

Robert Sabeen Dixon, M.Div., M.Sc.
Luis Fernando Aragón Vargas, Ph.D.
Lisa Anderson Umaña, candidata a Ph.D.



El Juego:

Una perspectiva cristiana

Escuela de Educación Física y Deportes
Universidad de Costa Rica

Asociación Internacional de Campamentos Cristianos
América Latina, 2014



El Juego:

Una
perspectiva
cristiana

Capítulo 3: La imagen remodelada del juego (lo lúdico)

Robert Sabeen Dixon, M.Div., M.Sc.
Luis Fernando Aragón Vargas, Ph.D.
Lisa Anderson Umaña, Candidata a Ph.D.

Escuela de Educación Física y Deportes
Universidad de Costa Rica

Asociación Internacional de Campamentos Cristianos
América Latina, 2014

Escuela de Educación Física y Deportes
Universidad de Costa Rica

Asociación Internacional de Campamentos Cristianos, América Latina
www.ccial.org



Esta obra está bajo Licencia Creative Commons Atribución-SinDerivar 4.0 Internacional.

Año 2014

Corrección filológica: **María Gabriela Fonseca Argüello** y **Alberto Aragón Chamberlain**

Segunda corrección filológica y editorial: **Carlos Alonso Vargas**

Diseño y diagramación: **Duglas Aguilar Quinteros**

Arte de la portada: "*La Danza de la Gracia*" por **Mark Keathley** (Usado con permiso)

Mark Keathley reside en Texas y Colorado y disfruta la expectativa de crear con su creador. Dándole toda la gloria a aquel que lo formó, Mark pinta una variedad de temas que incluyen arte occidental, paisajes, vida silvestre y gente. Su representación de "La Danza de la Gracia" (en la portada), brotó de su nueva relación íntima con Jesús en la cual, por medio de la oración, Jesucristo mismo le reveló que tenía tiempo para él, que él era valioso, y que Él (Jesús) estaba listo y dispuesto a jugar. Para más de las obras inspiradoras de Mark, visite www.markkeathley.com

Capítulo 3 - La imagen remodelada del juego (lo lúdico)

PUNTOS CLAVES:

- Para comprender nuestra definición de juego, quien lee deberá disponerse a que sus ideas preconcebidas sobre el tema sean profundamente cuestionadas; deberá leer y entender primero para criticar después; deberá dejar a un lado, mientras tanto, sus propias definiciones de recreación, diversión y ocio.
- Las personas juegan por la aventura, para gozar y entrar en lo desconocido. Así, desde la perspectiva de quien juega, el juego no tiene objetivos, no posee un propósito, no hay nada que ganar ni producir. No se participa en el juego porque sea racional, sino porque es placentero. No se debe instrumentalizar el juego y convertirlo en un medio; más bien, debe entenderse como un fin en sí mismo. El juego no es juego a menos que sea inútil desde la perspectiva de quien participa en él.
- El recreólogo entiende el juego desde una perspectiva distinta, pues sabe que es la respuesta a cómo se logra el cambio en las personas y lo utiliza con objetivos concretos. A pesar de esta aparente "utilidad" del juego, el recreólogo debe abstenerse de convertirlo en una ideología y más bien debe conservar su carácter libre.
- Los autores ofrecemos nuestra propia definición del juego (recreación) y de diversión. Se ha preferido usar el término *juego* pues este, junto con el amor, el trabajo y la adoración (impulsos innatos al ser humano), es un término más básico y universal, desde una perspectiva lingüística y cultural, que el de *recreación*. Aún así, en este cuaderno se utilizan ambos términos casi indistintamente; no se debe confundir *el juego* (recreación) con los juegos (una de las áreas de la recreación). Se asocia al juego con palabras como *flow*, estímulo, sensoriostasis y creatividad. El juego así entendido estimula, complementa, libera, sorprende y crea comunidad.
- Presentamos la diversión como antónimo de la recreación, pues la diversión no es juego ni recreación; el juego es divertido, mas no es diversión. Esta pasajera y superficial, aprisiona y promueve el individualismo. A lo largo de toda la obra, será importante tener presente esta perspectiva: la diversión es destructora o, en el mejor de los casos, simplemente distractora, pues no produce crecimiento. Esta postura será particularmente útil para comprender la presentación sobre el *shabbat* en el Cuaderno #7.

■ REFLEXIÓN PERSONAL:

Usted probablemente tiene su propia definición de juego, producto de sus experiencias, estudios o conversaciones informales. En sus propias palabras, ¿cómo definiría el juego?

.....

.....

.....

.....

.....

Para comprender la definición de juego que se desarrolla en este cuaderno, quien lee debe estar dispuesto a ser retado en sus ideas preconcebidas sobre el tema; debe leer y entender primero antes de criticar; además debe dejar a un lado —por ahora— sus propias definiciones de recreación, diversión y ocio. Por favor, acepte nuestra invitación a ingresar en nuestro esquema, a poner atención a una perspectiva no convencional. Empiece por leer nuevamente los puntos claves.

Mediante una encuesta totalmente improvisada, hemos descubierto las siguientes reacciones a la pregunta “¿Qué es el juego?”:

- Combatividad o juegos al azar (Costa Rica).
- Fútbol (México).
- Trampas (Venezuela), es decir “No quiero jugar porque los juegos terminan en trampas.”
- Rivalidades (Argentina), es decir “Intentá quebrarle su rodilla.”
- Penitencias (Honduras), es decir “Siempre que no gano, me ponen una penitencia, me castigan.”

Sutton-Smith, luego de pasar su vida investigando las conductas de juego,

escribió: “Todos nosotros jugamos, ocasionalmente, y todos sabemos lo que se siente al jugar. Pero cuando se trata de dar declaraciones teóricas sobre lo que es el juego, caemos en la insensatez. Hay poca concordancia entre nosotros, y mucha ambigüedad.” (Sutton-Smith, 1997, p. 1; traducción libre). Él dice que Mihail Sparioso llama al juego “anfíbolo”, pues viaja en dos direcciones; por su parte, Víctor Turner lo denomina “liminal” o “liminoide”, porque ocupa un umbral entre la realidad y lo irreal; mientras tanto, Geoffrey Bateson lo considera una ‘paradoja’ pues es y no es, a la vez, lo que aparenta ser. La ambigüedad a que se refiere Sutton Smith no es una ambigüedad moral, sino la derivada de sus múltiples escenarios y experiencias, así como de la gran diversidad de participantes y agencias involucradas. Es esa ambigüedad la que dificulta tanto el distinguir el juego de lo que no lo es; por ejemplo, de cualquier elemento en una lista de actividades como coleccionar estampillas, jardinería, escuchar música, ir de compras, cocinar, hacer juegos, contar chistes, perder peso, ir a un centro comercial, ir a parques de diversiones, ir a los bares, aprender magia, ver televisión, ir al estadio, participar en un

concurso de belleza, competir en carreras de automóviles, leer historietas cómicas, apostar en las carreras de caballos, celebrar un cumpleaños, apostar a las cartas, jugar en un casino, ver las corridas de toros, jugar póker u otros juegos de naipes o saltar al vacío con una cuerda elástica atada a los pies (*bungee jumping*) (Sutton-Smith, 1997).

Su intención en el libro *La ambigüedad del juego* es demostrar que mucha de la retórica sobre el tema es ideológica, más que científica: la mayoría de los intérpretes del juego llegan a una definición fundamentada en un sesgo, perspectiva o interés particular. Por ejemplo, algunas disciplinas académicas se interesan en el juego como desarrollo, crecimiento o socialización; otras se concentran en la dimensión creativa del juego, o en su utilidad para efectos terapéuticos. Más aún, los líderes de la recreación ponen su énfasis en el relajamiento y la diversión presentes en el juego, mientras la antropología explora la relación entre el juego y los rituales. Muchos de los autores latinoamericanos optan por la perspectiva sociológica: sostienen que el juego debería ser un elemento revolucionario para lograr el cambio social, en contraste con la situación actual donde se usa, según ellos, como elemento de manipulación y como instrumento de un sistema social imperialista.

El énfasis de nuestra obra está en el juego: no en los juegos específicos que uno practica como "quedó" o "escondido", sino en el concepto mismo de *juego*, el cual está fuertemente relacionado con la recreación y con el ocio, pero los trasciende en la medida en que el ocio es el lienzo sobre el cual se pinta el juego.

"Al enfocar la atención en el juego para entender los conceptos asociados al ocio y la recreación, no se comete violencia lingüística alguna en contra de los otros términos. La principal desventaja que yo he encontrado está en connotaciones despectivas de naturaleza emotiva entre aquéllos que no logran entender la universalidad y la significación del concepto de juego (...) De los tres términos, el juego es el que más evoca una visión de acción. Es el más universal entre los pueblos del mundo, pues todos los lenguajes tienen un símbolo para esta conducta" (Arnold, 1980, pp. 16, 17; traducción libre).

Este cuaderno va a abordar el reto de definir el juego. Existen fenómenos históricos, antropológicos y culturales que demuestran la existencia del juego en el pasado remoto, así como hay esfuerzos de las ciencias sociales (psicología, educación y sociología) que intentan explicarlo. Todas las definiciones están asociadas con alguna ideología, especialmente las de las ciencias sociales. Reconociendo plenamente que las definiciones de juego están vinculadas a nuestras premisas dadas (supuestos), la intención de nosotros los autores es evitar la tendencia a instrumentalizarlo: el juego es un fin en sí mismo, se sostiene sobre sus propios pies, tiene su propia independencia. No es utilitario: por definición no es productivo, sino liberador, y abraza la vida.

A lo largo del Cuaderno #3 se adoptarán las dos definiciones de Huizinga (1968). Dicho autor hace una exégesis del juego, por un lado como *agón* (gr. 'competencia'), que será el concepto guía para la definición del juego en el presente cuaderno y, por otro, como *drama* (representación), el cual añade varias dimensiones a nuestra

definición, tales como la celebración y el aspecto sagrado; esto último se desarrollará en un cuaderno posterior. En este desarrollo debe recordarse que todos los grupos sociales, sea un grupo étnico, una entidad cultural más grande, un científico social o un recreólogo, poseen un sistema de supuestos y valores con respecto al juego.

Introducción: Una escala de valores sobre el uso del tiempo libre

¿Qué haremos entonces con el juego? En la actualidad, el juego se ve marginado por restricciones relacionadas con el tiempo, el medio ambiente, la economía, los espacios físicos, los recursos, las actitudes y, aparentemente, hasta por algunas teologías. La evolución del juego y el ocio en las culturas a lo largo de la historia del mundo occidental nos ha dejado un legado de ambigüedad acerca del juego, y de fragmentación, en vez de integrarlo a nuestras vidas.

El desafío del tiempo libre y el tema del ocio han acaparado nuestra atención en los cuadernos #1 y #2 de esta obra, respectivamente. Debido a la preocupación por las implicaciones sociales del tiempo libre, ha existido un creciente interés en los últimos cien años por ofrecer sitios y programas recreativos, junto con diferentes tipos de guías (liderazgo), como una alternativa positiva para el uso de las horas libres, es decir, de las que están libres de otras obligaciones. El eterno desafío al hablar de juego y recreación es discernir, juzgar o evaluar cuáles actividades son en verdad "recreativas", simplemente "di-vertidas" o, de hecho, "des-tractivas".

Jay B.Nash (1964) ofrece una observación sobre el uso del tiempo libre al hablar de seis niveles de participación (ver Figura 3.1), la cual introduce valores al contenido del manejo del tiempo, y se expresa por medio de una pirámide, donde la cúspide representa el mejor valor del uso de tiempo.

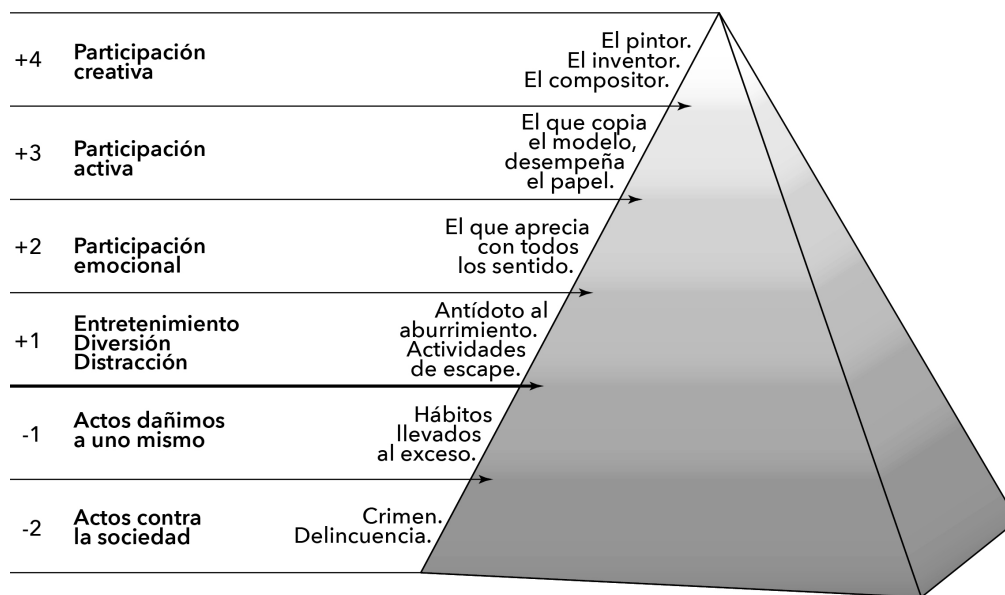


Figura 3.1. Uso del tiempo libre: Pirámide de Nash (1964). Adaptada.

