

SERIOZITATEA JOCULUI ÎN ASPECTELE SALE RITUALICE ȘI ANTROPOLOGICE

AMELIA NATALIA BULBOACĂ
Università degli Studi di Milano-Bicocca

The Seriousness of Play in its Ritual and Anthropological Aspects. The ludic element seems to be omnipresent in most types of human activities. This remark derives from the profound affinity that play has with ritual. In the first chapter of his book, *The Savage Mind*, pointing to the football game which is being practiced by the Gahuku-Gama people of New Guinea, who, in playing football, play as many matches as necessary to even the score, Claude Lévi-Strauss considers that in this ethnographic case, the game itself has been transformed into ritual. Roy Rappaport goes deeper in this analysis, asserting that we'd rather speak about forms of mediation between game and ritual, as well as between game (for instance sports competitions), ritual and theatre. The ritual aspect of play cannot be disjointed from ritual's primordial function, which is the one of constituting the fertile and mysterious humus from which religion develops. Therefore, there is a powerful mystical component in play which is common to "primitive" and to "modern" man alike. The rituality of play is, of course, a very serious matter, or even a tragic one. Living in a world which is deprived of an evident and objective meaning, humanity is capable of sustaining its existence only by ritualizing it, by pretending to take the game seriously. In doing so, humanity will have played "its destined role", as Lévi-Strauss metaphysically puts it in *Tristes Tropiques*, whereas it "hastens the disintegration of an initial order and precipitates a powerfully organized Matter towards a condition of inertia which grows ever greater and will one day prove definitive". The tragic aspect of play is the fact that the big game, the game of life, cannot but assign the well-known "score" of taking Being into Unbeing and this "score" is after all tacitly predetermined and well known by all the players, as in the case of the football matches that are being played in New Guinea.

Keywords: anthropology, ritual, performance, theatre, tragic.

În 1933, Emil Cioran făcea următoarea profeție în finalul scrierii sale intitulate *Antropologie filosofică*, rareori amintită de către exegeți: „Un fapt este sigur: în viitorul cel mai apropiat antropologia va constitui preocuparea centrală și esențială a filosofiei”. Antropologia este acea știință vie, care se ocupă de omul viu, concret, de barbatul și de femeia în carne și oase, și acest caracter de vitalitate ar trebui potențat, scos în relief și aprofundat, întrucât „analiza presupune un cadavru” (D. H. Lawrence). Antropologia se salvează de pericolul anchilozării academice și al „deshidratării vieții sociale” (care constituie obiectul ei de studiu), atunci când vizează experiența trăită – în germană, *Erlebnis*, ceea ce se trăiește în plin, *până la*

ultimele consecințe, ar fi spus Cioran. Antropologul scoțian Victor Turner dezbate pe larg acest aspect (conceptul de *Erlebnis* preluat de la filosoful Wilhelm Dilthey), atunci când reflectă asupra termenului de „performance” cultural. Fiecare tip de *performance* (ritualul, ceremonia, carnavalul, teatrul, poezia, jocul etc.) constituie o explicație și o exemplificare a vieții însăși. Antropologia are meritul de a revela, de a ridica vălul pe care orice cultura îl așterne asupra mecanismelor și modalităților prin care sunt influențate și dirijate acțiunile membrilor săi. Astfel, din vastul (dar nu infinit, cum subliniază Claude Lévi-Strauss) repertoriu al culturilor umane, antropologii au scos la iveală acele aspecte care pot duce la consecințe neașteptate și fundamentale, sub aparenta lor banalitate și insignifianță. Jocul este un astfel de *performance* care, analizat în profunzime, va revela posedarea unor aspecte atât de serioase încât se răsfrâng până la sfera sacrului.

