

PROPAGANDĂ ȘI DACISM ÎN EPOCA DE AUR. STUDIU DE CAZ - JOCUL „DACII ȘI ROMANII”

Cătălin Borangic*, Dan Băcuetz-Crișan**

Rezumat: *Jocurile de societate sunt la fel de vechi ca societățile umane. Nu există civilizație care să nu fi inventat sau practicat jocuri. Unele au dispărut în negura istoriei, altele sunt încă în vogă la milenii după apariție, iar altele se inventează permanent, inclusiv astăzi, în plină epocă a jocurilor pe calculator. În pleiada de jocuri de societate nou-apărute, unul este ceva mai special cel puțin din perspectiva nostalgică a unui segment de populație din România. Este vorba despre jocul de strategie „Dacii și romanii”, care, chiar dacă nu are o legătură directă cu jocurile practicate în Antichitate, are ca sursă de inspirație un joc roman și evenimente istorice din Antichitatea daco-romană.*

Jocul „Dacii și romanii” are o temă istorică, asupra căror detalii vom reveni, și simulează o bătălie între daci și romani. Jocul s-a dorit o alternativă autohtonă la jocurile de masă străine, îndeosebi occidentale.

Oricum am privi lucrurile, fie că a primit sau nu sprijinul și girul autorităților comuniste, fie că este direct un produs al propagandei național-comuniste, jocul „Dacii și romanii” își are locul între creațiile perioadei de maximă feroare autohtonă și de exacerbare a istorie dacice. În peisajul ideologic creionat jocul și-a găsit perfect poziția și rolul, contribuind substanțial la fixarea dacilor și a romanilor în mentalul colectiv, alături de alte produse culturale ale „epocii de aur”. Că această aderență s-a datorat existenței deja a unei permeabilități a acestui mental sau că jocul în sine a reușit să-și marcheze contribuția este mai puțin relevant astăzi.

Dincolo de meritele creative sau ludice, jocul „Dacii și romanii” a avut forța să-și depășească epoca și condiția, supraviețuind comunismului, semn al unui produs valoros care a combinat nevoia de antrenare a minții cu cea a unei lecții de istorie.

Abstract: *In this multitude of newly appeared games, one of them is rather special from a nostalgic point of view of a certain population segment from Romania - or from wherever are the Romanians moved. The games in question is the strategy game called Dacii și Romanii (the Dacians and the Romans) which even if it does not have a direct connection with the games played in Antiquity, it is inspired from a Roman game and from certain historical events the occurred in the Daco-Roman period. The boardgame Dacii și Romanii has a historical theme, simulating a battle between the Dacians and the Romans. The game was created as an autochthonous alternative to the foreign boardgames, especially the Western ones.*

Nevertheless, even if it has received or not the support of the communist authorities either it is a product of the national-communist propaganda, the game Dacii și Romanii won its place within the creations of the maximum autochthonic fervency and exacerbations of the Dacian history. The game found its perfect place in the mentioned ideological landscape, contributing substantially to the fixation of the Dacians and the Roman within the collective mind. The fact that this adhesion was the byproduct of an already existing mentality or that the game itself marked its own contribution, is less relevant today.

Beyond its creative and playful merits, the boardgame Dacii și Romanii had the power to overcome the epoch and the condition, surviving the communist regime, this being a sign of a valuable product which combined the need for mind training with a history lesson.

Cuvinte-cheie: *Propagandă, joc de societate, „Epoca de Aur”, Dacii și Romanii, joc de strategie.*

Key-words: *Propaganda, boardgame, “Golden Age”, Dacians and Romans, strategy game.*

I. Jocurile de societate în Preistorie și Antichitate. Scurtă incursiune

Când se va scrie o istorie a jocurilor de societate (numite uneori jocuri de masă), dacă se va scrie vreodată una cuprinzătoare, în mod sigur cercetătorii vor trebui să meargă înapoi în timp până

* Asociația Culturală Enciclopedia Dacica, Alba Iulia; e-mail: borangic@enciclopedia-dacica.ro

** Muzeul Județean de Istorie și Artă, Zalău; e-mail: bacuetz@yahoo.com

în vremuri imemorabile pentru a găsi originea acestor activități sociale. Unii teoreticieni forțează limitele problemei afirmând chiar că jocurile de societate sunt mai vechi decât cultura umană, situând fenomenul ludic în punctul de conexiune a omului cu regnul animal. Fără a dezvolta sau a demonta teoria, trebuie să admitem că ceea ce reiese indubitabil din aceasta este importanța jocului, și anume fiindcă el are un rol esențial în dezvoltarea și armonizarea relațiilor sociale. Pentru o specie gregară, cum este umanitatea, jocul, în toate formele lui, și rezultatele lui au fost esențiale.

Păstrăm ideea chiar dacă motivațiile se ramifică și jocul este explicat ca o descărcare de forță, ca o satisfacere a dorinței de dominare, ca o nevoie de destindere psihică sau ca un exercițiu competitiv pur și simplu¹. Deloc lipsit de importanță, jocul creează ordine în grup, stabilește ierarhii și grade de comparații, face selecții, antrenează și obligă la creativitate.

Cumulul acestor teoretizări explică însă perenitatea jocurilor sociale, ele fiind prezente din preistorie și până astăzi. Jocurile nu pot fi staționate pe nici o treaptă de civilizație căci sunt prezente pretutindeni pe axele spațiale și cronologice. Primele dovezi privitoare la existența unor jocuri de societate sunt plasate în neolitic², dar este deocamdată dificilă de documentat practicarea lor efectiv înainte de preistorie – ca să nu mai vorbim de forme, reguli și tipuri de joc. În schimb vizibilitatea lor în istoria scrisă răzbate dincolo de orice dubiu. Antichitatea solidifică informațiile despre jocurile de societate întrucât din această perioadă avem și detalii scrise, pe lângă table de joc și piese păstrate. Este și momentul când regulile și modul de joc sunt notate și putem spune despre jocurile de societate practicate că erau jocuri de strategie, de gândire. Abia acum se poate observa și se poate documenta varietatea de jocuri practicate: jocuri de noroc, jocuri de poziție, jocuri de război, jocuri de vânătoare, jocuri de fugă, jocuri de destindere.

În acest moment putem enunța mai clar ce este un astfel de joc. Un joc de societate implică obligatoriu două sau mai multe persoane care mută diverse piese pe o suprafață marcată în conformitate cu un set de reguli prestabilite. Majoritatea jocurilor conțin unul sau mai multe elemente de șansă, altele funcționează doar pe bază de strategie, iar altele pe diverse combinații de noroc și gândire strategică. Unele jocuri au regulile clare și imuabile, la altele acestea sunt flexibile în desfășurare, depinzând de diverși factori și de diverse probabilități. Mai trebuie făcută diferența între jocurile de societate așa numite „de masă” (de gândire, strategie sau noroc), despre care este vorba în acest text, și jocurile de societate care implică activități fizice, respectiv războinice, sportive sau comunitare³.

Revenind în cheia istorică, nu există popor sau civilizație care să nu fi inventat sau să nu fi practicat unul sau mai multe jocuri de societate, fie că vorbim de sumerieni, egipteni, africani, indieni, chinezi, azteci, incași, mayași, celți, greci, germanici, traci, romani sau daci.

Păstrând atenția la daci și romanii, este potrivit să spunem că există numeroase dovezi ale practicării jocurilor de societate atât în Dacia preromană, cât și după cucerirea regatului dac în nou creată Provincie Dacia. Dovezile în cauză constau în discuri (sau jetoane) realizate din diferite materiale (piatră cu duritate mică, lut ars, uneori cioburi refolosite și ajustate provenite de la vase ceramice, sticlă, os) și zaruri.

¹ Huizinga, 2003, pp. 37-38.

² Sunt cunoscute câteva artefacte neolitice de lut care pot fi interpretate drept table de jocuri; un exemplu (din Iordania) poate fi datat în jurul anului 6000 a. Chr. Lărgind registrul, este posibil ca jocurile de societate din Neolitic să fi fost jucate pe tipuri de suport care nu au supraviețuit timpului (pământ, nisip, lemn, os, textile, piele etc.), iar piesele să fi fost simple pietre sau bucăți de lemn, astăzi imposibil de contextualizat (Simpson, 2007, pp. 5-10).

³ Opoziția dintre aceste tipuri de jocuri de societate transpare încă din vremurile homerice, când Ulise întors incognito acasă, îi provoacă pe pețitorii Penelopei, care-și petreceau timpul cu jocul *pessoi* (folosind jetoane, iar pe post de pioni, servitori), la întrecerea de tras cu arcul (Odiseea, I/106-120), probă în cadrul căreia îi ucide (Kurke, 1999, p. 253). Mesajul este evident și creionează metaforic, dar indubitabil, antagonismul dintre jocurile de societate și jocurile de forță ale aristocraților războinici.

Astfel de piese apar încă din epoca getică⁴ (**Pl. I/1**), pentru ca, ulterior, în cea dacică numărul lor să fie suficient de mare încât să nu poată fi astăzi contabilizat cu precizie⁵. S-au descoperit numeroase jetoane la Băiceni-Siliște, Ciurea (Iași), Botoșana (Suceava), Cucorăni-Medeleni, Lozna (Botoșani), Piscul Crăsani (Ialomița), Bănița, Ardeu⁶, Piatra Roșie (Hunedoara), Ocnîța (Vâlcea), Cladova, Pecica, Vărădia de Mureș (Arad)⁷, Piatra Craivii, Căpâlna (Alba), Bâta Doamnei (Neamț), Poiana (Galați), Popești (Ilfov), Sighișoara (Mureș), Răcătău, Brad, (Bacău)⁸, Pietroasele-Gruia Dării (Buzău), Marca, Stârciu, Șimleu Silvaniei, Moigrad (Sălaj; **Pl. I/3**)⁹ și posibil la Tilișca (Sibiu)¹⁰. Fără a putea preciza la ce fel de jocuri erau folosite astfel de jetoane, adesea perforate sau marcate cu semne, ele au fost descoperite în număr mare, uneori de ordinul sutelor într-un singur sit.

De remarcat că un astfel de jeton (**Pl. I/1**) descoperit în perimetrul cetății de la Stâncești (Botoșani) are marcaje identice – respectiv perforație centrală și patru puncte incizate radial – cu unul descoperit la Ardeu (**Pl. I/2**). Acest detaliu, dacă admitem că artefactele sunt piese de joc, poate sugera că este vorba despre același tip de joc, cu reguli relativ similare, în ciuda distanțelor cronologice și geografice destul de mari dintre cele două localități.

În acest registru ne putem face doar o idee aproximativă despre numărul lor real în perioadă, mai ales că nu avem certitudinea că toate jetoanele descoperite, similare ca aspect și ca formă, au fost corect identificate sau publicate¹¹. Dacă adăugăm probabilele piese realizate din materiale perisabile putem spune că jocurile de societate erau o componentă importantă a vieții cotidiene în Dacia preromană. Un alt aspect interesant este oferit de contextele de descoperire, majoritatea provenind din perimetrul fortărețelor, situație care leagă practicarea jocurilor de prezența unor garnizoane staționate permanent sau măcar perioade mai lungi de timp în cetăți¹².

Definitoriu pentru tipul de joc practicat este zarul descoperit, deocamdată într-un singur sit dacic, în cetățuia de la Ardeu¹³ (**Pl. I/4**).

Jocurile de societate erau o parte importantă din viața socială a romanilor, adesea în ciuda filosofilor care le desconsiderau, considerând că pervertesc caracterele. După cucerirea regatului dac, romanii aduc în provincie și stilul lor de viață, inclusiv metodele de divertisment, respectiv întreceri sportive, lupte de gladiatori, prostituție, teatru, spectacole și, desigur, jocuri de societate. Descoperirile arheologice sunt mai precise acum căci în diverse puncte din teritoriu¹⁴ sunt descoperite, pe lângă zaruri¹⁵, jetoane și pioni (realizate din piatră, ceramică, sticlă sau bronz), chiar table de joc, acestea din urmă fragmentare.