La pirámide se inicia dos niveles bajo cero, al nombrar las actividades que están en contra de la sociedad: el crimen y la delincuencia. El -1 representa los actos dañinos a uno mismo, las actividades llevadas al exceso; desde una perspectiva cristiana, todos estos actos son consecuencia de la Caída, la rebelión de los seres humanos contra el plan original de Dios. Ya en terreno positivo, el primer nivel se refiere a una especie de diversión denominada entretenimientos, pasatiempos, actividades de escape o antídotos contra el aburrimiento; esto también se define como distracciones. En el otro extremo, en la cúspide (+4), está la pura creatividad del inventor, el autor, el pintor o el compositor. Al descender al nivel tres se encuentra una participación activa, que se define como quien copia el modelo o desempeña el papel, la persona que interpreta, a saber, que

juega un partido de baloncesto, toca una marcha con la trompeta o lee un libro. El nivel dos, la participación emocional, se explica como aquella en la cual se aprecia con todos los sentidos, como, por ejemplo, al escuchar una sinfonía (Nash, 1964, p. 89).

Luego de reflexionar sobre el planteamiento de Nash, Bolaño (1988) propone su propia terminología para las actividades. Así, de arriba hacia abajo las llama creativa, activacional, emocional, distraccional, autodestructiva y delincencial. Además, agrupa las dos superiores como "creacional", las dos intermedias como "distraccional" y las dos inferiores como "destruccionales" (Bolaño, 1988, pp. 122-3). En la figura 3.2 se puede observar cómo calza esta terminología con la pirámide de Nash.

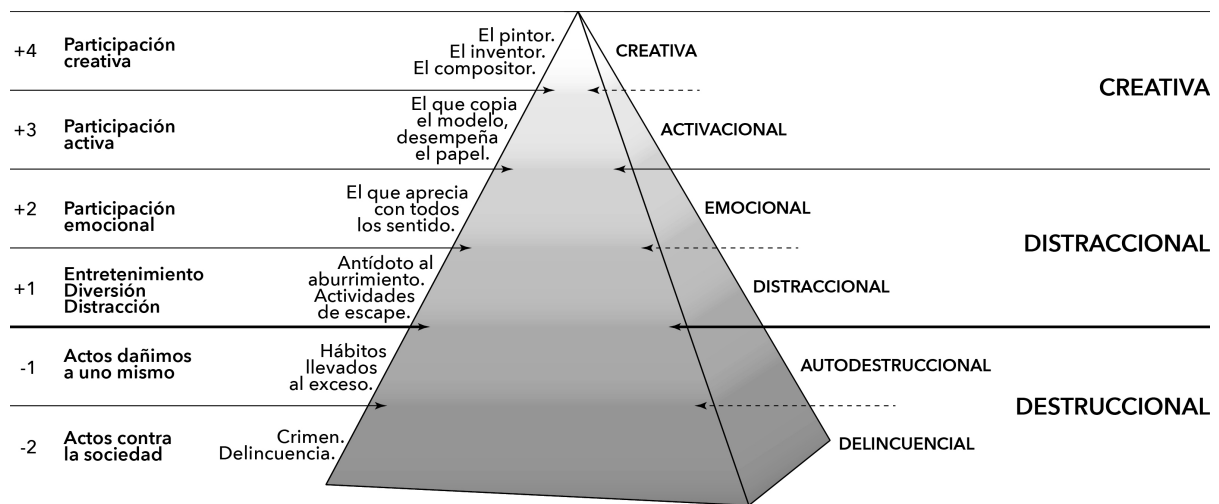


Figura 3.2. Categorías de Bolaño (1988) sobre la pirámide de Nash.

Los autores calificamos los tres niveles superiores de Nash como parte de la

categoría recreativa, y al siguiente en la categoría de diversión (ver Figura 3.3).

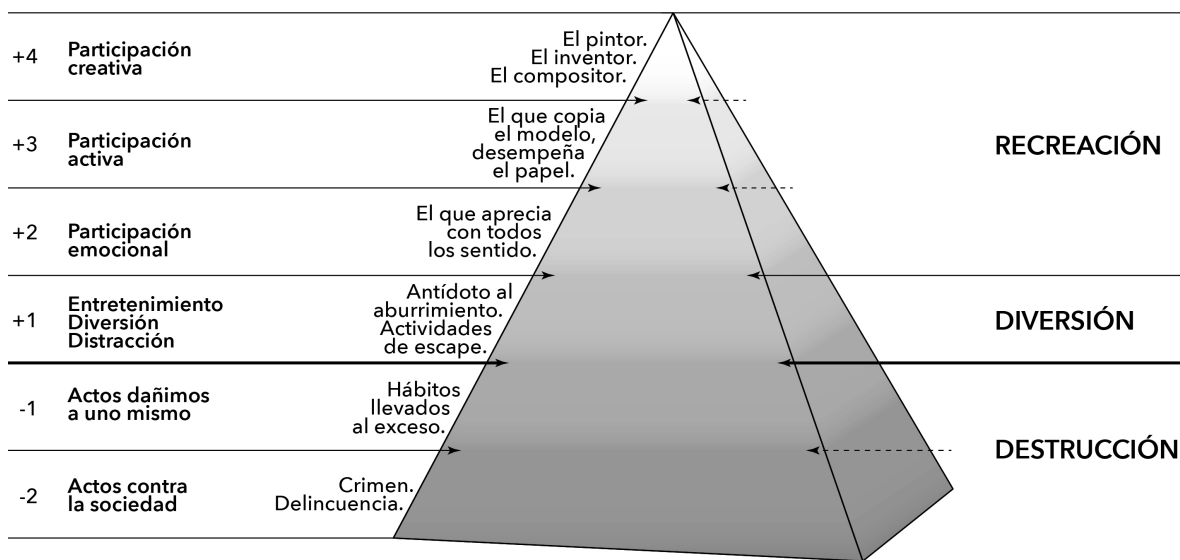


Figura 3.3. Recreación, diversión y destrucción sobre la pirámide de Nash.

A favor de la inclusión de la categoría "emocional" como re-creación, citamos a Gray, quien escribe sobre el espectador:

"Si la actividad es una en que los participantes saben que están siendo observados, los espectadores se meterán en su actividad y alterarán sus características (...) El espectador está activo definiendo la interacción que observa (...) Está aislado de los sucesos más allá del juego o de la función, y está 'envuelto' en éste (...) El

espectador se ve a sí mismo actuando como si fuera él quien participa (...) Si en el juego el espectador es no solamente una posibilidad sino una necesidad, entonces la actividad de ser espectador está tan justificada como lo está la forma de la actividad misma (...) su indispensabilidad lo hace un activista, no un consumidor (...) El modo de consumidor no calza con el juego ni con la función o representación." (Gray, 2007, pp. 103-107; traducción libre).

REFLEXIÓN PERSONAL:

A la luz de estas clasificaciones y del comentario de Gray, ¿en qué nivel de la pirámide de Nash se ubicaría el participar en videojuegos? Justifique su respuesta.

.....

.....

.....

Hay una imagen en la mente de la población que tiende a asociar la recreación con una simple diversión o con destrucción; esta imagen distorsionada obedece a que tendemos a definir la recreación según cómo se practique en la cultura popular. De acuerdo con esta perspectiva el tiempo libre no crea, no produce libertad y no genera alegría. La vida se ocupa con distracciones para no enfrentarnos a nosotros mismos, para evitar conocernos. Así, se tiende a llenar el tiempo con actividades de los tres niveles más bajos, los cuales se caracterizan por el crimen, el exceso o el escape.

Csikszentmihalyi reflexiona al respecto:

“En vez de usar nuestros recursos físicos y mentales para experimentar el *flow* (fluidez, concentración, inspiración), la mayoría de nosotros pasamos muchas horas cada semana

viendo a los atletas famosos jugando en estadios enormes. En vez de hacer música, escuchamos discos platino grabados por músicos millonarios. En vez de hacer arte, vamos a admirar las pinturas que atrajeron las ofertas más altas en la más reciente subasta. No nos arriesgamos actuando conforme a nuestras creencias, sino que ocupamos varias horas cada día viendo actores y actrices que fingen tener aventuras, involucrados en acciones que pretenden ser significativas (...) esta participación sustitutiva es capaz de enmascarar el vacío subyacente del tiempo perdido. Pero es un sustituto muy pobre de la atención que se invierte en retos verdaderos. La experiencia de *flow* resultante del uso de las destrezas lleva al crecimiento; el entretenimiento pasivo no lleva a ninguna parte.” (Csikszentmihalyi, 1990, p. 162; traducción libre).

■ REFLEXIÓN PERSONAL:

Conforme a la perspectiva de Csikszentmihalyi ¿cómo clasificaría usted en la pirámide de Nash una actividad como ir al estadio a ver un partido de fútbol?

.....

.....

.....

.....

.....

En el redondel social y cultural en el que batallamos, y en especial en la lucha contra el desafío del tiempo libre, nuestra obra plantea la tesis de la necesidad de adquirir tres nuevas armas con las cuales se logran los cambios sociales que redundarán en estabilidad

social, integración y libertad. En primera instancia nuestras comunidades necesitan recursos para la recreación participativa (esto se tratará en el Cuaderno #4). Luego, es menester que el pueblo llegue a una comprensión del papel del juego en la vida y en la

cultura (el tema del presente cuaderno). Finalmente, y en tercer lugar, se plantea la tesis de que el verdadero problema y su solución es de tal naturaleza que se requiere de un cambio espiritual, sin el cual no será posible manejar la libertad de una manera creativa (Cuadernos #5, #6 y #7). Sobre esta última tesis se escucha a un sociólogo costarricense cuyos escritos originales datan de 1941, pero no fueron publicados sino hasta la década de los setenta:

“No hay alegría para quien no sabe alegrarse, y si la juventud — sea ésta del campo o de la ciudad— padece desorientación en sus modos de buscarla, no ha de atribuirse a otra cosa que a corrupción y a relajamiento en las costumbres. Se buscan los placeres fuertes porque no se conocen los elevados o porque un desequilibrio orgánico, que acusa un abuso anterior excesivo, ha producido un gusto sensual que sólo se amortigua con los extremos del vicio (...)

Hay necesidad de educación para la alegría, y ella implica toda una terapéutica de saneamiento espiritual. La orientación pedagógica del juego, cuidadosamente insinuada y desarrollada desde los primeros años de la niñez, da hermosos frutos en los años de la adolescencia y más tarde en los de la madurez. Pues los placeres viriles tienen de común con el juego la alegría, el arte y el orden. Alegría, porque los dos nacen del cambio, del movimiento en que interviene como sujeto y objeto el hombre; el arte, porque la gracia que lo anima y vivifica es creación de finos quilates por su espontaneidad e impremeditación; el orden, porque los

juegos son un resultado armónico de un todo armónico...”
(Barahona, 1975, pp. 46, 47).

Hacia una definición del juego

El desafío es encontrar una definición histórica, culturalmente universal, que incluya todas las edades y tome en cuenta los propósitos del Creador para el ser humano. Las definiciones históricas tienden a tomar más en cuenta las expresiones comunitarias, mientras las modernas tienden a concentrarse en la conducta individual.

El desafío es encontrar una definición histórica, culturalmente universal, que incluya todas las edades y tome en cuenta los propósitos del Creador para el ser humano.

El gran desafío es descubrir definiciones modernas que no contradigan los propósitos de Dios como creador. La literatura sobre el juego viene, por un lado, de los historiadores, filósofos y antropólogos, y por el otro de los científicos, psicólogos, sociólogos y psicoanalistas, así como de los recreólogos y neurólogos.

Si nos fijamos únicamente en los conceptos modernos, es decir, del Renacimiento o posteriores, la conducta de juego se ve a través del lente del individualismo, sumada a la posición ideológica de la persona que observa: hay teorías basadas en la evolución darwiniana, en Freud, en las necesidades biológicas y en el desarrollo infantil. La gente hace una selección cuidadosa de las teorías que le parecen más atractivas, pero ¿son estas definitivas? A fin de cuentas, ¿es una definición acaso un asunto personal? Cualquier definición que nosotros —los autores— escojamos, deberá responder tanto a niños como a adultos, deberá tender hacia la

observación universal y estar sintonizada con la revelación bíblica.

