

## El juego: ceremonia de iniciación en la cultura

Rubiela  
Arboleda  
Gómez 9

*El nacimiento y el desarrollo del universo es el juego de un niño que mueve las piezas en el damero. El destino está entre las manos de un niño que juega. (Heráclito)*

El título de este ensayo: *El juego: ceremonia de iniciación en la cultura* sugiere, en principio, una relación entre juego y ritual desde su participación en la inclusión del individuo al engranaje cultural. Esta reflexión propone un paralelo entre dos aspectos profundamente relacionados con la cultura, pero que difieren en su génesis.

El juego pertenece a una categoría que desborda a la cultura; puede decirse que es anterior a ésta. Es una propiedad, que al igual que el movimiento, experimentamos humanos y animales y tiene su origen en el origen de la vida misma. El ritual, por el contrario, es una construcción de nuestra especie y se instaura con la cultura. Si bien algunas prácticas de los animales como el cortejo y el apareamiento reciben la denominación de *ritual*, ésta no corresponde al concepto propuesto teóricamente; obedece, más vale, a una utilización indiscriminada del término, muchas veces asociado a rutinas, cadenas gestuales o a actos subjetivamente significativos.

Pese a que el juego ha sido explorado desde la filosofía, la antropología, y la pedagogía, la educación física, entre otras, la lúdica, que representa la espiritualidad del juego, no ha sido agotada como fuente de reflexión y de elaboración teórica. Los discursos, hasta ahora contruidos a partir de pensar la lúdica y el juego, no dan cuenta de la naturaleza de éstos.

El juego es propio de animales y humanos. Unos y otros compartimos esta condición placentera y vital que se diferencia por la complejidad de las formas, en directa relación con la complejidad de cada especie. Es ahí, en esa dimensión compartida, donde las elaboraciones conceptuales se confunden y se agotan. Frente a esta limitación es posible recurrir a la expresión *el juego cultural*, una adecuación teórica formal que permite abordar la temática desde una perspectiva humana, intervenida por el entorno, por los individuos y por las ideas.

*Juego cultural* significa entonces, en esta elaboración, la adaptación de esa propiedad primigenia a las particularidades de la especie humana en el marco de su gran creación, la cultura. Como dice Gadamer, " lo particular del juego humano estriba en que el juego también puede incluir en sí mismo a la razón, el carácter distintivo más propio del ser humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente, y puede burlar lo característico de la razón conforme a sus fines".<sup>1</sup>

\*Profesora en el Instituto de educación física de la universidad de Antioquia.

<sup>1</sup>Hans George Gadamer. *La actualidad de lo bello*. Barcelona. Paidós. 1991. p.67

# 10

---

Al rastrear el asunto del juego, desde una perspectiva cultural, emergen los puntos de encuentro entre las categorías mencionadas —juego y ritual— y ponen en evidencia las tareas que comparten, de las cuales se destacará en esta presentación la de la iniciación de un individuo en la comunidad.

El juego y el ritual son "pequeños dramas" que conjugan en su lógica asuntos como la interpretación del mundo, los ideales espirituales, los códigos sociales, el control sobre los cuerpos, el imaginario colectivo e igualmente comparten, en su desarrollo, la particularidad de crear un espacio y un tiempo propios.

El espacio lúdico, al igual que el ritual, está demarcado, no sólo por los límites espaciales reales; es decir, el lugar en el cual se lleva a cabo "la dramatización", sino también por una atmósfera que les pone barreras a quienes no entran en *escena*. El juego establece una localidad que opera con murallas invisibles, pero reales en su propia lógica, imaginario que hace posibles castillos de brazos, fortalezas de periódico o señales limítrofes de aire. Este escenario no puede ser transitado por quien no pertenezca al acto y de hacerlo será amonestado o destruirá, de manera súbita, esta construcción espacial. Ritual y juego tienen territorialidades que funcionan como convención sólo inteligible por la comunidad que lo realiza.

