

SOBRE EL CONCEPTO DE JUEGO

On the concept of play

SAÚL GARCÍA BLANCO

Facultad de Educación. Universidad de Salamanca.

RESUMEN: Existe una amplia bibliografía sobre el juego. La actividad ludrica ha sido estudiada desde todos los campos posibles: pedagógico, sociológico, histórico, etc. Multitud de autores han publicado teorías sobre los beneficios, valores, etc., del juego; pero casi todos lo han hecho con una óptica utilitarista, ¡nada más lejano de la esencia misma del juego!

Este ensayo pretende ser una aproximación a las raíces de la actividad más connatural del ser humano, un acercamiento al concepto del juego.

ABSTRACT: There is extensive bibliography on the subject of play. The ludic activity has been studied from all possible fields: pedagogical, sociological, historical, etc. Many authors have published theories on the advantages and value of play; almost all of them, however, have been elaborated from a utilitarian perspective; nothing could be more remote from the very essence of play.

The aim of this essay is to approach the roots of the most innate activity of the human being, to approach the concept of play.

Eliseo Reclús escribió, entre otros, un artículo titulado *L'homme et la terre* en el que defendía la tesis de que el juego ha sido, después de la alimentación, la forma más antigua de la actividad humana. Abundando en esta idea, considero que el juego es algo connatural a la esencia del hombre. No obstante, y hasta tiempos muy recientes, el juego ha sido considerado una actividad menor y trivial de la persona, incluso inútil y superflua. Ha sido ésta, de entre todas las formas del comportamiento humano, la que ha contado con un reconocimiento científico más tardío.

Actualmente, sin embargo, cada vez son más los investigadores que se sienten atraídos por la fuerza que, para el conocimiento del hombre, emana del juego.

Así, a través de él, se intentan comprender los rasgos culturales de las sociedades pretéritas, la forma de potenciar el desarrollo psicomotor de los más jóvenes, e incluso su rol en la evolución de la sociedad del siglo XX (Siglo del Deporte, como lo definen algunos). No obstante, el acercamiento de la mayoría de los estudiosos se hace con una finalidad práctica de tipo histórico, didáctico, e incluso, económico. ¡Craso error!, el juego, en lo más profundo de sí mismo, no posee ninguna finalidad utilitaria. Quizás por ello, a pesar del gran volumen bibliográfico al respecto, muy pocos autores han logrado encontrar la senda que conduce al concepto del juego.

A lo largo de la historia, implícitamente ya estoy reconociendo una característica del juego, éste se ha negado reiteradamente, cual Santo Grial, a mostrar la raíz de su esencia. Al igual que los Argonautas, multitud de investigadores de todas las épocas han navegado por el océano de la *actividad lúdrica*¹ (al respecto, he de advertir al lector que generalmente empleamos un galicismo al usar la voz "lúdico-a"), conformándose con descubrir sus principales rasgos, simbolismos, etc., sin desembarcar en el puerto de su esencia.

Algunos, incluso, consideraron que habían arribado a la meta y se arriesgaron a emitir definiciones sobre el juego. La mayoría de las mismas pecan de subjetivas, en función de la profesión, época, clase social, etc., a la que pertenecían sus autores. A menudo ocurre que gran parte de dichas exposiciones resultan antagónicas, contradictorias o complementarias entre ellas mismas.

Quizás la más completa —¿puede ser completa la definición de un ente?— y desde luego la más utilizada, sea la de Huizinga. Este autor tiene en su "haber" el haber introducido el juego en el lenguaje antropológico, considerando que el hombre además de Homo Erectus y Homo Sapiens también era HOMO LUDENS (tremenda realidad poco conocida y menos utilizada por los pedagogos). *El juego es una acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de ciertos límites de tiempo y lugar de acuerdo con una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada por un sentimiento de tensión y de júbilo*².

Sería difícil negar la veracidad de las notas que Huizinga otorga al juego, pero seguro que el lector puede añadir alguna más. Callois, por ejemplo, considera que dicha definición sólo atiende a la estructura externa del juego³; pero él, si bien apunta variadas características de la actividad lúdrica, no logra una definición que penetre en la esencia del juego. En el mismo nivel, aunque aporta rasgos nuevos, se queda Lalande, quien opinaba que juego es *toda prodigación de actividad física o mental que no tiene un fin inmediatamente útil, ni tampoco un objetivo definido, y cuya razón de ser para la conciencia de quien la emprende es el puro placer que encuentra en la misma*⁴.