Las personas modernas y posmodernas de Occidente parecíamos incapaces de pensar en el juego como algo que no sea útil y productivo de alguna manera. ¿Por qué juega usted sus juegos favoritos? La mayoría de las personas responderá sin pensarlo mucho, sencillamente: "porque lo disfruto" o "porque me da placer". La primera reacción de quien juega no es contestar con los beneficios que podría obtener de la actividad de juego, aunque estos existan. Sin embargo, al reflexionar un poco más, la tendencia sí es a buscar una justificación más sólida, enumerando una lista de beneficios. El problema radica en que al poner énfasis en los beneficios, se instrumentaliza el juego.

Al instrumentalizar el juego lo convertimos en más de lo que es, pero al mismo tiempo lo reducimos a menos de lo que es. Lo convertimos en más de lo que es porque el juego debería ser aceptado por sí mismo, y entendido como un fin en sí mismo. Lo reducimos a menos de lo que es porque lo supeditamos al trabajo. El juego y el trabajo no son contrincantes ni polos opuestos; son más bien complementarios. El juego no es superior ni inferior al trabajo.

El esfuerzo moderno consiste en encontrar una teoría del juego que nos haga sentir bien y se las arregle para consolarnos con la conclusión de que el juego es productivo y beneficioso. Las respuestas o soluciones al "¿por qué jugamos?" parecieran ser teorías atadas a suposiciones modernas o posmodernas, las cuales giran

exclusivamente en torno al ser humano sin una relación con lo trascendental.

La palabra en griego *telos* significa 'fin', 'meta' 'propósito' o 'resultado'. Cuando en la literatura se habla de la *teleología* del juego (la cual no debe confundirse con la *TEOLOGÍA* del juego) se parte del supuesto de que el juego tiene una meta, un resultado. La sociedad moderna occidental tiene una expectativa de practicidad, de utilidad, de propósito. En la psique moderna está escondido un apego a la elevación del trabajo (como producción/consumo) como la meta principal de la sociedad. Bajo estas condiciones y suposiciones, el juego se entiende como útil únicamente si se presta para estar al servicio de las prioridades de una sociedad enamorada de la tecnología, es decir, de cualquier mecanismo que pueda "hacer" algo por nosotros o beneficiarnos, y este egocentrismo solamente se intensifica más tras el extremo individualismo de Freud. Tales exigencias solamente pueden tener una consecuencia: instrumentalizar el juego.

El juego y el trabajo no son contrincantes ni polos opuestos; son más bien complementarios. El juego no es superior ni inferior al trabajo.

Estas teleologías modernas y psicológicas del juego, que exigen utilidad, no han podido despegarse de la influencia clandestina de la ética puritana del juego, la cual lo ve como un desperdicio de tiempo y un obstáculo a lo que debíamos lograr. Dicha ética sigue molestando, siempre picando; no pareciera ser posible deshacerse de ella pues siempre está presente, aunque solo sea para rechazarla. Las teleologías funcionan cuando la producción/consumismo es la vanidad de la sociedad; de este modo, cuando el juego está al servicio del

trabajo admite teleologías, esto es, teorías del juego como algo productivo.

El problema es que la literatura insiste en una narrativa equivocada sobre los puritanos y su "ética de trabajo", la cual hoy es sinónimo de adicción al trabajo (*workaholic*), aunque no son lo mismo. La dedicación a la producción y el consumismo no se le puede atribuir a los puritanos; superemos esa distorsión. El deseo de producir simplemente por producir no viene de los puritanos. El propósito que ellos tenían era únicamente servir a Dios, poner su corazón en todo cuanto hacían, lo cual incluía su trabajo. Es incorrecto decir que ellos estaban al servicio del trabajo, como han afirmado algunos. El producir para poder consumir notoriamente no era la cultura puritana. Su práctica de guardar el *shabbat* (un período completo de 24 horas de no producir, sino descansar) les daba equilibrio a sus vidas, pues mediante esta práctica se le daba un valor relativo al trabajo, a la vez que se contenía el consumo. Para profundizar en este tema ver Packer (1990), Ryken (1987) y el Cuaderno #2 de esta obra.

Es precisamente ahí donde yace la contradicción de la ética puritana del juego. En efecto, la práctica puritana del *shabbat* producía una separación implícita del juego y el trabajo, haciendo que estos se complementaran mutuamente. Dicha práctica permitía que el juego (música, lectura, conversación y adoración) fuera independiente del trabajo y, por lo tanto, un fin en sí mismo. Mientras tanto, su retórica sobre el juego, tal como lo definían, era, en efecto, utilitaria. Su reputación como puritanos en contra del juego se basa en su retórica, no en su práctica, la cual revela un buen equilibrio entre juego y

trabajo. En lo que se refiere al juego, su práctica era mejor que su prédica.

Las teorías (teleologías, retóricas, ideologías) modernas

La pregunta persiste: *¿qué es el juego y por qué jugamos?* Mientras los autores de este tratado se guían por un estudio histórico de las culturas, junto con los escritos judeocristianos, las personas occidentales modernas quieren respuestas racionales y una razón que demuestre rentabilidad. Aparentemente no resulta racional decir que el juego es un fin en sí mismo, que jugamos "simplemente porque es divertido", aún si en realidad quien juega lo hace exclusivamente por esta razón. Quizás no podemos dejar de pensar en el hecho de que los organizadores sí tienen propósitos para el juego, pero es necesario insistir: desde la perspectiva del participante, el juego debe ser inútil.

De esta forma, la gente moderna se inventa teorías, ideologías, retóricas o teleologías, pues quieren que el juego sea útil para algo; insisten en que debe tener algún beneficio. Algo inútil no calza en la lógica moderna de que todo debe ser productivo o tener un fin pragmático. Los historiadores nos recuerdan que los departamentos de Teología y Filosofía de las universidades perdieron importancia desde hace tiempo (a partir de los inicios de la Era Moderna), aunque eran las disciplinas reinas en el período medieval. Se han visto obligadas a cederles su lugar a los departamentos de Ciencias, pues ya no son 'productivas' para el espíritu moderno. El pensar (filosofar) simplemente por pensar no cuenta con un lugar en una sociedad tecnológica

pues, para que valga la pena, cualquier actividad de pensamiento debe tener como resultado algo práctico o rentable. El afirmar que el juego es inútil (pues no produce nada consumible) es asegurar que su prominencia resulta trivial, aún al confrontarse con la afirmación teológica de que fuimos creados para jugar.

Teológicamente, algo que no se aprecia por lo que es, sino por lo que puede hacer, es en realidad un ídolo.

el juego por lo que es —expresión de libertad— y convertirlo en expresión de sujeción, se corre el peligro de transformarlo en un ‘ídolo’.

“...cada vez que el hombre le presta atención a lo que un ‘algo’ puede llegar a significar para él, en vez de fijarse en lo que ese algo es; cada vez que sustituye un hecho con

una vanidad... la realidad se le escapa, no le queda más que la monstruosidad más vieja del mundo: un ídolo. Las cosas tienen que ser enfrentadas por lo que son. El tomarlas sólo por lo que significan es convertirlas en dioses, hacerlas demasiado importantes y por consiguiente hacerlas del todo vanas. La idolatría tiene dos defectos: no solamente es una infamia contra el Dios verdadero, sino también un insulto a las cosas verdaderas” (Capon, 1967, p. 20; traducción libre).

Empero, teológicamente, *algo que no se aprecia por lo que es, sino por lo que puede hacer, es en realidad un ídolo.* Según el diccionario Larousse, un ídolo es una figura de una falsa deidad que se expone a la adoración de los fieles. Filosófica y teológicamente es peligroso despreciar algo, dándole importancia exclusivamente por su significado y no por lo que es. Se dice que el juego es importante para traer alivio al trabajador (lo cual se ha catalogado aquí como diversión), pero que no tiene independencia aparte del mundo de la producción. Por lo tanto, al no aceptar

■ REFLEXIÓN PERSONAL:

En su mundo, en el ambiente en que usted se desenvuelve, ¿puede identificar algo que se ha convertido en un ídolo, según la definición de Capon?

¿Cuál sería el peligro de llevar el juego al extremo de sobrevalorarlo? ¿Y qué del otro extremo, trivializarlo?

.....

.....

.....

.....

.....

La distinción que estamos haciendo aquí entre las definiciones de juego fundamentadas en la historia y las teorías modernas de utilidad o

beneficio, las cuales suponen rescatar al juego de la trivialidad, la expresa claramente Sutton-Smith, cuando afirma:

“...existen culturas múltiples de juego, juegos, deportes, festivales y demás dentro de la sociedad, así como existen culturas múltiples de la música, el arte y la literatura. Todas estas [prácticas históricas del juego] son formas de participación humana que ofrecen a los participantes solidaridad, identidad, y placer. La tendencia moderna constante de pensar en el juego simplemente como algo que está en función de algún otro proceso cultural más importante (psicológico o sociológico) tiende a subestimar la autonomía de dichas culturas de juego. Se hace difícil entender que la función principal obvia del juego es el disfrute de la actividad o el ser juguetón en el contexto de una cultura específica de juego (...) Los jugadores disfrutan de la participación en el juego social porque los hace parte de los sueños sociales colectivos que se llaman juegos, deportes y festivales. Cuando se juega, el hecho de que el juego mejore las destrezas para algunas funciones aparte del juego no es algo central” (Sutton-Smith, 1997, pp. 106, 186; traducción libre).

En la experiencia cotidiana y práctica de nosotros los autores, con frecuencia no es posible dedicar ni siquiera un rato a algunos juegos, sin que alguien quiera saber la moraleja ofrecida por cada uno. El buscar una moraleja para cada vez que se juega es desvirtuar el chiste o la gracia del juego. Vale la pena insistir en el mensaje de Sutton-Smith, expuesto en la cita anterior: “Los jugadores disfrutan de la participación en el juego social porque los hace parte de los sueños sociales colectivos que se llaman juegos, deportes y festivales. Cuando se juega, el hecho de que el juego mejore las destrezas para algunas funciones aparte del juego no es algo

central.” Se insiste en que el comprender qué es el juego es darle su propio espacio, apreciarlo por lo que es y no hacer de ello un ídolo. Cuando se utiliza un juego solamente por la moraleja que ofrece, se cae en el error de pensar de acuerdo con el racionalismo utilitario de la era moderna, y no conforme a la enseñanza bíblica no utilitaria de Génesis 2:1-4a, la cual se cubrirá ampliamente en el Cuaderno #6. Brevemente, al establecer Dios un modelo de reposo con el día séptimo ofrece un día libre de trabajo, libre para celebrar y festejar; en este cuaderno se plantea que el juego debe tomar esta libertad como patrón.

Teorías del juego: clásicas

En términos generales, las teorías sobre el juego no surgieron mucho antes de la era moderna, principalmente debido a que no existía un concepto independiente de “niñez” o “infancia”, y muchas de las teorías modernas del juego se concentran en el juego infantil. De todas maneras existía una contradicción aparente, pues Platón tenía una vaga idea del juego como preparación para la vida adulta, mientras San Agustín reflexionaba sobre sus tiempos de juego cuando era niño como un desperdicio de tiempo valioso para el estudio; pareciera que para él era más bien una distracción de la tarea de prepararse para la vida adulta. Los hogares fueron unidades de niños y adultos hasta que la revolución industrial dividió a la familia: el padre en el trabajo, la madre en el hogar o en su propio trabajo y los niños en la escuela; estos últimos se convirtieron entonces en un campo de estudio independiente. En un principio, las escuelas consideraban al juego como una amenaza al orden, pero eso

cambiaría muy pronto cuando John Locke (1632-1704) promovió que la tarea del aprendizaje se diera en condiciones agradables o recreativas, y Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) entendió el juego como algo instintivo y como una parte de las etapas del crecimiento infantil.

El fundador del "kindergarten", Friedrich Froebel (1782-1852), enfatizaba el uso del juego, los materiales y las actividades en la labor educativa. Su proceso de aprendizaje consistía en desarrollar en niños y niñas

una mayor conciencia y generar una mayor creatividad mediante la utilización directa de los materiales que él mismo creaba. **El juego, en un sentido de preparación**, les permite a los niños aprender algo acerca del ambiente que les rodea, así como de la combinación creativa de materiales y de la resolución de conflictos u opuestos, lo cual los prepara para la vida adulta. Decía Froebel que "así como el hombre trabaja y Dios crea, el niño juega" (Bolaño, 1988, p. 86).

■ REFLEXIÓN PERSONAL:

Según su propia experiencia en la escuela primaria, ¿cuál era la actitud de las maestras o de la institución hacia el juego?

.....

.....

.....

.....

.....

