

Instructions for authors, subscriptions and further details:

<http://brac.hipatiapress.com>

Joc, Treball i Art. Els Pragmatistes de Chicago i la Construcció de Formes Socials d'Experiència Democràtica.

Núria Sara Miras Boronat ¹

1) Universität Leipzig, Alemanya / Seminari de Filosofia Política de la Universitat de Barcelona (SFP-UB).

Date of publication: October 3rd, 2013

To cite this article: Miras Boronat, N. (2013). Joc, Treball i Art. Els Pragmatistes de Chicago i la Construcció de Formes Socials d'Experiència Democràtica. *BRAC - Barcelona Research Art Creation*, 1(2), 153-174. doi: 10.4471/brac.2013.07

To link this article: <http://dx.doi.org/10.4471/brac.2013.07>

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE

The terms and conditions of use are related to the Open Journal System and to Creative Commons Non-Commercial and Non-Derivative License.

Play, Work, and Art. The Chicago Pragmatists on Constructing Social Forms of Democratic Experience

Núria Sara Miras Boronat
Universitat de Barcelona

Abstract

G.H. Mead stated in 1896 that there are three general types of human activity: work, play and art. Play, work and art are the cornerstones of the kind of social experience the Chicago pragmatists (Mead, Dewey and Addams) had in mind and the basis of any democratic education. These are also three ways to enrich and diversify the patterns of social interaction in any given community, the social conditions for which keep changing in a social environment with growing complexity. The first aim of the paper is to present the conception of game and play due to G.H. Mead as intrinsically linked to the other two types of human activity. The second aim of the paper is to critically examine the possibilities for a pragmatist social philosophy in the current global world.

Keywords: play, work, art, pragmatism, social philosophy, democracy, pluralism, social justice.

Joc, Treball i Art. Els Pragmatistes de Chicago i la Construcció de Formes Socials d'Experiència Democràtica

Núria Sara Miras Boronat
Universitat de Barcelona

Resumen

En 1986 Mead apuntó que existen tres tipos generales de actividad humana: el trabajo, el juego y el arte. Juego, trabajo y arte son las piedras angulares de la clase de experiencia social que los pragmatistas de Chicago tenían en mente y la base para cualquier educación democrática. También son tres modos de enriquecer y diversificar los modos heredados de interacción social para cualquier comunidad dada, modos cuyas condiciones han ido variando en entornos sociales de creciente complejidad. El primer objetivo del artículo será presentar la concepción de juego debida a G.H. Mead, intrínsecamente vinculado a los otros dos tipos de actividad humana. El segundo objetivo del artículo será el de examinar críticamente las posibilidades de la filosofía social pragmatista para el actual mundo globalizado.

Palabras claves: juego, trabajo, arte, pragmatismo, filosofía social, democracia, pluralismo, justicia social.

Tot i que el joc ha estat sempre part de la vida humana en tot temps i cultura, el seu significat antropològic ha estat tradicionalment ignorat per la filosofia occidental com a quelcom marginal, frívol i poc digne d'atenció. No obstant això, importants metàfores i usos del concepte de joc ens haurien de venir a la memòria com quelcom força habitual en la història del pensament. Recordem, per exemple, l'enigmàtic fragment B52 d' Heràclit on es parla del temps com un nen que juga als daus, recuperat per la doctrina cosmològica de l'*amor fati* de Nietzsche (Fink, 1993), les reflexions de Plató a les *Lleis* sobre els homes com a joguines dels déus, l'aposta de Pascal o els jocs de llenguatge de Wittgenstein. El joc s'ha demostrat com un model útil per fer entenedors conceptes abstractes i fugissers com el funcionament de les convencions socials, la creativitat o el poder implacable de l'atzar sobre una existència, finita i exposada a l'arbitrarietat de poders inabastables per a les criatures humanes (Sutton-Smith, 2003; Runkel, 2003, González, 2006). D'aquest concepte de joc en podríem dir, provisionalment, un concepte *instrumental* ja que la seva funció és, en primera instància, posar-se al servei d'altres fenòmens o conceptes. L'estudi *substantiu* del joc com a fenomen primàriament i ineludiblement humà va haver d'esperar encara, però, a les primeres dècades del segle XX.

Afortunadament, l'estudi del joc va començar a intensificar-se a la dècada dels seixanta i gaudeix avui dia d'una bona salut, sobretot pel que fa a la recerca empírica. Una gran varietat de disciplines s'ocupen del joc, de manera que aquest tòpic mostra una envejable interdisciplinarietat comparat amb altres temes de recerca en la ciència social. Els diferents aspectes del joc com a pràctica social poden fer asseure a la mateixa taula a sociòlegs, matemàtics, pedagogs, treballadors socials, medicina esportiva, filòsofs i especialistes en intel·ligència artificial. Alhora, el joc s'està fent cada cop més present en tots els dominis de la nostra vida social. D'aquest fenomen en va alertar, amb un tint força irònic ja l'historiador de la cultura holandès Johan Huizinga amb el seu *Homo Ludens* (1938). Avui dia, molts especialistes dels recent estrenats *Game Studies* parlen de *gamification*, com l'ús del joc, sobretot del videojoc en altres dominis de la vida social¹. Per tant, sembla necessari retornar sobre les diverses dimensions

d'interacció social i les seves connexions. Pioners en aquest camp van ser els pragmatistes nord-americans de l'Escola de Chicago. En les següents apartats provarem d'exposar breument la seva teoria dels tres tipus d'activitats humanes en conjunció amb la seva utopia social democràtica. Després passarem a fer-ne una valoració crítica, tot provant d'avaluar-ne els mèrits i les virtuts per un món cada cop més opac, si no més lúdic.

El concepte de joc i la visió pragmatista de la filosofia

Abans d'introduir el concepte pragmatista de joc, caldria fer una referència general al que es considera l'herència filosòfica de l'Escola de Chicago, sobretot el que és comú a les seves tres figures més rellevants: John Dewey (1859-1952), George Herbert Mead (1863-1931) i Jane Addams (1860-1935). La tesi que defensarem aquí és que l'Escola de Chicago tenia com a un dels seus principals objectius posar a la pràctica una teoria de l'experiència social democràtica que es basava en una combinació harmònica entre el treball, el joc i les arts. El pilar d'aquesta teoria era una vocació eminentment pedagògica en almenys dos sentits. Primer, perquè havia de servir d'orientació en la confecció dels currícula escolars. Segon, perquè aspirava a esdevenir una pedagogia social que impliqués més enllà de l'escola a la resta d'institucions i agents socials.