Antropologia permite descifrarea experienței, căci potrivit lui Turner, *Erlebnis*-ul este incomplet fără momentul *performance*-lui, acel act creativ retrospectiv, prin care se atribuie un sens, un semnificat datelor brute ale experienței, chiar dacă semnificatul în chestiune este că nu există niciun semnificat, nu există niciun sens (atingem aici granițele unei antropologii negative dacă vom aminti concluziile la care ajunge Claude Lévi-Strauss în finalul *Tropicelor Triste*, unde părintele antropologiei structuraliste afirmă că întreaga civilizație umană nu este în fond decât o eflorescență pasageră care nu are niciun sens în afara aceluia de a-i permite umanității să-și susțină rolul). Dincolo de aceste ultime consecințe ale lucidității conștiinței tragice (care poate aduce la un loc în mod surprinzător pe un Emil Cioran și pe un Lévi-Strauss), astăzi avem avantajul, cum ne amintește Victor Turner, de a pune bazele unei noi sinteze comunicative transculturale, pornind de la *performance*, grație imensului repertoriu de date etnografice acumulate. Antropologia invită așadar la o reflecție vie și activă asupra omului. Mai mult decât atât, am putea afirma că antropologia are o vocație ludică (înțelegând prin aceasta dinamismul vs. staticitate, fixitate), întrucât reflecția ei se îndreaptă asupra limbajelor culturale ce se exprimă în simboluri pe care le surprinde în imponderabila lor capacitate de a genera semnificate noi și nebănuite, cum poate fi în cazul de față, seriozitatea complexă a jocului.

Încă de la începuturile ei ca știință, antropologia s-a ocupat de activitățile ludice ale oamenilor, primele reflecții fiind îndreptate exclusiv asupra sferei jocurilor practicate de adulți. Primii antropologi evoluționiști din secolul al XIX-lea se vor strădui să evidențieze legăturile dintre jocurile unei comunități și ritualurile, credințele religioase și miturile acesteia. Pot fi citate numeroase exemple de astfel de încercări analitice ale antropologilor pionieri: J. Mooney – „The Cherokee Ball Play” – în *American Anthropologist* (1890); A. Lesser – *The Pawnee Ghost Dance Hand Game: A Study of Cultural Change* (1933); M. Opler – „The Jicarilla Apache Cerimonial Relay Dance” – în *American Anthropologist* (1944) etc.

Jocul este o afacere serioasă pentru mulți gânditori care au meditat asupra lui. După cum evidențiază Roger Caillois, Schiller a fost unul dintre primii, dacă nu

chiar primul, care a subliniat importanța extraordinară a jocului pentru istoria culturii. Pentru Schiller, omul e un om complet, desăvârșit doar atunci când joacă. De asemenea, cine citește opera de capătăi a istoricului olandez J. Huizinga, *Homo ludens* (1938), va fi persuasiv informat asupra faptului că totul derivă din joc. Cultura este plăsmuită din convențiile universului ludic, din spiritul său explorator, din regulile pe care le stabilește, prima dintre toate fiind chiar respectarea regulii: *să stai la joc*. Astfel, regulile dreptului, ale prozodiei, ale perspectivei, ale operei dramaturgice, ale liturghiei, ale tacticii militare și ale controverselor filosofice ar fi generate de joc, ca matrice universală a civilizației umane. Cel mai important gânditor al teoriei militare clasice, Carl von Clausewitz, considera războiul foarte asemănător cu jocul de cărți. În fine, Huizinga afirmă că jocul și sacrul aparțin aceluiași univers.