⁴ A se vedea, de exemplu, cele aproximativ 20 de jetoane provenite din zona cetății getice (sec. V-III a. Chr.) de la Stâncești (Botoșani), încă inedite. Inf. dr. A. Kovacs, MJ Botoșani.

⁵ Spre exemplu, numai de pe raza județului Sălaj au fost prelevate cca. 1000 de bucăți (din care publicate deocamdată doar aproximativ jumătate). Informație dr. Horea Pop, MJAI Zalău.

⁶ Ferencz *et al.*, 2016, pp. 61-62.

⁷ Berzovan, 2017, p. 108; Pl. 86/1-16.

⁸ Mihăilescu-Bîrliba, 2016, p. 41-42.

⁹ Pop, 1995-1996, p. 72.

¹⁰ Lista nu este departe de a fi una exhaustivă.

¹¹ Astfel de piese au primit adesea diverse interpretări (considerate uneori „ustensile”, „elemente ale unui sistem de numerotare sau calcul”, „fusaiole”, „roțițe” sau chiar „proiectile de praștie”) în cazurile când au fost luate în considerare de către descoperitori.

¹² Pop, 1995-1996, p. 74.

¹³ Ferencz *et al.*, 2016, p. 65; Pl. I/1-2.

¹⁴ Lista localităților din Dacia romană de unde provin piese sau table de joc la Mihăilescu-Bîrliba, 2016, pp. 42-44.

¹⁵ Inventarea zarului și a jocului cu zaruri sunt atribuite grecilor, de unde s-au răspândit rapid în toată lumea cunoscută. De reținut însă că Herodot spune la un moment dat că zarurile ar fi fost născocite de către lydieni (I, 94/1-7), deși se prea poate ca această atribuire să fie de fapt o disculpă sau o disociere colectivă, semn că jocurile de noroc căpătaseră încă de pe atunci o aură negativă, în contrast cu jocurile sportive, foarte prețuite. La Roma, jocul cu zaruri a ajuns încă din timpul Republicii, iar în scurt timp, a fost considerat un adevărat pericol public, motiv pentru care a fost emisă o lege specială împotriva jocurilor de noroc, cu foarte puține efecte însă (Alicu, Nemeș, 1982, p. 348).

Cel mai popular joc pare să fi fost cel numit *ludus latrunculorum*¹⁶ (*latrunculi*), un joc „de-a războiul”, care se juca mutând pionii (numiți *latrunculi*, termen care avea sensul inițial de *mercenari*) pe o tablă împărțită în pătrățele (PI. I/8; PI. I/9), folosindu-se pentru mutarea pieselor hazardul oferit de aruncarea zarurilor¹⁷. Alte jocuri practicate în Dacia romană, majoritatea în mediul militar, au fost *duodecima scripta* (joc ce implica cuvinte, pionii și zaruri, originar probabil din Egipt sau Persia), jocul de moară¹⁸ (PI. I/6) și simplul Terni lapilli¹⁹ (PI. I/7). Merită menționat numărul mare de zaruri descoperite în multe din castrele provinciei²⁰, unele măsluite²¹, semn că la mijloc se puteau afla mize serioase²².

Nu în ultimul rând trebuie adăugat că jetoane din ceramică, „pionii” de sticlă și zaruri au fost descoperite și dincolo de frontierele provinciei, în teritoriile locuite de dacii liberi²³ (PI. I/5).

Simplitatea sau, din dimpotrivă, complexitatea unor jocuri inventate acum mii de ani au făcut ca ele să dăinuie până astăzi. Sunt de amintit aici jocul de zaruri, țințarul (sau mai cunoscut sub numele de moară), jocul de go, șahul, Tic-tac-toe, jocul de dame sau jocul de table. Altele, a căror număr sau mod de joc nici măcar nu le putem bănuși, au dispărut în negura istoriei. Oarecum în compensație au fost inventate altele noi, multe dintre ele în epoca modernă, când asistăm la o adevărată explozie a jocurilor de societate în ciuda apariției jocurilor pe calculator.

II. Datele tehnice, caracteristicile și istoria jocului *Dacii și romanii*

În această pleiadă de jocuri nou-apărute, unul este ceva mai special, cel puțin din perspectiva nostalgică, a unui segment de populație din România. Este vorba despre jocul de strategie „Dacii și romanii”, care, chiar dacă nu are o legătură directă cu jocurile practicate în Antichitate, are ca sursă de inspirație un joc roman și evenimente istorice din Antichitatea daco-romană.

Jocul „Dacii și romanii” are o temă istorică, asupra căror detalii vom reveni, și simulează o bătălie între daci și romani. Jocul s-a dorit o alternativă autohtonă la jocurile de masă străine, îndeosebi occidentale. Inventatorul acestui joc a fost Mircea Ivanciu²⁴ și se pare că anul 1976 este cel în care jocul a fost finalizat, pentru că în 1977 a fost prezentat și premiat la ediția a 8-a a Târgului de mostre care s-a ținut la București. Intrarea în producție a fost întârziată intenționat, după părerea noastră, el apărând pe piață abia în 1980 în cadrul evenimentelor politice mai degrabă, asupra cărora vom reveni. Descriș de creator în regulamentul de joc drept „joc de gândire”, Dacii și romanii este un joc de strategie pentru doi copii cu vârste între de 9-12 ani. În realitate, posibilitatea de adăugare a unor elemente tactice care complică posibilele strategii aplicate („varianta simplă de joc” și „jocul cu mutări compuse”) ridică suficient de mult vârsta jucătorilor pentru ca jocul să fie căutat și apreciat nu doar de către copii. Acest lucru, precum și tematica istorică în care a fost

¹⁶ La originea acestuia stă un joc grecesc numit *Petteia*, la rândul lui probabil o preluare sau o adaptare a unui joc egiptean. *Ludus latrunculorum* se mai joacă și astăzi.

¹⁷ Paki, Cociș, 1993, pp. 150-151.

¹⁸ Mihăilescu-Bîrliaba, 2016, p. 44; Bounegru, Tutilă, 2017, pp. 441-442.

¹⁹ Terni lapilli, originar probabil din Egipt sau Persia, este astăzi cunoscut cu numele modern, englezesc, de Tic-tac-toe (în România ca X și 0).

²⁰ Paki, Cociș, 1993, p. 151, 155.

²¹ Alicu, Nemeș, 1982, p. 350.

²² Importanța zarurilor în viața socială sau în imaginarul colectiv trebuie să fi fost foarte importantă de vreme ce acestea se regăsesc în inventarele unor morminte.

²³ Două zaruri lungi (poliedrice alungite) au fost descoperite în Botoșani, punctele *Groapa lui Ichim* și *Dealul Cărămidăriei* (Ciucălău, 2017, pp. 46-50). Este de remarcat că zarurile par să fi făcut parte dintr-o depunere rituală. Alte două zaruri, cubice de această dată, provin dintr-un mormânt de inhumație, datat în a doua parte a secolului IV p. Chr., descoperit la Barcea (Galați), unde a fost înmormântat un copil (Ioniță *et al.*, 2009, p. 122). Zarurile de os au fost depuse lângă resturile copilului și pare mai mult decât evident că depunerea lor a avut legătură cu invocarea norocului, a destinului sau a necunoscutului pe care copilul trebuia să-l înfrunte în post-existență.

²⁴ În ciuda eforturilor făcute nu am putut afla nimic în plus despre creator sau despre alte detalii legate de motivații ori contextul declanșator și nici nu am găsit rude ale sale pentru le putea intervieva.

gândit, explică în bună parte popularitatea foarte mare a jocului, care a fost reeditat de mai multe ori, ajungând să fie unul dintre cele mai longevive jocuri de masă românești. În paralel, este și unul dintre cele mai râvnite trofee ale colecționarilor de jocuri, prețul său fiind destul de ridicat și astăzi, mai ales în cazul în care piesele sunt complete ca număr și nedeteriorate, iar cutia și tabla de joc în perfectă stare.

Jocul a fost produs inițial la Întreprinderea Poligrafică „Banatul”, din Timișoara (**Pl. II/1c**), pentru ca, după 1989, sarcina reeditării să fie preluată de S. C. „Helicon” Banat S. A. (**Pl. III/1ab**). Au fost scoase cel puțin încă două alte ediții după cea originală, ambele după anul 1989 (**Pl. III/1ab**; **Pl. III/2**), ultima la mijlocul anilor '90 și una recent, în 2018, dar aceasta din urmă, destul de diferită de seriile consacrate (**Pl. III/3**).

Ilustrarea copertii a fost realizată de talentatul grafician Nicolae (Nicu) Russu²⁵. Detaliul este important pentru că oferă un reper cronologic în ce privește lucrul la construcția jocului, știut fiind că N. Russu a murit în 1975, astfel că desenul copertii a fost făcut undeva în anii 1974-1975²⁶, dar nu mai târziu. Scena redată conține două personaje călare, un dac și un roman, care se îndreaptă unul către celălalt pe un pod de vase ce leagă cele maluri opuse ale Dunării (aflăm asta din legenda jocului). Pe fiecare dintre țărmuri se află câte o cetate, una dacică și un castru roman de piatră. Maniera de redare este viu colorată, iar personajele ușor stilizate. Dacul are un cal alb (simbolizând binele?), coif aurit (o clară trimitere la coifurile princiare getice), un scut oval sau rotund (vizibil doar în partea superioară) și o sabie ușor curbată, dar nu de forma *falx dacica*, cu tăișul pe partea convexă, ci cu tăișul pe partea concavă. Romanul călărește un cal negru (!), are și el coif și cnemide galbene (aurite?), un scut rotund la partea inferioară și drept la cea superioară și un *gladius* în cealaltă mână. Cetățile de pe cele două maluri ale apei și cele 3D de pe planșa de joc au fost inspirate din scenele figurate pe Columna lui Traian (**Pl. IV**; **Pl. V**).

În interiorul cutiei se află tabla și regulamentul jocului, 12 piese reprezentând soldații daci și romani și două jetoane de culori diferite, alb și roșu la edițiile ante 1989 (**Pl. II**).

Tabla de joc este un teren plan caroiat, împărțit în două secțiuni, de o parte fortăreața dacilor, iar de cealaltă cea a romanilor. La mijloc este figurată Dunărea, peste care piesele pot trece dintr-o parte în alta pe trei poduri de vase aflate două pe laturile tablei de joc și unul la mijloc (**Pl. VI/2**). Cetățile fiecărei tabere sunt semimobile, în sensul că în poziția repaus se află pliate în față, iar când începe jocul ele se ridică la verticală (**Pl. VI/1- Pl. VI/2**). În stânga fiecărei cetăți se află o mică cutie dreptunghiulară (**Pl. II/2d-2e**) destinată păstrării pieselor în timpul repausului sau a „prizonierilor” capturați în timpul jocului, iar în dreapta se află câte o fortificație semideschisă, folosită ca refugiu inviolabil al unor piese.

Caroiajul este realizat din pătrate, câte 22 marcate cu verde în fața fiecărei cetăți, patru pe podul central și câte 10 pe laterale (cele de lângă intrarea în cetăți sunt curbate), toate marcate cu galben (**Pl. II/2a**).