El concepte de joc que es vol exposar en aquest article és el fruit de la col·laboració per anys entre aquestes tres grans figures de l'Escola de Chicago. No obstant això, em centraré principalment en la figura de Mead per dues raons. Primer, perquè l'enfocament de Mead és més sistemàtic i filosòfic. Segon, perquè els conceptes de *game* i *play*² elaborats per Mead tenen un significat central per a la constitució de la subjectivitat (Mead en diu *self*³) en la seva obra més important, el llibre pòstum *Mind, Self and Society* (1934). El paper de Dewey i Addams en l'elaboració d'aquests conceptes no s'ha de menystenir i tot i que és difícil calibrar-ne els efectes pel caràcter de l'escriptura de Mead i la circumstància de la publicació pòstuma de la majoria de les seves obres. Per això ens agradaria recordar aquí alguns fets rellevants relacionats. John Dewey pot ésser considerat el filòsof de l'educació dels Estats Units d'Amèrica, engenant un moviment molt influent anomenat

“progressive education” (Westbrook, 1991; Pinhard, 2009). De Jane Addams en podríem dir que era la força executora del pragmatisme de Chicago: una dona d’acció compromesa amb la reforma social. La Hull House que ella va fundar amb altres el 1889 continua funcionant sota les mateixes directrius fins avui⁴. La Hull House va ser important no només per la introducció de la filosofia del *kindergarten* de Friedrich Fröbel als Estats Units⁵, sinó també per haver allotjat anarquistes, marxistes, teòrics socials, artistes i altres crítics del capitalisme industrial, la defensa de la igualtat entre gèneres, el treball socioeducatiu dins la comunitat d’immigrants i la promoció de la diversitat cultural. Podem apreciar com totes aquestes funcions se sintetitzen en pamflets escrits per Addams com *A Plea for More Play, More Pay and More Education for Our Factory Girls and Boys* (1914) o *Recreation as a Fundamental Element for Democracy* (1913) de la seva col·laboradora Mary McDowell (Deegan, 1999). Jane Addams va rebre fins i tot el Premi Nobel de la Pau el 1931 i va gaudir d’una vasta fama internacional. Però justament el seu compromís públic amb el pacifisme i el seu feminisme militant la situen en un lloc incòmode per la teoria política nord-americana. Per aquestes raons considerem que no se li ha donat el lloc que li correspon en el sí del pragmatisme nord-americà en particular i en la filosofia social en general⁶.

Addams, Dewey and Mead eren molt actius en el servei a la comunitat i coneixien de primera mà les dures condicions de vida als *settlements* de Chicago⁷. Una de les seves principals preocupacions era que el treball a la fàbrica estava per sota d’un nivell mínim de dignitat humana que capacités als treballadors i els permetés expressar tots els interessos i valors centrals per a les seves vides. L’ideal de vida pragmatista implica una visió integral de la vida humana on comunitat, universitat, ciutadania, escola, família i govern treballen pel benefici de tots. Per tant, caldrà dir alguna cosa més sobre aquesta primera fornada⁸ de pragmatistes nord-americans com a escola filosòfica per entendre en quin context de pensament s’insereix aquesta fenomenologia de les activitats humanes. Aquest moviment filosòfic va ser fundat per Charles Sanders Peirce⁹ i prosseguit per pensadors com John Dewey i George Herbert Mead. Com el mateix nom suggereix, el “pragmatisme” és una teoria que neix i té el seu fi últim en la praxis humana. L’escola, principalment radicada a Amèrica, es va fer ràpidament molt popular.

Se sap que les xerrades divulgatives de William James, sense anar més lluny, aplegaven centenars de persones desitjoses de conèixer la última moda filosòfica de la mà del catedràtic de psicologia de la universitat de Harvard. Però l'escola no va ser immune a la crítica. En poc temps el “pragmatisme” va ser simplificat pels seus detractors, que l'equiparaven sense més ni més a la difusió ideològica dels fins del capitalisme industrial nord-americà. Aquesta va ser la primera recepció predominant a Alemanya i la Gran Bretanya (Russell, 1966). Més endavant, alguns dels pragmatistes més fervorosos acabaren per refusar el terme, tot proposant alternatives potser més precises, però menys engrescadores com “pragmaticisme” (Peirce) o “empirisme radical” (James). Amb això i tot, la seva obra segueix sent un referent pragmatista.

Quines són les tesis que defensa el pragmatisme com a filosofia? El que tots els pragmatistes tenen en comú, sobretot en la seva variant clàssica, és la reavaluació del concepte filosòfic d' *experiència*. L'ús que els pragmatistes en fan pretén anar més enllà de l'empirisme tradicional i acollir tots tipus d'experiència (natural, moral, artística, religiosa i mística) per evitar el reduccionisme a la mera dada no elaborada i captada pels sentits. La importància del concepte d'experiència es pot resseguir en els títols de les obres principals del pragmatisme clàssic, per exemple: *Experience and Nature* (1925) i *Art as Experience* (1934) de John Dewey; o *The Varieties of Religious Experience* (1902) de William James. L'experiència mai és absoluta o donada d'una vegada per totes, sinó que es presenta sempre d'una forma discreta i fragmentada. Per tant, la tasca metodològica i epistemològica més important serà la de la *reconstrucció* (Dewey, 1920). El món dels pragmatistes consisteix no “en les coses ja fetes, sinó en procés”, per citar un passatge famós de *A Pluralistic Universe* de William James (James, 1987, p. 751)¹⁰. Donat que l'experiència, la matèria primera del coneixement, és quelcom encara per fer i per consumir, l'epistemologia pragmatista serà, conseqüentment, *fal·libilista* (afirma que el nostre coneixement ha de ser sotmès a prova i revisat periòdicament) i *pluralista* (sosté que hi ha tantes formes de coneixement com fonts d'experiència, James, 1907). La teoria del coneixement pragmatista té alhora una implicació pràctica. Els pragmatistes comparteixen la profunda convicció que l'experiència social tampoc s'ha d'acceptar tal i com ens ve donada sinó que ha de ser modelada i millorada per tal de

preparar el terreny a la *democràcia per venir*¹¹. La democràcia real (que no la democràcia actual) estarà arrelada en un *ethos democràtic* que és un mode de vida que proveeix les condicions perquè cada individu pugui desenvolupar les seves capacitats i participar activament en la vida política de la seva comunitat¹².