J.C. Friedrich von Schiller (1759-1805) propuso una especie de **teoría de la homeostasis**, una reconciliación entre lo que él llamaba el cuerpo y el espíritu, los cuales deben encontrar un equilibrio. Si un lado logra más apalancamiento, eso lleva a la flojera espiritual; si lo logra el otro, se tiende a la impotencia física. El juego evita que la gravedad de uno venza al otro, y le da libertad física y moral al ser humano. Así, según Schiller, es necesario darle un "impulso al juego" para lograr la unión entre dos impulsos opuestos, la sensualidad y la racionalidad/espiritualidad; esto permite que la naturaleza humana sea completa. Schiller escribió: "...el hombre solamente juega cuando es, en el pleno

sentido de la palabra, un ser humano, y solamente es plenamente humano cuando juega" (Sutton-Smith, 1997, p. 131; traducción libre).

Influenciados por el Romanticismo en su reacción a todo el giro moderno hacia el racionalismo y a las crecientes incursiones de la industrialización, Schiller y Froebel se volcaron hacia la imaginación como un medio para comprender la verdad. Según ellos, la expresión más alta del juego era el uso de la imaginación (la expresión estética), de manera que el niño (la personificación de la inocencia y el carácter no corrupto), dedicado al juego, es la máxima expresión de la humanidad.

“Froebel dignificaba todo tipo de juego infantil... al cual le daba una importancia espiritual [sosteniendo que] es posible desarrollar el carácter moral y la comprensión de la moralidad mediante las actividades de juego y a través del contacto con los juguetes como símbolos que representan los principios de la perfección cósmica” (Sutton-Smith, 1997, p. 131; traducción libre).

Una perspectiva distinta a la teoría de la homeostasis es la del “**excedente de energía**”, la cual se relaciona con Herbert Spencer (1820-1903) y Darwin (1809-1882). Es importante notar que la idea brota de la obra de Darwin y la evolución; pues bajo esta perspectiva los seres humanos ya no necesitan gastar toda su energía en la mera supervivencia, y por lo tanto tienen un excedente que pueden gastar jugando.

Otra teoría ligada a la evolución sería la de Karl Groos (1861-1946), cuyo concepto tiene una orientación biológica. En este caso, el juego se presenta como una especie de instinto de supervivencia heredado, pues mediante el juego, el niño logra sobrevivir para llegar a la edad adulta. Algunos teóricos llaman a esto la **teoría del preejercicio** del juego o la preparación para la vida; Bolaño la denomina la **teleología del movimiento** (1988). Para todos esos autores el juego es una necesidad natural, orgánica. Una teoría relacionada con las anteriores es la **teoría de la recapitulación de la especie**, propuesta principalmente por G. Stanley Hall (1844-1924), la cual asume que cada organismo recapitula o repasa la historia de su desarrollo como especie. De este modo, el juego infantil sería el ensayo o el volver a vivir un

pasado distante en el progreso evolutivo de la humanidad.

Mientras que G. Stanley Hall fue uno de los psicólogos más influyentes de principios del siglo XX, el más destacado practicante de la recreación como herramienta para la formación del niño y del adolescente fue Luther Halsey Gulick. Este último era seguidor de las teorías de Hall y, basado en ellas, adoptó la utilidad de la recreación para la formación del carácter de los jóvenes. He aquí una cita de Gulick que hace posible entender muy bien la manera de pensar de este destacado pionero de la recreación; presenta la transición desde la teoría hasta la práctica, es decir, desde la teoría sobre los rastros de la evolución hasta la práctica de la programación de la recreación.

“Durante este tiempo (la era del Pleistoceno) la carrera era importante para el hombre (...) de manera que había una constante eliminación de los no corredores y una constante supervivencia de los corredores (...) este interés por esconderse y esquivar, del cual surgieron gradualmente estos juegos de persecución que preceden la historia escrita (...). Estos juegos de persecución se remontan hasta los tiempos animales, y son simplemente la elaboración de los sentimientos de cazador y cazado que poseían todos los sobrevivientes [N.T.: aquí está hablando de *evolución*], de manera que los niños (...) por su parte disfrutaban jugando juegos que implicaban correr, lanzar y golpear. Esos son los deportes del mundo de hoy. Ésta es, creo yo, la historia natural de los deportes atléticos [N.T.: nótese el concepto de *recapitulación*]). La actitud del muchacho que puede jugar un partido vigoroso, peleando intensamente, mientras controla su carácter —el que

puede seguir corriendo y terminar la carrera, sin importar cuán cansado esté— es significativo, no desde el punto de vista del desarrollo muscular, sino del desarrollo moral (...) Les damos oportunidades similares (...) en vista de que el efecto de la vida moderna es producir la facilidad, el afofamiento, la debilidad, y cuando aparecen

peligros graves no se ha desarrollado la fuerza [N.T.: nótese aquí la idea de *aplicación*]. De ahí la necesidad de juegos que enseñen un desdén por el dolor y el peligro, pues estas cualidades están asociadas con el poder y con la esencia del carácter” (Gulick, 1920, pp. 25-32; traducción libre).

■ **REFLEXIÓN PERSONAL:**

¿Ha tenido usted alguna experiencia personal con un profesor o profesora de educación física o deporte que piense de esta manera? Descríbala.

.....

.....

.....

.....

.....

La última que mencionaremos de las muchas teorías clásicas existentes se conoce como la **teoría de la recreación** o **el relajamiento**, la cual fue planteada por Lazarus (profesor de la Universidad de Berlín) en 1883 y por T.W. Patrick (profesor de la Universidad de Iowa) en 1916. Aparentemente, esta teoría del juego se aplica más a las personas adultas que a los niños. De acuerdo con estos pensadores lo que sucede no es

tanto la existencia de una cantidad sobrante de energía, la cual debe gastarse para lograr la homeostasis, sino más bien que el gasto de energía mediante el relajamiento o la recreación es necesario para alcanzar la restauración: paradójicamente, mediante el gasto de energía, el juego permite recuperarse de la condición de fatiga y del tedio del trabajo monótono.

■ **REFLEXIÓN PERSONAL:**

Describa alguna ocasión en la cual usted haya experimentado el juego como una forma de recuperarse de la fatiga.

.....

.....

.....

.....

Una vez más, aparece el concepto de **preparación**, pues la energía renovada prepara a la persona para algo nuevo o al niño para sus responsabilidades adultas. En este caso, no se trata simplemente de un descanso pasivo que brinda recuperación, sino de un juego activo o un deporte. Se veía el trabajo como algo impuesto externamente que causa tensión física y mental. El juego, por otra parte, es una expresión de libertad, y tiene como resultado la re-creación y la recuperación del sistema humano. Más aún, Patrick sentía que en el trabajo solamente se utilizaban los músculos pequeños, mientras que la recreación física involucraba los órganos motores gruesos, al mismo tiempo que ofrecía liberar a la persona de la concentración exagerada exigida por las tareas propias del nuevo ambiente laboral.

El interés central de estos primeros psicólogos era el comportamiento y cómo entenderlo; ante esto nos arriesgamos a decir que el juego no era su interés exclusivo. Las teorías aquí descritas son de naturaleza reduccionista, esto es, presentan al juego como algo ubicado en la misma categoría de nuestras necesidades de supervivencia, como el hambre o la sed. Por lo tanto, el juego se ve reducido a una categoría de supervivencia. También se le adjudicó cierto significado evolutivo en los primeros años. "No obstante, muchos de los que han estudiado el juego desde una perspectiva evolutiva, biológica, etológica, o de psicología comparativa, son escépticos sobre nuestro conocimiento actual acerca de la relación entre juego y evolución" (Sutton-Smith, 1997, p. 26; traducción libre).

Teorías del juego: psicoanalíticas

Se sigue en la misma línea, buscando la respuesta a la pregunta: ¿por qué jugamos? Una discusión sobre Freud y el psicoanálisis, que podría incluir a algunos de sus promotores como Slavson, Erikson, Buhler, Cléparde y otros, está fuera del alcance de esta obra. Sin embargo, es importante mencionar la **teleología de la catarsis**. Sobre esta teoría Tomás Bolaño afirma: "El juego como proyección de fantasías aceptadas o no socialmente, extraídas de la represión o el deseo insatisfecho (...) restaura el esquema de la personalidad como una catarsis o descarga para la curación..." (Bolaño, 1988, p. 88). En su intento por desarrollar una definición de juego, Freud lo percibió como un mecanismo para sacar experiencias traumáticas que podrían ser dominadas a través de este. El juego permite que las emociones negativas sean reemplazadas por positivas, lo cual lo convierte en una manera aceptable de aliviar ansiedades y temores, al crear su propio mundo de fantasía. Una vez más, hay una especie de homeostasis de por medio, pues Freud veía en el juego una manera de reducir las tensiones generadas por las interacciones biológicas, psicológicas y sociológicas.

Teorías del juego del campo educativo: Desarrollismo o teoría del desarrollo

Antes de referirnos a Piaget y la teoría del desarrollo, valdría la pena volver por un instante a la era de las teorías clásicas, para mencionar dos nombres importantísimos en la educación, propios de esta tendencia: John Dewey (1859-1952) y María Montessori (1870-

1952). Dewey es el padre de la “psicología funcional” y además incluyó la observación y la experimentación en su práctica educativa. Sus teorías ofrecen una base para el uso educativo del juego, al proponer que este debe (1) ayudar a los niños y niñas a reconstruir su experiencia y obtener de ella un significado, (2) permitir el aprendizaje de un funcionamiento a niveles más altos de conciencia y (3) crear un ambiente que nutra el crecimiento mental y moral (Dewey, 1938).

Montessori, por su parte, es conocida por el aprendizaje sensorial, en donde el juego es la labor del niño. Según ella, el tiempo de juego no debe ser demasiado organizado ni controlado, pero sí una experiencia directa en la cual cada quien avanza a su propio ritmo. A través del juego se adquiere mayor conciencia de las propiedades del entorno, se recoge y organiza la información, se recolectan impresiones sensoriales, y así se desarrollan el cuerpo, el cerebro y los sentidos (Montessori, 1912).

El concepto de *desarrollismo* es elaborado primordialmente por Jean Piaget (1896-1980) pero con algunos aportes importantes a la teoría realizados por Lev Vygotsky (1896-1934), autores procedentes de Suiza y de Bielorrusia, respectivamente. Aunque el interés de los primeros teóricos era más de carácter biológico, estos psicólogos del siglo XX estaban interesados en el crecimiento cognitivo. Las dos palabras claves de Piaget fueron la *asimilación* y la *adaptación*; bajo su perspectiva, el juego es el mecanismo mediante el cual podemos conocer el mundo que nos rodea y desarrollar destrezas cognitivas. En otras palabras, hay dos dinámicas en juego: la asimilación, la cual consiste en

manipular los objetos en el ambiente para dominarlos y utilizarlos; y la adaptación, la cual se refiere a la capacidad de aceptar aquellas realidades de nuestro entorno que no podemos cambiar.

En el estudio fundamental de Piaget (1962) sobre el juego infantil, él observó la correlación entre el juego y sus primeras tres etapas de desarrollo cognitivo; además sostenía que este ocurre como resultado de la interacción entre el niño y el ambiente, pues cuando son bebés, los niños juegan con objetos, lo cual les ayuda a desarrollar sus destrezas sensoriomotrices básicas (como soplar, chupar y agarrar). Luego, conforme empiezan a caminar, se involucran en juegos de imitación y fantasía; los objetos simples toman vida propia conforme el niño desarrolla su habilidad cognitiva y aprende a distinguir la realidad de la fantasía. La iniciación en las instituciones sociales se desarrolla más allá en niñas y niños de edad escolar cuando practican *juegos con reglas*, pues la simple escogencia de la persona que ‘la lleva’ en un juego de persecución implica aprender a aceptar y cumplir el reglamento, lo cual es parte del proceso de socialización en el que se subordinan sus deseos personales —no ser quien ‘la lleva’— a las reglas del juego definidas como grupo (Elkind 2007, p. 154). Las reglas pueden ser impuestas desde arriba o construidas espontáneamente conforme los niños juegan. Al respecto, Piaget (1965) explicó extensamente que el juego en esta etapa de la vida promueve también el desarrollo moral, al profundizar el entendimiento que tienen niños y niñas de las reglas, de lo correcto y lo incorrecto. Él sostenía que cada etapa se construía sobre el desarrollo previo, de manera que aún los niños mayores a menudo recurren a la fantasía. Según Piaget (1962) el juego

es un proceso de experimentación y exploración y, como los niños aprenden más eficazmente a través de la actividad que por medio de la instrucción, el juego es un vehículo excelente para el aprendizaje.