Regulamentul de joc aflat în interior este constituit dintr-un mic caiet de 19 de pagini (20,5 x 14 cm) care conține instrucțiunile și modurile de joc, atât varianta simplă, cât și cea complexă și o povestioară oarecum justificativă. Modurile de joc sunt exemplificate prin numeroase schițe, desene, posibilități, poziții și strategii de joc aplicabile (**Pl. VIII**). Faptul că a fost nevoie de acest carnet – în vreme ce majoritatea jocurilor din perioadă aveau scris doar un scurt text pe interiorul capacului – denotă complexitatea jocului ale cărui reguli acoperă 15 pagini și jumătate din total. Restul paginilor (pp. 16-19) conțin „Legenda podului de la Drobeta” fixând geografic cadrul istoric și grafic al jocului și deoalând sursa de inspirație a inventatorului acestui joc.

²⁵ Niță, Bercovici, 2017, p. 8.

²⁶ În scurta sa viață și activitate artistică, Nicu Russu a creat foarte multe desene și albume de benzi desenate (cinci la albume BD de la editura Stadion, cele cinci seriale de benzi desenate publicate în revista Cutezători, zecile de coperte de la broșurile din „Colecția de Povestiri Științifico-Fantastice”, cărțile bogat ilustrate de la editura Ion Creangă, jocuri diverse între care „Dacii și Romanii” sau „Hochei”) opera sa marcând ireversibil imaginarul unei întregi generații de copii în anii '70 (D. Niță).

Transcrierea legendei:

„În muzeul de la Turnu-Severin se pot vedea două jocuri din piatră care s-au păstrat încă din Antichitate de la dacii din părțile Drobetai. Pieseile jocurilor însă s-au pierdut de mult. Unul dintre acestea este cunoscut și în zilele noastre, este „fînțarul” (țintarul – n.n.) sau „moara”. Celălalt a rămas necunoscut – o tablă de piatră dreptunghiulară cu niște linii²⁷. Doar atât. Această tablă ne-a inspirat jocul „Dacii și Romanii”.

Pentru reconstituire, ne-am inspirat dintr-o legendă: legenda podului de la Drobeta, unde urma să se măsoare în luptă Cezar cu Burebista, pe locul unde mai târziu s-a construit podul lui Traian.

Spune legenda că dintre strămoșii traci, cei mai cinstiți și viteji au fost dacii. Aceștia doreau să trăiască în pace cu toate popoarele însă mulți râvneau la bogățiile lor.

De la o vreme, romanii începură să trimită armate spre litoralul Pontului Euxin (Marea Neagră), hotarul dinspre răsărit al Daciei. Se zice că regele dacilor, care pe atunci era Burebista, se mînie tare de purtarea romanilor și împreună cu ai lui goni armatele romane.

Conducător al oștilor romane era Cezar, vestit peste mări și țări, încununat numai de glorie. Acesta aflînd de îndrăzneala dacilor, puse de îndată să se pregătească o oaste puternică pentru cucerirea Daciei. Dar înțeleptul rege al dacilor aflînd despre pregătirile ce se făceau, trimise degrabă un sol lui Cezar pentru a-l convinge că luptele ce le-ar purta ar duce la pierderi prea mari de oameni de partea amîndurora, la care s-ar mai adăuga pustiirea vetrelor și a cîmpurilor. Pentru a evita aceste urmări ale unui război atît de crunt, Burebista propuse o luptă dreaptă între conducătorii celor două armate, fiecare dintre ei urmînd să aibă în jurul său cîte cinci soldați dintre cei mai viteji.

Solia romană anunță pe Burebista că Cezar primește lupta propusă și cere ca împreună să stabilească regulile de luptă, locul și ziua în care se vor întîlni. Se stabilise ca lupta să se dea în ultimul punct navigabil din susul Istrului (Dunărea), lîngă pădurile seculare dintre Porțile de Fier de astăzi, într-un loc pe unde atunci Istrul forma două brațe. La acea despărțitură a fluviului avea să fie linia de atac a celor două mici formațiuni de luptă. De la despărțitura ce se numea „dro-beta” pe limba dacă, urma ca pe o fișie egală de pămînt spre malul stîng să fie situată cetatea dacă, iar spre malul drept cetatea romană. Cîmpurile de luptă trebuiau jalonate cu stîlpi de lemn, șanțuri de apărare săpate și toate pregătirile ce se cer făcute înainte de luptă. Urma apoi să se arunce peste fluviu trei rînduri de poduri plutitoare. Din armamentul greu nu era voie de utilizat decît o singură catapultă de fiecare parte. Cu toții trebuiau să aibă arme și scuturi asemănătoare, Comandanții urmau să lupte călări.

După ce toate pregătirile ar fi fost terminate, cele două uriașe armate puteau urmări în voie mersul luptelor aclamînd și încurajînd cu strigăte pe ai lor. Se stabilise că învingători vor fii aceia care vor asedia și vor ocupa cu un număr mai mare de supraviețuitori cetatea adversarului. Înainte de începerea luptei cei doi comandanți urmau să se întîlnească și să se salute pe podul de vase din dreptul „drobetai”, adică a despărțiturii fluviului Istru, apoi să se întoarcă spre vitejii lor. Începutul luptei urma să fie anunțat cu sunete de trâmbițe.

Se zice că Cezar în drum spre locul de luptă stabilit se opri la Roma. Senatul era îngrijorat de faptul că Cezar acceptase această luptă fără să le fi cerut sfatul. Cucerirea Daciei, spunea Senatul este mai ușor de obținut prin împărțirea imperiului dac în provincii și învîrjbirea lor unele împotriva altora. Și ca urmare se întîmplă că atît Cezar cît și Burebista fură uciși în același an prin cîte un complot. Se mai zice că în amintirea locului unde urmau să se măsoare în luptă cei doi mari comandanți, cetatea împreună cu așezarea dacă de pe malul stîng Dunării căpătără numele de Drobeta. Mai spune legenda că podul de piatră ale cărui ruine se văd la Turnu-Severin, a fost construit pe locul unde Cezar urma să treacă Dunărea.”

²⁷ Evident este vorba despre *ludus latruncorum*, joc despre care M. Ivanciu nu cunoștea detalii la data respectivă.

Textul și, implicit, „legenda” (Pl. VII) sunt evident invenții ale lui M. Ivanciu bazate pe firavele date istorice pe care le-a avut la dispoziție, la care a avut acces sau pe care pur și simplu a reușit să le înțeleagă. Dar, pentru segmentul de vârstă pentru care fusese conceput jocul, lupta în stil homeric, locul ales și așa-zisa legendă a fost mai mult decât suficient de penetrantă. Alegerea ca regele dacilor să fie Burebista, în ciuda faptului că Decebal era mai prezent în imaginarul public, a fost desigur o condiție politică de moment, asupra căreia vom reveni, chiar dacă asta a însemnat să se renunțe la imaginea lui Traian, ca adversar roman, la fel, mult mai bine cunoscut publicului. De specificat și că proiecția podului de la Drobeta în timpul lui Burebista, deși se știa că a fost construit cu ocazia războaielor daco-romane din timpul lui Decebal, este de asemenea un amestec al evenimentelor cu scop propagandistic.

Piese de joc sunt reprezentate prin 12 figurine de plastic: cinci pedestrași daci, de culoare albă, și cinci infanteriști romani, de culoare roșie, precum și câte o căpetenie călare, de culoarea echipelor. Cromatica pieselor oferă și o posibilă cronologie, întrucât înainte de 1989 figurinele reprezentând dacii erau albe, uneori cu variații de alb mat, lăptos, murdar (aproape gri), transparent și semitransparent, iar cele care reprezentau romanii erau roșii cu variații de roșu de la roz deschis, închis, roșu mat, transparent sau semitransparent. După anul 1989, la edițiile ulterioare apar și piese în alte culori. La daci am identificat piese alb-gălbui, albastru deschis, albastru închis sau verde (Pl. X/2-10), iar la romani portocaliu deschis, portocaliu închis, maro, galben sau argintiu sidefat (Pl. XI/2-15). Variantele cromatice prezentate sunt doar cele pe care am reușit să le identificăm deocamdată. Nu există certitudinea că acestea sunt toate care au apărut de-a lungul timpului pe piață. De remarcat ar fi însă faptul că dimensiunile jocului și ale componentelor au rămas aceleași.

Logica exactă a acestor modificări cromatice ne scapă, dar ea poate fi explicată prin tipul de material la care producătorii au avut acces (la un preț convenabil?). La fel de posibil, variațiile de culoare au putut fi aplicate doar pentru a diversifica imaginea pieselor și a le face mai atractive.

Pe de altă parte, calitatea plasticului, relativ casant, a fost destul de slabă și din această cauză piesele se fracturau frecvent la îmbinarea dintre personaj și soclu (punctul cu cel mai puțin material, respectiv de minimă rezistență), situație „păstrată” la toate seriile. Un alt defect des întâlnit din această cauză era ruperea armelor personajelor. O consecință modernă a acestor vulnerabilități este prețul sensibil mai mare al seturilor fără defecte sau rupturi pe piața colecționarilor sau a nostalgicilor.

Diferențe evidente există și în ce privește dimensiunile soclurilor pieselor, probabil tot în funcție de ediție și matrițe disponibile (Pl. XII/1; Tab. 1), chiar dacă măsurile figurinelor, în ansamblu, au rămas constante.

Piesa „Comandantul dac” – închipuindu-l pe Burebista – este un călăreț bărbos care stă pe un cal ridicat pe picioarele din spate, înarmat teoretic cu o lance sau sulită, dar care nu are vârf metalic, ci doar aspectul unui par simplu (probabil o eroare de turnare copiată ca atare apoi de la o ediție la alta) în poziție de atac. Are bonetă dacică pe cap, pantaloni și peste cămașă îi flutură o hlamidă scurtă. În picioare pare să aibă niște opinci. Din harnașamentul calului este redat doar căpăstrul (Pl. VIII/1; Pl. VIII/3). Este aproape evident că sursa de inspirație pentru realizarea desenului și ulterior a matriței folosite pentru turnare au fost scenele Columnei Traiane (Pl. VIII/5).

Piesa „Comandantul roman” – închipuindu-l de această dată pe Cezar – este un cavalerist roman mult mai bine înarmat decât dacul. Călărețul are lance, căreia îi este redat foarte vizibil vârful scurt, triumfiular, iar personajului i se pot observa unele detalii vestimentare care sugerează că poartă o armură de tip *lorica musculata*. Pe cap are un coif rotund și la picioare cnemide. Este încălțat cu ceva ce seamănă a sandale (Pl. VIII/2; Pl. VIII/4). Și calul acestuia are din harnașament redat căpăstrul, dar și un valtrap pe post de șa, evident inspirat de Columna Traiană (Pl. VIII/6).

Piesa „Soldat dac” reprezintă un pedestraș înarmat cu sabie și scut. Sabia este însă greșit redată – în ciuda modelelor de pe Columnă (Pl. IX/5), de unde s-a inspirat creatorul. În loc să fie curbată după tipologia *falx dacica*, arma soldatului este ușor curbată invers, având alura unei săbii cu tăișul pe partea exterioară a curburii. Probabil că prin redarea corectă a unei săbii încovoiate dacice ar fi rezultat o figurină care se agăța în armă, astfel că s-a ales această soluție mai simplă,

chiar dacă neconformă cu realitatea istorică. La fel de probabil este și că rezultatul incorect din punct de vedere morfologic și istoric este consecința unei slabe documentări a autorului sau acesta, pur și simplu, s-a lăsat absorbit de imaginarul public pentru care o sabie dacică era suficient să fie curbă indiferent cum. Pe lângă sabie, personajul are și un mic scut, relativ oval, greu de observat din cauza faldurilor îmbrăcăminții. Figurina are redată barba și este echipată cu pantaloni, cămașă și un fel de manta scurtă, un soi de opinci în picioare, iar pe cap poartă pileusul asociat dacilor la modul general (**Pl. IX/1; Pl. IX/3**). De remarcat că datorită subțiririi și calității proaste a materialului, sabia soldatului dac era foarte fragilă și se rupea aproape invariabil prima.