El credo pragmatista s'identifica sovint amb el credo liberal. Però en aquest article ens agradaria presentar el pragmatisme de Chicago com una oportunitat perduda per construir una modalitat d'experiència social que seria més igualitària i pluralista i que podria estar en millors condicions d'oferir oxigen en el nostre atapeït i dens món globalitzat. "Experiència social" s'usa aquí encara de forma general per referir tot tipus d'activitats i interaccions entre agents socials en una societat donada. És encara prou vague i general per encabir tot tipus d'accions a nivell descriptiu. D'altra banda, "experiència social" té una avantatge important des del punt de vista de l'epistemologia social. L'experiència és quelcom dinàmic i amb història (Dewey, 2005), alhora quelcom mal·leable i susceptible de millora. Per això s'avé més amb la concepció pragmatista de la filosofia, com hem provat de demostrar en aquest primer apartat. El model d'experiència social anhelat per Mead segueix el principi enunciat el 1896: "Hi ha tres tipus generals d'activitat humana: el treball, el joc i les arts" (Deegan, 1999, p. 33). Penso que aquest tres tipus d'activitat estan intrínsecament connectats entre sí, com es veurà quan parlem de la crítica social pragmatista. El joc constitueix el principal camp d'experimentació amb la pròpia conducta i amb la pròpia subjectivitat. Podríem dir que l'espai de joc és com un laboratori per la democràcia perquè els nens adquireixen els hàbits de conducta i són introduïts en pràctiques de cooperació social principalment a través del joc. Només a partir del joc, dirà Mead, serà possible que esdevinguem agents socials.

El joc en la psicologia social de Mead

Mary Jo Deegan, estudiosa de l'obra de Mead i editora del volum *Play, School and Society* lamenta el fet que els conceptes de "game" i "play" han tingut tan poc ressò en la literatura especialitzada, tot i jugar un paper crucial en l'obra de Mead. Deegan apunta a la qüestió de gènere ja que el joc ha estat considerat tradicionalment "feina de dones" per

part dels sociòlegs (Deegan, 1999, p. lii). La seva reflexió demostra que el joc va ser precisament una tasca de les més importants contemplada en el treball social de Mead i els altres pragmatistes de Chicago. Ara ens toca a nosaltres recuperar els conceptes de Mead i examinar-ne les implicacions socials i polítiques.

Els conceptes de “game” i “play” estan estretament relacionats amb el concepte sociològic de rol (Arditi, 1992). Des d’una perspectiva funcionalista, que és la perspectiva escollida per Mead, qualsevol ordre social pot ser entès com una distribució extensa de rols o funcions socials. Un individu és capaç d’adoptar un rol o altre depenent de la seva posició en la societat, i aquesta posició se suposa que ens diu alguna cosa sobre la identitat de l’individu. La capacitat d’adoptar rols (*role-taking*) és, per tant, una capacitat essencial a l’hora d’esdevenir un subjecte social (*self*). Cada rol està lligat a una determinada perspectiva en el sí d’institucions socials: un rol, com en el joc, obliga i prohibeix un nombre predeterminat de moviments. Aquí caldria dir alguna cosa també sobre la perspectiva funcionalista que els pragmatistes fan servir. Sovint passa que el funcionalisme es considera una mena de visió mecànica i determinista de la societat. Però tal i com l’entenen elles, el funcionalisme basat en la capacitat d’adoptar rols és una mena de ficció, una metàfora útil per representar una realitat social força més complexa. És clar que qualsevol societat és molt més complicada i misteriosa que un nombre simplificat de rols o funcions social; els agents socials són quelcom més que els rols que són capaços d’adoptar en contextos socials definits *a priori*. Els rols són una abstracció per dibuixar modes d’interacció social que estan donant-se en una societat a diferents temps i nivells. En aquest sentit diem que és més un organisme viu que una màquina. Per dir-ho en altres paraules: aquest model no exclou ni la novetat ni la sorpresa, simplement intenta emmarcar la novetat o la sorpresa dins un context (finit) de propòsits humans.

La capacitat d’adoptar rols és un signe de maduresa de les criatures naturals, això és, que per adquirir maduresa el nombre de rols que podem adoptar ha d’anar creixent i diversificant-se de manera que acabin esdevenint quelcom més o menys connatural a la nostra persona. La capacitat d’adoptar rols s’adquireix durant la infància i a través del joc, per tant, el joc té un rol central a l’hora d’adquirir consciència de nosaltres mateixos. Mead distingeix dues fases que es corresponen

respectivament als termes *play i game*. Play (o “pure play”) és el que l’infant aprèn primer abans de passar a l’estadi del joc organitzat (*organized game*). *Play* és igual a *play at being something*, és a dir, jugar a ser alguna cosa: “l’infant juga a ser mama, professora, policia, això és, a adoptar diferents rols” (Mead, 1967, p. 55). En aquest primer estadi, l’infant pot assimilar un nombre limitat de respostes i s’identifica només temporalment amb una organització molt simple d’estímuls i respostes. Mead anomena aquestes estructures simples d’estímul-resposta la “conversa de gestos” (*conversation of gestures*)¹³. En aquest estadi, l’infant només ha après a respondre a cada acció amb una reacció, però encara no pot ser conscient del fet que les seves accions tenen un sentit social o moral¹⁴. El procés global d’aprenentatge de rols no es completa fins que l’infant és capaç d’entendre simultàniament la resposta dels altres. Aquesta situació és la de l’*organized game*, per la qual: “[l’infant] ha de poder prendre l’actitud de qualsevol altre implicat en el joc i saber que aquests diferents rols han de tenir una relació definida entre ells” (Mead, 1967, p. 151).

Per tal d’entendre la situació del joc organitzat ens pot ser útil seguir a Mead i utilitzar l’exemple d’esports com el baseball (Mead, 1967, p. 154)¹⁵. El que trobo especialment interessant, però, és que Mead parla del joc primari (*play*) principalment en termes de joc d’imitació (el que es coneix en la literatura com a *pretend-play*)¹⁶. Aquí podria elevar-se la pregunta de quina relació guarda l’habilitat de prendre rols d’un altre i l’autenticitat requerida per esdevenir una personalitat plena. És a dir, qui sóc jo al final de tot? On es troba la meua autèntica personalitat? No sóc més que una suma arbitrària de rols en un moment donat? Sóc quelcom que està més enllà dels rols que duc a terme? O només em defineixo pel rol que sóc capaç de realitzar en aquest precís moment? Què diuen aquests rols de la societat en la que visc? A tot això, Mead apunta críticament que:

L’organització del subjecte és simplement l’organització per part de l’organisme individual del conjunt d’actituds envers el seu entorn social que és capaç d’adoptar; i les actituds envers ell des del punt de vista d’aquest entorn, o, com a element funcional en el procés d’experiència social i comportament que constitueix aquest entorn (Mead, 1967, p. 91)