1. En el diccionario de la Real Academia no aparece la voz lúdico-a, sino lúdrico-a; de la que dice: (Del latín *ludricus*) adj. Relativo o perteneciente al juego.

La voz latina *ludus*, tiene pleno significado en la palabra francesa *ludique*.

2. HUIZINGA, J.: *Homo Ludens*. Madrid, Alianza Editorial, 1972.

3. CALLOIS, R.: *L'homme et le sacré*. París, Gallimard, 1963, pp. 199-213.

4. LALANDE, A.: *Vocabulario técnico y crítico de la filosofía*. París, Presses Universitaires de France, 1951.

Con un planteamiento más puntual de espacio y tiempo, López Austín consideraba que los juegos eran *en primer lugar, acciones humanas encaminadas a dar salida a las tensiones anímicas; a provocar el olvido, aunque fuera momentáneo de los sinsabores de la vida... por último, acciones que servían para preparar físicamente a los participantes, que les daban la destreza suficiente para realizar acciones similares con fines diversos*⁵. La teoría del juego como terapia psíquica e incluso como recurso higiénico de la propia naturaleza es válida, pero hace referencia a una parcela de la actividad lúdica y no a su raíz.

Desde el campo de la pedagogía, grandes autores han bajado y recorrido las amplias galerías de la mina del juego extrayendo grandes cantidades de su rico mineral. Piaget, por ejemplo, realizó completos estudios sobre la relación juego-niño a lo largo de los diversos estadios del desarrollo. Pese a lo profundo del estudio de éste y otros maestros, no se ha llegado todavía a la idea conceptual. Y esto se acentúa si, saliéndonos de la línea humanista (única vía de acceso válida), leemos las definiciones asépticas y materialistas propias de nuestra cultura: *Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde*⁶.

El juego forma parte de lo *biológico* del ser humano. Incluso consideramos al juego como el termómetro más fiable de la salud mental y física de la persona; esto lo saben muy bien los padres quienes preocupados por sus infantes, a la pregunta de ¿qué le sucede al niño? formulada por el especialista médico, responden sin vacilar: ¡que no juega! Este concepto de "salud biológica" del juego resulta extensible a todas las edades del hombre.

Subamos un peldaño más de la escalera conceptual de la actividad lúdica. Aceptemos que juega el adulto, que también lo hace el joven y el niño, y ¿el bebé recién nacido? Por supuesto que sí, y a través del juego descubre y se relaciona con el mundo exterior. Es el juego su primera y más válida herramienta. Pero es más, el juego le proporciona la mayor sensación placentera que puede experimentar, jugando incluso —¿sin saberlo?— consigo mismo. ¿Quién "enseña" al bebé a jugar?, ¿algún pedagogo, algún pediatra?, ¿su padre, quizás? No, nacemos con el juego. Es decir, el juego pertenece a la *genética* del ser humano. Quizás algún día, desde el campo de la ciencia médica nos hagan saber cuál es el *gen* portador del juego.

Todos somos, pues, portadores del juego; y en un principio, antes de ser sometidos al programa cultural que nos haya tocado vivir, el juego es *denominador común* para todas las personas. En una sencilla aproximación se descubre que el juego, sobre todo, *es espontáneo, libre*. En el universo de su imaginación, el niño juega cuando quiere y a lo que quiere, no existen normas o reglas que mediaten su actividad o que relacionen a ésta con lo utilitario o práctico. La libertad pertenece a la esencia misma del juego. Si la libertad es la base de la creación, admitiremos que una educación basada en el juego, en la libertad, propiciaría una generación más creadora en todos los órdenes de la vida. Quizás algún día los

5. LÓPEZ AUSTÍN: *Juegos rituales Aztecas*. México, UNAM, 1967.

6. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la Lengua Española*. Madrid, 1970.

"confeccionadores" de planes y sistemas educativos lo tengan en cuenta... De momento, sólo algunos educadores a lo largo de la historia han entendido que el juego constituye el mejor medio educativo existente; es decir, a través del juego se puede introducir al niño en los "valores" que se quiera: sociales, sexuales, etc.; los ejemplos al respecto darían lugar a un amplio texto.