El tiempo, por su parte, no es medido por los sistemas convencionales. Allí, en el juego y el ritual, se crea un tiempo propio con sus propios controles. Se pueden cruzar

los tiempos, se está en el hoy, pero se puede ser "el de mil años hace". Existe la conciencia del presente, pero se puede experimentar el pasado y el supuesto futuro. Se circula por el tiempo con la certeza de un retorno a voluntad. La muerte, por ejemplo, como límite temporal, como señal de lo finito, es esquivada con resurrecciones permanentes, con pasajes mágicos de muerto a matador, transformaciones sólo posibles en esta temporalidad particular. Tanto en el juego como en el ritual la eternidad es posible, la prolongación de la existencia, la simultaneidad de los tiempos, los eternos instantes de un segundo.

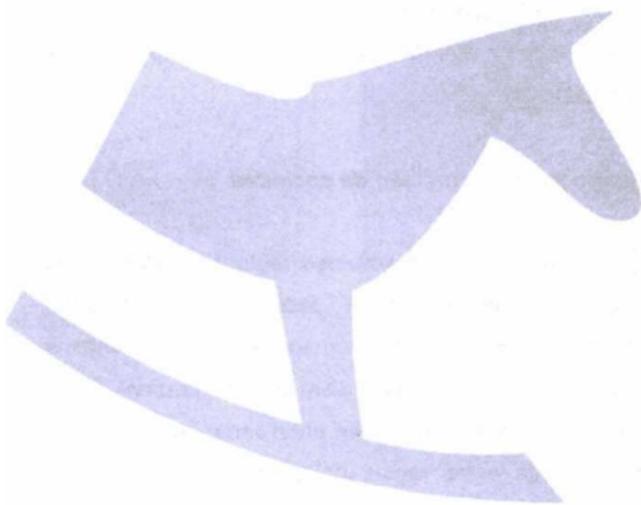
"El juego tiene similitud con una acción sagrada. El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son mundos temporales dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consume en sí misma."<sup>2</sup> La realidad tiempo-espacio, que constituye una suerte de ordenamiento del mundo es ignorada en el terreno lúdico-sagrado para crear otra realidad temporo-espacial. Es necesario desdibujar la realidad formal para hacer surgir una nueva forma real y esto es posible manipulando las dos dimensiones que atraviesan contundentemente la cotidianidad, espacio y tiempo. De alguna manera, es posible afirmar que el juego y el ritual generan el caos (desorden) para luego instaurar su propio orden. "El juego tiene un orden propio y absoluto. Lleva al mundo

<sup>2</sup>Johan Huizinga. *Homo Ludens*. Madrid. Alianza. 1968. p. 22

imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada <sup>3</sup>

***El juego y la codificación corporal***

Los sistemas simbólicos son instrumentos culturales que facilitan la comunicación entre los miembros de un grupo. El símbolo requiere al grupo para adquirir significado y el grupo requiere símbolos para relacionarse. Es así como el lenguaje corporal, que junto con el lenguaje verbal conforma los dos más importantes sistemas de símbolos, posibilita el diálogo silente entre los individuos. Este código corporal debe ser pactado y delimitado culturalmente para poder establecer parámetros colectivos



El juego representa una importante herramienta de la cultura para introducir a sus individuos al universo normativo corporal. Las maneras permitidas, los puntos de contacto, los gestos y comportamientos admitidos y requeridos se ofrecen en formas de juego con las cuales se perfila un lenguaje ético corporal. Si el ritual estigmatiza los cuerpos por medio del ejercicio simbólico agua bendita para lavar el pecado, las argollas para la entrega sexual exclusiva, los santos aceites para purificar el viaje al más allá, por ejemplo, el juego lo marca por medio del control de los movimientos que deben ajustarse a la normatividad establecida. Por medio del juego, pues, se ofrecen pautas corporales que permiten la

<sup>3</sup>ibid p23

identificación de un individuo como miembro de un grupo determinado y no de otro.