Vygotsky ve el juego, esencialmente, como una actividad sociocultural (Vygotsky, 1967). Un concepto central en su teoría sobre el desarrollo cognitivo es la *zona de desarrollo próximo*, la cual define como la diferencia entre el nivel *real* de desarrollo de un niño (determinado por su capacidad de resolución independiente de problemas), y el nivel *potencial* de desarrollo (determinado por su capacidad de resolución de problemas bajo la guía de una persona adulta o en colaboración con

compañeros más capaces) (Nicolopoulou, 1993, p. 8). Es en la perspectiva de este contexto más amplio donde Vygotsky identifica la contribución significativa del juego al desarrollo sociocultural, pues el juego asume el papel de una actividad que lleva a la creación de la zona de desarrollo próximo. En el juego, niñas y niños están siempre por encima de su edad promedio, de su conducta cotidiana; es como si fueran una cabeza más altos que ellos mismos. Como si estuviera en el punto focal de una lupa, el juego contiene todas las tendencias de desarrollo en forma condensada; en el juego, es como si el niño estuviera intentando saltar por encima del nivel de su propio comportamiento (Vygotsky, 1967).

■ REFLEXIÓN PERSONAL:

¿Recuerda alguna vez durante un juego cuando se sintió más grande o se imaginó con poderes especiales? Describa su experiencia.

Los conceptos de equilibrio y desequilibrio de Piaget también se observan en el juego cuando el niño o la niña experimenta insatisfacción, incomodidad y dificultad, los cuales producen disonancia emocional; esta a su vez los incita a alcanzar una mayor diferenciación de las estrategias de solución de problemas, produciendo un avance en la cognición (Kwon y Yawkey, 2000). Por ejemplo, cuando un niño está afuera tratando de escalar una pared de piedra, lo intenta y lo intenta sin lograrlo, y cada vez se frustra más. Esta dificultad lo incita a buscar una

cuerda que procede a utilizar en forma creativa para superar el obstáculo. De esta forma, se construye o acumula conocimiento mediante la manipulación de objetos y el juego.

Teorías del juego: búsqueda de estímulo

La tesis planteada por M.J. Ellis en su libro, *Why People Play* (¿Por qué juega la gente?) es que el juego es crucial, significativo, fundamental a la necesidad del ser humano —en tanto

individuo biológico y psicológico— de crecer, de satisfacer el impulso interior de sobrevivir y de ser estimulado. Este crecimiento se produce en la presencia de “actividad, exploración, investigación, manipulación, traba y resolución”, factores que buscan la estimulación. En otras palabras, el ser humano busca un estado óptimo de estímulo para crecer, lo cual sería una definición del juego (Ellis, 1973, pp. 109, 135; traducción libre).

Como se desarrollará más adelante, Johann Huizinga sostiene que la cultura se estanca sin lo lúdico, y lo lúdico se define en parte por el *agón*, cuando de igual manera están presentes la tensión y la liberación, la exploración y el descubrimiento, la traba y la resolución. La diferencia está en que para Huizinga el *agón* se identifica con el juego, lo lúdico, mientras Ellis por otro lado dice que el ser humano no requiere necesariamente del juego en sí, sino de una estimulación, la cual puede encontrar en su trabajo o en su juego. Aún así, para Ellis es más probable que el juego sea el mejor ambiente capaz de propiciar el estímulo.

Si algunas teorías clásicas pueden ser catalogadas con la palabra *homeostasis* (reducción de energía sobrante), entonces Ellis inventa la palabra ‘*sensoriostasis*’, pues según él, cuando no está en juego una necesidad más primaria como el hambre o un refugio, entonces toda persona busca crecer integralmente (física, social, mental, emocional y espiritualmente), y por lo tanto entra en escena otra necesidad que la de que el sistema sea estimulado. Hay crecimiento tras la confrontación con un dilema, un problema superado. Y la ‘*sensoriostasis*’ es el mecanismo capaz de crear los desafíos y retos que el organismo debe

vencer para ir creciendo a otro nivel de madurez (Ellis, 1973).

“El modelo de la búsqueda de estimulación explica el mecanismo que impulsa al individuo hacia su involucramiento con el ambiente de maneras que van más allá de la necesidad de la supervivencia inmediata (...) El efecto acumulativo de tal aprendizaje interactúa con la motivación que produjo esa búsqueda de estimulación para producir una espiral ascendente en la complejidad de las interacciones” (Ellis, 1973, p. 118; traducción libre).

En un intento por redefinir el juego, Ellis explica que la búsqueda de estímulo y el juego tienen mucho en común, pues ambos involucran la exploración, la investigación y la manipulación. Además el juego, dice, es claramente un comportamiento para buscar estímulo, aunque no todo comportamiento que busca estímulo es juego. Según él, el trabajo también puede ser una búsqueda de estímulo; en otras palabras, el trabajo y el juego no siempre se pueden diferenciar. Cualquier continuidad de trabajo y juego, por lo tanto, debe ser a lo largo de un *continuum*. En el concepto de *flow* (fluidez) de Csikszentmihalyi se encuentra la misma conclusión. Digamos que el sentido de ‘fluidez’ se puede experimentar tanto en el juego como en el trabajo. Csikszentmihalyi introduce dentro de la literatura del juego este concepto de *flow* (fluidez), al cual denomina “La psicología de la experiencia óptima”. Para él, el *flow* tiene que ver con el gozo, la creatividad, una pérdida del sentido del tiempo y la experiencia de un total involucramiento:

“En este estado la persona pierde la sensación de represión y el sentido de sí misma en el tiempo. Adquiere una conciencia elevada de su participación física en la actividad. La persona en *flow* encuentra, entre otras cosas, que su concentración aumenta grandemente y que la retroalimentación de la actividad crece ampliamente” (Furlong, 1976, p. 36; traducción libre).

Este es el ámbito del juego. Cuando el *flow* de Csikszentmihalyi y la ‘*sensoriostasis*’ de Ellis describen las características del juego, prestan un buen servicio, pero cuando no distinguen entre el trabajo y el juego se debilitan como definiciones que nosotros los autores ya no podemos asumir plenamente. La razón es que no se quiere reducir el juego a meramente un “estímulo” o a un *flow*. Cuando existe el juego, existe el *flow*, y el juego ensancha la vida, pero el juego es muchísimo más que eso. Además, el juego no vive en un *continuum* con el trabajo, pues es una entidad en sí misma (Csikszentmihalyi, 1990).

Resumen de las teorías del juego

Estas teorías, nacidas en los últimos 150 años bajo la tutela de las entonces jóvenes ciencias sociales, instrumentalizan el juego. En efecto, las teorías modernas siguen las huellas de aquello de lo que se acusa a los puritanos: reducir el juego al nivel del utilitarismo. Más adelante en este cuaderno, los autores optamos por seguir los descubrimientos de los historiadores de la cultura porque ellos se aferran a una dimensión trascendental del juego. En las teorías más recientes presentadas en las páginas anteriores, solo contamos con

opciones antropocéntricas. Está claro que una teoría del juego no se basa en las investigaciones científicas *per se*, sino en la filosofía que uno tiene acerca de la naturaleza del ser humano y de Dios. La obra de Dewey en pedagogía y la obra de Piaget sobre el desarrollo, junto a las observaciones de Ellis y Csikszentmihalyi, tienen mucho que aportar. No se puede negar que el juego y el desarrollo corren constantemente en paralelo. Es fácil perderse de la perspectiva más amplia y más profunda de lo que frecuentemente pareciera ser una conexión directa entre el juego y el progreso.

Mientras los autores de esta obra definen el juego como algo motivado intrínsecamente, las teorías de las ciencias sociales se interesan por él con el objetivo de averiguar su valor o su propósito, argumentando que habrá beneficios académicos y morales, por ejemplo, si se utiliza el juego adecuadamente:

“La mayoría de los científicos del juego infantil buscan demostrar que el juego es la práctica de destrezas de supervivencia que se ajustan a la vida real (el énfasis biológico); que puede garantizar sentimientos de dominio y competencia mediante la resolución de conflictos y la actividad compensatoria (el énfasis psicogénico); y más recientemente, que puede desarrollar destrezas para la cognición y la educación (el énfasis cognitivo) (...) Para algunos es una recapitulación de la historia de la especie, para otros es una catarsis; es una actividad compensatoria, una preparación para un futuro, o una imitación de las actividades de los adultos (...) Todos dan por entendido que el juego efectivamente se transfiere a otros

tipos de utilidad o provecho que no son en sí mismas formas de juego. Estas teorías extrínsecas son las mejores demostraciones de la manera en que el campo del

juego infantil está dominado por la retórica de la utilidad” (Sutton-Smith, 1997, pp. 50,51; traducción libre).

REFLEXIÓN PERSONAL:

Los autores de esta obra han presentado la problemática de definir el juego en términos de su utilidad o sus beneficios. Explíquela usted en sus propias palabras.

La búsqueda de pautas para una definición satisfactoria del juego

Las colecciones de definiciones sobre el juego son más conocidas como teorías. Bolaño utiliza la palabra descriptiva “teleología” pues reconoce que las teorías buscan con el juego un fin, un propósito. Por su parte, Sutton-Smith adopta la palabra “retórica” pues reconoce que el autor de una teoría nos quiere contar una historia persuasiva. Es decir, cada teoría o retórica pertenece a un sistema de valores, y este, más que el juego en sí, narra su versión de la verdad.

Buscaremos una teoría del juego en la cual este y el trabajo no sean reducidos a un *continuum*, como se observa en las teorías del estímulo y del *flow* (fluidez), pues estamos convencidos de que el trabajo y el juego son autónomos, cada uno a su manera, sin que uno sea superior o inferior al otro. Al mismo tiempo, el trabajo y el juego son, en nuestra perspectiva, complementarios.

En este documento, la definición del juego no puede contradecir las implicaciones teológicas de la creación del reposo descrita en la narración judeocristiana de la creación. El séptimo día de la creación, el reposo de Dios, establece el patrón que se deberá seguir: un alivio a todo el mundo de sus faenas diarias en una connotación de festividad o carácter lúdico. Por lo tanto, el juego se sostiene por sí mismo, independientemente del trabajo; no tiene necesidad de ser designado como una teleología, como algo que existe para un propósito más allá de sí mismo. Si el juego nace en el Reposo de Dios, porta el mismo ADN que el séptimo día, el cual, según se nos indica en el pasaje del capítulo 2 del Génesis, es un día santificado, apartado, bendecido de manera particular, no subordinado sino más bien el momento culminante de la historia de la Creación (ver el Cuaderno #6).

Para responder a la pregunta sobre qué es el juego, o cómo debe definirse, buscaremos definiciones donde se incluya tanto a niños como adultos, y

tan multiculturales como sea posible. La debilidad principal de las teorías clásicas, psicoanalíticas y del desarrollismo es que están más enfocadas en la conducta infantil, pero una teoría válida debe incluir también a las personas adultas. Ante esto, los autores les damos preferencia a aquellas teorías que vienen de la literatura histórica y antropológica en la cual el juego se expresa comunal y religiosamente, y prestamos menos atención a las teorías modernas psicológicas con su énfasis exagerado en el individualismo, los mecanismos intrapsíquicos, el egocentrismo y la subjetividad.

La pirámide de Nash y el agón (concurso) de Huizinga ofrecen material para descubrir una definición de juego que funcione dentro de los parámetros aceptables de nuestra hipótesis. La perspectiva de Nash aboga por entender el juego como algo creativo, o re-creativo, ya sea en forma de expresión directa como en la autoría, como intérprete activo del modelo creado o como espectador involucrado. La pirámide de Nash da cabida a que algunas acciones y actividades sean valoradas como algo menos que re-creativas, calificadas como simples distracciones, o catalogadas como algo destructivo. Ahora bien, Huizinga nos dice que el juego va más allá de fenómenos psicológicos o biológicos vinculados al proceso de la evolución. El juego existe desde los inicios de la historia, y su chispa, es decir, eso que hace que el juego sea juego o que sea divertido, es la idea de traba y resolución. Un concurso en el cual se sabe el resultado de antemano, o donde uno de los jugadores echa a perder las reglas, se sale de los límites definidos, y disminuye o aplasta el sentido de juego. Antes de presentar

nuestra definición vamos a referirnos a ese historiador del juego.

¿Qué es, entonces, el juego, y por qué jugamos?

Johann Huizinga y *Homo Ludens*

La obra *Homo Ludens* fue escrita en las vísperas de la Segunda Guerra Mundial y se publicó originalmente en 1943. Roger Caillois la califica como la obra más destacada del siglo XX en el campo de la filosofía de la historia, y según Joseph Levy "... el impacto de Huizinga en el estudio del juego se observa en todas las obras académicas principales escritas sobre este tema ..." (Levy, 1978, pp. 58, 59; traducción libre. Ver además Anchor, 1978 y Henricks, 2006, p. 10).

Homo Ludens reduce el juego a dos conceptos básicos fundamentados en un estudio de la historia de las culturas; para esto examina lo que ha sido el juego a lo largo de los siglos, con lo cual nos da un lente para revisar las teorías de la recreación que comenzaron a aparecer en el siglo XIX, iniciándose en Alemania.

La clasificación de los juegos siempre es una tarea difícil, pero Huizinga limita sus categorías a dos:

"La función del juego en las formas superiores que tratamos aquí se puede derivar directamente, en su mayor parte, de dos aspectos esenciales que se nos presentan. El juego es una lucha por algo, o una representación de algo. Ambas funciones pueden fundirse, de suerte que el juego represente una lucha por algo, o sea una pugna a ver quién reproduce mejor algo" (Huizinga, 1968, pp. 26,27).