Incluso la religión (aparentemente antagónica con el juego, dada su "seriedad" y rigor) ha utilizado la actividad lúdica, a lo largo de la historia, como elemento educativo. No obstante lo dicho, algunos historiadores, queriendo "dar más categoría" a sus investigaciones, califican a las actividades lúdicas y juguetes de culturas antiguas como actos y objetos de carácter ritual; nada más lejos de la realidad. Ahora bien, resulta cierto que los chamanes, sacerdotes, etc., de cualquier cultura, precisamente por ser los que más profundizaron en el conocimiento del hombre, se percataron de cómo la actividad lúdica era, por ser connatural e innata, la actividad que mejor podían utilizar para transmitir sus creencias. No eligieron otra actividad humana para sus fines, sino precisamente el juego. Así, se puede verificar, cómo la mayoría de juegos y juguetes poseen un carácter ritual; pero calificarlos como objetos de culto es, cuando menos, desconocer la realidad humana. Por ejemplo, se suelen catalogar de objetos de culto diferentes juguetes encontrados en tumbas infantiles de distintas necrópolis; pero si la razón de colocar en la tumba del difunto los objetos preferidos que usó en la vida terrenal, ya fuera adulto o niño, era para que disfrutara de los mismos en la otra vida, resulta lógico pensar que las figurillas halladas en los nichos infantiles son auténticos juguetes con los que el niño pudiera disfrutar "en el más allá". Actualmente la antropología, al estudiar culturas antiguas otorga un doble valor, lúdico y *ritual*, a las figuritas de arcilla o madera encontradas; para los antropólogos, este era un recurso utilizado a fin de introducir a los más pequeños en la religión. Esta polivalencia ritual y lúdica de los juguetes ha sido utilizada como elemento educativo, familiarizando de esta manera a los pequeños con los diversos aspectos de sus religiones.

Al respecto, pero ubicándonos en nuestra cultura, ¿cómo calificaríamos las figurillas de un Belén: ¿cómo un juguete?, ¿como objetos religiosos? De hecho, un "Nacimiento" es la representación de un suceso no sólo religioso, sino sagrado para los cristianos; pero ¿qué niño no disfruta con su elaboración?, y una vez finalizada ésta ¿quién no ha jugado desplazando las figuras? A través de este "juguete", se acerca a los niños a algo tan profundo como es el nacimiento de Cristo; pero para éstos, para los niños, el Belén tiene una proyección totalmente lúdica, y las distintas figuritas empleadas (soldados, animales, pastores, incluso el niño Dios), son auténticos juguetes. Quizás porque, como Montaigne expuso en sus *Ensayos*, los juegos de los niños no son tales juegos, sino que es preciso considerarlos como sus más serias actividades.

En nuestro intento de ofrecer rasgos identificadores sobre el concepto del juego, diremos también que es *intemporal*. ¿Cuándo empezó a jugar el hombre? ¿Es posterior el juego a los grupos sociales? El hombre, en tanto que hombre, ha jugado siempre. Hemos de admitir que el juego forma parte de lo más *atávico* de la persona. Juegos y juguetes han existido y se han usado desde la prehistoria, han formado parte de los grupos humanos y han sido excelentes vehículos transmisio-

res de cultura entre distintas civilizaciones. Los ejemplos al respecto son numerosos, baste con citar a modo ilustrativo el caso del Patolli mexicana, el cual fue traído a Europa por los españoles y, previa adaptación, se convirtió en nuestro Parchís⁷ o Ludo para los rioplatenses. (He de advertir, que esta teoría rebate la mantenida hasta el momento por la cual se atribuye el origen del Parchís al Pacisi indostánico).

Retomando el tema conceptual, diremos que el juego carece de cualquier tipo de connotación por mucho que alguna sociedad se empeñe. Es cierto que podemos manipular los juegos y juguetes con uno u otro fin. Podemos, por ejemplo, acentuar o prohibir la práctica de un juego en función del sexo de los niños; pero no podemos poner sexo al juego. El juego en sí mismo *es neutro*. Así, los juegos practicados por los niños de forma espontánea, responden a la realidad sexual concreta de cada infante. La niña "da" de comer a su muñeca (para ella, la muñeca "sí" come y "sí" tiene hambre) porque es una acción que emerge de lo más profundo de su ser. Este juego pertenece, como ya he apuntado anteriormente, a lo *biológico y genético* de la niña. Intenten los psicólogos y sociólogos contestar a si de una forma totalmente libre y espontánea, nunca guiada, ¿un niño varón genéticamente jugaría de forma continua a "dar" de comer a una muñeca?