Existen juegos universales como lo demuestra la pintura *Juegos de niños* de Pieter Brueghel el viejo, quien en el siglo XVI ya tenía los trompos, los zancos, las volteretas, la sillita, el botellón, el caballito, la guerra a caballo, etcétera, entre los motivos de sus cuadros. Sin embargo, el que una práctica corporal se extienda por el mundo no extiende con ello su significado. Expresiones como la risa y las lágrimas, por ejemplo, suceden entre todos los seres humanos del planeta, la diferencia radica en qué es lo que nos hace reír, qué es lo que nos hace llorar, en las respuestas se encuentran los acentos culturales. El juego, en este caso, experimenta adaptaciones según el entorno, los recursos y los estímulos que recibe del grupo social en el cual se inscribe.

El control sobre los cuerpos ha sido una preocupación de las sociedades y los estados. Las indicaciones sobre el comportamiento entre los sexos, las pautas de normalidad entre el lenguaje corporal femenino y masculino, representan preocupaciones rituales que en el juego, de una manera en apariencia carente de intención, se ponen en marcha para regir a los individuos.

Los roles de género son una prescripción social claramente establecida desde el juego. La separación por sexos frente a prácticas determinadas, las preferencias de unas u otras, el tipo de juguetes con los cuales se estimulan las obligaciones culturales futuras, la diferencia

de ofertas que se hacen, las permisiones corporales toleradas a unos y otras, dan cuenta de este acertó. Al igual que el ritual, las actuaciones masculinas y femeninas están planteadas desde una concepción que sobre cada uno(a) tiene la cultura: la apreciación sobre los cuerpos, la valoración específica, el destino por ésta esperado.

Es pertinente aclarar que no es el único instrumento de la sociedad para regular la sexualidad de sus individuos, múltiples elementos que llegan a conformar una urdimbre sirven para este empeño; de hecho se ha mencionado el ritual.

El cuerpo es una construcción cultural en la cual participa el juego como iniciador en las maneras que harán a un individuo gestualmente culto; esto es, para que el código ético establecido por la cultura se haga corporeidad y corporeidad con género.

#### ***El juego y la construcción de sociedad***

*El juego cultural* es una actividad reglada. Establecidas sobre el terreno inmediato, pactadas de antemano, transmitidas por tradición, "con todas las de buenas y todas las de malas" como quiera que se presenten, las reglas del juego existen allí, en el universo imaginario del juego. "Frente a las reglas del juego no cabe ningún escepticismo."<sup>4</sup>

<sup>4</sup>Expresión popular usada en los juegos infantiles y que denota que las reglas del juego incluyen aun los eventos azarosos. <sup>4</sup>Paul Válerý, citado por Huizinga. Op. cit. p. 24

Y, como sucede con el tiempo y con el espacio, las reglas de la vida cotidiana, las del mundo real, desaparecen para crear otras, que pueden incluso ridiculizar y violar aquellas más sólidas de la sociedad. Este carácter *ficticio*— calificativo sólo tolerable en un observador— no le resta legitimidad a la jurisprudencia del juego.

En palabras de E. Durkheim, "el derecho es el hecho social por excelencia", la sociedad se funda sobre las leyes. Con el juego, como con el ritual, se inicia a los nuevos miembros en la normatividad; es un medio para la domesticación ética que enseña a circular por un entorno regulado, controlado, en el cual existen interdictos y se castigan las transgresiones: ¡quien no respeta las reglas del juego, sale!, similar a como se supone, sucede en una sociedad: quien no cumple las leyes, paga con su libertad, lo que parafraseando a Freud sería la neurosis, o el costo por no ingresar a la cultura. "Cuando los malos jugadores falsean las reglas del juego social, cuando la rivalidad degenera en violencia descontrolada, los peores excesos son posibles."<sup>5</sup>

La construcción de la sociedad se inicia con la consolidación de los pactos; de hecho la palabra sociología significa, etimológicamente hablando, el estudio de la amistad, de aquellos lazos que sostienen al grupo. "Los juegos de los niños constituyen admirables instituciones sociales, por ejemplo el juego de bolas que

juegan los muchachos entraña un sistema muy complejo de reglas, es decir, todo un código(...)."<sup>6</sup>