Piesa „Soldat roman” ilustrează un infanterist greu, înarmat cu scut dreptunghiular, gladius (pe care îl ține cu mâna stângă!) și coif (la care se pot observa discret și obrăzarele). Peste tunică pare să aibă sugerată o *lorica musculata*. Detaliile încălțăminteii nu sunt vizibile. Straniu la această figurină este modul de prindere/manevrare a scutului, pe care personajul îl ține aparent cu interiorul spre exterior (**Pl. IX/2a**).

Inventarul jocului mai conține două jetoane, unul alb și unul roșu (**Pl. II/4**), care sunt necesare în deschidere. Culorile alb-roșu ale jetoanelor sunt specifice doar primei ediții, căci în practică și jetoanele păstrează culorile pieselor atunci când acestea au suferit schimbări (**Pl. II/3**). Pentru a se stabili cine face prima mutare, cei doi jucători aruncă jetoanele, fiecare către poarta cetății adverse, cu intenția de a-l situa cât mai spre centrul pătratului cu laturi galbene. Folosirea jetoanelor introduce în debutul jocului un ușor amestec de hazard și aptitudini, desigur fără nici o influență asupra desfășurării ulterioare a „luptei”, ale cărei finalitate și rezultat rămân determinate de gândire și strategie.

Întreaga concepție a jocului urmărește ca fiecare jucător să-și plaseze piesele în cetatea adversă, soldații în locul soldaților, iar comandantul fiecărei tabere în locul oponentului său din cealaltă tabără. Figurinele reprezentând daci și romani, fie ei soldați sau căpetenii, se pot muta pe tabla de joc în anumite moduri, explicate detaliat în regulament, și pot captura sau elibera alte piese în anumite condiții, de asemenea conținute în instrucțiuni (**Pl. VII**).

Tabel I

DIMENSIUNI CUTIE	29,5 x 45,5 cm
ÎNĂLȚIME CAVALER ROMAN	5,5 cm
ÎNĂLȚIME INFANTERIST ROMAN	5 cm
ÎNĂLȚIME CĂLĂREȚ DAC	5,5 cm
ÎNĂLȚIME PEDESTRAȘ DAC	5 cm
DIAMETRU SOCLU FIGURINE	2,5 cm
TIPURI DE SOCLU	figurine romani = 3 tipuri figurine daci = 4 tipuri

III. Reguli și variantele de joc

În debutul jocului, fiecare dintre cei doi jucători își aruncă jetonul către poarta adversarului. Cel care-l reușește să-l plaseze cât mai pe centrul pătratului are dreptul la prima mutare. Dacă amândoi au aruncat la fel, lansarea se repetă până se obține o departajare clară.

Piesele se mută câte una, pe rând. Soldații pot părăsi cetatea fie „sărind” peste zid direct în terenul de luptă, fie prin ieșirile laterale. Soldații se pot mișca în toate direcțiile, dar doar câte un pătrat și numai cu condiția ca acesta să fie neocupat. Nu se pot însă întoarce în propria cetate.

Fiecare tabără își poate posta proprii soldați, în limita locurilor, în propria fortificație, aflată în dreapta fiecărei cetăți. În aceste fortificații adversarii nu au voie să intre. Soldații care au ajuns în cetatea adversă rămân acolo până la terminarea jocului, putându-se mișca însă pe cele cinci locuri.

Comandanții se pot mișca la fel ca soldații, câte un pătrat în orice direcție, dar pot sări un pătrat liber sau chiar ocupat de un soldat. Însă nu au voie să sară peste comandantul advers. Nici unul dintre cei doi comandanți nu are voie să pătrundă în cetatea sau fortificația celuilalt.

În varianta simplă de joc se poate juca o partidă de viteză, fiecare jucător urmărind să-și plaseze soldații cât mai repede în cetatea adversarului. Jucătorii se pot înțelege asupra rutelor de deplasare a fiecăruia, respectiv prin stânga sau dreapta, podul din mijloc fiind rezervat comandanților. Practic o astfel de partidă decurge fără lupte.

În varianta compusă sunt introduse și manevre. Comandantul și un soldat pot face schimb de pătrate (Manevra mică) chiar și în cazul în care între ei este un pătrat liber (Manevra mare). O a treia schemă compusă de joc se numește „Mutarea Dromihete”. Această manevră este o mutare suplimentară care se poate executa numai spre sfârșitul jocului. În momentul în care toți soldații rămași liberi au fost introduși în cetatea inamicului, iar comandantul se află în preajma porții, adversarul este obligat să restituie unul dintre soldații luați prizonieri.

În timpul jocului, ca urmare a întâlnirii soldaților, au loc blocări sau capturări de piese. Fiecare comandant poate captura soldatul izolat al adversarului. Doi soldați pot, de asemenea, captura un soldat inamic izolat, dar doar atunci când cei doi soldați proprii se află pe câmpurile care au latura sau unghiul învecinat cu pătratul pe care se află soldatul atacat.

O altă situație similară de câmpuri învecinate care permite capturarea este atunci când trei soldați proprii pot captura doi soldați ai inamicului. Un comandant nu poate captura comandantul advers de unul singur, dar această mișcare se poate face dacă este însoțit de un soldat. Capturarea comandantului reprezintă una dintre posibilitățile de câștigare a partidei.

O altă strategie posibilă este jocul cu piese grupate fie câte două, fie câte trei. Grupa de două piese – numită „cohorta mică” – și grupa de trei – numită „cohorta mare” se deplasează în linie (cei doi sau trei soldați proprii care au întotdeauna un inamic pe linia de înaintare) în orice direcție, mai puțin spre spate, considerându-se mutarea grupei ca o singură mutare.

Soldații ajunși în cetatea inamică devin inviolabili și nu mai pot fi capturați, spre deosebire de soldatul care nu a părăsit cetatea proprie, care poate fi capturat.

O altă mutare interesantă este „eliberarea prizonierilor”. Piese adverse care sunt capturate sunt depuse în cutia/închisoare din stânga cetății. Un astfel de prizonier poate fi eliberat dacă toți soldații din tabăra lui rămași în joc ajung în cetatea adversă sau în cazul în care comandantul lui ajunge în fața porții adverse. Soldatul eliberat reîncepe jocul din cetatea proprie.

Jocul se încheie cu victoria celui care ajunge cu toate cele șase piese pe locurile adversarului sau atunci când toți soldații inamici sunt capturați. O situație mai rară, respectiv capturarea comandantului, duce de asemenea la pierderea partidei.

Popularitatea jocului a avut ca efect reeditarea lui, la aproape patru decenii de la prima lansare. Noua ediție reproiectată prezintă însă unele diferențe notabile ale graficii, atât ale celei exterioare, de pe copertă, cât și ale celei interioare, de pe tabla de joc (**Pl. III/3**). Atât cadrul general, cât și personajele figurate sunt ușor caricaturizate, iar elementele de decor sunt cel puțin stranii. Cetatea dacică, spre exemplu, este copiată după poarta castrului roman de la Porolissum (**Pl. XII/2a-2b**), iar dintre comandanți, doar cel dac este prezentat călare. S-a renunțat la jetoanele care stabileau prioritatea în ce privește prima mutare, care acum se face prin simplul consens al jucătorilor. În mod ciudat, locurile comandanților, deși sunt marcate în fața cetăților, sunt indicate în instrucțiuni, ca fiind, cel puțin la plecare, în al patrulea pătrat din dreapta cetății. Regulamentul, redus acum la două pagini, arată că editorii au păstrat mare parte din regulile jocului de bază, inclusiv „mutarea Dromihete”, chiar dacă acum comandanții celor două tabere sunt Decebal și Traian.

Tabla de joc prezentată în instrucțiuni are, în această variantă, coordonate numerice și alfabetice pe două laturi, dar acestea nu apar și pe tabla efectivă, astfel că se pune problema utilității lor.

Dar cea mai interesantă modificare este cea a figurinelor, care acum sunt simple cartoane cu personaje desenate impersonalizat, căci nu au fețe. Spre deosebire de soldați, imaginea comandanților a fost înlocuită cu câte un simbol, un *draco* pentru cel dac și acvila imperială pentru cel roman.

Noua variantă a suscitat, deocamdată, doar interesul copiilor, spre deosebire de edițiile anterioare, probabil și datorită infantilizării decorurilor și a personajelor. Categoriile de vârstă mai mari caută încă să achiziționeze ediții vechi ale jocului, cu mare probabilitate din cauza unor nostalgii personale.

IV. Jocul *Dacii și romanii*, un instrument de propagandă?

Acesta este, până în acest moment, dosarul tehnic al apreciatului joc. Putem spune că „Dacii și romanii” a fost unul dintre puținele producții de succes ale creativității românești din timpul comunismului. Apariția jocului în spațiul public reprezintă un alt moment important de istorie românească pentru că se subsumează unui context dominat de interese politice și ideologice.

Nu putem presupune că intenția de a crea un joc de societate românesc a fost o comandă politică. Imposibilitatea interviuării inventatorului nu ne permite asta și chiar dacă ar fi fost posibilă este puțin probabil că am fi aflat mai multe. Cert este că unele detalii ale perioadei ne permit să spunem că cel puțin ideea unei alternative la jocurile similare produse în străinătate a fost confiscată de ideologia partidului comunist.

Perioada de concepere și creație a jocului – o presupunem în anii 1973-1974 – reprezintă finalul unui deceniu plin de transformări politice și ideologice care au marcat decisiv România momentului. După alegerea lui N. Ceaușescu în 1965 în funcția de secretar general al partidului și apoi (în 1967) de șef al statului, comuniștii români au construit tenace o distanțare din ce în ce mai evidentă față de sufocanta prietenie sovietică. Pe lângă acțiunile politice de nealinieare la directivele Moscovei, comuniștii români au declanșat pe plan intern o la fel de puternică acțiune de legitimare cu iz naționalist a desprinderii de URSS. Nu există nici o îndoială că afișarea oricărei forme de naționalism venea în coliziune directă cu politica și interesele Uniunii Sovietice, impact care a avut loc când România a condamnat invazia statelor socialiste conduse de sovietici în Cehoslovacia, punându-se ea însăși în pericol de ocupare. Evenimentul arată cât de decizi erau comuniștii români în ce privește planul reorientării politicii lor.

În acest plan se includ încă de la început multiple acțiuni de identificare a rădăcinilor istorice și de asumare a lor, în bună parte ca replică mai degrabă la exagerările slavismului anilor '40-'50. Doar că dincolo de naturala reparație s-a trecut destul de abrupt la exacerbarea noilor teze printr-o serie lungă de acțiuni de propagandă desfășurate pe toate direcțiile și cu toți vectorii disponibili. Redescoperirea trecutului dacic și roman a pătruns din nou în conștiința publică (după ce mai fusese prezent în perioada de dinainte de război) pe toate căile cu putință. Presa, literatura, cinematografia, arta, anumite festivități publice, decizii administrative²⁸ și publicații cu caracter istoric²⁹ se aliniau încet-încet la programul de reasumare patriotică a trecutului istoric. Patriotismul era astfel confundat, mai mult sau mai puțin forțat, cu o virulentă afirmare a valorilor autohtone, manieră inspirată cert din panslavismul sovietic căruia, deși abandonat în structura lui, i-au fost păstrate metodele și metehnele³⁰. Pe aceste repere, politizarea de fond a culturii românești naște destul de repede o istoriografie neoficială, „paralelă”, aflată în serviciul politicii naționaliste a regimului, istoriografie grupată în jurul unui nucleu tracoman important, avându-i în frunte pe istoricii mișcării muncitorești și comuniste, precum și pe unii istorici militari³¹.

