

EL MUNDO DEL JUEGO

"**A**l hombre, cuya condición es tarea, esfuerzo, seriedad, responsabilidad, fatiga y pesadumbre, le es inexcusablemente necesario algún descanso. ¿Descanso de qué? (...) De vivir o, lo que es igual, de estar en la realidad, naufrago en ella... Para que haya otro mundo al que mereciera la pena irse sería preciso, ante todo, que ese otro mundo no fuese real, sino irreal. Entonces estar en él, ser en él equivaldría a convertirse uno mismo en irrealidad (...) Sería efectivamente suspender la vida, dejar un rato de vivir, sentirse aéreo, etéreo, ingrávigo, invulnerable, irresponsable, inexistente... Ese hacer, esta ocupación que nos liberta de las demás es... jugar... El juego es la más pura invención del hombre, todas las demás le vienen más o menos impuestas y preformadas por la realidad... el juego es el arte o técnica que el hombre posee para suspender virtualmente su esclavitud dentro de la realidad..."

José Ortega y Gasset
Obras Completas (1958)

MARÍA MARTA RECA (*)

Toda sociedad, en todo tiempo y lugar, ha desarrollado algún tipo de actividad que puede ser concebida como lúdica. El juego es un fenómeno universal y constituye un tema inagotable que genera un campo de análisis multidimensional.

Las primeras definiciones del juego se encuentran en la obra del historiador holandés Johan Huizinga (1938), *Homo Ludens*. Este autor define al juego como una actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí mismo, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. A partir de aquí, este tema ha tomado diferentes matices y enfoques con el aporte de numerosas disciplinas, concluyendo en un sinnúmero de clasificaciones según se desarrollen en espacios y tiempos reglamentados, cantidad de participantes, con fines recreativos, de competencia, deportivos, entre otros. Sin embargo, hay algo que está siempre presente vinculado a una especie de "modelo original", cuya característica esencial es que el juego se inscribe en el campo de lo imaginario que, auxiliado por la fantasía, traspasa los límites de lo real para introducirse en un mundo que se define subjetivamente. ¿En qué piensa el niño cuando inmerso en las sombras reflejadas de las cosas cotidianas del mundo de su dormitorio, dibuja en siluetas de penumbra

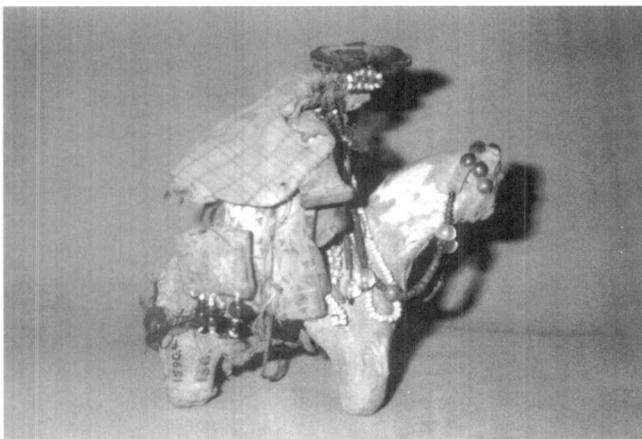


Fig. 1.
Muñecos confeccionados en tela, con vestimenta típica del altiplano. (Pertenecen a las colecciones del Departamento Científico de Etnografía.)

figuras humanas y no tan humanas, a las que adjudica un significado imaginario que promueve en él sentimientos de temor, angustia, risa?