Aquí hi veiem dues coses: que el subjecte és una forma d'organització que inclou no només la meua actitud cap als altres (l'individu actuant com a jo, com a subjecte), sinó també la comprensió recíproca de les actituds dels altres envers ell (el subjecte que es percep com a objecte directe de l'acció d'altres). El que Mead sembla voler dir en aquest punt és que el subjecte individual d'alguna manera actua com un doble mirall del conjunt de rols socials presents en la seva societat. El subjecte consisteix en una organització concreta i individualitzada d'aquests rols i aquesta organització és la *presentació del seu jo en societat* (Goffman, 1959). El subjecte (*self*) és alhora tots aquests rols posats junts i quelcom que sembla estar per sota o per sobre d'aquests rols. El problema de la subjectivitat és un problema filosòfic de primer ordre. Per descomptat que l'infant encara no pot reflexionar críticament sobre aquest salt qualitatiu entre rols i autèntica personalitat. Però jugant a ser una altra cosa apren en general que hi ha patrons de conducta que poden ser adoptats i abandonats depenent de la constel·lació social en què es trobi. L'infant apren gradualment que la seva conducta és la forma com els altres el veuen. Al nivell del joc primari: “[...] el subjecte que està creixent té tanta realitat o tan poca com els rols que juga l'infant” (Mead, 1967, p. 370). El món real i el món imaginari es mesclen i originen una tercera realitat, un autèntic món de ficció en la vivència de l'infant sense que això esdevingui problemàtic o angoixant. En aquest estadi, el nen o nena es refereix sovint a sí mateix en tercera persona. Quan arriba al nivell del joc organitzat, l'infant comença a entendre com se suposa que s'ha de sentir en tal posició o tal altra en primera persona¹⁷. Jugant aprenem a posar-nos en la pell de l'altre, per dir-ho en llenguatge col·loquial. I hi ha potencialment un número molt elevat de posicions dins qualsevol comunitat donada. I és clar que sempre tenim l'opció de crear-ne de nous inventant nous jocs, sempre i quan els altres s'avinguin a participar-hi. Els límits comunals són negociables i susceptibles a la persuasió.

Fins aquí hem pogut veure que la teoria del desenvolupament moral de la personalitat de Mead és formalista, basat en la capacitat de canviar les posicions dins un conjunt d'actors interactuant entre sí i aquesta capacitat és en el seu primer estadi de desenvolupament merament cognitiva. Seguint a Mead, l'infant haurà adquirit prou hàbits a partir del joc quan hagi completat tot el cercle del seu món social. Entendre el joc

organitzat, que és una representació a escala del món adult (Mead, 1967, p. 159-160) és una pre-condició per al subjecte i per la reconstrucció social que li serà demandada quan sigui reconegut com a membre adult de la societat.

Joc, treball i art com a pedres angulars de l'experiència social

Com es relaciona l'espai de joc amb els fins de la democràcia? És l'espai de joc un context d'experimentació amb la creativitat individual i el lloc on es detecten les disfuncions de la comunitat?¹⁸ Els pragmatistes afirmen que l'espai de joc ha de tenir un lloc adequat en el sí d'una democràcia. Què significa aquesta afirmació? En primer lloc, que tots els infants mereixen un lloc on jugar. Aquesta afirmació s'ha d'entendre en el context educatiu en què sorgeix la filosofia pragmatista: els suburbis de la Chicago industrial amb altes quotes d'immigració, vagues de treballadors i una alta conflictivitat social. Una de les principals tasques de la Hull House va ser treure els nens de les fàbriques i tornar-los a les escoles i als parcs (Hamington, 2009). Això no ha passat només al Chicago de principis de segle, ja que continua passant en molts països i segueix sent part important de la demanda de l'article 31 de la ONU sobre els drets de la infància. En un segon nivell de reflexió i més enllà de la rellevància històrica de la defensa dels drets de l'infant per part dels pragmatistes, penso que la importància del concepte pragmatista de joc és que permet ser vinculat a les altres formes d'activitat humana: el treball i les arts. En la visió utòpica de la societat de Mead, aquestes tres activitats es corresponen a una forma d'organització social en què els interessos de tots els membres de la societat són tinguts en consideració. Mead identifica l'artista amb el crític social, per tant, és indispensable per a l'expansió dels nostres horitzons. Per tal d'entendre això, farem referència en trets generals a aquesta visió utòpica pragmatista de la societat. James la va anomenar "república ètica"; Mead, parla "de l'altre generalitzat"; Peirce, per la seva banda, anhela una "societat d'investigadors"; Dewey marca el pas d'una Gran Societat a una Gran Comunitat. Si posem tots aquests ideals utòpics junts en resulta una societat d'individus reflexius i compromesos que treballen per enfortir els llaços comunitaris d'una banda i per ampliar els límits de les seves comunitats tot fent-les més sensibles a la diversitat humana. Provaré de

mostrar-ho a partir de les darreres notes de *Mind, Self and Society* de Mead.

És un fet reconegut que les societats modernes estan esdevenint cada cop més complexes i abstractes, de manera que el significat de la ciutadania cada cop és més i més diluït. Els actors socials es troben complicats en diverses xarxes de rols, cadascuna de les quals està alhora lligada a determinades expectatives, rols i deures. Aquesta intensificació de les xarxes socials és anomenada per Mead un “ideal de societat altament avançada” (Mead, 1967, p. 307). La situació del subjecte modern és cada cop més semblant a la d’un joc d’alta dificultat. Però en el joc social l’element lúdic és absent: les regles tenen conseqüències cada cop més confoses i menys calculables, els agents socials es troben cada cop més escindits entre responsabilitats en concurrència directa les unes amb les altres. És per això que fins i tot l’analogia entre la societat i el joc té un límit.

Mead detecta aquesta complicació exponencial de l’agència social i prova d’oferir una sortida optimista. La seva visió de la societat és funcionalista, però alhora dinàmica i orgànica. Mead parla d’una interdependència entre el nivell d’organització i unitat del grup social i el corresponent nivell d’organització i unitat interna dels individus (Mead, 1967, p. 144), tot i que fa d’una forma indirecta. Què implica aquesta interdependència entre el subjecte social i el grup al que pertany, segons Mead? Primer, considerant que cap grup social és un grup sense fissures, podríem extreure’n la conseqüència que el subjecte social està implicat tant en processos que impliquen cooperació i reforcen la cohesió social com en d’altres processos que resulten de la competència i el conflicte entre membres del grup social. Segon, que la realització de cada subjecte depèn del reconeixement dels altres i aquest reconeixement dependrà alhora del conjunt de respostes que cada societat està preparada per assumir. Tercer, que hi un moviment recíproc entre autocrítica individual i crítica social (Mead 1967, p. 255), de manera que en el procés d’intercanvi conversacional permanent entre subjecte i societat, el subjecte no només té el dret, sinó també el “deure de parlar a la comunitat de la que és part i influir en els canvis que tenen lloc en les interaccions entre individus” (Mead, 1967, p. 168).