²⁸ Prin decret s-au schimbat numele unor localități, prin adăugirea vechii denumiri dacice: *Drobeta* (pentru Turnu Severin), *Napoca* (pentru Cluj), s-a accentuat până la obsesie bi-milenarismul orașului Alba Iulia (Vasile, 2015, p. 58) și s-a stabilit arbitrar aceeași vechime pentru altele (Arad, Piatra-Neamț).

²⁹ Într-o bună măsură însă autohtonismul pur și dur al istoricilor de partid și militarilor s-a lovit de pozițiile mai echilibrate ale mediului universitar și al arheologilor profesioniști (Boia, 1997, p. 140). În general, arheologii și istoricii de calibru s-au delimitat, mai mult sau mai puțin discret, de direcția istoriei oficiale. Aspectul este important prin faptul că devoalează punctele de fractură dintre comunitatea științifică, foarte deranjată de izolaționismul promovat de putere, care începuse deja să le afecteze vizibil interesele profesionale, și proiecțiile ideologice ale partidului.

³⁰ Tomiță, 2007, pp. 56-57.

³¹ Borangic, 2008, p. 122.

Instituționalizarea politizării poate fi observată concret încă din 1974, an în care revista *Secolul XX* publica, sub semnătura intelectualului Edgar Papu, un eseu intitulat *Protocronismul românesc*, în care se susținea prioritatea cronologică românească în cazul unor importante inovații culturale europene³². Momentul doar oficializează parcursul autohtonismului promovat de comuniști și prefigurează oarecum absorbția fenomenului în opera de construcție a cultului personalității liderului comunist. De aici și până la crearea unui ipotetic arc peste timp care-l identifica teoretic pe Nicolae Ceaușescu cu regele dac Burebista n-au mai trebuit decât să fie plantate în imaginarul public o serie de mesaje consistente.

Deși Decebal era mai bine ancorat în conștiința publică – vezi în acest sens filmele „Dacii” (1967) și mai ales „Columna” (1968) – pentru îngroșarea personalității lui N. Ceaușescu a fost ales ca model Burebista. Motivele pot fi mai multe, plecând de la distanța mai adâncă în timp și până la faptul că marele rege dac a dispărut de pe scena istoriei pe când se afla în culmea gloriei. Deși luptase eroic împotriva imperiului, războinicul Decebal sfârșise violent, detaliu care sub nici o formă nu trebuia sugerat în cazul liderului comunist. În plus, calitățile, reale sau imaginate, ale marelui rege păreau foarte potrivite pentru calchierea lor peste profilul liderului comunist. Recuperarea lui Burebista a devenit fără menajamente program politic de importanță capitală și aplicat ca atare.

În acest scop a fost confecționată, desigur aleatoriu și fără nici o legătură cu realitatea istorică, împlinirea în 1980 a „2050 de ani de la crearea primului stat dac centralizat și independent”, siglă sub care vor intra manifestări artistice³³, articole de presă, literatură, spectacole, filatelie, numismatică, publicații, expoziții, volume, cinematografie³⁴. Peisajul freneziei propagandistice este completat de intenția lui N. Ceaușescu de a vizita Sarmizegetusa Regia, motiv pentru care autoritățile au încercat „replicarea” unor componente verticale ale arhitecturii dacice din perimetrul sitului³⁵ turnând unele elemente de beton-armat care au mutilat rezervația arheologică decenii la rând³⁶.

O dimensiune cu adevărat pantagruelică a propagandei a constituit-o organizarea la București a celui de-al XV-lea Congres Internațional de Științe Istorice (10-17 august, 1980), la care s-au înregistrat 2715 de înscrieri din 67 de țări³⁷, manifestare unde Burebista a „beneficiat” de o secțiune specială. Dincolo de importanța reală a congresului, care a avut și valențe benefice pe plan istoriografic, este de reținut asiduitatea cu care autoritățile comuniste au încercat distorsionarea evenimentului, mai ales pe plan intern, deziderat atins doar parțial.

Fără îndoială că anul 1980 a fost doar vitrina în care s-au adunat directivele Rezoluției Comitetului Central al Partidului Comunist Român din 27 octombrie 1977 în care s-au stabilit detaliile celebrării bi-milenarismului autohton, cu accent pe independență, patriotism, rezistență, autodeterminare și, desigur, autohtonism, elemente care nu doar că legitimau individualitatea României în blocul comunist, ci și solidificau ideologic premisele istorice ale cultului personalității familiei prezidențiale.

Schița sumară a programului politic de propagandă naționalistă și a vectorilor săi cunoscuți este, credem noi, elocventă pentru ilustrarea contextului social, politic și ideologic în care a apărut jocul „Dacii și romanii”.

³² Boia, 1997, p. 78.

³³ Spre exemplu Cenaclul „Flacăra”, înființat în 1973, care preia rapid o parte importantă din propagandă cu real succes dacă ne gândim la monotonia divertismentului din acea perioadă.

³⁴ Este vorba în special despre filmul „Burebista”, scenariu M. Gheorghiu, regia Ghe. Vitanidis, care a avut premiera la 22 septembrie 1980, o totală ficțiune cinematografică destinată să proiecteze independența, vitejia, cinstea și înțelepciunea dacilor asupra românilor, urmașii lor direcți, și autoritatea și forța regelui dac asupra lui N. Ceaușescu.

³⁵ Călinescu, 1982, pp. 13-29.

³⁶ Demarate în 1980, pe fondul programului politic naționalist, lucrările de conservare și consolidare de la Sarmizegetusa Regia au fost destul de curând abandonate atât din cauza depășirii „momentului Burebista”, cât mai ales a reorientării resurselor economice către alte șantiere megalomane, de exemplu, construcția Casei Poporului. Resturile elementelor din beton-armat au fost înlăturate abia în 2018, prin eforturile administrației sitului.

³⁷ Filipescu, 2016, p. 186.

V. În loc de concluzii

A făcut acest joc parte din propaganda regimului comunist?

La rigoare nu avem date certe să afirmăm indubitabil acest lucru. Inventatorul este astăzi de negăsit, iar documentele epocii nu par să conțină vreo referință privitoare la acest caz. Terenul presupunerilor este întotdeauna nesigur, dar lansarea jocului abia în 1980, la aproximativ cinci sau șase ani de la concepere, este o prea stranie coincidență. Nici modificarea cadrului istoric, prin fabricarea unei legende care-l are la comanda taberei dacice pe Burebista, în detrimentul mai bine cunoscutului Decebal, nu poate fi gratuită.

Oricum am privi lucrurile, fie că a primit sau nu sprijinul și girul autorităților comuniste, fie că este direct un produs al propagandei național-comuniste, jocul „Dacii și romanii” își are locul între creațiile perioadei de maximă fervoare autohtonistă și de exacerbare a istorie dacice. În peisajul ideologic creionat jocul și-a găsit perfect poziția și rolul, contribuind substanțial la fixarea dacilor și a romanilor în mentalul colectiv, alături de alte produse culturale ale „epocii de aur”. Că această aderență s-a datorat existenței deja a unei permeabilități a acestui mental sau că jocul în sine a reușit să-și marcheze contribuția este mai puțin relevant astăzi.

După 1989, piața românească a fost invadată de produse realizate în străinătate (marea lor majoritate provenind din China), iar lipsa de competitivitate și inadaptabilitatea producătorilor autohtoni la regulile economiei de piață (coroborate cu deciziile politico-economice neinspirate ale guvernanților de după 1989) au dus la dispariția aproape în totalitate a producătorilor de jucării și jocuri care au activat în perioada comunistă. Globalizarea contemporană a influențat și societatea românească, astfel că putem constata o încercare de redescoperire/revitalizare a componentelor identitare (fenomen constatat nu numai în România, ci și în alte țări europene), cum este cazul produselor gastronomice (realizate prin metode și după rețete tradiționale), a portului popular ori a unor tradiții și obiceiuri din mediul rural. Această redescoperire a componentelor identitare se manifestă și în mediul colecționarilor de jucării din România ducând revalorizarea produselor românești (nu doar jucăriile, ci și jocurile în cazul de față) de dinainte de anul 1989 (în ciuda faptului că multe dintre aceste jucării erau replici/copii ale unor produse din blocul capitalist). Multe dintre jucăriile produse în România „epocii de aur” au fost destinate exportului (în țări socialiste, dar și în țări capitaliste), astăzi întâlnindu-se un fenomen interesant de „repatriere” a acestora prin achiziționarea lor de pe diverse site-uri de licitații ori din târgurile de vechituri din străinătate.

Redescoperirea/revalorizarea jocurilor și a jucăriilor românești include și “Dacii și romanii” (pe acest considerent au mizat probabil și noii producători ai acestui joc), fenomen care are două explicații principale:

- latura emoțional-sentimentală (retrăirea unor momente din copilărie) care nu implică neapărat și ideea de a colecționa.
- latura „valorică” datorată rarității exemplarelor păstrate în stare perfectă (fragilitatea pieselor care se deteriorau ușor, cutia și componentele din carton care erau de asemenea sensibile).

Dincolo de meritele creative sau ludice, jocul „Dacii și romanii” a avut forța să-și depășească epoca și condiția, supraviețuind comunismului, semn al unui produs valoros care a combinat nevoia de antrenare a minții cu cea a unei lecții de istorie. Analizând mesajul și impactul jocului în social se mai desprinde o componentă interesantă și anume că popularizarea lui Burebista prin legenda jocului a avut o reflexie minimală în social, mentalul colectiv reținând doar binomul daci-romani din mesaj.