La mayoría, si no todas, de nuestras actividades cotidianas están orientadas hacia la concreción de un propósito y responden a una intencionalidad que está fuera del campo de la realización misma. Incluso el arte como exponente del acto creativo persigue una finalidad. Pero el juego es una actividad

Fig. 2.
Caballo de juguete confeccionado en cuero. Procedencia Tehuelche (Chubut). (Pertenece a las colecciones del Departamento Científico de Etnografía.)



realizada como puramente válida en sí misma, vivida en el presente de su actuación, sin buscar ningún propósito exterior a ella. El espacio lúdico es concebido en el acto mismo de jugar y en un tiempo presente, en el que los datos de lo real se unen y fusionan en un ensamble particular con la fantasía, en un proceso que colorea y transforma el campo de la realidad. Subido a un árbol, el niño atiende los acontecimientos de su fortaleza, desde su torre de control. Con una mirada omnisciente y bajo la consigna de no ser visto, construye mensajes secretos asumiendo poderes de personajes fantásticos. Este acto, todo movimientos y emociones, es el único que está presente en su conciencia y, si bien el niño no ve la torre, tampoco ve el árbol.

El juego y la antropología

La antropología no ha permanecido al margen de este fenómeno. En su ambiciosa búsqueda del conocimiento integral del hombre, el juego, como los mitos, los sistemas religiosos, las formas de agrupación social, entre otros aspectos, ha sido un elemento significativo en el análisis de la cultura.

La acumulación de datos mediante la aplicación de distintas técnicas en los estudios de campo, ha permitido penetrar en el sistema de valores que sirven de sustento a sociedades de costumbres muy diversas. Frente a la pluralidad de culturas, de formas de vida y de diferencias individuales, la

antropología plantea interrogantes acerca del origen y fundamento de esta diversidad, para concluir, a través de diferentes vías teóricas, en el principio de la relatividad cultural.

Desde esta perspectiva antropológica y relativista, es necesario considerar el papel del juego en cada grupo social, ya que la imaginación tomará contenidos de realidades diferentes según el fondo cultural que sirve de sistema de referencia. Por eso, al abordar el análisis de diferentes culturas, es posible comprender que algunas actividades pueden ser juego en un contexto y no en otro. Por consiguiente, instrumento y acción sólo pueden reconocerse como juguete y juego en el contexto de una cultura específica.

Así, el interés de los estudios sobre juegos reside en varios puntos. Por un lado, se han realizado descripciones detalladas acerca de quienes juegan, en que circunstancias, con que recursos materiales y técnicos. Como se aprenden y transmiten.

A su vez, se analiza el significado y función del juego, ya que todas las culturas usan del juguete en el proceso de socialización del niño, en el que el espacio lúdico se presenta como un microcosmos del mundo del adulto, constituyendo un tipo de actividad no reglamentada, pero sí instructiva.

En muchos grupos, las prácticas con arco y flecha, boleadoras, hondas, el montar a caballo o acarrear agua, todo ello en forma de juego, es un ejemplo de como los niños aprenden naturalmente a desenvolverse en el mundo

de los suyos. Con muñecas confeccionadas originalmente con trapo, barro, cera, hueso, madera o papel, que reproducen los rasgos faciales y corporales, así como la vestimenta característica de su cultura, las niñas aprenden los cuidados primordiales de la crianza.

Asimismo, los juegos han permitido determinar y reconstruir situaciones de contacto e intercambio entre culturas. Por ejemplo, los llamados juegos de hilo o cuna son de sumo interés desde la perspectiva dinámica de la cultura por su amplia difusión y su práctica actual. Presentes en numerosos grupos, especialmente de América, el juego consiste en la confección de figuras que se trenzan con una cuerda entre las manos. Esta práctica es realizada por los esquimales en los meses de otoño con la creencia de que enredando las piernas del sol, podrán demorar la llegada de los oscuros días del invierno.