Quines són les conseqüències de la visió de la societat de Mead? En la meua opinió, la principal virtut d’aquesta concepció medeana és que

es basa en un intent d'equilibrar la responsabilitat individual amb la responsabilitat comunitària. D'una banda, la societat sencera és responsable dels actes dels seus membres i ha de tenir cura de tots aquells que siguin menys capaços o necessitin especial protecció. D'una altra, els individus no són mai subjectes passius sense la possibilitat d'expressar-se, sinó que les seves accions i omissions estan tenint tàcitament conseqüències per a tots els altres. La concepció de Mead prova de situar l'acció social d'una manera que sigui realista però mai resignada. És cert que els patrons de comportament que podem aprendre estan limitats pel context social, però això no és determinisme social sempre que nosaltres provem d'introduir canvis a partir de la nostra acció individual. Ara bé, l'èxit de tota novetat social dependrà sempre d'una conjuntura que li sigui favorable, i en aquesta conjuntura hi intervenen la història i els límits de la comunitat i també, perquè no dir-ho, l'atzar i la sort. El fer-nos reflexius sobre els rols, les actituds envers els altres i les conseqüències esperables de les accions, diu Mead, ens trobem reconstruint constantment la nostra societat més immediata (Mead, 1967, p. 386). La tasca de reconstrucció requereix creativitat i imaginació, això és, la capacitat de jugar mentalment amb diverses possibilitats per poder enriquir i ampliar el nostre imaginari social. Per dir-ho d'una altra manera: per *actuar* dins la societat, per *treballar* per ella caldrà desenvolupar la imaginació necessària per poder-nos moure entre diferents rols, els rols que hem après tot jugant. Dewey anomenava l'adquisició d'aquesta competència *plasticitat* (Dewey, 1966). Aquí, el tercer tipus d'activitat humana, l'art, reclama la seva funció social. Aquesta funció social era una reivindicació clàssica del pragmatisme, sobretot defensada per Jane Addams, qui deia que: "les arts (...) són precisament allò que encarna els fins últims de la Hull House" (Addams, 1960, p. 185). És a dir, la crítica de la societat industrial a través dels mitjans disponibles d'expressió individual i acció col·lectiva.

Amb aquestes notes hem introduït també una petita indicació de com revaluar les relacions entre joc, treball i art. El joc és un element necessari per tal de desenvolupar les habilitats cognitives i les virtuts morals que ens permeten interactuar amb altres. Però l'element lúdic no ha de ser del tot abandonat quan entrem en el món adult ja que contribueix essencialment al desenvolupament de l'imaginari social. La imaginació és una facultat individual que alhora és condició necessària

per tal d'expandir i diversificar els patrons heretats de conducta. Pels adults, el joc ha de ser quelcom més que la mera recreació o l'exempció del treball (Dewey, 1966, p. 285). El treball ha de retenir quelcom de l'actitud lúdica; en cas contrari, l'activitat laboral es realitza merament pels seus resultats econòmics i deixa d'estar connectada amb una vida digna. Per això els pragmatistes defensen que les nostres societats han de tenir cura de proporcionar unes condicions laborals que deixin un marge suficient a la plasticitat i a la llibertat per tal de donar "els estímuls adequats a l'emoció i a la imaginació" (Dewey 1966, p. 205). El treball mecànic i alienant no pot proporcionar aquest estímuls. La manca de treball, sigui quin sigui, segurament tampoc.

Un altre factor important per estimular la imaginació i les emocions ve donat pel gaudi de les belles arts. És per això que les arts han de fer part dels currícula de les escoles:

la criatura encara no madura no ha de dedicar-se només al treball monòton perquè la societat estaria perdent quelcom massa valuós en acabar de forma prematura amb aquella varietat i promesa i esclat de vida que són la possessió exclusiva de la joventut i la base de l'art. (Addams, 1930, p. 358)

Dewey insisteix sovint sobre la desastrosa compartimentació entre activitats que suposa distingir entre utilitat i cultura (Dewey, 1966, p. 260). El pes de la utilitat dignifica exclusivament el treball amb valor econòmic i material mentre trivialitza les "activitats improductives" com el joc i l'art. La conseqüència inevitable és la reducció i empobriment de la nostra experiència social i comunal.

És per aquest raó que els pragmatistes postulen la continuïtat entre les diverses formes d'experiència i reivindiquen l'eliminació de divisions artificials i estèrils. Joc, treball i art poden correspondre a categories relatives a pràctiques socials ben definides en quant al mode de la seva execució. Però elements lúdics, estètics i productius es troben en major o menor mesura en les nostres pràctiques socials, acomplint diverses funcions en l'execució mateixa de la pràctica. Pensem, per exemple, en el professor de piano. Només amb certa disciplina de treball haurà pogut assolir cert grau d'excel·lència necessari per exercir la seva professió, però aquesta excel·lència ha fet menester el gaudi en l'exercitació de la

música com a activitat plenament estètica, fent que la disciplina hagi resultat ser-li tan natural com un joc, aprenent-ne els límits, negociant amb gosadia amb els cànons. El professor de piano que no sàpiga transmetre aquesta harmònica combinació d'elements lúdics, disciplinaris i estètics segurament no serà un bon professor de piano.

En aquesta compartimentació “fluida” d'activitats, mantenim que el joc és la forma més bàsica de praxis humana. Hans-Georg Gadamer (1999) ha explicat a finals del segle XX que l'experiència estètica és un tipus molt especial de joc de les facultats cognoscitives, seguint l'estela de la *Crítica del judici* (1790) de Kant les *Cartes sobre l'educació estètica* (1795) de Schiller. Tornem a tancar el cercle sobre el joc després d'haver-lo desplegat sobre el treball i les arts. Desgraciadament, els pragmatismes clàssics no van poder conèixer el moviment de l'hermenèutica filosòfica iniciat per Gadamer, però penso que una síntesi entre ambdós seria un diàleg fructífer a partir del encara poc estudiat *The Philosophy of the Present* (1932) de Mead. Però això ja és una altra història.