Alți gânditori sunt însă de o altă părere. Ei consideră jocurile nici mai mult, nici mai puțin decât degradații ale activităților adulților, iar jucăriile niște reziduuri ale culturii (cum sunt de exemplu acele jocuri care la origine aveau o clară funcție mitico-ritualică). Pentru Roger Caillois, autorul unui volum clasic precum *Jocurile și oamenii*, publicat în Franța în 1958, această antinomie nu constituie o problemă, întrucât e adevărat, după cum susține Huizinga, că spiritul ludic este esențial culturii, dar nu poate fi negat în același timp faptul că jucăriile reprezintă efectiv în cursul istoriei niște reziduuri culturale. Caillois oferă câteva exemple extrem de interesante care evidențiază acel transfer prin care un obiect sacru trece la stadiul de jucărie: la origine, jocurile aparțin universului ritualic, dar apoi se îndepărtează de acesta; jocul devine un rit fără mit, adică un ritual, susține Caillois. Jocul cu mingea, strămoșul fotbalului, a fost inițial un rit Maya legat de miturile cuceririi cerului, iar miza jocului, mingea, reprezenta soarele. Masca este exemplul cel mai semnificativ în această privință – trecerea acestui obiect sacru universal la stadiul de jucărie reprezintă o schimbare radicală în istoria civilizației umane. Înainte de a deveni un joc în Europa la sfârșitul secolului al XVIII-lea, zmeul reprezenta în Extremul Orient sufletul desprins al celui ce rămânea la sol, aflat în legătură cu trupul acestuia prin fragila coardă care îl susținea. În Coreea, zmeul era țapul ispășitor al relelor unei comunități păcătoase, iar în China era folosit pentru măsurarea distanțelor. În *le jeu de chat perché*, se poate întrevădea labirintul în care se pierdea inițiatul sau victima sacrificiului. În Antichitate, acest joc se juca împingând o piatră (ce reprezenta sufletul inițiatului) printr-un labirint în căutarea ieșirii, adică a mântuirii, valență cu atât mai pronunțată când jocul va continua să fie practicat după difuzarea creștinismului. În același timp, traseul parcurs de piatră/suflet se va lungi și se va simplifica, iar labirintul va fi înlocuit de schema unei bazilici creștine. În India vedică vom găsi implicațiile sacre ale jocului leagănului ce este asociat cu ploaia, cu ideile de fecunditate și de renaștere ale naturii. În primăvară se leagănă în mod solemn Kama, zeul iubirii și Krishna, protectorul vacilor sacre. Nu sunt uitate nici jocurile grecilor, dedicate divinităților și acompaniate de sacrificii și procesiuni.

Sociologul francez va nuanța ulterior această afirmație, printr-un caz preluat din literatura etnografică, în care trecerea de la obiect sacru la jucărie se realizează sincron și unde există așadar o perfectă coabitare între sacru și ludic: este cazul semidivinităților numite *Katchina*, ce constituie principalul obiect de cult al indienilor Pueblos. Adulții care le onorează și le încarnează în cursul dansurilor rituale prin intermediul măștilor sacre confecționează apoi păpuși asemănătoare acestor divinități menite divertismentului copiilor. Această ambiguitate între sfera sacrului și cea a jocului este un aspect cât se poate de interesant, ce ar merita o analiză aprofundată, o analiză ce ar putea deschide noi orizonturi interpretative în ceea ce privește relația sacru/profan, întrucât opoziția dintre acești termeni nu ar fi atât de radicală și atât de absolută după cum am fost învățați să credem de la Durkheim încoace. De altfel, acestea sunt indicațiile pe care le dă Claude Lévi-Strauss, în *Tropice Triste*, unde narează întâlnirea sa, ca tânăr etnograf, cu populația *Caduveo* (Brazilia). Copiii *caduveo* se jucau cu păpuși rudimentare, pe care femeile adulte le confecționau în lemn sculptat și le îmbrăcau cu zdrențe. Aceleași păpuși erau însă conservate cu gelozie de către bătrânele grupului, în coșurile lor din paie împletite, iar etnograful nu reușește să înțeleagă dacă acestea erau jucării sau statuete reprezentând divinități sau imagini ale strămoșilor, cu atât mai mult cu cât constată intersanjabilitatea funcțiilor îndeplinite de către aceste obiecte: păpuși și obiecte de cult. După părerea lui Lévi-Strauss, a califica abandonul acestor *santos* în mâinile copiilor ca semn al degradării religiei *Caduveo* ar fi interpretarea cea mai facilă, neprijinită însă de datele istorice și etnografice, întrucât acest curios fenomen s-a prezentat și a continuat să se prezinte în aceiași termeni încă de la primele observații etnografice. Antropologul francez consideră această întrepătrundere a sacrului și ludicului drept simbolul unui alt fel, unui alt gen de raportare a omului față de lucrurile sacre, unul mult mai dezinvolt și mai promiscuu, am putea spune, decât cel înrădăcinat în grila conceptuală de matrice occidentală. Această intimă relație care se stabilește între universul ludic și cel sacru contrazice în mod frapant distincția topologică (interior–exterior), și anume faptul că jocul ar fi (ca și sacrul) o ocupație separată, izolată de restul existenței și care ar fi menită să se desfășoare în cadrul unor limite spațio-temporale cât se poate de rigide. Ar exista deci un timp pentru joc și un timp pentru lucrurile serioase și ce poate fi mai serios decât un ritual, decât relația dintre om și sfera sacrului? În cabana bărbaților *Bororo*, observați tot de Lévi-Strauss în Brazilia, nu se produceau în niciun caz salturi kierkegaardiene de la profan la sacru și retur: jocul și pălăvrăgeala coexistau cu ritualul cu o dezinvoltură de-a dreptul scandaloașă pentru un observator european. E bine de știut că puține popoare sunt atât de religioase precum indigenii *Bororo* și puțini au un sistem metafizic atât de elaborat ca al lor (Lévi-Strauss), deci ca și în cazul *Caduveo* nu poate fi vorba de o degradație sau de o diminuare a spiritului religios.