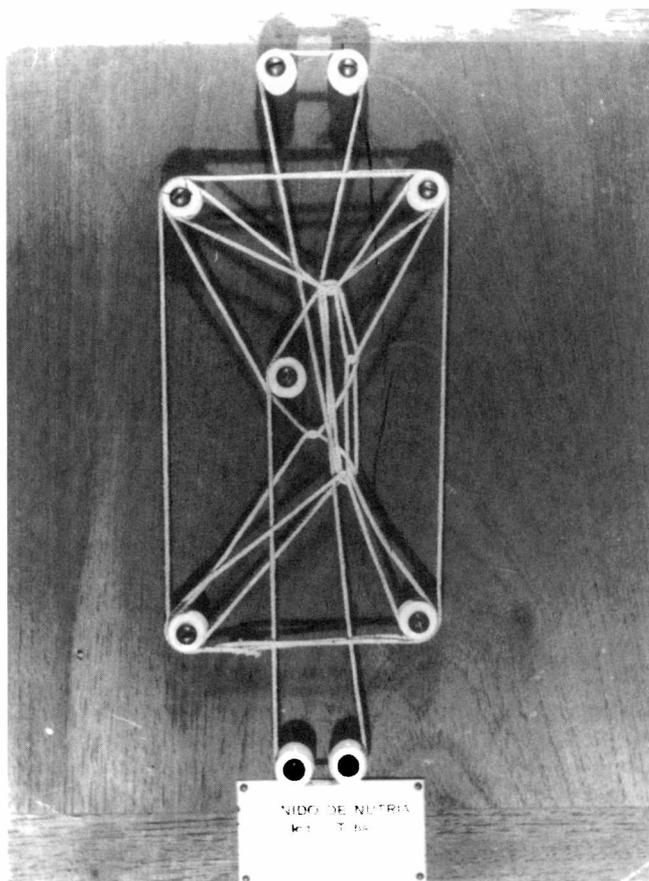
El Departamento Científico de Etnografía conserva una colección de 47 figuras de hilo recolectadas por el Dr. Roberto Lehmann-Nitsche en 1924, en los grupos toba y vilela de la región Chaqueña. La mayoría de las veces representan elementos de la naturaleza, astros y personajes míticos, simbolismo que reflejan en sus denominaciones, tales como "las raíces del maíz", "la flecha", "el palo borracho", "el nido de un pájaro", "las estrellas", "el lucero del alba", entre otras.

Este tipo de juego es de existencia casi universal, pues han sido registradas figuras idénticas en regiones distantes, desde los maoríes de Nueva Zelanda a los esquimales del Ártico, desde

los indios norteamericanos hasta las tribus del África. Aquí aparece el vínculo del juego con la visión del mundo, ya que se encuentra entrelazado con el sistema de creencias representando, muchas veces, el enfrentamiento entre el bien y el mal, siendo difícil discernir qué es juego, qué es magia, qué es rito.

El juego llamado "lucha de cuerda" responde a la creencia birmana de que el bando de la lluvia y el de la sequía luchan por arrastrar el uno al otro, y la idea popular es que llueve cuando el bando húmedo consigue vencer. También, en las comunidades esquimales del Canadá se acostumbra a formar dos equipos, uno que representa el otoño y otro el invierno, ambos bandos establecen una lucha de cuerda para predecir la invernada.

Con el tiempo, algunos juegos se han difundido perdiendo su significado original para convertirse en un pasatiempo, otros se han sofisticado o han sido remplazados o reinterpretados. Existen referencias de juegos



indígenas antecesores de juegos actuales más reglamentados y que constituyen, como en el caso del fútbol, juegos deportivos populares.

Desde una perspectiva evolucionista el juego se vincula con las grandes transformaciones sociales a través de los siglos. El análisis de esta evolución se centró en la tecnología

Fig. 3.
Juego de hilo "sin fin",
denominado
"El nido de nutria"
(Región Chaqueña).
(Pertenece a las
colecciones del
Departamento Científico
de Etnografía.)

