

Mesa Redonda: LOS JUEGOS INFANTILES

APROXIMACIÓN A LOS JUEGOS INFANTILES

Profesora Titular Regular: Lic. María Julia García

1. INTRODUCCIÓN

Todos los niños del mundo juegan. Es más, siempre han jugado, desde los albores de la cultura. Los arqueólogos han encontrado entre los vestigios de las culturas más antiguas, juguetes prehistóricos, mudos testigos de esos juegos infantiles en un pasado remoto. Y parece que los niños se interesaban por juegos semejantes a los actuales, pues los juguetes más universales, los que se encuentran en casi todas las culturas son sonajeros, muñecas, animales de juguete, soldaditos, vehículos (carros, barcos).

El juego es vital para los niños. Y lo es en dos sentidos. Los atrapa en su magia y se quedan fácilmente absorbidos por él. Ocupa una parte importante de sus vidas. Y es vital en un segundo sentido: es crucial para un desarrollo saludable, armonioso. Tanto es así, que cuando un chico no juega, sabemos que algo anda mal en él. Es un niño enfermo en su cuerpo o en su espíritu. Cuando la guerra, la miseria o el desamparo y la lucha por la supervivencia hacen difícil o imposible el juego, las potencialidades de ese niño se malogran a veces irremediablemente.

¿Qué es lo que está en juego en el juego?

Dicho de otro modo ¿por qué juegan los niños?

Al jugar los niños construyen su propio mundo. Expresan sus fantasías, elaboran psíquicamente los acontecimientos y circunstancias que los rodean, asimilan aspectos del mundo en que viven.

2. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

Aparentemente todos sabemos qué es jugar. Evidentemente hay comportamientos que no pueden ser incluidos entre las actividades de supervivencia (búsqueda de alimentos, reproducción, abrigo, defensa, etc.) y objetos que no se pueden clasificar más que como juguetes.

Como una primera aproximación a la idea de juego, vamos a interrogar al lenguaje, a ver qué nos dice sobre él.

El testimonio del lenguaje

El lenguaje distinguió desde un principio como una categoría aparte, abarcándola con una sola palabra.

El historiador holandés Johan Huizinga en su famoso libro *Homo Ludens* señala este hecho curioso: todos los pueblos juegan, y lo hacen de una manera extrañamente

parecida. Sin embargo, no todos los idiomas abarcan el fenómeno “juego” con una sola palabra, como pasa con los idiomas modernos occidentales.

Los griegos tenían un sufijo, “*inda*”, para expresar el juego de los niños. Aparte de esa designación específica para el juego infantil, tenían tres términos para abarcar el universo del juego:

(1)“PAIDEIA”. Era el término más común. Significa “cosas de niños, niñerías”. El uso de la palabra no se limitaba al juego infantil. Con sus derivados “jugar” y “juguete” podía designar todas las formas de juego, incluidas las ceremonias y los ritos religiosos.

Tiene la connotación de contento, alegría, despreocupación.

(2)“AGON”: se empleaba para los juegos de competición y lucha.

Los Juegos Olímpicos son “*agon*” y pertenecen al dominio de la FIESTA.

Los griegos no pueden separar la competición como función cultural de su triple relación con el juego, la fiesta y la acción sacra.

(3)“ATHURMA”: señala el matiz de retozo y frivolidad.

El latín, en contraste con el griego, abarca con una sola palabra el campo semántico del juego: el verbo “*ludo, es, ere*” y el sustantivo “*ludus, i*”.

LUDUS abarcaba el juego infantil, la recreación, los juegos de azar, las competencias, las representaciones litúrgicas, y las teatrales.

Desde el punto de vista etimológico originaron las acepciones referidas a lo no – serio, el simulacro y la burla.

En latín había otra palabra, “JOCUS, JOCARE” con el significado de chiste y broma. De esta palabra se deriva la palabra castellana juego.

LUDUS, que abarcaba todo el campo semántico del juego, no pasó a las lenguas románicas. Sólo en la lengua culta y en la escrita se usa el adjetivo lúdico.

Las lenguas latinas modernas derivan su nombre actual para juego también del término latino “JOCUS”. Así en francés: “jeu” y “jouer”; en italiano: “gioco” y “giocare”; en portugués: “jogo” y “jogar”. Pero en Brasil los juguetes son “brinquedos”, de la misma raíz que “brincadeira”, que significa broma.

Del latín JOCUS (broma, chiste) se deriva el *juglar* de la Edad Media, con lo que el sentido se desplaza al de entretenimiento, diversión.

En cuanto a las lenguas modernas de origen germánico, en inglés hay dos términos para juego: “PLAY” y “TO PLAY”, derivadas del anglosajón antiguo “*plegan*”, movimiento rápido, y el sustantivo “GAME”, derivado del alto alemán “*gamman*” que significaba alegría, gozo. Este último – “GAME” – se emplea para designar los juegos reglados, pero también designa la caza y la presa obtenida en la caza.