Para Huizinga el juego, como *una representación*, está íntimamente ligado a la dimensión religiosa de la vida; y como *una disputa* (*agón*, gr.) sirve de semilla elemental en la cultura que estimula el crecimiento, al estar presente o animar los aspectos esenciales de toda la cultura, tanto en las artes como en la filosofía, en la poesía, en las instituciones judiciales y hasta en las normas de guerra. Por lo tanto, su libro no es un estudio de los juegos, sino una indagación sobre la cualidad creativa del principio lúdico en el ámbito de la cultura.

El punto de Huizinga es que el juego es una fuerza civilizadora en la sociedad: la vida es más que trabajar y el juego le da una chispa a la pesadez de la rutina diaria. La vida no debería reducirse a lo comercial y lo político. Así, la capacidad de jugar es la capacidad de "...sostener el mundo con ligereza y creatividad (...) y apartarse de las necesidades siniestras de la vida" (Henricks, 2006, p. 11; traducción libre). Si la humanidad llegara a percibir algún grado de determinismo en el cosmos, el juego se convertiría en una expresión de revolución, una afirmación de la capacidad de escoger libremente, pues el juego es libertad. Mientras la experiencia de la vida diaria tiende hacia la complejidad, la experiencia del juego es orden y perfección.

Para arribar a sus conclusiones, Huizinga estudió las sociedades primitivas en un momento en el cual aquellos elementos que conforman una cultura, como el conocimiento, las creencias, el arte, las leyes, la moral, las costumbres y los hábitos, no estaban institucionalizados o separados. La educación, la familia, la música, la danza, la religión, la filosofía y la política estaban integradas en la sociedad. Los individuos concursaban por un estatus mediante las ceremonias,

rituales y competencias. Las oportunidades sociales y públicas permitían que el juego —el elemento *agón* en la ceremonia— funcionara como un símbolo que traería cambio a la cultura. Las ideas se ponían sobre la mesa, se refutaban y se reformaban a través de los cantos, las historias, las declamaciones, la retórica y las proezas físicas.

"Huizinga argumenta que es en este esfuerzo por alcanzar la excelencia, la superioridad y la estima, que el juego competitivo o agonista engendra y ennoblece la cultura. El juego competitivo prospera en el estado arcaico del desarrollo de una civilización" (Anchor, 1978, p. 80; traducción libre).

Por lo tanto, *Homo Ludens* es "...un libro sobre juegos de adivinanzas, festivales de comidas, ensayos de prueba, dialéctica filosófica, competencias de buenos modales (...) artesanías competitivas, y así sucesivamente." (Henricks, 2006, p.18; traducción libre). Esto le permite proponer la tesis de que un elemento de juego en las primeras sociedades llevó al crecimiento y el enriquecimiento de cada expresión cultural, especialmente la poesía, la danza, la música y el drama.

La tesis de Huizinga plantea que el elemento lúdico es crucial, significativo y fundamental a la necesidad —innata en la cultura— de crecer, es decir, de ser estimulada. Este crecimiento, esta estimulación, se produce donde está la presencia de "tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace", la cual es precisamente el terreno del juego. "El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre

puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía” (Huizinga, 1968, p. 23). Esto es lo que Huizinga tenía en mente con el concepto de *agón*, una palabra griega para esfuerzo y competición: como se trata de juego no es algo real, pero puede ser un símbolo de algún aspecto de la vida real. En las sociedades más primitivas las fuentes de tensión dentro de un grupo se podían resolver simbólicamente a través del juego o el evento ceremonial, con toda la intensidad y la inmersión de los participantes.

“Una cultura auténtica no puede subsistir sin cierto contenido lúdico (...) La cultura exige siempre, en cierto sentido, ser jugada con un convenio recíproco sobre las reglas. La verdadera cultura exige siempre y en todos

los aspectos el *‘Fair Play’* (juego limpio). El aguafiestas rompe con la cultura. Para que este contenido lúdico sea culturalmente creador tiene que presentarse puro...” (Huizinga, 1968, p. 249).

La cultura se deriva del juego, el cual, además, crea y sostiene el espíritu de la indagación y el respeto por las reglas. El espíritu del juego es la fuente de las fértiles convenciones que permiten la evolución de la cultura, y estimula el ingenio, el refinamiento y la invención. A la vez enseña la lealtad ante la adversidad e ilustra competencias en las cuales la rivalidad no sobrevive más allá del encuentro. El ser humano, en la medida en que esté influenciado por el juego, aprende a crear el orden, concibe la economía y establece la equidad.

■ **REFLEXIÓN PERSONAL:**

¿Ha participado usted alguna vez de una actividad en la cual la feroz rivalidad no sobrevive más allá del encuentro? ¿Es esa experiencia algo frecuente, o más bien esporádico?

.....

.....

.....

.....

.....

El juego es el agente catalítico sin el cual las dimensiones espirituales y sociales de la cultura no se desarrollan. Por lo tanto, el juego no es trivial: la cultura se estanca sin él pues es a través del juego (como ritual) que la humanidad crea y comunica los valores y significados más altos. Además, tiene su propia razón de ser, es decir, su existencia no depende de otra cosa, por ejemplo del trabajo o la vanidad de

ser productivo. Huizinga demuestra el importante papel del juego en el desarrollo de la civilización, al definirlo como una actividad voluntaria, marcada por la libertad y nunca impuesta por una necesidad física o moral. No se le puede exigir que satisfaga las necesidades y los apetitos fisiológicos. Está separado de la vida ordinaria tanto en su ubicación, como en su duración, y se realiza dentro de períodos de tiempo

especiales y en lugares especiales como el estadio, el escenario o la cancha. Además, el juego está controlado por una serie de reglas especiales que requieren orden absoluto.

En un rechazo a los conceptos utilitarios del juego, Huizinga hace referencia en su introducción a las muchas teorías (teleologías modernas) acerca del porqué del juego, para luego llegar a esta conclusión:

“Frente a todas estas explicaciones podemos adelantar una pregunta: muy bien, pero ¿dónde está el ‘chiste’ (*fun*) del juego? Ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y precisamente en esta intensidad, en esta capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su

esencia, lo primordial (...) el caso es que nos ofrece el juego con toda su tensión, con su alegría y su broma” (Huizinga, 1968, p. 13).

A pesar de su fascinación con el estudio de las culturas por muchos años, lo que más preocupaba a Huizinga era el surgimiento del nazismo, el cual lo llevó a cuestionarse cómo una cultura, una civilización, podía llegar al borde de su propia destrucción. Parte del mensaje de su libro *Homo Ludens* fue la promoción del significado del juego, particularmente del juego que cumple con las reglas de *fair play* (juego limpio). Según él, una cultura carente del elemento juguetero y sin capacidad de jugar limpiamente no aprende a ganar y perder, y se toma demasiado en serio.

■ REFLEXIÓN PERSONAL:

Huizinga escribió en el contexto de la II Guerra Mundial, entre 1936 y 1937. ¿Qué cree usted que haya observado él en la cultura de los tiempos previos a dicha guerra para llegar a estas conclusiones?

.....

.....

.....

.....

.....

Otra perspectiva histórico-antropológica es la de Roger Caillois (1986/1967), antropólogo y psicólogo francés, que ha dividido los juegos del mundo en cuatro clases amplias según el tipo de experiencias que ofrecen: (1) *Agón* (gr.) incluye los juegos de competición, los cuales brindan oportunidades de probarse a sí mismo; (2) *Alea* (en latín ‘suerte’ o ‘azar’) abarca todos los juegos de azar, los cuales brindan el reto de controlar el azar; (3)

Ílingos (gr.) o *vértigo*, comprende las actividades que alteran la conciencia, las cuales permiten a la persona enfrentar el peligro y tomar riesgos, como en el caso de los deportes extremos; y (4) *Imitación* (los juegos de fantasía de los niños), se refiere a las actividades en las cuales se crean realidades alternativas tales como la danza, el teatro y las artes, y donde se les permite a las personas trascender las limitaciones normales.

“En los juegos competitivos (1) la persona que participa debe llevar sus destrezas al punto de enfrentar el reto provisto por las destrezas de sus oponentes. Las raíces de la palabra ‘competir’ son del latín ‘cum + petĕre’, que significan ‘buscar juntos’. Lo que cada persona busca es alcanzar su potencial, y esa tarea se facilita cuando otras personas nos obligan a dar lo mejor de nosotros (...) Los juegos aleatorios (2) se disfrutan porque dan la ilusión de controlar el futuro

inescrutable (...) El vértigo (3) es la forma más directa de alterar la conciencia. A los niños pequeños les fascina girar en círculos hasta que se marean (...) La imitación (4) nos hace sentir como si fuéramos más de lo que somos mediante la fantasía, la farsa y el disfraz, nos permite estirar los límites de la experiencia ordinaria, de manera que nos convertimos, temporalmente, en personas diferentes y más poderosas.” (Csikszentmihalyi, 1990, pp. 72, 73; traducción libre).

REFLEXIÓN PERSONAL:

En el siguiente cuadro, enumere cuatro ejemplos correspondientes a cada categoría de juego; busque ejemplos obvios así como no convencionales, y subraye aquellos en los cuales ha participado personalmente.

Categorías de juego (Caillois, 1986/1967)	Ejemplos
Agón	
Alea	
Ílingos	
Imitación	

Es conveniente plantear a esta altura del presente cuaderno una definición preliminar, para mitigar la impaciencia de quienes han leído hasta aquí: **El juego es una actividad absorbente durante la cual se suspende el sentido del tiempo y del espacio. La**

participación en ella no tiene propósito alguno, es simplemente placentera. El juego estimula, complementa, libera, sorprende y crea comunidad. La definición es necesariamente incompleta, pero puede servir como una guía intermedia

para el desarrollo de los conceptos que se presentarán a continuación, mientras se llega a la definición plena.

El juego definido como recreación, no di-versión

Una definición del juego nunca puede estar delimitada por una lista de actividades. El juego es demasiado amplio y multidimensional como para pretender limitarlo. El juego no se agota con el deporte, sino que tiene un espectro de interés muchísimo mayor, pues abarca el deporte, la música, el arte, el teatro, la danza, la pesca y la caza, así como los campamentos, los parques, las playas, los bosques, los museos y los zoológicos, entre muchos otros. De este modo, la recreación o lo lúdico comprende tanto lo atlético como lo artístico, tanto las actividades deportivas como las culturales. Es tanto jugar baloncesto como coleccionar estampillas, tocar trompeta, pilotar un bote de vela, trepar montañas rocosas, leer un libro, hacer actos de caridad, viajar, tallar madera o conversar.

El juego no es meramente una cuestión de movimientos, sino de emociones. Se logra por medio de actividades, pero no puede identificarse con ellas: las actividades son medios de la recreación, del juego mismo. El carácter recreativo o lúdico no depende de la actividad en sí, sino que le es conferido por el individuo cuando por medio de ella (de la actividad) se re-crea, cuando es *fun*, como se dice en el idioma inglés. La palabra 'divertido' es la traducción más próxima para *fun*, pero no es del todo adecuada debido a la connotación negativa que se le ha dado a 'diversión' en este cuaderno.

Fun puede definirse como 'fluidez', es decir, eso que nos sucede cuando estamos sumergidos en lo que hacemos y perdemos el sentido del tiempo y del espacio. En este estado la persona gana elevada conciencia de cómo está físicamente involucrada con la actividad y así logra disfrutarla mucho más. Al estar 'dentro' de esta 'fluidez' se concentra intensamente su atención en la actividad, con lo cual se da una sensación alterada del tiempo. Además la persona se siente muy bien en su interior. (Ver Csikszentmihalyi, 1990, pp. 53-64).

REFLEXIÓN PERSONAL:

*Piense en algún momento cuando experimentó esta 'fluidez' (fun).
¿Qué estaba haciendo?*

.....

.....

.....

.....

.....

En este documento se prefiere definir el juego o la recreación en términos de los niveles dos, tres y cuatro de la pirámide de Nash, vale decir, todo lo que pone en juego la creatividad de la persona; además se prefiere utilizar la palabra 'distracción' para el primer nivel sin otorgarle el lujo de definirlo como 'recreación'. Es mejor no vincular el prefijo 'de-' (di) con la recreación, sino usar 're-'. La re-creación no tiene como fin distraerse 'de', sino más bien guiarnos 'a' o 'hacia'. Es decir, nuestro futuro como sociedad y cultura exige que disociemos la 're'-creación, de la 'dis'-tracción o la 'di'-versión, aunque la idea no es etiquetar siempre negativamente las distracciones ni las diversiones, pues ellas sirven para dar alivio del trabajo. De esta manera es menester destacar que la recreación, digamos el juego, resulta innata a la vida, y no toma su razón de ser del trabajo. El colombiano Tomás Bolaño, en vez de usar la palabra 'diversión', ofrece 'recreación compensatoria' para combatir el aislamiento, la monotonía, la tristeza, el agotamiento, la apatía, el aburrimiento, el mal humor y la fatiga (Bolaño, 1988, p. 62). El mismo Bolaño concibe la re-creación en términos de conquista, superación, buen humor, descanso, estética, placer y comunicación social, y su ambiente como promotor de valores (Bolaño, 1988, p. 138).