O pistă interpretativă deosebit de interesantă în această privință o furnizează Victor Turner. După părerea sa, există o diferență categorică în termeni de cultură

expresivă între toate societățile anterioare și toate societățile posterioare revoluției industriale, iar această diferență se bazează pe faptul că în societățile așa-zis „tribale”, „pre-alfabete”, „simple” etc. nu s-a produs acea demarcare netă între muncă și joc care caracterizează societățile moderne, plăsmuite de către revoluția industrială, unde de altfel jocul s-a denaturat între timp în divertisment și în hobby odată cu apariția societății de consum. În societățile tradiționale, ritul și în oarecare măsura și mitul sunt considerate muncă, sunt adică ceea ce populația *Tikopia* denumește „munca zeilor”. Muncă sacră sunt considerate și sacrificiile rituale prescrise în *Veda*. Populația africană *Ndembu* definește „kuzata”, adică muncă, ceea ce îndeplinește un profesionist al ritualului: același termen este aplicat activității pe care o poate desfășura un vânător, un agricultor, un șef de trib și astăzi, un muncitor (Turner). În Grecia precreștină, termenul „liturgie” înseamnă serviciu public adresat zeilor, de la „leos”/„laos” (popor) și „ergon” (muncă). Munca oamenilor este deci munca zeilor, în alte cuvinte, oamenii sunt muncitori de zeii lor. Distanța deci nu este atât între sacru și profan sau între muncă și joc, cât între munca sacră și munca profană. Și mai mult decât atât: în mod specular muncii oamenilor cu zeii se poziționează jocul zeilor cu oamenii! Turner îl citează pe Alain Danielou, care afirmă că în India vedică, zeitățile (denumite „sura” și „deva”, sunt obiectul unui ritual sacrificial serios) se joacă, iar jocul lor este creația, conservarea sau distrugerea lumii: «*Les dieux jouent. La creation, le maintien et la destruction du monde est leur jeu*». Ritualul e serios și e și joc în același timp. În India contemporană, în cadrul programului urban de „bhajana” (cântec colectiv de imnuri) „dansul lui Krishna” este numit „lila” („glumă”), iar participantele „se joacă” ca fiind păstoritele („Gopi”) zeului Krishna cu care glumesc. Jocul lor erotic are însă profunde implicații mistice, precum în *Cântarea cântărilor*, afirmă Turner. Jocul ritualic devine teribil de serios atunci când vizează jocul lui Dumnezeu însuși cu inima omului. În plus, nu se joacă numai Dumnezeu, se joacă și Vrajmașul: *Sfânta Tereza de Ávila* va descrie noaptea obscură a drumului său mistic, folosind imaginea terifiantă a demonilor ce joacă mingea cu inima sa.