Ara per ara hauríem de retenir que el fi últim de la filosofia social pragmatista és la creació d'una experiència social *genuïnament democràtica*. Per Mead, com per Addams, proporcionar les condicions d'aquest tipus específic d'experiència requereix un canvi de perspectiva:

Sempre és fàcil per una democràcia que insisteix en dictar els seus propis programes excloure la imaginació, desconfiar del sentiment i empetidir l'espai de recreació. Cal quelcom com una fe unida i energia col·lectiva per insistir en el fet que els grans regals fets a la humanitat haurien de trobar la forma d'expressió que es desenvolupa en les arts. (Addams, 1960, p. 185)

En resum, la pintura final de la societat pragmatista té una doble estructura. D'una banda, una societat que demanda als individus que cultivin virtuts cíviques, això és, hàbits que afavoreixen la vida comunitària. L'adquisició d'aquests hàbits està condicionada per les primeres fases del joc infantil i va progressant en tota mena de jocs organitzats pels quals adquirim patrons de conducta que es van consolidant de forma natural i ens orienten en el futur. D'altra banda, l'individu ha de reconèixer els interessos de tots els implicats en la tasca

de reconstrucció social. Mead anomena aquesta referència als interessos de tots “imperatiu categòric” (Mead 1967, p. 386), que és un imperatiu que reclama el més ampli univers de discurs. Penso que just aquest punt pot ser interessant pel nostre món globalitzat. Veig en el pragmatisme de Chicago dos tipus diferents de moviments. El primer és un esforç per acomodar diferències individuals tot ampliant la imaginació social i política de la comunitat, de manera que pugui prevaldre la natural constitució pluralista de les nostres societats. En aquest moviment cal fer molta feina a nivell del joc i del cultiu de les arts, que són les que s’ocupen d’exercitar el coneixement empàtic de l’altre i el salt qualitatiu que cal per anar més enllà de la mera facticitat. L’altre moviment reclama un mínim de justícia social de manera que tots els individus puguin tenir les mateixes oportunitats de desenvolupar els seus interessos particulars. En aquest moviment és indispensable una regulació del treball assalariat compatible amb l’expressió més àmplia possible d’interessos humans (compatibles amb la democràcia, però aquest parèntesi segur que també el podríem discutir). Finalment, aquests dos moviments de dins cap a fora i de fora cap endins estarien travessats per un tercer moviment transversal que empenyeria per tal de fer els límits comunitaris més laxos i fer les comunitats més inclusives. Només una societat amb un mínim de justícia social¹⁹, això és, una societat no oprimida per la tirania política o per la tirania de les condicions laborals pot promoure activament l’expansió dels horitzons comunitaris a través de l’exercici lliure de la imaginació política.

Es diu que la filosofia de Mead és ingènua pel que fa a les possibilitats reals de la creativitat humana. Però Mead no està pensant en una societat que no deixi prou lloc als errors i les faltes. Però, com Mead diu: “els errors no són pecats” (Mead 1967, p. 389). I podríem afegir aquí: hi ha maneres de millorar l’ordre social en general, però aquestes solucions tampoc són miracles. Requereixen compromís i l’acció co-responsable d’individus i comunitats.

Conclusions i tasques pendents

M’agradaria resumir fins aquí el que considero que han estat les aportacions més interessants de la filosofia pragmatista clàssica en general, i de Mead en particular:

(1) Es recupera el significat central i antropològic del joc. El joc és un concepte nuclear de la psicologia social, no només pel desenvolupament infantil, sinó també pel seu lloc dins el sí de la vida humana. Els espais de joc actuen com a laboratoris d'experiència social: refermen els mecanismes de control social, però també ens permeten detectar les disfuncions de l'ordre social i tornar críticament sobre elles.

(2) El joc es posa en connexió amb els altres dos tipus fonamentals d'activitats humanes: el treball i les arts. Només la conjunció harmònica dins la societat d'aquest tipus d'activitats, fugint de la prioritització excessiva de les unes sobre les altres, ens proporcionarà les condicions necessàries per enriquir els modes heretats d'experiència social.

(3) Donada la postulada continuïtat entre individu i comunitat, escola i entorn laboral, les formes socials i polítiques d'associació, es proposa aquí un model de co-responsabilitat. D'una banda, els individus han de ser reflexius i oberts al perfeccionament de pràctiques cooperatives i assumir la responsabilitat sobre el seu entorn. D'altra banda, l'entorn social ha de prendre consciència que sempre serà tan dèbil com el més vulnerable dels seus membres²⁰. Però la co-responsabilitat només serà possible si l'estructura bàsica de la societat ofereix un mínim d'igualtat formal a nivell de drets socials i econòmics i és capaç de reconèixer la pluralitat intrínseca de les formes de vida dins la comunitat. Per tant, la visió pragmatista de la societat és un intent de donar cabuda alhora a les demandes de la universalitat dels drets i al reconeixement de la diversitat humana²¹.

Espero amb això haver presentat d'una forma prou atractiva i entenedora la filosofia social pragmatista. Aquesta filosofia es compromet amb una forma de progrés social que reivindica no només el perfeccionament dels mitjans, sinó també dels fins. Per perfeccionar els mitjans només ens calen avenços tècnics. El pragmatisme, però, pensa que el progrés suposa "enriquir els propòsits existents i formar-ne de nous" (Dewey 1966: 223). El progrés social és un treball constant d'expansió d'horitzons i d'ampliació de cercles, una feina constant sobre l'experiència social comuna. El progrés no és lineal i endavant, com pensaven els positivistes, sinó "lateral" com proposa Jane Addams, a partir del "coneixement empàtic" (Hamington, 2009). Només en aquest sentit podem parlar d'una societat democràtica progressiva amb les paraules de Dewey, una societat que "compta les variacions

individuals com un bé preciós ja que troba en elles els mitjans per al seu propi creixement. Per això, una societat democràtica, per ser consistent amb el seu ideal, haurà de permetre la llibertat intel·lectual i el joc entre diversos interessos i talents en les seves mesures educatives” (Dewey, 1966, p. 305).

La filosofia social pragmatista ha estat aquí exposada com una proposta atractiva a l’hora de reflexionar sobre el paper del joc, el treball i les arts en la societat democràtica, però no podem considerar-la encara autosuficient ni acceptar-la acríticament, doncs això aniria en contra del seu propi esperit. Els pragmatistes van dedicar molta energia a reivindicar l’espai de joc d’acord amb l’incipient *playground movement* (Hamington, 2009) i a denunciar les disfuncions socials causades per l’avenç feroç d’un capitalisme sense rostre humà. La seva visió de l’art més enllà de l’escola i la vida comunitària, l’art de museu i de crítica refinada els semblava una aberració. *Art as Experience* de Dewey és un intent força críptic i encara poc estudiat que no escapa a ambigüitats i segurament caldria actualitzar-lo. Recuperar-lo en les seves línies més inspiradores, si s’escau, és una tasca que avui, amb pesar, encara tenim pendent.

Notes

¹ Ian Bogost, reconegut dissenyador de jocs i especialista en comunicació, s’hi ha pronunciat força críticament. Vegi’s adreça web a les referències bibliogràfiques.