Un aspecto importante, que se deriva de las normas, es el establecimiento de roles sociales: qué papel se asume, qué funciones se deben cumplir, cuál es la jerarquía de ese papel, son asuntos que se articulan en el tejido social y son, a su vez, asuntos que asisten el entramado ritual. Así mismo, en el juego se asumen "cargos", se imitan personajes, se adquieren jerarquías, en suma, se representa la estructura social. Los *iniciados* son investidos, temporalmente, para una función que deben cumplir a cabalidad para efectividad en el juego, un error en la interpretación, es decir, en la ejecución del rol, significa arriesgar la eficacia del juego-ritual, y emergería la realidad formal como un fantasma que hace sombra al mundo ideado

El juego se presenta así como un agente fundamental— imprevisto a veces y obligado otras— en la edificación de la sociedad y, más aún, en la introyección de lo social en cada sujeto; es decir, en hacer de cada sujeto un constructor de sociedad.

"Toda institución funciona en parte como un juego, de modo que se presenta como un juego que ha sido necesario instaurar, que descansa sobre nuevos principios que ha tenido que eliminar un juego antiguo. Ese juego inédito responde a otras necesidades, valoriza otras normas y legislaciones, exige otras virtudes y otras

<sup>5</sup>Graciela Scheines. "Las reglas del juego." En: Revista *Correo de la Unesco*. París. N. 4 (mayo, 1991). p. 19

<sup>6</sup>Jean Piaget. "Las reglas del juego." En: Revista *Correo de la Unesco*. París. Voi. 33, N. 11 (noviembre, 1980). p. 29

aptitudes. Desde ese punto de vista una revolución aparece como el cambio de las reglas del juego".<sup>7</sup>

#### ***El juego por el juego***

"El juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto en que no puede pensarse la cultura humana sin un componente lúdico."<sup>8</sup> El juego es esencia vital que pertenece a una instancia irracional y ese terreno lo compartimos con los animales. Tiene, pues, una magnitud intangible que es la *lúdica*.

Para continuar el paralelo, es posible decir que el elemento sagrado del juego es la lúdica como el mito lo es del ritual. Es aquello inexplicable que subyace a la acción —o del ritual o del juego— y que le da su carácter misterioso y profundo. En uno y otro se representa lo sacro, se dramatiza lo espiritual, se vuelve acto un contenido. La lúdica es la espiritualidad puesta en *escena*, es decir, puesta *en juego*. Gracias a ésta existen el goce y el disfrute, emociones que no pueden ser enseñadas. Algo similar al gusto estético, que no puede ser aprendido, lo máximo que se puede hacer es estimularlo, permitirlo, activarlo, provocarlo.

La *lúdica* le confiere a la humanidad la posibilidad de la sinrazón y, quizá por ello sea más accesible a niños y a viejos. El niño con su infinita curiosidad y el viejo con su inmensa sabiduría admiten más fácilmente la ruptura con

la realidad, la actividad desposeída de la lógica- lógica, para ingresar en el caos ordenado de la lógica del juego. Los adultos jóvenes, por el contrario, absorben como están en la explicación formal de sus actos, ofrecen mayores obstáculos para la aceptación espontánea de las formas lúdicas.

La lúdica es connatural al juego, es la que permite su gratuidad e inutilidad, tópicos difíciles de aceptar en el ámbito educativo en el cual se ha cargado al juego de objetivos, de intenciones y de límites, se olvida que el juego está encerrado en sí mismo y tiene su propio regodeo. Los propósitos impuestos violan la irrealidad del juego y su naturaleza improductiva; es decir, tocan su integridad y le sustraen su esencia.

La lúdica insiste en la posibilidad de jugar sin propósito, es el elemento que hace posible el juego por el juego.

#### ***Bibliografía***

Juliette, Baabe. "Los juegos, expresión de la sociedad." En: *Correo de la Unesco*. París. Vol. 33, N° 1, (enero de 1980). p.4 - 8.

Mauriras-Busquet, Martine. "Un oasis de dicha." En: *Correo de la Unesco*. París. N°4, (mayo de 1991).

<sup>7</sup>Roger Caillois. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México. Fondo de cultura económica. 1967. p.118 <sup>8</sup>Gadamer. Op. cit. p. 66