La diversión corresponde a lo que se entiende como los conceptos reduccionistas del juego, esto es, el entendimiento de que la razón por la cual jugamos es para deshacernos del excedente de energía o para disminuir la fatiga y el aburrimiento. Esta es básicamente una respuesta biológica o fisiológica a la pregunta de por qué jugamos, la cual reduce el juego a una mera necesidad utilitaria. Más bien, la re-creación es algo en lo que las

personas se involucran libre y espontáneamente, y sin razón extrínseca alguna.

Lo lúdico (lo pertinente al juego) estimula, complementa, le trae a la persona una profunda satisfacción; siempre es un reto, un desafío, nunca demasiado sencillo, ni tampoco algo imposible de alcanzar. Entre la recreación y la diversión existen diferencias notables. Durante uno de varios viajes a Sudamérica, uno de los autores encontró en Argentina la siguiente definición, muy a nuestro gusto, aunque se han perdido los detalles bibliográficos:

“La recreación responde a un estímulo interno, a una necesidad espiritual de hacer, de realizar algo para recrearse [*sic*]; es una necesidad permanente, peculiar en cada hombre y de hondas raíces en la personalidad individual. La diversión, en cambio, es una respuesta a un estímulo externo; es algo pasajero y superficial, y que generalmente exige poca participación (o ninguna, salvo hacer acto de presencia) del individuo.”
(Anónimo. *Encuentro* “La Recreación”, 1976, pp. 2-5).

La raíz de la recreación es el elemento lúdico, es decir, el juego. Poco se aprecia y poco se piensa en lo esencial que es este en la vida y en la cultura, así como lo indispensable que es para crecer. Jugar es estar libre, y el juego constituye la expresión de la libertad de escoger, pues no hay exigencia. Se juega simplemente por la alegría de jugar, lo cual es divertido. En el juego no hay expectativas secretas ni expresadas; no jugamos por dinero, ni por fama, ni por combatir el aburrimiento. En el instante en que se ofrecen razones para jugar, el juego pierde su carácter más fundamental: ser

libre. Jugar nos permite expresar y experimentar a plenitud la libertad de vivir. En este punto surge la pregunta de la profesora de Educación Física: cuando organiza juegos para los estudiantes en el contexto de una clase, ¿tienen ellos la libertad de jugar? ¿Juegan verdaderamente? La respuesta es sí, porque ella ofrece la oportunidad de jugar y aquellos estudiantes que entran al juego por el gusto de hacerlo son jugadores de verdad; en cambio, quienes ingresan por obligación son meros participantes. Debe recordarse que es la persona quien le confiere a la actividad la posibilidad de ser *juego*, no la naturaleza de la actividad en sí.

La sociedad ha desvirtuado entonces el concepto de juego, pues lo reduce a una mera diversión, no más, o a buscar en ello algo útil. En la actualidad se exige que toda actividad tenga alguna utilidad. “¿Para qué sirve?”, es la única pregunta, y normalmente la respuesta es: “No veo importancia en el juego”. Así, entramos en un círculo vicioso donde rendimos culto al trabajo, jugamos con lo que debe ser la adoración a Dios, y nos esforzamos por lograr que el tiempo libre sea útil o productivo (Dahl, 1972, p 9); de este modo, todas las actividades y esferas de la vida quedan desvirtuadas. En nuestra cultura latinoamericana, podríamos parafrasear a Dahl y decir que más bien caemos

Debe recordarse que es la persona quien le confiere a la actividad la posibilidad de ser juego, no la naturaleza de la actividad en sí.

En nuestra cultura latinoamericana, más bien caemos en rendirle culto al juego, jugar en el trabajo, y hacer de la adoración una carga, algo trabajoso.

en rendirle culto al juego, jugar en el trabajo, y hacer de la adoración una carga, algo trabajoso.

El trabajo y el juego vienen a ser mandatos vinculados con la creación misma del mundo. En efecto, Dios le dio el trabajo a Adán antes de la Caída, de modo que no se trata de una maldición sino de una actividad en la cual la humanidad encuentra realización; también le dio al ser humano la orden de descansar. Por lo tanto, el trabajo y el juego son elementos integrales de la vida. Cuando están bien concebidos resultan ser actividades intrínsecamente motivadas o estimuladas, pero no contrincantes. Es cuando el trabajo (como actividad creativa e internamente estimulada) se convierte en mero empleo y se hace por razones extrínsecas, que se busca la diversión, la cual, como contrincante del empleo, es externamente estimulada (ver figura 3.4). De este modo, el empleo y la diversión aprisionan, sujetan, son extrínsecamente motivados y se caracterizan por ser aburridos e incapaces de brindar satisfacción. El trabajador se enfrenta al reto de convertirse en jugador, pues “Unidos, el juego y el trabajo son placenteros; es solamente su separación la que es dolorosa. Y el juego, en ausencia del amor y del trabajo, es simplemente diversión...” (Elkind, 2007, p. 4; traducción libre).

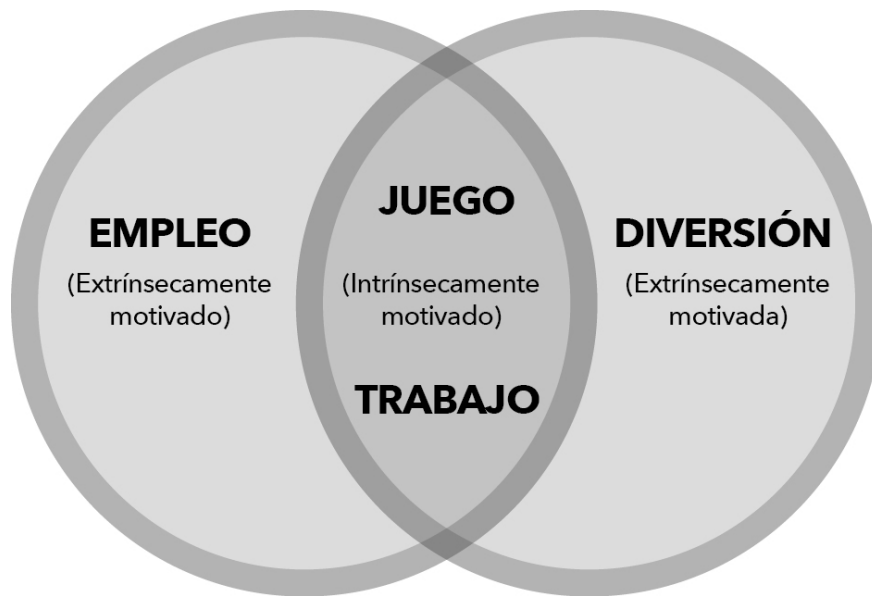


Figura 3.4. El juego (recreación) y el trabajo como elementos complementarios integrales de la vida.

NUESTRA DEFINICIÓN DEL JUEGO

Para nuestros propósitos, se decide adoptar la siguiente definición de juego como la que mejor expresa las tesis de esta obra:

“El juego es aquella actividad en la cual se entra libre y espontáneamente pero que, una vez iniciada, tiene su propia intención, sus propias reglas de orden, las cuales deben cumplirse para que la actividad pueda continuar. El jugador es invitado a jugar por un co-jugador potencial, y/o por un objeto de juego y, mientras juega, trata a los otros jugadores y/u ‘objetos de juego’ como algo personal, creando con ellos una comunidad que puede ser caracterizada por relaciones de tipo ‘tú y yo’ en lugar de ‘eso y yo’. Este juego tiene un nuevo tiempo (un tiempo de juego) y un nuevo espacio (el campo de juego, *playground*) que funcionan como ‘paréntesis’ en la vida y el mundo del jugador. Las preocupaciones

de la vida diaria quedan suspendidas temporalmente en la mente de la persona que juega, y los límites de su mundo son redefinidos. Para que el juego sea juego, la persona debe entrar en él sin propósitos externos; no puede estar conectado con un interés material o escondido, ya que en ese caso se estarían violando las fronteras del campo de juego y los límites del tiempo de juego. Pero a pesar de ser el juego un fin en sí mismo, puede de todas maneras tener varias consecuencias. Entre las principales tenemos el gozo y la liberación, la realización personal, el recuerdo de nuestra humanidad en común, y el presentimiento de lo sagrado, que el jugador experimenta algunas veces en la actividad y por medio de ella. Cuando uno participa de la aventura de jugar, aún tomando en cuenta el riesgo de lesión o de derrota, encuentra una resolución al final de la experiencia, y uno reingresa a la

vida continua con un nuevo espíritu de acción de gracias y de celebración. El jugador es una persona cambiada debido al tiempo de juego; su vida ha sido ensanchada más allá del mundo de la jornada laboral." (Johnston, 1983, p 34)

Cabe añadir que otra consecuencia, habiendo creado una comunidad para jugar, es el sentido de la formación continua de comunidad, que fortalece la frase 'el recuerdo de nuestra humanidad en común'.

Otros autores aportan listas similares. Después de confesar: "Siempre me ha parecido que definir el juego es como explicar un chiste: el análisis lo echa a perder", Brown afirma que "el juego es un estado mental, en vez de una actividad. Recuerda la definición de juego: una actividad absorbente, aparentemente sin propósito, que permite disfrutar y suspender la conciencia de uno mismo y el sentido del tiempo. Es además automotivadora y hace que uno quiera volverla a hacer." (Brown, 2009, pp. 16, 60; traducción libre).

Según Brown (2009), Scott Eberle (historiador intelectual del juego) dice que el juego implica: "expectativa, sorpresa, placer, entendimiento, fuerza, y serenidad/suspense..." (Brown, 2009, pp. 18, 19). Esta lista está basada en la observación, pero no es presentada con rigidez. En la medida en que el entendimiento, la fuerza y la serenidad parecieran ser resultados, Eberle argumenta que estos inician una nueva espiral de resultados. Para adoptar esta perspectiva sería importante expandir el entendimiento de lo que él llama "sorpresa" a algo semejante a lo que Huizinga llama *agón* o competencia, 'traba y resolución'.

Quizás la mejor manera de comprender la esencia del juego sea mirarlo desde una perspectiva distinta: ¿cómo sería la vida sin libros, sin amigos, sin arte, sin música, sin historias, sin canchas, sin obras de teatro o sin banquetes? Sucedería como con el aire que respiramos, al cual le damos importancia sólo cuando está ausente. Así, "El juego es el giro fuera de ritmo en la música, el rebote de la pelota, la danza que nos libera de marchar por la vida en estricta formación..." (Brown, 2009, p. 45; traducción libre).

Las características del juego

Es posible elaborar una lista de las características del juego, utilizando la descripción de Johnston (1983) como base, y añadiendo frases y palabras de Brown (2009), Chudacoff (2007), Huizinga (1968), Johnston (1983), Levy (1978) y Visker (1994):

- 1. El juego es algo en lo que uno participa libre y espontáneamente;** de carácter voluntario, no forzado; inherentemente atractivo, placentero, aceptado libremente, divertido, atrevido, feliz y gozoso. Cuando uno participa en la aventura de jugar, con su resultado incierto, encuentra una resolución al final de la experiencia. Además, no es obligatorio, sino motivado intrínsecamente, esperado con ilusión y, por naturaleza, lleno de sorpresas.
- 2. Tiene sus propias reglas o su propio orden,** los cuales deben cumplirse de manera que la actividad de juego pueda continuar. El orden es espacial y temporal, con movimientos restringidos; no se pueden traspasar los límites. En el juego

uno se dispone a someterse a una nueva serie de restricciones sobre las cuales ha existido un acuerdo colectivo. La espontaneidad y la intención son características, pero la primera no es una falta de preparación, ni resulta caótica, pues el juego es creado por medio del orden, pero un orden aceptado libremente. Las libertades del juego surgen de los límites claramente definidos.