Întorcându-ne la indicațiile lui Victor Turner în privința aspectului ludic ale muncii sacre și muncii profane la populațiile tradiționale, demn de considerație apare conceptul de „liminalitate” (preluat de la Van Gennep și dezvoltat ulterior de către Turner), pe care antropologul îl desemnează ca spațiu ludic *par excellence*. Liminalitatea, ca perioadă de tranziție și de segregare a inițiatilor de restul comunității, este o condiție culturală deosebit de interesantă, care lasă mult spațiu „operei de invenție ludică”. În acest stadiu, de haos și dezordine, poate ieși la iveală tot potențialul inovator și latent al alternativelor culturale. Aceasta este dimensiunea spațio-temporală în care se produce de fapt o nouă cultură, căci, potrivit lui Sutton-Smith, avem ceva de învățat din „dezordine”. În dezordinea liminală în care se trezesc catapultați inițiatii, prin dizolvarea întregii structuri sociale normative, aceștia sunt dintr-o dată liberi să „se joace” cu vechea lor cultură, să o dizolve și să o recompună în termeni inovativi și creativi. Nu este deci

deloc o coincidență că perioada liminală apare la propriu impregnată de ludic: există o întreagă listă de jocuri sacre (de exemplu, jocul cu mingea la antica populație Maya și la modernii Cherokee), de ghicitori, farse, povestioare cu spiriduși, false probe etc. care se desfășoară în cadrul ritualic liminal. Turner amintește aici în mod cât se poate de semnificativ pentru argumentul acestei lucrări, că toate aceste aspecte ludice ale mitului și ale ritualului la societățile agrare tribale sunt, parafrazându-l pe Durkheim, *de la vie sérieuse*. Jocul ritualului este un joc cu implicații cât se poate de serioase, care se confundă cu munca sacră pe care colectivitatea întreagă o realizează prin îndeplinirea acestor acțiuni simbolice menite să asigure o sumedenie de rezultate pe plan profan: de la potențarea fertilității bărbaților, a roadelor pământului și a animalelor, la vindecarea epidemiilor, succesul la vânătoare și la război ș.a.m.d. Interesant apare în acest sens ritualul de împerechere al populației Ndembu, numit *Wubwang'u*, pe care Turner îl descrie pe larg în cartea sa, *The Ritual Process*; în cadrul acestuia există un episod în care bărbații și femeile se insultă în joc prin replici cu o puternică încărcătură sexuală. Participanții sunt liberi să improvizeze cu toate că replicile sunt în bună măsură stilizate ritualic. Scopul ritualic al acestui joc verbal obscen este de a favoriza apariția unei progenituri sănătoase, dar nu prea numeroase *dintr-o dată*, căci dacă abundența este considerată un bine, prea multă *dintr-o dată* este o glumă proastă. Turner numește această uniune dintre ritual și joc, privit ca muncă sacră, „ludergie”, adică joc și muncă în același timp. Bărbați și femei se joacă, aruncându-și replici înțepătoare într-un dialog licențios, dar în același timp ei îndeplinesc un ritual, adică o muncă sacră cu implicații cât se poate de serioase pentru supraviețuirea lor ca și comunitate.

