



(60) juegos

# EL ORIGEN DEL JUEGO





**TEXTO:** Juan Tomás Latasa Lerga

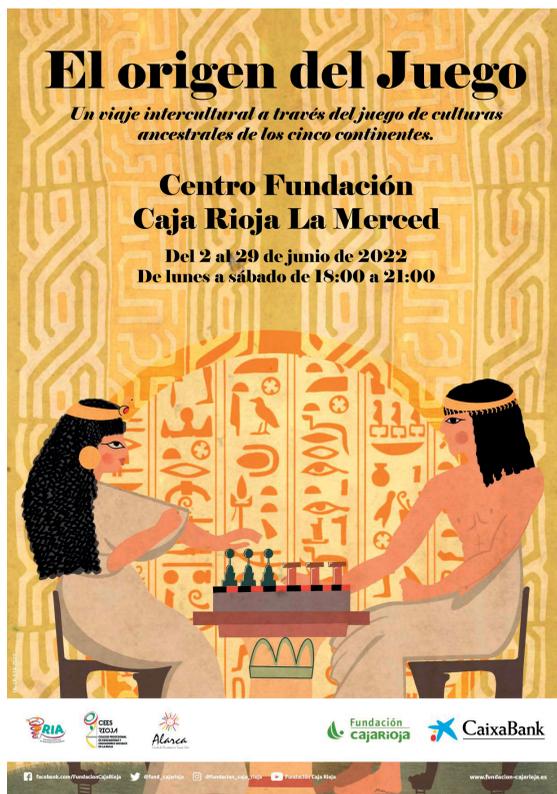
**FOTOGRAFÍAS:** Juan Tomás Latasa Lerga y Centro Fundación Caja Rioja La Merced

**Del 2 al 29 de junio de 2022, la exposición “El origen del juego” tuvo lugar en el Centro Fundación Caja Rioja La Merced de la ciudad de Logroño. Un recorrido necesario para conocer en qué consiste la cultura del juego en su sentido más positivo.**

## UN RECORRIDO MUNDIAL POR LA CULTURA DEL JUEGO

La cultura del juego ha estado presente a lo largo de la historia y ha marcado el ocio y la cultura de las sociedades. Tras una labor de investigación nos hemos sumergido en el conocimiento de estas prácticas de juego, resultantes, en la mayoría de los casos, de dinámicas culturales propias de cada civilización.

Durante el mes de junio de 2022 realizamos una exposición en el Centro Fundación Caja Rioja La Merced de Logroño. Esta exposición consistió en un recorrido a lo largo de los juegos de veinte culturas ancestrales y diferentes. Las entidades que coordinaron esta



muestra fueron la Red Iberoamericana de Animación Sociocultural, El Colegio Profesional de Educadoras y Educadores Sociales de La Rioja y la Escuela de Educadores ALARCA.

Así pues, en África viajamos a través de la cultura egipcia, cartaginesa, del Reino de Mali y zulú. En la asiática la cultura china, japonesa, persa e india. También investigamos juegos prehistóricos del continente latinoamericano, a través de las culturas maya, azteca, mapuche e inca. En Oceanía conocimos juegos de la polinesia, aborígenes australianos y micronesios y melanesios. Y, por supuesto, finalizamos travesía en Europa con la cultura celta, vikinga, griega y romana.



Juegos europeos entre los que se incluyen: juegos de bolos, máscaras, juego del molino y *ludus latruncularum* o juego de los ladrones”.

Esta iniciativa nace a través del desconocimiento existente en estas dinámicas de juego y en las posibilidades del juego como herramienta de socialización para construir puentes entre culturas y compartir componentes, mecánicas o narrativas lúdicas con las que conocer estos juegos ancestrales y potenciar la mejor relación entre las personas.

Dentro de la muestra cabe destacar los juegos de los faraones de la cultura egipcia como el *senet*, perros y chacales o el *mehen*, conocido como el juego de la serpiente. Por otro lado, resulta muy llamativo el surakarta de Oceanía,

Quando hablamos de juegos nos referimos a la manera concreta y visible con las que las culturas expresan su juego

conocido como el juego de las rotondas. Entre los juegos prehispánicos resaltamos el juego maya del *puluc* o el *patolli* practicado por las culturas maya y azteca. En la cultura asiática el Real juego de UR de la cultura persa y el *chaturanga* de la cultura india. En Europa se incluyó el juego de los filósofos, también conocido como el juego más difícil de la historia, *Rithmomachia*. Además, podemos añadir el *hnefatafl* vikingo o el juego del molino romano.

A la exposición acudieron grupos procedentes del Colegio Escolapios Sotillo, ARFES, Red Vecinal Contra la Violencia de Género de Logroño, Colegio Profesional de Educadoras y Educadores Sociales de La Rioja o la Red Iberoamericana de Animación Sociocultural entre otros asistentes.



El juego de la isla de Java, Surakarta, conocido como el juego de las rotondas.



Visita Colegio Escolapias Sotillo  
Exposición El Origen del juego.



## LA CULTURA DEL JUEGO Y LOS ASPECTOS BENEFICIOSOS DE LA MISMA

Según la Organización de las Naciones Unidas el juego es un derecho inalienable, además, esta organización reconoce el derecho de la infancia al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su etapa, así como a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

Cuando hablamos de juegos nos referimos a la manera concreta y visible con la que las culturas expresan su juego. Es decir, que hacemos referencia a una actitud. Como dice M. Maurira-Bousquet: “Una actitud existencial, una manera particular de abordar la vida que se pueda aplicar a todo sin que corresponda en nada en particular. Puro apetito de vivir”.