El valor natural del juego es tan inmenso que incluso entronca con los ciclos naturales. Observemos a los niños disfrutando con cualquiera de sus juegos infantiles: canicas, peón, clavo, cromos, etc. ¿En qué manual se especifica la fecha en que se debe practicar cada uno de ellos? ¿Quién es el educador que les indica cuándo deben jugar a uno o a otro? ¿Por qué se ajustan los juegos a las estaciones? ¿Por qué nuestros padres y abuelos se ejercitaron con dichos juegos en las mismas épocas del año que nuestros hijos? Considero que la tradición es una respuesta simplista al caso expuesto; la auténtica razón se encuentra en la propia naturaleza del juego, unida fraternalmente a la Naturaleza. Es importante advertir que todos estos juegos infantiles eran acompañados de otros juegos verbales: las cancioncillas que con un texto y ritmo pocas veces lógicos, se repetían de generación en generación. Este paralelismo, mejor diríamos hermanamiento, entre juego corporal y juego verbal nos transporta al ideal educativo platónico de la kalokagathia, y nos hace comprender el avanzado sistema educacional clásico en el que, por conocer la realidad de la naturaleza humana, la educación física y musical constituían la base de su formación. Por desgracia, la actual cultura está interviniendo negativamente en el desarrollo natural de los más pequeños; al "encerrar" a los niños en sus casas, no permitiéndoles practicar sus juegos al aire libre, proporcionándoles juegos individuales, etc., está, si se me permite la expresión, "robotizando" a los niños y cercenando su capacidad creadora.

Intentaré, para finalizar, sin alejarme en demasía del objeto del presente ensayo, y haciendo una concesión a la cultura actual, relacionar la actividad lúdica con la deportiva. ¿Son juegos los deportes? ¿Juegos y deportes han coexistido en la his-

7. GARCÍA BLANCO, Saúl: *La Educación Física entre los Mexica*. Tesis Doctoral. Universidad de Salamanca, 1992.

toria? Estas son algunas de las muchas preguntas que nos asaltan al respecto. El deporte moderno, siendo un fenómeno genuino de nuestra época, hunde sus raíces en los juegos de sociedades pretéritas. Si se desea buscar la paternidad del deporte contemporáneo, es preciso acudir a los juegos antiguos. Se puede afirmar con propiedad que el deporte es hijo, natural o bastardo según el caso, del juego⁸. Así, la esencia del Deporte, con mayúscula, entronca con la del Juego.

Puede decirse incluso, que la actividad deportiva es una decantación de la actividad lúdrica; de hecho los juegos de la etapa infantil son la antesala de los deportes de la juvenil. Cuando entre dos niños, sin importar el sexo, de regreso a casa después de la jornada escolar, surge instintivamente la propuesta de «¡hasta la esquina, idiota el último!», están practicando un juego que, sin saberlo, constituye el inicio de una actividad deportiva. Cuando paseando por la vereda de un río, los niños deciden lanzar piedras al agua ¡a ver quién llega más lejos!, desarrollan una actividad lúdrica y deportiva. Es decir, en un principio se encuentra el juego, como actividad libre, instintiva, espontánea, sin límites de espacio, tiempo, o sexo; posteriormente, dado el carácter agonista (la superación personal es también lucha) del ser humano, la actividad lúdrica desemboca en la actividad deportiva. El deporte, pues, en su origen es juego, y juego será siempre que se practique de forma espontánea y natural; otra cosa son los deportes modernos, mediatizados por intereses materiales, en los que el carácter lúdrico sólo se da, y no siempre, entre los espectadores y con carácter excepcional entre algún practicante.

"Solo el deporte es capaz, gracias a los estímulos que le son peculiares, de mantener en el juego movido a esa juventud más madura sometida a profundos cambios espirituales. Si no llegara a ampliarse, convirtiéndose en deporte, el juego no podría cumplir su función innegable de formación y entrenamiento del hombre en desarrollo"⁹.

El deporte moderno surge como consecuencia de un planteamiento social de carácter discriminatorio. El *disport* anglosajón del XIX significaba juego, distracción; pero no todos los ciudadanos ingleses podían acceder a la actividad deportiva corporal, ésta era reservada para los componentes de la nobleza, para aquellos que por sus rentas podían dedicarse a entrenar su cuerpo y competir de forma *amateur* (el vocablo deportivo con una significación más hipócrita). Para el pueblo llano, para los *snob*¹⁰ en definitiva, la única diversión permitida era la manual; así, los primeros deportes populares fueron los manuales: damas, naipes, lucha, boxeo, etc. El refranero, verdadero catalizador sociológico, es gráfico al respecto: "Juegos de manos, juegos de villanos..."