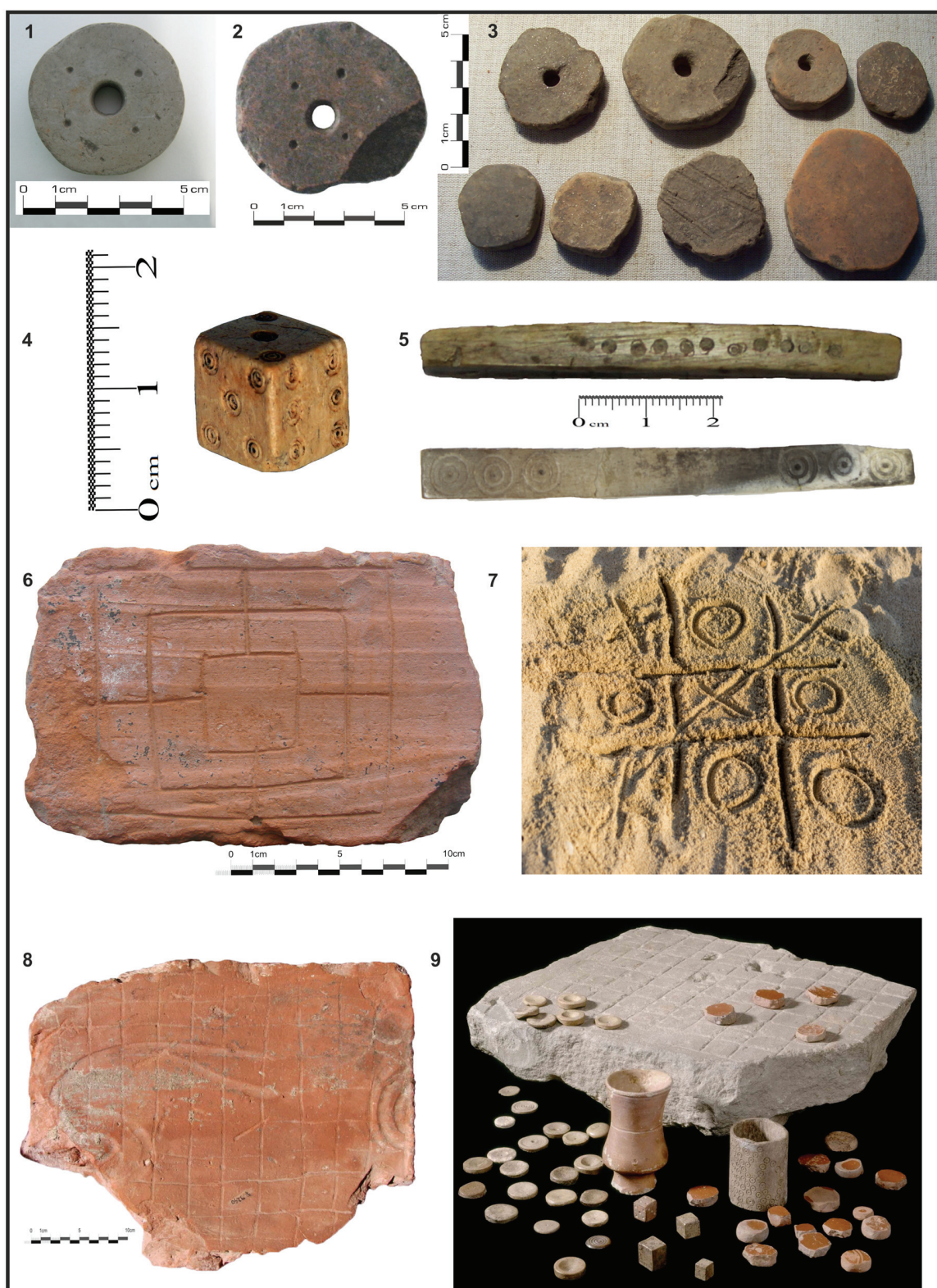
Probabil această naturală eludare a funcției propagandistice, impuse ori doar asociate, a contribuit substanțial la longevitatea și popularitatea jocului mult timp după ce regimul care a încercat să îl folosească a devenit istorie. Iar nostalgia celor care caută, cumpără și poate îl și joacă acum nu este sub nici o formă față de regimul de tristă amintire, ci față de propria copilărie trăită într-un peisaj cultural monoton în care „Dacii și romanii” erau o pată de culoare plină de istorie. Cum a rămas până astăzi.

BIBLIOGRAFIE

- Alicu, D., Nemeș, E., 1982. Obiecte de os descoperite la Ulpia Traiana Sarmizegetusa. *ActaMN* XIX, pp. 345-366.
- Berzovan, A. 2017. *Bazinul Mureșului Inferior și sud-vestul Munților Apuseni în perioada clasică a Daciei preromane (sec. II î.Hr. – sec. I d.Hr.)*. Cluj-Napoca: Mega.
- Boia, L. 1997. *Istorie și mit în conștiința românească*. București: Humanitas.
- Borangic, C. 2008. Fenomenul dacoman, promotori și aderenți. *BCȘS* 14, pp. 119-137.
- Bounegru, G. V., Tutilă, O. 2017. Despre jocuri la Apulum. *ArheoVest* V/1, pp. 439-449.
- Călinescu, C. 1982. Consolidarea, conservarea și valorificarea complexului arheologic Sarmizegetusa - Grădiștea Muncelului. *Revista Muzeelor și Monumentelor de Artă* 1, pp. 13-29.
- Cichorius, C. 1896-1900. *Die Reliefs der Traianssäule*. Berlin.
- Ciucălău, D. 2017. Two Roman Dice from the Moldavian plain. *JAHA* 4.1, pp. 46-50.
- Ferencz, I. V., Roman, C. C., Căstăian, M. C. 2016. Craftsman and Gambler. Gaming Accessories Coming from a Dacian Workshop. (ed. O. Tutilă, N. C. Rișcuța, I. V. Ferencz) *Archaeological small finds and their significance: proceedings on the symposium on games and toys*, pp. 59-71.
- Filipescu, I. 2016. Între propagandă și interes academic: Al XV-lea Congres internațional de științe istorice (București, 10-17 august 1980). *Arhivele Totalitarismului* 1-2, pp. 182-191.
- Glodariu, I., Moga, V. 1989. *Cetatea dacică de la Căpâlna*. București: Științifică și Enciclopedică.
- Huizinga, J. 2003. *Homo ludens. Încercare de determinare a elementului ludic al culturii*. București: Humanitas.
- Ioniță, I., Mamalaucă, M., Vornic, V. (ed.). 2009. *Antichitatea târzie în bazinul Prutului: catalog*. Bârlad.
- Kurke, L. 1999. Ancient Greek Board Games and How to Play Them. *Classical Philology* 94, 3, pp. 247-267.
- Mihăilescu-Bîrliaba, L. 2016. Games and gamers in Dacia. *ArhMold* XXXIX, pp. 33-56.
- Niță, D., Bercovici, M. 2017. *Nicu Russu, un artist desăvârșit cu suflet magic*. București: Paideia.
- Paki, A., Cociș, S. 1993. Dacia ludens. *EphNap* III, pp. 149-161.
- Pop, H. 1995-1996. Contribuții la cunoașterea modului de petrecere a timpului liber la dacii din nord-vestul României. *Viață privată, mentalități colective și imaginar social în Transilvania* (coord. S. Mitu, F. Gogâltan), pp. 71-75.
- Simpson, S. J. 2007. Homo Ludens: The Earliest Board Games in the Near East. (ed. I.L. Finkel) *Ancient Board Games in perspective: Papers from the 1990 British Museum colloquium, with additional contributions*, pp. 5-10.
- Tomită, A. 2007. *O istorie glorioasă. Dosarul protocronismului românesc*. București: Cartea Românească.
- Vasile, C. 2015. *Protocronism, dacomanie și literatură cu tematică geto-dacică în România anilor 1970, Studii și materiale de istorie contemporană*, pp. 49-61.

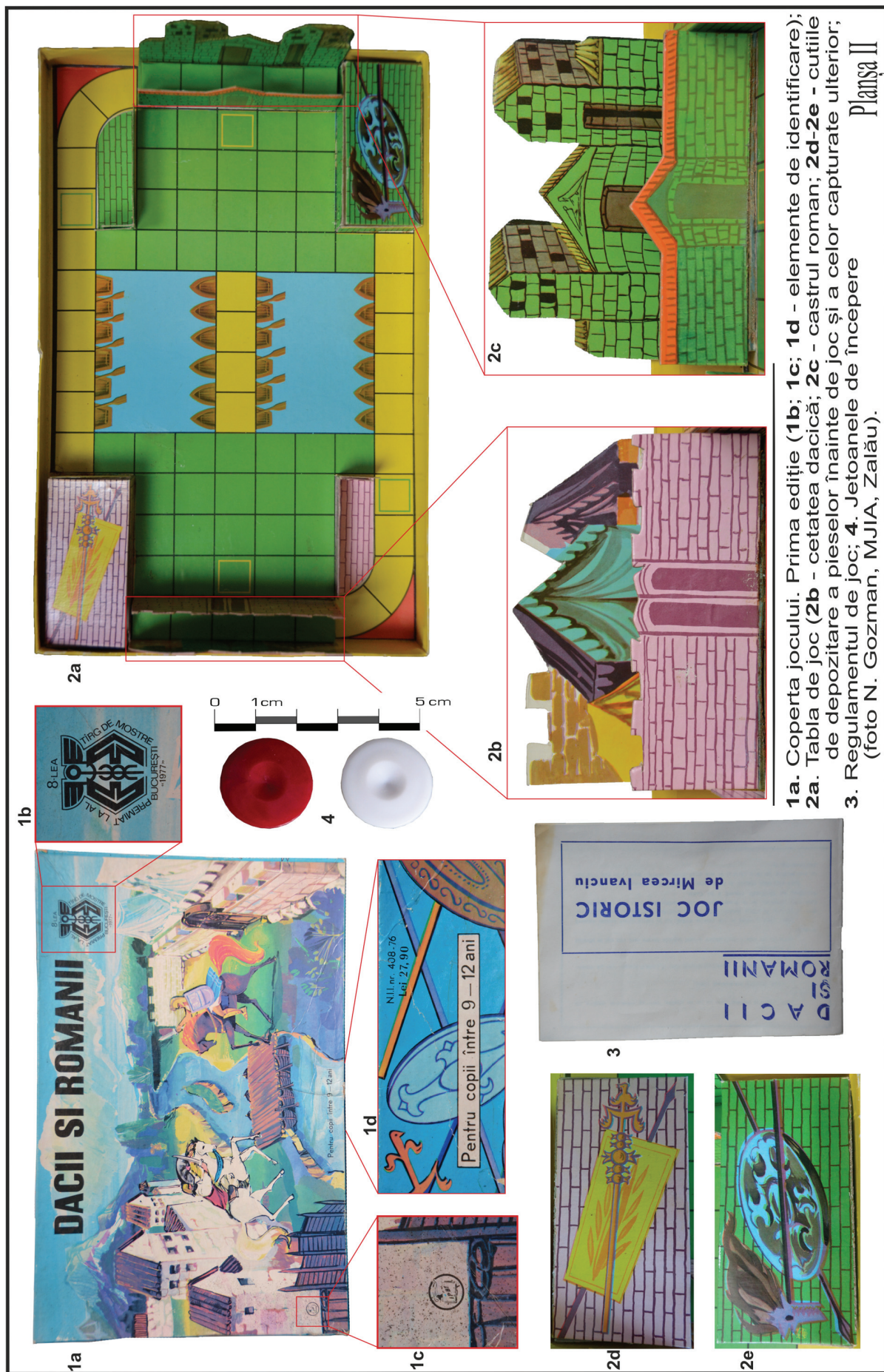
ABREVIERI

- ActaMN* – Acta Musei Napocensis.
ArhMold – Arheologia Moldovei.
BCȘS – Buletinul Cercurilor Științifice Studențești.
EphNap – Ephemeris Napocensis.
JAHA – Journal of Ancient History and Archaeology.



Planșa I

1. Jeton ceramic, Stâncești (foto A. Kovacs); 2. Jeton ceramic, Ardeu (Ferencz *et alii* 2016); 3. Jetoane dacice, Sălaj (foto H. Pop); 4. Zar, Ardeu (foto C. Beldiman); 5. Zaruri, Botoșani (Ciucălău 2017); 6. Jocul „moară”, Apulum (Bounegru/Tutilă 2017); 7. *Terni lapilli* (X și 0); 8. *Ludus latrunculorum*, Apulum (foto G. V. Bounegru); 9. *Latrunculi* complet (sec. II-III p.Chr), descoperit în fortul roman Coria din Britannia (foto Historic England Archive).



1a

1b

2

3

3a

3b

4

4a

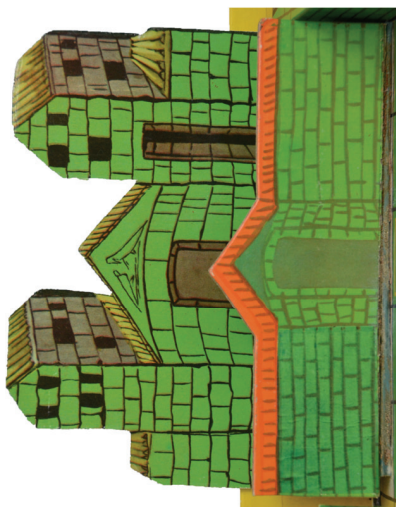
4b

Planșa III

1a/b. Coperta jocului celei de a doua ediții, imprimată de Helicon, Banat;
 2. Coperta celei de a treia ediții. Lipsesc toate elementele grafice de identificare;
 3. Jetoane colorate; 3a. Figurine colorate, specifice edițiilor ulterioare anului 1989;
 4. Cutia ediției 2018; 4 a-b. Piesele de joc (foto 1, 2, 3: N. Gozman, MJIA, Zalău).