Las funciones del juego son varias y van desde la lúdica, hasta la educativa, pasando por



Juego persa Real juego de Ur y juego indio, origen del ajedrez, el *chaturanga*.



Participantes en el Campo de Voluntariado Intergeneracional de Herce en agosto de 2022 jugando a los juegos de la exposición el origen del juego.



la social, cultural y por la favorecedora de espacios de interrelación y cercanía de los procesos. Además, esta interculturalidad pretende dar una alternativa analógica al ocio virtual presente en el siglo XXI, siendo una oportunidad de conocer otras formas de interactuar con las personas.

Como defiende Graciela Scheines, existen juegos inocentes y juegos terribles, siendo la sociedad el principal motor de transformación social para conocer, cambiar y mejorar las dinámicas de juego a través de actitudes críticas. La labor de las personas educadoras es, por tanto, dar a conocer los juegos y crear, si es preciso, nuevas reglas que permitan crear un mundo más justo y equitativo.

En La Rioja existen diversidad de juegos de azar y suerte, cazo, escondite, habilidad, creatividad e imaginación, juegos de pelota, juegos de frontón, lanzamiento y tiro, juegos de pillar, plantas, saltos, sogas, retahílas o canciones que hablan de la idiosincrasia riojana

Las posibilidades del juego de crear escenarios tanto distópicos como utópicos son una ventana a trabajar habilidades sociales y competencias transversales en la educación no formal con las personas. El uso del juego supone un escenario de creatividad idóneo para generar nuevas reglas. Cuando jugamos, lo hacemos por el simple placer de hacerlo, y la mejor parte de todas es que lo hacemos de manera libre y espontánea.

La utilización del juego como terapia se justifica por las propias características del mismo, de las cuáles destacamos las siguientes:

- El juego es lúdico.
- En el juego, las reglas son inventadas y consensuadas por las personas jugadoras. Las reglas no son externas.
- El juego se focaliza en el proceso, su resultado es incierto.
- El juego demuestra una participación activa por parte de las personas jugadoras.
- El juego no es literal. La habitación de casa puede ser un castillo medieval, por ejemplo, puesto que el juego es capaz de transformar un entorno local en otro imaginario.

El uso del juego como terapia tiene en todo su desarrollo una consecuencia directa, la



Juego de La Rana en la exposición el origen del juego.



construcción de la identidad individual y, a su vez, la creación de una nueva identidad colectiva cuando el juego es social.

Nuestra metodología de trabajo aboga por la ludoterapia transcultural. La transculturalidad vela por la incorporación de una cultura nueva y distinta pues implica a su vez un proceso de desprendimiento y pérdida parcial o total de la cultura original. La transculturalidad supone la incorporación de una nueva identidad, compartida entre todas las personas, en este caso de juego. Es la subjetividad colectiva la que crea esa nueva identidad, creando la transformación social. De esta forma cuando definimos ludoterapia transcultural, hacemos referencia al uso del juego como medio generador de beneficios personales, sociales y colectivos que partan de la subjetividad colectiva para crear una identidad propia.

En La Rioja existen diversidad de juegos de azar y suerte, cazo, escondite, habilidad, creatividad e imaginación, juegos de pelota, juegos de frontón, lanzamiento y tiro, juegos de pillar, plantas, saltos, sogas, retahílas o canciones que hablan de la idiosincrasia riojana. Sin lugar a dudas la dinámica de juego de la cultura riojana tiene una clara influencia de culturas europeas, asiáticas y africanas. Por el tipo de

juego se podría destacar la influencia romana y es evidente que en La Rioja hemos bebido de esta cultura. Muchos de los juegos que se han practicado en nuestra Comunidad Autónoma se han sistematizado tanto que han terminado siendo deportes como la pelota vasca.

También juegos como la rana de origen celta. El parchís y el ajedrez, de origen indio, que preceden del *ludo* y el *chaturanga* respectivamente. Estas evidencias demuestran que la cultura está en juego y con ella sus dinámicas.

## PARA SABER MÁS

AA.VV., *Juegos tradicionales de Arnedo*, Hogar de personas mayores de Arnedo, Logroño, Consejería de Servicios Sociales, Gobierno de La Rioja, 2010.

CAILLOIS, R., *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, Fondo de cultura económica, S.A de C.V. México, 1986.

GUINEA, E., & LATASA, J., "Ludoterapia transcultural", *Ludoterapia transcultural*, Posadas, Universidad Nacional de Misiones, 2021, p. 242.

HUIZINGA, J., *Homo Ludens*, Alianza Editorial, Madrid, 2017.

MAURIRA-BOUSQUET, M., "Un oasis de dicha", *El correo de la Unesco* 5, 1991, pp 13-17.

Naciones Unidas (17 de abril de 2013), *Convención sobre los Derechos del Niño*. Obtenido de <http://docstore.ohchr.org/Self-Services/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%2fPPRiCAqhKb7yhsqkirKQZLK2M58RF%2f5F0vFw58qKy0NsTuVUIOzAukKtb44OEtL5G5etAmvs6AwUE1aKL%2feLXNzf5T64E7NIzR6137848REb2YcW3r1ykP3%2f>