Vemos pues cómo ya en su origen, el deporte moderno nace viciado, no posee el carácter libre y universal del juego, su finalidad es utilitaria. En la actua-

8. GARCÍA BLANCO, Saúl: "Origen del concepto Deporte". *AULA*, Salamanca, Vol. VI, (1994), pp. 61-66.

9. EPPENSTEINER, F.: "El Origen del Deporte". *Citius, Altius, Fortius*. Madrid, Vol. XV, (1973), p. 263.

10. Según Ortega y Gasset, en los censos ingleses junto al nombre del ciudadano se colocaba su categoría social. En los de los artesanos, etc., se añadían las siglas *s.nob*; es decir, sin nobleza. Este fue el origen de la palabra *snob*.

lidad, conocemos infinidad de ejemplos sobre cómo el deporte es utilizado con fines políticos, económicos, etc. El deporte así entendido se convierte en el "anti-juego", en expresión afortunada de Daniel Vidart¹¹.

Sin embargo, ¿es posible jugar a un deporte? Según el lenguaje, parece ser que sí. Frecuentemente escuchamos frases como "¿jugamos al fútbol?", "los jugadores de un equipo", etc. Erróneamente, quizás instintivamente, atribuimos la espontaneidad del juego al deporte. Un deportista actual no es sino un profesional de tal o cual deporte; es decir, un obrero que realiza un trabajo obligado, tenga o no deseo de hacerlo, con la finalidad de recibir unos emolumentos. Se convierte por tanto, en un nuevo y moderno "gladiador".

Ahora bien, cuando un niño o un adulto se reúne con sus amigos, sin necesidad de que sean once, y en el patio del colegio o en una calle, sin más porterías que sus carteras o un marco pintado con tiza en una pared, golpean un objeto redondo sin importarles el tiempo de juego..., entonces sí están jugando al fútbol.

Se puede, por tanto, diferenciar al futbolista-jugador del futbolista-deportista. El segundo simplemente es un trabajador del deporte. El primero disfruta y crea con el fútbol. Es más, futbolistas ha habido muchos en el mundo, pero el "título" de jugador sólo se concede en contadísimas ocasiones. Sólo a los que son espontáneos e imprevisibles, a los que con su creatividad rompen esquemas tácticos, a los que se divierten jugando, a los que su libertad y genio les hace estar por encima de posiciones concretas, sólo a esos se les reconoce como jugadores. Pelé, Garrincha, Di Stéfano y pocos más han JUGADO al fútbol. Si en este y otros deportes alguien desea llegar a lo más alto, no debe intentarlo, sólo debe jugar...

Nuestro genial polígrafo Ortega y Gasset intuyó, adelantándose a su época y a la actual, que siendo el siglo XIX eminentemente utilitarista, ello conllevaría que todas las acciones humanas, de esa época y venideras, también lo fueran. Así, la actividad primaria sería la de satisfacer diversas necesidades materiales. La humanidad, cegada por el utilitarismo, sólo aceptará como valores el trabajo, el tiempo, la mecanización, etc.; y esos valores los incorpora a todas sus actividades, de forma tal, que el resto de actividades carecerá de valor. El deporte contemporáneo, fruto del XIX, engendrado, que no creado, en los colegios públicos ingleses, responderá a los citados planteamientos sociales. Ante ello se rebela Ortega, defendiendo la necesidad de devolver al deporte su primitivo carácter lúdrico:

"La actividad original y primera de la vida es siempre espontánea, lujosa, de intención superflua, es libre expansión de una energía preexistente. No consiste en salir al paso de una necesidad, no es un movimiento forzado o tropismo, sino, más bien, la liberal ocurrencia, el imprevisible apetito... Esto nos llevará a transmutar la inveterada jerarquía y considerar la actividad deportiva como la primaria y creadora, como la más elevada, seria e importante de la vida, y la actividad laboriosa como derivada de aquélla, como su mera decantación y precitado. Es más, vida propia-

11. Humanista uruguayo con el que he tenido el honor de conversar; fruto de aquellas charlas es el presente ensayo.

mente hablando es sólo la de cariz deportivo, lo otro es relativa mecanización y mero funcionamiento"¹².

Espero haber ayudado a descubrir las raíces de la actividad lúdica, actividad libre, espontánea, intemporal, atávica, que pertenece a lo más recóndito del ser humano. Dentro de no mucho tiempo, los científicos se atreverán a investigar el gen del juego y a definirlo; de momento, sólo caben aproximaciones como la presente, realizadas por los románticos, "los grandes adivinos de las verdades de todas las épocas"¹³.

12. ORTEGA Y GASSET, José: "El Origen deportivo del Estado". *Citiuis, Altius, Fortius*. Madrid, Vol. IX, (1967), pp. 259-276.

13. VIDART, Daniel: *El juego y la condición humana*. Montevideo, Ediciones de la Banda Oriental, 1995, p. 105.