El grupo de los antiguos idiomas germánicos – de los que derivan el moderno alemán, el holandés, el flamenco, el danés, el sueco y el noruego – no cuentan con un término único para designar el juego y el jugar. Por consiguiente, se puede afirmar que en el período primitivo no disponían de un concepto general. Pero a partir del momento en que emplean una palabra para designarlo, sus significaciones van evolucionando de un modo similar, llegando a abarcar un grupo de conceptos muy amplio.

Hay tres raíces germánicas de las que derivan los términos actuales en los distintos idiomas modernos de origen germánico:

- (1) "LAIKAN", con el significado de "saltar", del cual derivan los términos anglosajones "*lac*" y "*lácán*", con el sentido de "movimiento rápido", "moverse rápido como un barco en el oleaje", "vacilar como una llama". Además sirven para designar distintos tipos de juego, danza y ejercicios físicos.
- (2) Los términos anglosajones "plega" y "plegan", que tienen el significado de jugar, pero también el de movimiento rápido, estar contento, bailar, tocar un instrumento. De aquí se entiende por qué un músico inglés "plays" su instrumento musical, literalmente "juega", no lo "toca" como en castellano. Todas estas acepciones designan acciones concretas. Huizinga señala que el "plegan" anglosajón corresponde al "plegan" sajón y al "pflegan" del alto alemán antiguo, que evolucionan en sentido más abstracto. El significado más antiguo de estos últimos términos es el de "responder de algo", "exponerse a un riesgo por algo o por alguien". A partir de este sentido originario, va evolucionando luego en el sentido de "obligarse, cuidar de algo". Y de ahí se pasa en alemán a las acepciones de "realizar una acción sagrada", "administrar justicia". En otros idiomas germánicos, el verbo "pflegen" puede remitir a las ideas de agradecimiento, juramento, luto, trabajo, brujería...y también juego. Por consiguiente la palabra se extiende a los dominios de lo sacro, lo jurídico y lo ético. Huizinga destaca cómo los términos modernos "to play" en inglés y "pflegen" en alemán derivan de una misma raíz, que significaba juego, pero que en inglés evolucionó en el sentido de acciones concretas y en las lenguas germánicas se fue derivando hacia lo abstracto.
- (3) La palabra alemana moderna para juego es "Spiel" (sustantivo) y "spielen" (verbo).
Como en el caso del "jouer" francés, del "play" inglés - y hasta cierto punto el castellano jugar – gradualmente se va perdiendo su sentido específico de jugar, en el sentido de que hay diversas acepciones que retienen sólo algunas de las características del juego, como la de una cierta libertad de movimiento o cierta libertad de elección. Así por ejemplo está el caso del uso del término jugar para referirse al movimiento de las piezas de un mecanismo, o en expresiones como "el juego de las ideas", "el juego de la oferta y la demanda".

A la luz de esta evolución lingüística, podemos entender por qué una obra de teatro se llama "play" en inglés y los actores son "players", literalmente "jugadores". Algo similar sucede en francés en cuanto a la relación entre el jugar y el teatro, que por su parte se inició en las ceremonias sagradas de la Antigüedad. Por esta vía podemos intuir las relaciones primigenias entre mito, rito, fiesta y juego.

En cuanto al juego como "agon", o sea, como competencia y eventualmente lucha, también deja su rastro en las antiguas lenguas germánicas y algunas orientales, y deja su rastro hasta el presente, no sólo en términos castellanos originados en el dominio del teatro, como "protagonista", "antagonista", sino también en expresiones como la inglesa para las maniobras militares: "war games" (literalmente "juegos de guerra"). Son juegos en cuanto guerra ficticia, simulacro.

Finalmente, vale la pena señalar las relaciones que establecen el lenguaje entre el juego y lo erótico. Aparentemente en casi todas las lenguas se concibe como juego no sólo el coito en sí mismo, sino los caminos que llevan a él, las actividades preliminares.

3. HACIA UNA CONCEPCIÓN DEL JUEGO

Varios investigadores han planteado el tema del juego – no sólo el infantil - a partir de una teoría general. Hay dos autores particularmente destacados por la importancia de sus análisis en el plano de la antropología filosófica y la sociología, y por la influencia que han tenido en estudios posteriores. Uno es el ya mencionado Johan Huizinga (1872 – 1945), autor de una obra memorable, *Homo Ludens* (1938). El otro es el ensayista y sociólogo francés Roger Caillois (1913 – 1978), autor de *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo* (1958).

El libro de Huizinga es particularmente estimulante para el que se interesa por la cuestión del juego y su relación con la cultura. La idea central que desarrolla en esta obra es la de que "la cultura humana brota del juego – como juego – y en él se desarrolla" (op. cit., Introducción, p. 8). En 1937 había publicado en alemán y en inglés un ensayo titulado "El elemento juego de la cultura". Los editores le habían querido cambiar el "de" por "en" la cultura. Huizinga restableció el "de" porque – en sus palabras – "no se trata del lugar que corresponde al juego entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego" (ibídem, p.8).