3. **Implica un nuevo tiempo (el tiempo de juego) y un nuevo espacio (el espacio o campo de juego, o *playground*),** los cuales funcionan como paréntesis en la vida y en el mundo de la persona que juega. Las preocupaciones cotidianas se ven suspendidas temporalmente en la mente del jugador, y las fronteras de su mundo se redefinen. Existe una interrupción de la realidad, una liberación del tiempo y una conciencia reducida de uno mismo, así como un espacio y un tiempo propios; uno se sale de la vida real, pero siempre recordando que el juego debe ser tanto parte de nuestra vida como lo son el trabajo y la adoración, no algo desterrado a algún rincón secular de nuestras vidas. El juego es serio, serio en el acto de jugar una partida que no es seria, mientras se maneja un *locus* de control interno. En el juego hay compromiso e involucramiento total.
4. **Para que el juego sea juego es necesario que las personas se involucren en él sin propósitos externos,** pues no puede estar conectado con un interés material u oculto, ya que eso violaría las fronteras del campo de juego y los límites del tiempo de juego. En apariencia no tiene propósito

alguno, es inherentemente no productivo, "autotélico", se participa en él como un fin en sí mismo, está intrínsecamente motivado, se juega simplemente por jugar, sin un interés material y sin expectativas de sacar rentabilidad alguna. Se participa en el juego sin valores extrínsecos, sin grandes objetivos y sin la idea de resolver un conflicto como lo proyectan los psicoanalistas.

5. **Destaca la comunidad sobre la individualidad.** Uno es invitado a jugar por un co-jugador potencial (un compañero de juego potencial) o por un objeto de juego, **y mientras juega, trata a los demás jugadores u objetos de juego de manera personal, creando con ellos una comunidad,** la cual puede caracterizarse por relaciones de tipo 'tú y yo' en lugar de 'eso y yo'. Esta comunidad de amor se combina con la libertad individual. En el juego hay un ensanchamiento del campo visual, una atención enfocada, una fusión del conocimiento, una objetividad en la preocupación por los demás y relaciones de tú y yo, presencia. En el juego no existe el desinterés ni la apatía.
6. **A pesar de ser el juego un fin en sí mismo, puede de todos modos tener varias consecuencias;** entre las principales tenemos el gozo y la liberación, la realización personal y el recuerdo de nuestra humanidad en común. Algunos hablan del presentimiento de lo sagrado o lo misterioso. Uno se reincorpora a la vida continua con un nuevo espíritu de acción de gracias y de celebración. El jugador es una persona cambiada debido al tiempo de juego, pues su vida ha sido engrandecida más allá del

mundo de la jornada laboral, la cual se ve relativizada. Entre los resultados están el potencial de improvisación, la serenidad, el entendimiento y la fuerza. A pesar de no ser utilitario, de buscarse porque sí, independientemente de sus consecuencias, es, sin embargo, productivo. Más allá de la experiencia de juego está el aprendizaje y la libertad, el crecimiento y la expresión, el descanso y la recuperación; un

redescubrimiento de la vida en su totalidad. La participación total a nivel físico, emocional y mental trae consigo una sensación de integridad, de estar involucrado. Se crean fuertes lazos de interés sincero. Se da una intersubjetividad, un juego-con, una comunión, una re-creación del mundo común de cada uno, una sensación latente de comunión con toda la creación. Y se mantiene el deseo continuo de jugar.

■ REFLEXIÓN PERSONAL:

Complete el siguiente cuadro correspondiente a las características del juego.

Característica	Reflexión personal
1. El juego es algo en lo que uno participa libre y espontáneamente.	Describa una experiencia supuestamente recreativa cuando el juego fue todo lo contrario a esto.
2. El juego tiene sus propias reglas o su propio orden.	Describa una ocasión en que no se respetaron las reglas y el orden del juego. ¿Qué pasó?
3. El juego implica un nuevo tiempo y un nuevo espacio.	Piense en una ocasión en la cual usted perdió todo el sentido del tiempo y del espacio. ¿Qué estaba jugando?
4. Para que el juego sea juego, es necesario que las personas se involucren en él sin propósitos externos.	¿Qué sucede al juego, digamos al fútbol, cuando el jugador es compensado? ¿Cómo cambian tanto el jugador como el juego y los espectadores?
5. El juego destaca la comunidad sobre la individualidad.	Describa el ambiente en un grupo después de realizar unos juegos para romper el hielo.
6. A pesar de ser el juego un fin en sí mismo, puede de todos modos tener varias consecuencias.	¿Cuáles han sido las consecuencias del juego en su propia vida? Si tuviera que convencer a alguien para jugar, ¿qué le diría de su propia experiencia?

Conclusión

“No conviertan el juego en una ideología. No sean aguafiestas...” (Moltmann, 1972, p. 112). Esta advertencia del teólogo alemán Jürgen Moltmann cala en el corazón del presente cuaderno. El comentario igualmente sabio de que tratar de explicar el juego es como intentar explicar un chiste, debería ser una advertencia acerca de la imagen tan caótica que tiene la sociedad acerca del juego. ¿Por qué caótica? Porque para algunos segmentos de la sociedad el juego puede ser el primer paso de una caída resbalosa de diversión y autodestrucción, de un deslizamiento hacia el pecado o el “relajo”. Para otros segmentos de la sociedad, el juego es más bien la puerta de entrada a todo tipo de crecimiento y beneficios, sean estos fisiológicos, psicológicos, mentales, sociológicos o espirituales.

A decir verdad, se pueden encontrar estudios sobre el juego y observaciones tanto históricas como contemporáneas que se acomodan a uno u otro lado del tema. Por esa misma razón, es importante detenerse un momento y observar atentamente la simplicidad del concepto de juego. La razón de ser de este cuaderno es la resistencia contra el hacer del juego una ideología. Claramente, el argumento planteado es no hacer del juego un instrumento para algo que va más allá del juego mismo. El juego debe ser aceptado por lo que es. Adoptamos el juego porque nos saca de nuestro diario ‘hacer historia’, de la repetición cotidiana del ciclo de producción y consumo. Ese mundo alternativo del juego que es placentero, pero a la vez lleno de suspenso y misterio, nos hace regresar más completos al mundo cotidiano.

■ REFLEXIÓN PERSONAL:

Defina con sus propias palabras: ¿qué es el juego?

.....

.....

.....

.....

.....

Compare esta definición con la que elaboró al principio de este cuaderno.

.....

.....

.....

.....

.....

Escoja tres de sus hábitos personales de juego y evalúelos conforme a esta definición y la pirámide de Nash en la figura 3.3.

.....

.....

.....

.....

.....

Piense en su práctica profesional: ¿está usted promoviendo, facilitando el juego en el pleno sentido de la palabra? ¿Por qué sí o por qué no?

.....

.....

.....

.....

.....

Para contactar a los autores, puede dirigirse a rsabean@ice.co.cr (Robert Sabean), luis.aragon@ucr.ac.cr, o capacitacion@ccial.org (Lisa Anderson).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- La Recreación (Julio, 1976). *Encuentro*, pp. 2-5.
- Anchor, R. (1978). History and Play: Johan Huizinga and His Critics. *History and Theory* 17: 63-93.
- Arnold, S. (1980). The Dilemma of Meaning. En T. L. Goodale & P. A. Witt (Eds.), *Recreation and Leisure: Issues in an era of change* (pp. 5-18). State College, PA: Venture Publishing.
- Barahona Jiménez, L. (1975). *El gran incógnito*. San José, Costa Rica: Editorial Costa Rica.
- Bolaño Mercado, T. (1988). *¿Qué hacer del ocio?: elementos teóricos de recreación*. Medellín, Colombia: Futuro Editores.
- Brown, S. (2009). *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. New York: Penguin Group.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Capon, R.F. (1967). *The Supper of the Lamb*. Nueva York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Chudacoff, H. (2007). *Children at Play*. Nueva York: New York University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Nueva York: Harper & Row Publishers.
- Dahl, G. (1972). *Work, Play and Worship in a Leisure-oriented Society*. Minneápolis, Minnesota: Augsburg Publishing House.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Nueva York: Collier.
- Elkind, D. (2007). *The Power of Play*. Filadelfia, Pensilvania: Da Capo Press.
- Ellis, J.J. (1973). *Why People Play*. Englewood Cliffs, Nueva Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Furlong, W. (Junio, 1976). The flow experience – The fun in fun. *Psychology Today*.
- Gray, C.B. (2007). *Philosophy of Man at Recreation and Leisure*. Nueva York: Peter Lang.
- Gulick, L.H. (1920). *A Philosophy of Play*. Nueva York: Charles Scribner's Sons.
- Henricks, T. (2006). *Play Reconsidered: Sociological perspectives on Human Expression*. Chicago: University of Illinois Press.
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Buenos Aires, Argentina: Emecé Editores.
- Johnston, R.K. (1983). *The Christian at Play*. Grand Rapids, Michigan: William B Eerdmans Publishing Company.
- Kwon, J., Yawkey, T. (2000). Principles of Emotional Development and Children's Pretend Play. *International Journal of Early Childhood*, 32(1), 9-13.
- Levy, J. (1978). *Play Behavior*. Malabar, Florida: Robert E. Krieger Publishing Company.
- Montessori, M. (1912). *The Montessori Method*. Nueva York: Frederick A. Stokes Company.
Recuperado de
<http://digital.library.upenn.edu/women/montessori/method/method.html>

- Moltmann, J. (1972). *Theology of Play*. Nueva York: Harper & Row.
- Nash, J.B. (1964). *Philosophy of Recreation and Leisure*. Dubuque, Iowa: William C., Brown.
- Nicolopoulou, A. (1993). Play, Cognitive Development and the Social World: Piaget, Vygostky, and beyond. *Human Development*, 36, 1-23.
- Packer, J.I. (1990). *A Quest for Godliness: The Puritan Vision of the Christian Life*. Wheaton, Illinois: Crossway Books.
- Piaget, J. (1965). *The Moral Development of the Child*. Nueva York: Free Press.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Nueva York: W.W. Norton & Company.
- Ryken, L. (1987). *Work & Leisure in Christian Perspective*. Portland, Oregon: Multnomah.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Visker, T. (1994). Play, Game, and Sport in a Reformed, Biblical Worldview. En P. Heintzman, G. Van Anandel, & T. Visker (Eds.), *Christianity and Leisure: Issues in a Pluralistic Society* (pp. 164-181). EUA Dordt College Press.
- Vygostsky, L. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 12, 6-18.

Encontrarme con este libro hoy y con Bob Sabean muchos años atrás (1995), ha sido provisión de Dios en mi vida personal, ministerial y profesional. El impacto del encuentro con una filosofía bíblica o como la llama Sabean una "teología del Juego" ha revolucionado mi cabeza y mi corazón con respecto a la profesionalización y a la ávida búsqueda de argumentos bíblicos, históricos y culturales que han transformado mis prácticas y por consiguiente el disfrute de quienes son receptores de las mismas. Considero esta obra de vital importancia para las comunidades cristianas ya que hemos distorsionado el real valor del juego y la recreación por nuestro desconocimiento del asidero bíblico que contiene. Es hora de que cambiemos nuestra perspectiva en torno al juego y comencemos a considerarlo como una práctica donde nuestra "espiritualidad" no queda relegada y donde dejemos de usarlo como el "permiso social" dentro de nuestras iglesias, campamentos, retiros, salidas y momentos de esparcimientos para "hacer" lo que sabemos que en otros ámbitos serían considerados como "pecados": mentir, robar, quitarle la pareja al otro, burlarnos, hacer bromas pesadas, humillar a los demás... etc. Gracias Bob Sabean por ser un referente para quienes amamos el juego, la recreación y la educación por el movimiento y por dejarnos este legado tan preciado.

Patricia Heredia
Instructora
CCI AL / Argentina

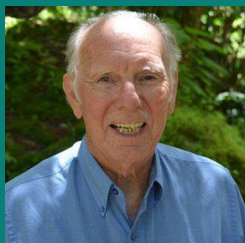
Visitando librerías o explorando en el internet, no he encontrado una obra o tratado tan completo como el libro "El Juego: Una perspectiva cristiana". Esta obra abre el apetito a un inmediato cambio de paradigma sobre que es una vida equilibrada y saludable fundamentada en el juego como expresión del Día de Reposo. El impacto inmediato del estudio del libro es el cambio profundo que provoca en los hábitos personales y por supuesto en la vivencia del juego como parte intrínseca de la vida y no separada de ella. Leerlo no es suficiente, es menester estudiarlo. Podría transformar la forma en que conocemos a Dios y cómo interactuamos con él durante una vida de juego.

Robert Bruneau
Director Ejecutivo CCI AL

Esta obra ofrece una base sólida, profunda y detallada sobre la historia y la teología que está detrás del cómo y el por qué hacemos o dejamos de hacer recreación en nuestro mundo contemporáneo. Se trata de una obra con solidez académica, pero también con un enfoque intensamente práctico, por lo que tiene el potencial de transformar el quehacer incluso de aquellos que hacen de la recreación su vida profesional o ministerial.

Arthur J. Denyer,
Director Ejecutivo Campamento Roblealto,
Costa Rica

AUTORES:



M.Div., M.Sc.
Robert Sabean Dixon



Ph.D.
Luis Fernando Aragón Vargas



Candidata a Ph.D.
Lisa Anderson Umaña

Escuela de Educación Física y Deportes
Universidad de Costa Rica

Asociación Internacional de Campamentos Cristianos
América Latina, 2014



Esta obra está bajo Licencia Creative Commons
Atribución-SinDerivar 4.0 Internacional.
Año 2014