² Al nostre terme “joc” li corresponen els respectius “game” and “play” anglesos. Els termes no se solapen exactament i com ha mostrat Huizinga (2007) abastament, cal ser curosos amb els camps semàntics dels fenòmens lúdics en les diverses famílies lingüístiques, perquè algunes associacions poden arribar a resultats sorprenents. Per aquest motiu, seguirem usant “game” i “play” al llarg de tot l’article. Però la principal raó és la distinció sistemàtica que en fa Mead, identificant els termes amb diferents etapes del desenvolupament de la personalitat de l’infant.

³ També seguirem usant ocasionalment el terme “self”. Aquest “self” es podria traduir com a “subjecte” o com a “personalitat”, també mostra certa proximitat amb el terme psicoanalític del “jo” però sense pressuposar profunditats insondables (els pragmatistes són externalistes) ni enrevessats traumes infantils (des del pragmatisme es parlaria de “disfuncions socials”). El “self”, tal i com en parla Mead i veurem més endavant, és el centre de totes les nostres disposicions conductuals envers els altres i es caracteritza per cert grau de reflexivitat.

⁴ Vegi’s el lloc web de la Jane Addams Hull-House:
http://www.uic.edu/jaddams/hull/hull_house.html

⁵ Mary McDowell va estar formant mestres de *kindergarten* entre 1894 i 1901. Fröbel

defensava, entre altres coses, que cada petit món ha de tenir el seu espai de jocs, ja que les activitats lúdiques nodreixen virtuts morals i cíviques (Fröbel, 1997, p. 50).

⁶ El pacifisme, ahir com avui, era considerat antipatriòtic, sobretot en el context que ella va viure, marcat per la Primera Guerra Mundial. Segons Deegan (1999) i Hamington (2009), el feminisme i el pacifisme d'Addams explicarien en gran part la recepció insuficient de la seva obra.

⁷ Els *settlement* de Chicago eren els suburbis poblats majoritàriament per població immigrant del camp dels Estats Units i de totes les nacionalitats del món que treballaven principalment a les fàbriques en una Chicago que es transformava a gran velocitat en un monstre industrial (Westbrook, 1991).

⁸ La meua tesi és que es pot parlar a grans trets de tres fornades o generacions de pragmatisme filosòfic; primer a Amèrica, però després també a Espanya, Itàlia, Alemanya i en altres països. La primera generació, coneguda com a "pragmatisme clàssic", es compon de l'obra de C.S. Peirce, F.C.S. Schiller, William James, John Dewey, G.H. Mead, George Santayana, Jane Addams i Giovanni Papini. La segona generació es correspondria a l'interval aproximat 1960-1980 i inclouria a W.V. Quine, Richard Rorty, Hillary Putnam, Richard Bernstein, Karl-Otto Apel, Jürgen Habermas i Nelson Goodman, entre d'altres. La tercera generació sembla ser molt més heterogènia i hi podríem comptar a Cornel West, Robert Brandom, Richard Shusterman, Charlotte Haddock Siegfried i Hans Joas. Per descomptat que aquesta divisió en generacions no té la pretensió de ser una genealogia exhaustiva del pragmatisme ni reduir la contribució teòrica dels autors esmentats al pragmatisme. El pragmatisme, com totes les grans famílies filosòfiques, presenta les seves idiosincràsies i desavinences internes. Avui dia segueix força actiu, com es pot veure en pàgines insígnia del moviment com www.pragmatism.org

⁹ Els articles de Peirce "The Fixation of Belief" (1877) i "How To Make Our Ideas Clear" són considerats els textos fundacionals de l'escola. William James va escriure anys després un llibre amb el títol *Pragmatism. A new name for old ways of thinking* (1907) que pot ser vist com una compendi general de la filosofia pragmatista respecte totes les subdisciplines filosòfiques, principalment en metafísica, ètica i filosofia política.

¹⁰ Les fonts bibliogràfiques d'aquest article es troben en tres llengües (anglès, alemany, castellà), mentre que l'exposició es fa en català. Per tal de fer el text final més uniforme i llegible he decidit traduir totes les cites al català. Fins on jo sé, no existeix cap traducció al català de les obres dels pragmatistes clàssics.

¹¹ Aquesta doctrina s'anomena també "democràcia radical" (Bernstein, 2010). Aquesta teoria de la democràcia radical s'ha de distingir de la democràcia radical defensada per Ernesto Laclau i Chantal Mouffe, entre d'altres. La visió radical de la democràcia defensada pels pragmatistes es basa en afirmacions com aquesta, deguda a Dewey: "El fi de la democràcia és radical perquè no s'ha assolit encara adequadament a cap país ni a cap època" (citat per Bernstein, 2010, p. 77)

¹² Es podria objectar aquí que els pragmatistes idealitzen la democràcia i no es preocupen de reflexionar críticament sobre els seus límits. Això és veritat pels pragmatistes ja que segons ells: "(...) la democràcia no és una alternativa a altres principis de la vida en societat. És la idea de la vida comunitària en sí mateixa" (Dewey 1984, p. 328). Espero mostrar al final d'aquest article que l'ideal democràtic requereix també una reconstrucció constant.

¹³ Segons Mead (1967) la "conversa de gestos" es correspon a l'estadi més rudimentari

de l'adquisició del llenguatge. No només els humans, també altres animals ostenten formes bàsiques de conversa de gestos. Però només els humans l'han refinat fins a una forma de conducta significativa o llenguatge.

¹⁴ Axel Honneth sosté que la primera imatge del propi jo és purament cognitiva, però que es pot transformar en pràctica quan entrem en contextos normatius (Honneth, 1994, p. 123). Això suggereix que la construcció de la personalitat ha de passar no només per diferents estadis cognitius, sinó també per diferents estadis de desenvolupament moral.

¹⁵ En el nostre context cultural, segur que ens aclareix més aquesta analogia pensar en el Barça de Messi. Altres pots trobaran més il·lustrativa l'analogia amb els escacs. També ens pot ajudar pensar els diferents rols com en els papers d'un drama amb actors interactuant de formes diverses que depenen de la seva rellevància per a l'argument o la trama de l'obra. Goffman (1959), un deixeble de Mead, fa precisament aquesta analogia d'una manera prou interessant.