1



2



3



4

1. Desenul de pe copertă;
2. Fortăreața 3D din interior;
3. Cetate dacică figurată pe Columna Traiană, scena XCIII (Cichorius 1896-1900);
4. Poarta unei cetăți dacice, Columna Traiană, scena XXV (Cichorius 1896-1900).

Planșa IV

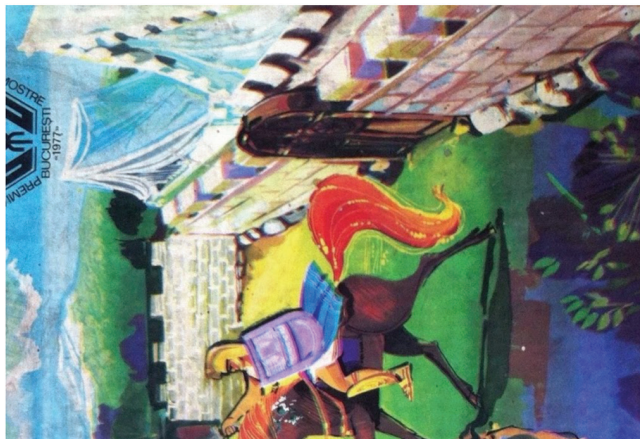
Modele arhitectonice folosite pentru ilustrarea cetăților dacice.



1

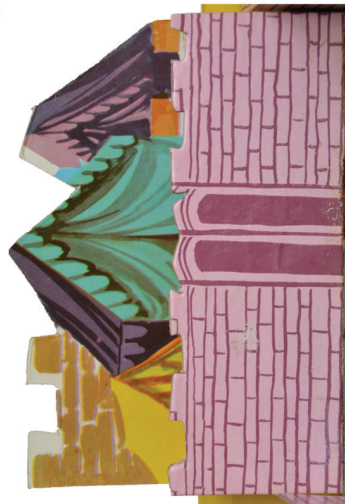


2



3

1. Castru de piatră și cort roman figurate pe Columna Traiană, scena LX (Cichorius 1896-1900);
2. Castru de piatră și cort roman figurate pe Columna Traiană, scena LXII (Cichorius 1896-1900);
3. Desenul castrului de pe copertă;
4. Castru 3D din interior.

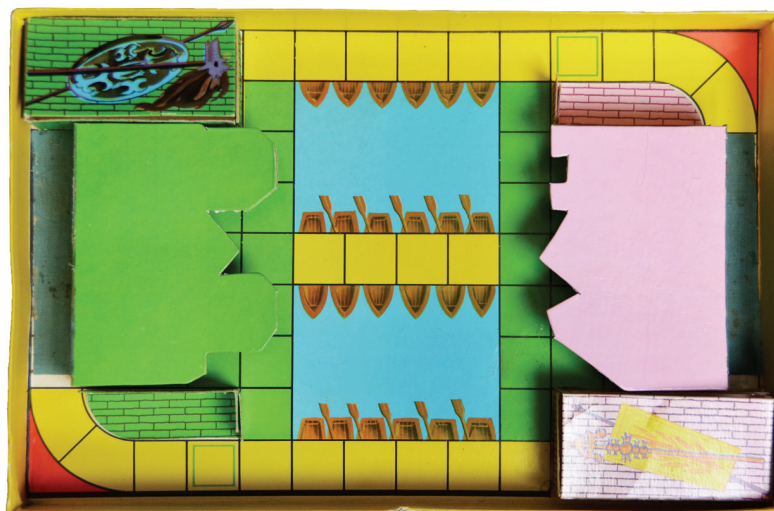


4

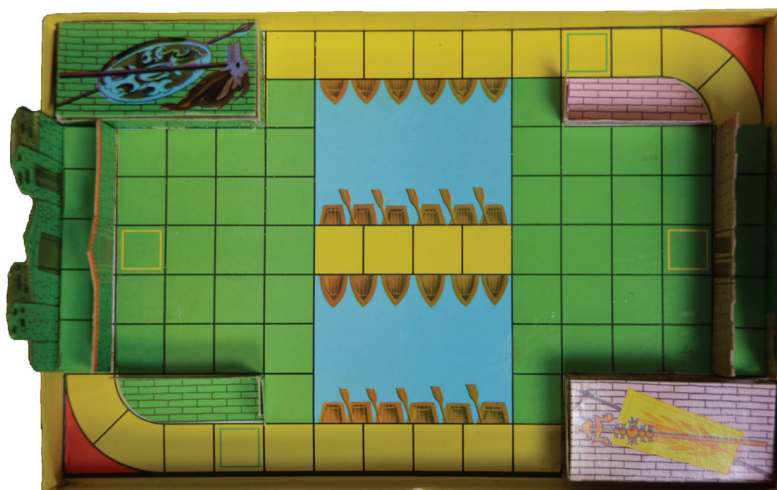
Planșa V

Modele arhitectonice folosite pentru ilustrarea castrelor romane.

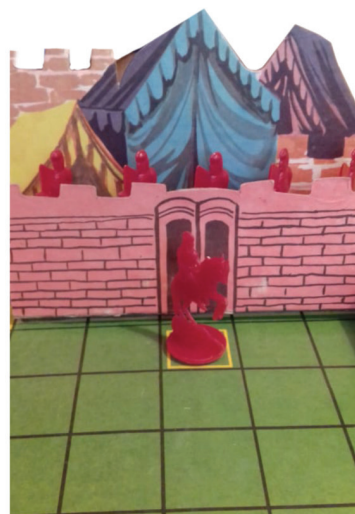
1



2

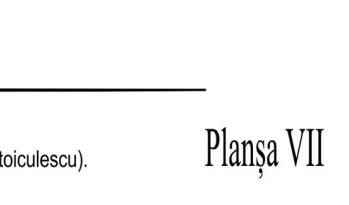
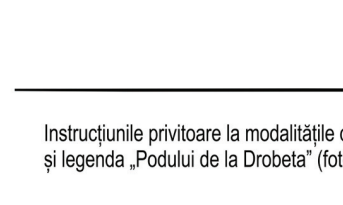
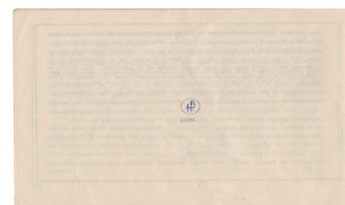
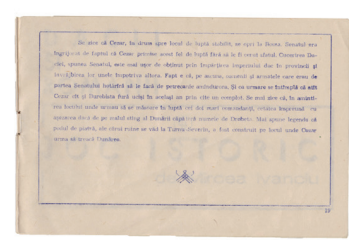
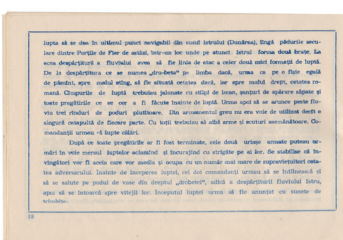
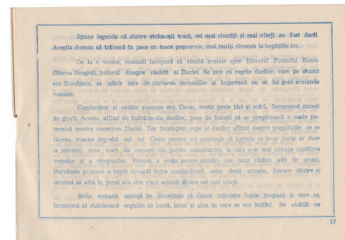
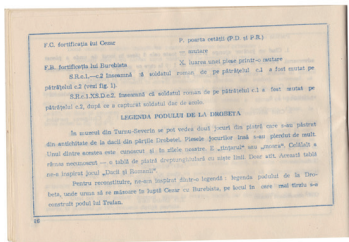
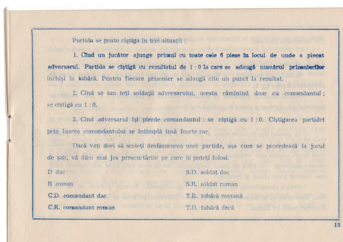
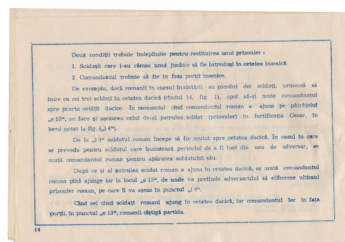
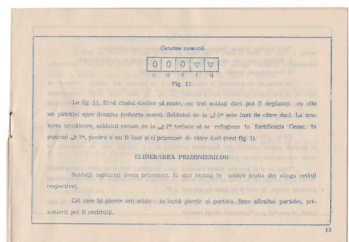
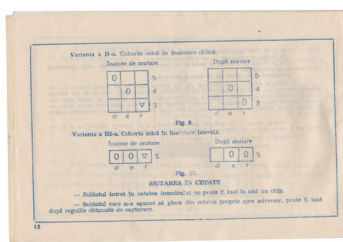
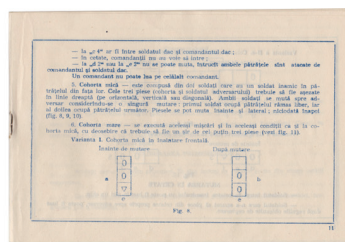
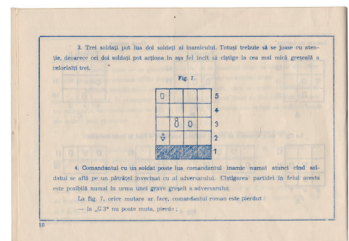
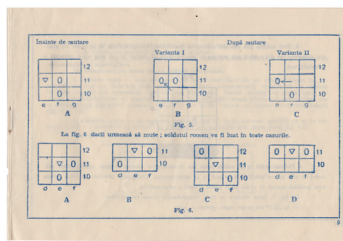
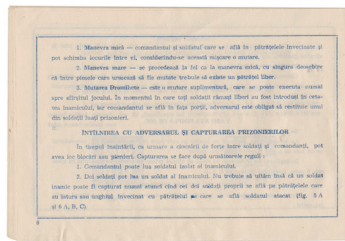
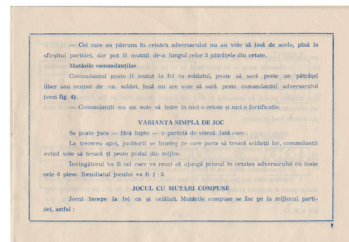
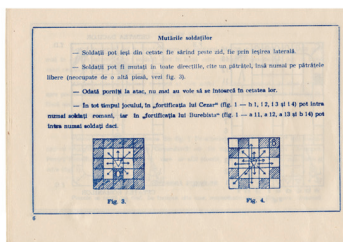
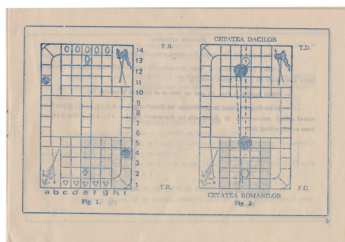
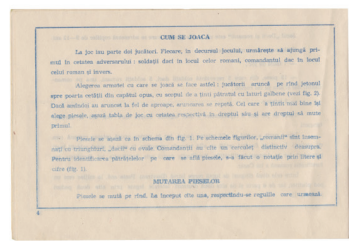
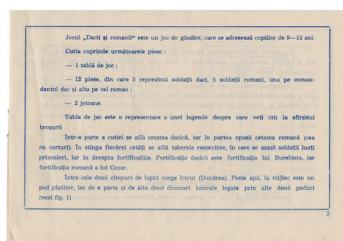