Los juegos de pelota

Todos los juegos con pelota de goma son patrimonio cultural de exclusivo origen indoamericano. La totalidad de las plantas que producen caucho, goma natural o goma elástica pertenecen a la flora indígena americana y sus primeros empleos fueron aprendidos por los europeos de nuestros antepasados aborígenes. En Europa, el fútbol se conoce desde el siglo XV, pero se empleaban para jugarlo vejigas de animales llenas de aire. Recién cuando arribaron a América los conquistadores españoles, pudieron ver como los indígenas jugaban al fútbol con excelentes pelotas de goma más perfectas que las de aire. Incluso tenían campos para ese propósito, de anchura y largo señalado, con rayas equivalente a los

arcos, con asientos de piedra alrededor para espectadores y aun tribunas de honor para los caciques y señores. Según relatos de los cronistas, los grupos argentinos se valían del árbol del mangay y su juego se practicaba con la cabeza y solamente el empeine de los pies. En nuestra pampa se practicaba un juego de pelota distinto, ya que en este caso se empleaban las manos. También ha sido registrado un juego similar entre los mapuches y tehuelches de la Patagonia, jugado con una pelota de cuero rellena de plumas, del tamaño aproximado de una pelota de tenis; el juego era practicado por ocho o doce individuos, generalmente los jóvenes, dispuestos en círculo (Magrassi, G. y otros, 1979).

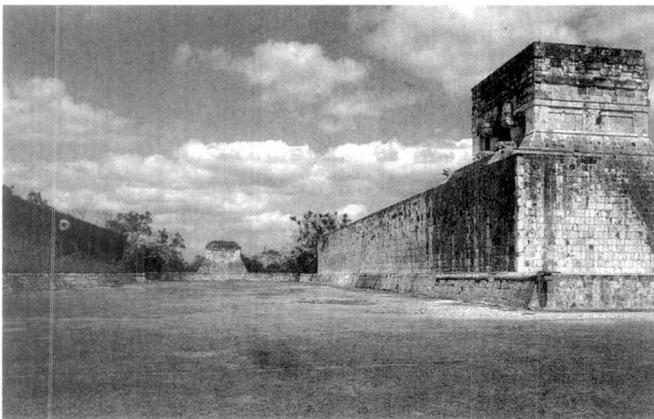


Fig. 4.
Cancha de juego de
pelota prehispánico
(Chichén Itzá).

del juguete y en el papel del niño en la sociedad. La información sobre las primeras etapas de la humanidad es de carácter hipotético, los juegos y

juguets de los cuales se posee testimonio se asocian a la formación de las grandes civilizaciones (Mesopotamia, Egipto, Grecia y Roma).

En Europa aparecen, en la Edad Media, las primeras industrias artesanales. Pero es con la Revolución Industrial, durante la segunda mitad del siglo XIX, que cambia la situación del niño y la industrialización llega al mundo del juguete.

Aparecen juguetes nuevos y más perfeccionados, fabricados en serie, acompañados a principio

del siglo XX por las primeras teorías del juego.

Este proceso trajo aparejado el progresivo desplazamiento de las relaciones interindividuales en las que el juguete es sólo un medio, en beneficio de la relación con los objetos considerados como fines en sí mismos, llegando a su máxima expresión en encuentros de competencia entre el hombre y la máquina.

A pesar de la aparición de la T.V. y de los juegos informáticos, el niño seguirá creando sus propios juegos y juguetes, que conviven con los de más sofisticada fabricación, ya que es el juego tradicional el que conserva lo que hemos definido como su esencia: el acto imaginativo anudado con la libertad.

**Auxiliar de investigación.
Departamento Científico de
Etnografía.*

Bibliografía

- Braunstein, J.** 1994. Las figuras de hilo del Gran Chaco. Hacia una nueva Carta Étnica del Gran Chaco. CONICET.
Cañeque, H. 1991. Juego y vida. Buenos Aires, El Ateneo.
Grunfeld, F. 1978. Juegos de todo el mundo. UNICEF.
Huizinga, J. 1938. Homo Ludens. México, Fondo de Cultura Económica.
Jaulin, J. 1979. Juegos y juguetes. México, Siglo XXI.
Magrassi, G. y otros. 1979. Los juegos indígenas y otras diversiones. Buenos Aires. Rev. La vida de nuestro pueblo N° 15. Centro Editor de América Latina.

**MADECO** S.A.

Materiales para la construcción

Tels.: (021) 83-4251
83-7448

Calle 50 e/ 121 y 122
1900 La Plata