¹⁶ La distinció entre *game i play* sembla ser molt simple, però és molt important per connectar les diverses fases de desenvolupament de la personalitat en la teoria de Mead. La meua tesi és que el joc d'imitació (*pretend-play*) és la millor il·lustració pel joc primari, ja que permet explicar-lo en termes d'una conversa gestual molt rudimentària, un altre concepte clau dins la psicologia naturalista de Mead. Mead també fa servir d'exemple en aquesta el cas freqüent de l'amic imaginari (Mead, 1967; Deegan, 1999), també ho fa Joas (1989). Però jo defenso que el joc d'imitació és encara una forma més bàsica i tot i que no dispo de dades empíriques, diria que l'amic imaginari no es un fenomen tan vast com la mera imitació dels rols dels grans per part dels petits. També trobo problemàtica l'equiparació de Honneth entre adopció de rols i joc primari, d'una banda, i el joc organitzat i la competició, d'un altra (Honneth, 1994, p. 124). L'assimilació entre joc primari i l'adopció de rols planteja la pregunta de si ja hem adquirit en aquest estadi una noció de què significa adoptar un rol en general, qüestió no plantejable des de la lectura de Mead, ja que aquesta noció no s'adquireix fins a l'estadi del joc organitzat, quan assolim la perspectiva del que Mead anomena "l'altre generalitzat" (*generalized other*). Però assolir aquesta perspectiva tampoc significa que la meua relació amb els altres reals o potencials sigui una relació competitiva. En altres paraules: els jocs de competició només són possibles a l'estadi del joc organitzat però el joc organitzat pot presentar-se en variants no competitives (per exemple, els jocs de rol on l'objectiu no es guanyar sinó l'excel·lència en la qualitat de la *performance*). Mead es refereix ocasionalment a altres tipus de jocs, com per exemple, jugar amb nines com una possibilitat de jugar amb rols o el joc de fet i atrapar, però mai ofereix cap sistematització de les "innumerables formes de joc" (Mead, 1967, p. 364) ni respon a la pregunta de quina edat aproximada marca el pas del joc primari al joc organitzat (Joas, 1989, p. 117).

¹⁷ També la distinció entre "jo" (*I*) i "em/mi/ a mi" (*me*) és fonamental per a la teoria de Mead de la personalitat però ell mai la va vincular directament amb la distinció entre *game i play*. Per tant estic assumint que l'organització dels diferents *me* en un *I* es correspon al subjecte ja madur. En altres passatges Mead postula que el joc, juntament amb el llenguatge, il·lustren les condicions socials sota les quals el subjecte es capaç de percebre's alhora com a objecte (Deegan, 1999, p. 7). Això parlaria a favor de la meua tesi. Però en un altre lloc Mead apunta que el joc organitzat "requereix un subjecte ple, mentre que pel joc primari [*play*, NSMB] només calen peces del subjecte" (Deegan, 1999, p. 15). El joc és un procediment reglat proper al dispositiu complex de l'univers adult, de manera que és pensable que diferents nivells de jocs segons la seva complexitat

puguin correspondre a diferents graus de maduresa.

¹⁸ “El joc tendeix a reproduir i afirmar tant les crueses com l’excel·lència de la vida adulta circumdant. L’escola ha d’ocupar-se de proporcionar un entorn en què joc i treball han de ser conduïts de manera que facilitin un creixement mental i moral desitjable. No n’hi ha prou amb introduir només jocs i treballs manuals. Tot depèn de la manera en què aquests són emprats.” (Dewey, 1966, p. 196).

¹⁹ D’acord amb Hamington (2009) aquest punt era una de les claus de l’ètica social d’Addams, per qui la democràcia havia d’establir un nivell mínim d’igualtat econòmica i social tant com la dimensió política.

²⁰ Addams s’inspirava en aquestes línies de Carlyle: “Els homes no poden viure aïllats, estem tots units en la misèria mútua com els nervis ho estan al mateix cos. Cap home, per elevada que sigui la seva posició, pot oblidar-se del que està molt més avall” (Pinhard, 2009, p. 52).

²¹ En aquest punt estic d’acord amb les principals conclusions d’Aboulafia (2001).

Referencias

- Aboulafia, M. (2001). *The Cosmopolitan Self. George Herbert Mead and Continental Philosophy*. Urbana/Chicago: The University of Illinois Press.
- Addams, J. (1930). *The Second Twenty Years at Hull-House*. New York: MacMillan.
- Addams, J. (1960). *A Centennial Reader*. New York: The Macmillan Company.
- Arditi, G. (1992). Role as a Cultural Concept, in P. Hamilton (ed.) *George Herbert Mead: Critical Assessments*, vol. III, New York: Routledge: 199-221.
- Bernstein, R. (2010). *The Pragmatic Turn*. Cambridge, MA: Polity Press.
- Bogost, I. (03.05.211). *Persuasive Games. Exploitationware*. Recuperat (12.05.2013), de Gamasutra (www.gamasutra.com).
- Deegan, M. J. (1999). *Play, School and Society*. New York/Berlin: Peter Lang.
- Dewey, J. (1920). *Reconstruction in Philosophy*. New York: Henry Holt and Company.
- Dewey, J. (1966). *Democracy and Education*. London: The Free Press.
- Dewey, J. (1984). *The Later Works, vol. 2 1925-1927*. Carbondale and Edwardsville, Southern Illinois University Press.
- Dewey, J. (2005) *Art as Experience*. New York: Penguin.
- Fink, E. (1993). *La filosofía de Nietzsche*. Madrid: Alianza.

- Fröbel, F. (1997). Spiel als höchste Stufe der Kindesentwicklung (1826), in H. Scheuerl (ed.), *Das Spiel*, vol. 2, Basel: Beltz: 46-50.
- Gadamer, H.-G. (1999). *Wahrheit und Methode*. Tübingen: Mohr Siebeck.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of the Self in Everyday Life*. New York: Doubleday & Company.
- Hamington, M. (2009). *The Social Philosophy of Jane Addams*. Urbana/Chicago: University of Illinois Press.
- Honneth, A. (1994). *Kampf um Anerkennung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- James, W. (1907). *Pragmatism. A New Name For Some Old Ways of Thinking*. London: Longmans, Green & Co.
- James, W. (1987) A Pluralistic Universe, in *Writings 1902-1910*. New York: The Library of America: 625-819.
- Joas, H. (1989). *Praktische Intersubjektivität*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Mead, G. H. (1967). *Mind, Self, and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Pinhard, I. (2009). *Jane Addams: Pragmatismus und Sozialreform. Pädagogische Theorie und Praxis der Progressive Era*. Opladen & Farmington Hills: Budrich UniPress,.
- Runkel, G. (2003). *Das Spiel in der Gesellschaft*. Münster: LIT.
- Russell, B. (1966). *Philosophical Essays*. London: George Allen & Unwin.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The Ambiguity of Play*. Cambridge/London: Harvard University Press.
- Westbrook, R. B. (1991). *John Dewey and American Democracy*. Ithaca/London: Cornell University Press.

Núria Sara Miras Boronat es Investigadora Postdoctoral del Seminari de Filosofia Política, Universitat de Barcelona

Contact Address: c/ Alcalde Costa 40, 1r E. 25002 Lleida.
E-mail address: nuriasara@gmail.com