En el libro *Homo ludens*, publicado al año siguiente (1938), aborda el juego como un fenómeno básicamente cultural. Al comienzo del mismo señala la poca importancia que la antropología y las disciplinas afines le concedían al concepto de juego. Para llegar a formular un concepto de juego analiza primero cómo se expresa el juego a través del lenguaje, qué términos se emplean en diversos idiomas. En el capítulo 2 define el juego de la siguiente manera:

"Es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene un fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de 'ser de otro modo' que en la vida corriente" (*Homo Ludens*, pp. 43-44).

Considera que con esta definición abarca todo lo que se denomina juego en los animales, como en los niños y en los adultos: juegos de fuerza y habilidad, juegos de azar y los que consisten en exhibiciones y representaciones. Asimismo considera que el juego "es uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida" (Ibídem).

En síntesis, Huizinga da como notas características del juego las siguientes:

- Es una actividad libre.

- Se desarrolla en un espacio y tiempo determinado (el espacio y tiempo lúdico)
- La actividad lúdica tiene un fin en sí misma.
- Va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría
- Hay conciencia de "como sí", otro modo de ser que en la vida cotidiana.
- Dentro del espacio y tiempo lúdico, valen las reglas de juego de modo absoluto, aunque son aceptadas libremente por los jugadores. La regla fundamental es aceptar la ficción del "como sí".

A fines de los años 50, el escritor y sociólogo francés Roger Caillois contribuye al desarrollo de los estudios sobre los juegos con su obra *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo* (1958). Toma como punto de partida el análisis de Huizinga de las características fundamentales del juego y de su función en la cultura para formular luego su propia definición del juego.

Caillois considera que el juego que el juego es una actividad:

- (1) LIBRE: su el jugador es obligado, inmediatamente el juego pierde su carácter de diversión activa y gozosa.
- (2) SEPARADA: se desarrolla en un espacio y tiempo precisos y fijados de antemano.
- (3) INCIERTA: su desarrollo no está determinado de antemano. Hay iniciativa del jugador para variar, inventar.
- (4) IMPRODUCTIVA: no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno (salvo la transferencia de propiedad entre los jugadores).
- (5) REGULADA: sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, la única que cuenta en el tiempo y espacio del juego.
- (6) FICTICIA: acompañada de una conciencia específica, de una realidad distinta de la de la vida cotidiana.

A partir de estas características que le permiten distinguir el juego de lo que no lo es, Caillois clasifica los juegos en cuatro grandes categorías:

- (1) AGON: los juegos de competición, desafío. Los anima la ambición de triunfar por el propio mérito en una competencia reglada.
- (2) ALEA: los juegos de azar. Es una categoría que se opone a la anterior, porque en ellos el jugador no cuenta con su voluntad, sino que vive "una espera ansiosa y pasiva del fallo del destino". Por ejemplo: la lotería, la ruleta.
- (3) "MIMICRY" (término tomado del inglés): los juegos de simulacro. En ellos se experimenta el gusto por adoptar una personalidad ajena, de comportarse *como sí*, e inventar un universo ficticio. "(...) aquí la ficción, el sentimiento del como si sustituye a la regla y cumple exactamente la misma función.
- (4) ILINX (palabra griega para remolino de agua, de la que luego se deriva en la misma lengua la palabra vértigo): los juegos basados en la búsqueda de la sensación de vértigo y que "consisten en destruir por un momento la estabilidad de la percepción y de imponer a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso". Entre otros, menciona como ejemplos – en el caso de los niños – el tobogán, el sube y baja, la hamaca, la perinola. En los adultos menciona el

placer provocado la velocidad extrema como el que se siente al esquiar, o al correr a alta velocidad en motocicleta o en auto.

Finalmente, en las palabras del autor:

“El juego sólo por añadidura es ejercicio, prueba o hazaña. Las facultades que desarrolla desde luego se benefician con ese entrenamiento suplementario, que además es libre, intenso, placentero, inventivo y protegido. Pero el juego nunca tiene como función propia desarrollar una capacidad. La finalidad del juego es el juego mismo. Y aún así, las aptitudes que ejercita son las mismas que también sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto. Si estas capacidades están adormecidas o son insuficientes, el niño, a la vez no sabe estudiar ni sabe jugar, pues entonces no sabe, ni adaptarse a una nueva situación, ni fijar su atención, ni someterse a una disciplina (R. Caillois, 1986, pp. 276-277).

Bibliografía

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. (trad. Jorge Ferreiro). México: FCE.

Huizinga, J. (1968). *Homo ludens*. (trad. Eugenio Imaz). Buenos Aires: EMECE.