3



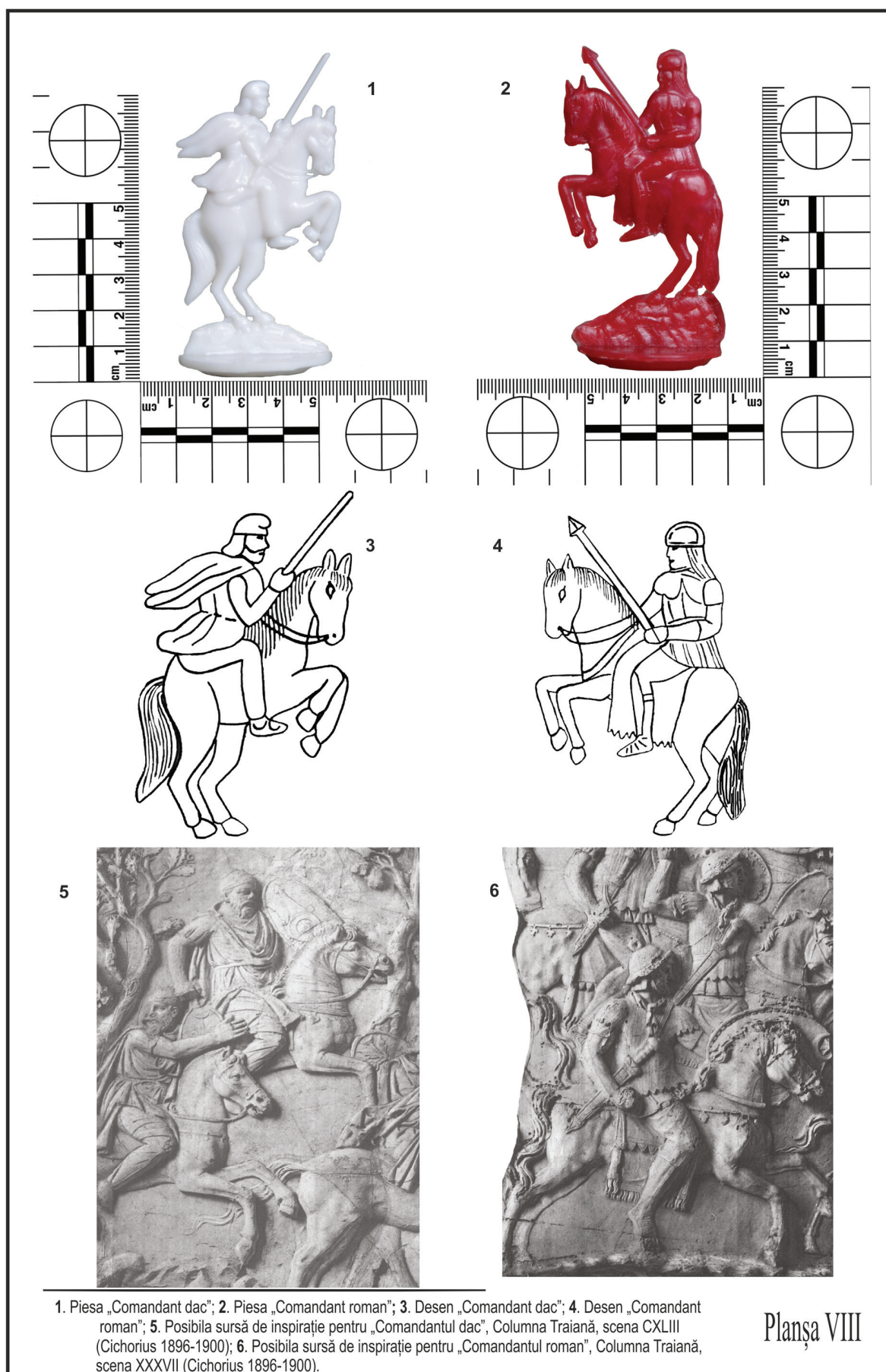
1. Jocul în poziție repaus;
2. Jocul deschis;
3. Poziția pieselor la începutul jocului (foto N. Gozman, MJIA, Zalău).

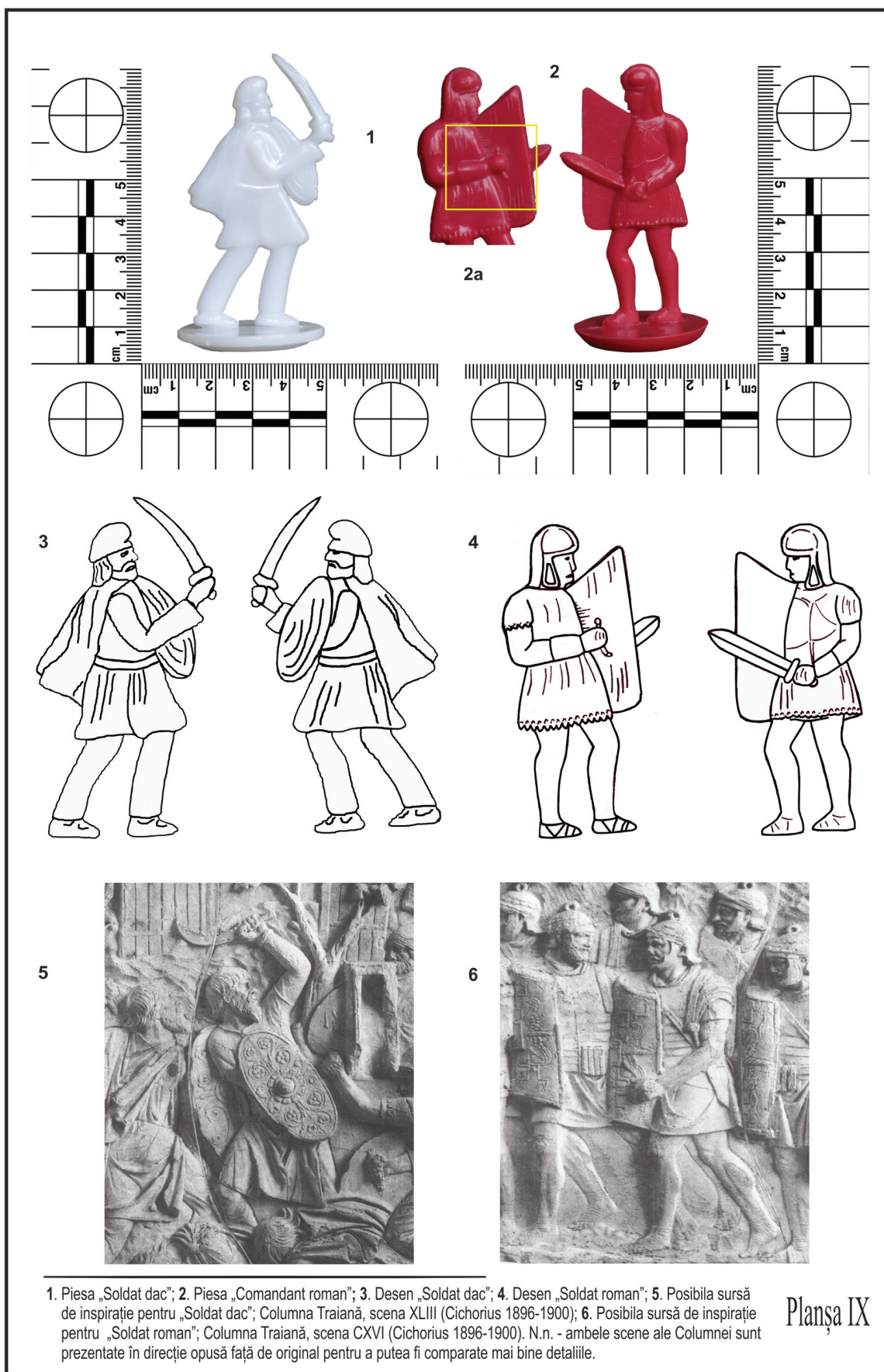
Planșa VI



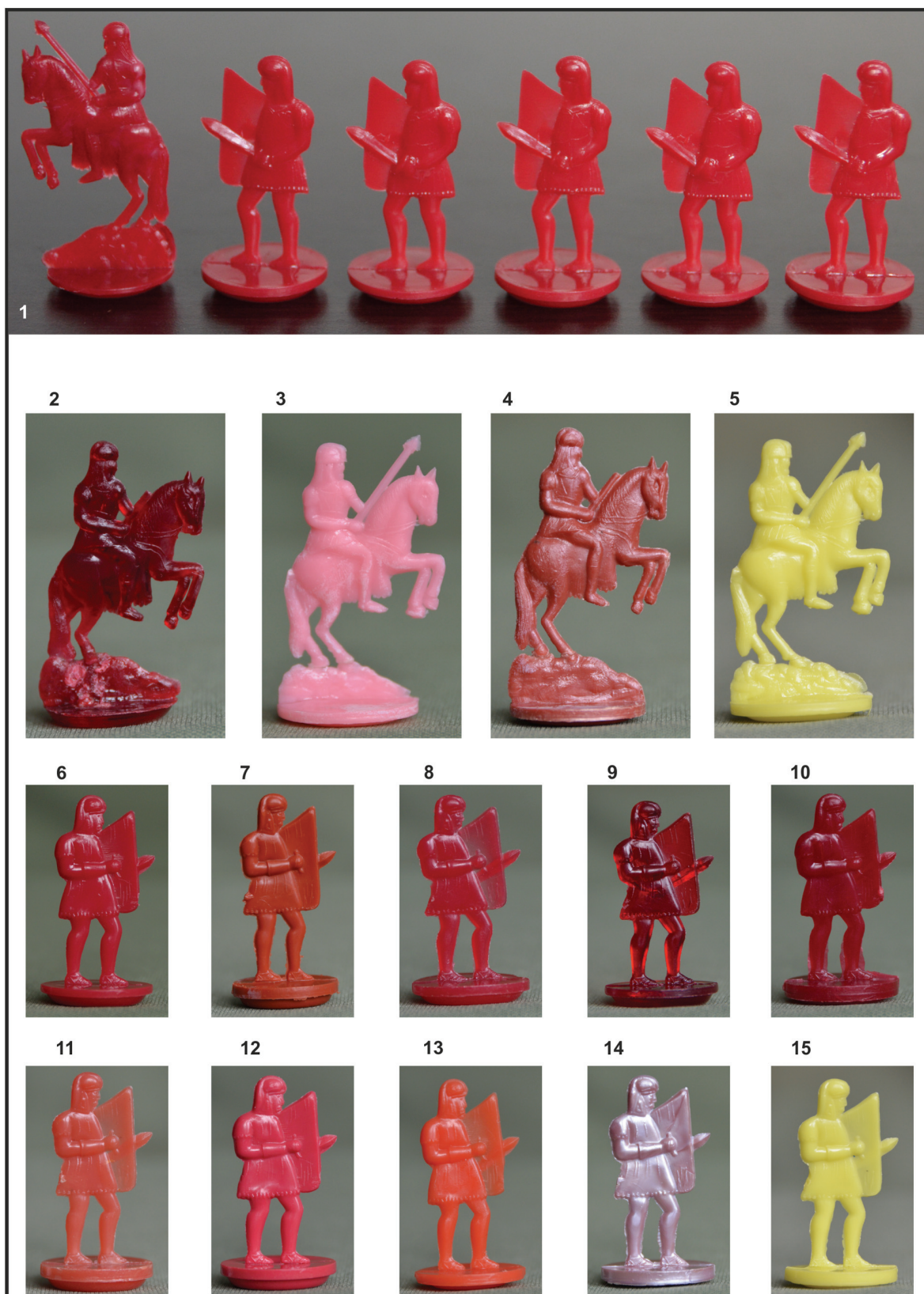
Instrucțiunile privitoare la modalitățile de joc
și legenda „Podului de la Drobeta” (foto V. Stoiculescu).

Planșa VII









1. „Armata romană”;

2-5. Variante cromatice ale piesei „Comandant Roman”;

6-15. Variante cromatice ale piesei „Soldat Roman” (foto N. Gozman, MJIA, Zalău).

Planșa XI