Jocul capătă așadar semnificații cât se poate de serioase și de profunde în această declinație sacră și ritualică. Prin implicațiile sale culturale, jocul apare ca un „text” (cum l-ar fi definit Clifford Geertz), pe care antropologul va încerca să îl descifreze, mișcându-se pe terenul alunecos al cercului hermeneutic. Roger Caillois, de pildă, va propune o adevărată sociologie a jocurilor, pornind de la reflecția asupra preferințelor pe care diferite culturi în diferite epoci le acordă diferitelor tipologii de joc. Acestea sunt clasificate în patru categorii esențiale de către autor, în funcție de atitudinea psihologică ce le inspiră: ambiția de a triumfa grație meritului personal într-o competiție regulată (*agon*) – exemple pot fi jocuri precum fotbalul, biliardul sau șahul; abdicarea voinței în favoarea așteptării anxioase și pasive a sentinței soartei (*alea*): toate jocurile de noroc precum ruleta și loteria; plăcerea de a asuma o personalitate diferită (*mimicry*): jocurile care implică așadar deghizarea, travestirea, mimica, masca, precum Carnavalul, dar și teatrul; căutarea vertijului (*ilinx*) – acest imbold de abandonarea a echilibrului prin inducerea voluntară a spasmului, prin distrugerea momentană a stabilității percepției și trăirea lucidă a unei panici voluptuoase: Caillois îi amintește aici pe Dervișii rotitori și pe *Voladores* mexicani: aceste practici ritualice produc aceleași senzații de îmbătător vertij ca și toboganul, schiul, *montagne russe*-ul. Sociologul francez calcă pe

urmele lui Schiller când consideră jocul o chestiune atât de serioasă încât îl învestește ca principiu discriminant al unei noi sociologii și al unei noi antropologii: jocul devine discriminantul ce diferențiază între diferitele culturi. Astfel, un joc la modă într-o anumită cultură și la o anumită epocă istorică va avea multe de spus asupra trăsăturilor morale și intelectuale care disting acea civilizație: o psihologie istorică ce pornește de la joc. Destinul Spartei ar fi fost lizibil în rigoarea de fier a jocurilor gimnice, al Atenei – în aporiile sofștilor, decadența Romei în spectacolele cu gladiatori și cea a Bizanțului în disputele de la hipodrom.

Cailllois consideră că întreaga aventură a civilizației umane poate fi surprinsă în întregime în acest pasaj ce se produce în mod lent, dar inexorabil de la societatea tradițională, preindustrială, tribală, unde predomina binomul *mimicry–ilinx* (masca și vertijul, simulacrul și posesiunea), la societatea ordonată, ce se emancipează de sub domeniul haosului și al forțelor supranaturale, trecând la un regim de ordine, ierarhii, birocrație și contract social, unde există un compromis sănătos între erediare, noroc, soarta (*alea*) și capacitatea personală bazată pe competiție, pe merit și pe respectarea regulilor (*agon*). Putem observa în această *distinctio* între societatea primitivă și cea modernă, efectuată pe baza atitudinii psihologice implicate de elementul ludic predominant, o mare consonanță cu considerațiile lui Victor Turner asupra jocului și a liminalității la popoarele tradiționale.

Foarte interesantă este interpretarea lui Roger Cailllois asupra cuplului *mimicry–ilinx*, masca (adica teatrul, spectacolul) și posesiunea, transa hipnotică (adică ritualul). Între toate combinațiile posibile, combinația *mimicry–ilinx* este cea mai de temut, cea mai primejdioasă și mai paroxistică. Cailllois consideră că această uniune e atât de fatală și de explozivă, încât, prin amestecul de teroare și de seducție pe care îl implică, ține, în mod natural, de sfera sacrului. Această desfătare cu iraționalul, această atracție fatală a abandonării rațiunii în iureșul haosului anihilator, va trebui înfrânată prin instaurarea predominanței măștii, a teatrului, adică a imitației, a voluptății travestirii concepute ca joc. Salvarea este posibilă numai dacă spectacolul va prevala asupra transei, asupra delirului, când, în alte cuvinte, masca vrăjitorului devine masca de teatru. Ambiguitatea fatală a uniunii *mimicry–ilinx* se traduce prin tensiunea între elementele inovatoare, creative aduse de teatru, de improvizație, de rezervele culturale latente ce au șansa de a ieși din stadiul amorf și de a se concretiza în cadrul acestor contexte liminale, și forțele regresivității, ale iraționalului și ale freneziei posesiunii. Faptul că masca, teatrul, predomină în cele din urmă asupra vertijului este dovedit și de fenomenul șamanismului, pe care Cailllois îl aduce în chestiune, făcând apel la importanta operă a lui Mircea Eliade, *Șamanismul și tehnicile arhaice ale extazului*. În tehnicile șamanice de pretutindeni, inițial se declanșează forțele incontroolate ale vertijului: șamanul trece printr-o criză epileptică violentă, timp în care se transformă în receptacolul spiritelor ce îl vizitează. De la *ilinx* se trece însă la *mimicry*, la pantomimă, când șamanul imită graiul și comportamentul animalelor supranaturale care îl posedă sau când mimează și narează călătoria ultramundână în care este

