Hasdeu” în vederea fundamentării demersului pentru ludic, sunt de amintit: cursurile Formare inovatori, desfășurate la Campusul Competențelor, ZEN (Zilele Educației Nonformale), LudoTalks, Colocviile de vară, Săptămâna Zâmbetului, Săptămâna Creativității și Inovației, Săptămâna Științei. Majoritatea filialelor Bibliotecii Municipale utilizează jocul și ludicul, deși nu în mod explicit, ci ca element introdus în activitățile lor cu publicul și în dialogul lor cu utilizatorul, iar Biblioteca „Transilvania” este prima bibliotecă din Republica Moldova care și-a deschis, în anul 2001, o Ludotecă.

Concluziile noastre sunt următoarele: a îmbrățișa ludicul este una dintre cele mai bune metode prin care putem asigura bibliotecii competitivitatea necesară pentru a o face utilă, atractivă și necesară. În cadrul acestui demers, componenta principală (sau una dintre ele) este resursa umană, bibliotecarul posesor de abilități, talente și cunoaștere. Sarcina dată cere ca bibliotecarul să părăsească un pic zona sa de confort, dar poate genera evoluții semnificative.

În prefața acestei lucrări, dr. Mariana Harjevschi menționează: „Imaginea elocventă a implicării ludicului în activitatea Bibliotecii Municipale «B.P. Hasdeu», și prin această publicație, denotă convingerea autoarei că bibliotecarii își conturează «încet, dar ferm» abordarea deja legitimă a jocului în serviciile, programele livrate

Orice activitate ludică trebuie să aibă o motivație, să genereze rezultate, să conțină reguli bine puse la punct, de bun-simț, dar și să producă atmosferă.

A îmbrățișa ludicul este una dintre cele mai bune metode prin care putem asigura bibliotecii competitivitatea necesară pentru a o face utilă, atractivă și necesară.

utilizatorilor. Așadar, lucrarea reprezintă invitația la o călătorie ludică, riguros dezvoltată și construită în jurul pasiunii noastre comune – jocul și utilizarea acestuia în bibliotecă”. Jocul este văzut drept element transformator în activitatea BM.

Lucrarea *Ludicul în activitatea bibliotecii publice. Vademecum pentru bibliotecari*, semnată de dr. conf. Lidia Kulikovski este prețioasă și prin referințele sale bibliografice, de mare actualitate și de interes pentru comunitatea bibliotecară, lectura volumului generând satisfacție intelectuală și curiozitate vie.

ORIENTAREA SPRE CUVÂNT...

Vitalie RĂILEANU

Am citit cu mare plăcere versurile lui Virgil Andronescu, incluse în volumul *Semne și cuie*, care sunt orientate spre *cuvântul confesiv*, privite cu adorație, dar și... cu un pic de nedumerire, cu spaimă chiar, pentru că de aici, de la cercetarea sensurilor tainice, se așteptă totul în poezie: „am trăit, cândva demult/ când încă

se mai putea scrie/ cu-n bețișor pe pământ/ pe pământul de pe sicrie./ când inima/ îmi ardea mocnit/ aprinsă de o scânteie/ când încă destinul/ nu-mi era înlănțuit/ și în mine mai trăia doar o femeie./ acum vorbesc ca un mut/ prin semne de poezie/ albe ca oasele din pământ/ înlănțuite de scânduri și cuie/ cine încă mă ascultă?!/ doar cerul gol/ și negru pământul/ care încă mă mai rabdă/ care încă mă mai înfioară/ chip săpat în amintire/ și de înger și fiară” (*Cuie și semne*).

Căutarea unui lirism mai direct, mai descătușat de mitul modern al cuvântului – mit născut într-o literatură, în fond, de atitudini livrești – nu apare în versurile