condus de către spirite. În acest binom se poate încadra și spectacolul teatral ritualic impregnat de joc, care are loc la Bali, analizat pe larg de către Clifford Geertz: este vorba de lupta mimată dintre îngrozitoarea vrăjitoare *Rangda* și hazliul monstru *Barong*. Acest teatru-ritual balinez pune în scenă o bizară confruntare între demonic și ridicol, între groază și farsă. În cursul acestei reprezentări ce implică participarea a sute de persoane, există totdeauna pericolul unei degenerări fatale în paroxismul epileptic al *amok*-ului, fenomen balinez ce denotă furia posesiunii, cu atât mai mult cu cât ritualul prevede căderea în transă și posesiunea demoniacă în masă. Momentul culminant al ritualului se produce în această periculoasă oscilație între un *amok* (sau *ilinx*, folosind categoria lui Caillois) colectiv, inspirat de prezența terifiantă a vrăjitoarei și a demonilor, și aspectul ludic al măștii, reprezentat de monstrul *Barong* care provoacă râsul și încarnează spiritul comic, exhibiționist și jucăuș al balinezilor.

Tot antropologul american Clifford Geertz îi datorăm strălucita analiză a semnificațiilor rituale a luptelor de cocoși de la Bali. Geertz altoiește inovativa sa interpretare a acestui ritual pe conceptul de „joc profund” introdus de Jeremy Bentham: este vorba de un joc în care mizele sunt atât de înalte (un joc atât de *serios*, am putea spune), încât, din punct de vedere utilitarist, practicarea sa apare cu totul irațională. Acest joc-ceremonial cu implicații atât de profunde, ce vizează însuși semnificatul vieții și al imaginii publice a bărbaților balinezi ce se identifică cu surogatele lor animalice, cocoșii, apare ca o combinație de *agon*, *alea* și *mimicry*, dacă am vrea să folosim, din nou, clasificarea introdusă de Caillois. Este vorba de un aparent divertisment sau joc care poate fi considerat un sport (*agon*), dar care se transforma într-o baie de sânge care se dă pentru status, adică pentru afirmarea măștii (*mimicry*).

Din această sumară trecere în revistă a unor fenomene bogat documentate și analizate de către literatura etnografică, iese la iveală un potențial hermeneutic al jocului surprinzător de complex și de fecund în implicațiile sale rituale, culturale și filosofice. Potrivit fragmentului lui Heraclit, „Timpul lumii este un copil care se joacă, mutând mereu pietrele de joc; este domnia unui copil”. La rândul lui, Martin Heidegger afirmă că jocul se joacă jucând, rațiunea jocului fiind jocul însuși. Jocul lumii, *ludus globi*, nu are un *de ce*, misterul creației înseamnă să înțelegi „caracterul ei ludic, gratuit” (Culianu), iar jocul trebuie jucat serios, *iocari serio*. Roger Caillois, reflectând asupra gratuității jocului, afirmă că jocul nu produce nimic, nici bunuri materiale, nici opere și la fiecare început de partidă, chiar dacă ar juca pentru toata viața, jucătorii se vor afla în aceleași condiții inițiale: adică la zero, la paritate. Iată seriozitatea jocului ce se strămută în tragic atunci când reiese lipsa de sens și gratuitatea irațională a eternului joc dintre Ființă și Neființă.