

## REFLEXIONES EN TORNO AL JUEGO Y EL JUGAR

*Gloria Briceño\**

Jugaré con las casas de Curazao,  
pondré el mar a la izquierda  
y haré más puentes movedizos.  
¡lo que diga el poeta!  
estamos en Holanda y en América  
y es una isla de juguetería,  
con decretos de Reina  
y ventanas y puertas de alegría.  
Con las cuerdas de la lira  
y los pañuelos del viaje,  
haremos velas para los botes  
que no van a ninguna parte.

*Carlos Pellicer: Estudio*

Lawrence Stone expresó alguna vez que el hombre es algo más que un ser racional y conservador de sistemas, es entre otras cosas, un animal lúdico homo ludens que busca el placer y ama el gozo estético.<sup>1</sup> Stone añade irónicamente, que el hombre es un jugador por excelencia que es capaz de construir para su diversión ciudades excéntricas -ahí está Las Vegas- en donde los juegos de azar, la magia e irrealidad se conjugan, así como pequeñas ciudadelas de la fantasía infantil como Disneylandia, en donde por cierto no sólo los niños se divierten.

Efectivamente, existen para los jóvenes y adultos una extensa gama de diversiones que van desde el consabido fútbol a la lucha libre, el box, los toros, las peleas de gallos, carreras de autos, el billar y un sin fin de otras tantas actividades que varían en emoción, riesgo y placer. Hoy quizás como nunca, la sociedad moderna no escatima en proveer a niños y adultos de un caudal de actividades y espacios lúdicos, en donde se satisfacen las necesidades de jugar. Ante tales evidencias a nuestro alrededor, uno muy difícilmente podría desligar la actividad del juego de las conductas principales del ser humano y por lo tanto de su esencia misma.

---

\* Posgrado en educación en la Universidad de Heidelberg, Alemania, maestría en Investigación en Ciencias de la Educación, Universidad de Guadalajara.

Lo que resulta sorprendente por tales evidencias, es que el tema haya estado por mucho tiempo relegado en las ciencias sociales como objeto serio de estudio. Si bien es cierto que a finales del siglo pasado se realizaron ciertos estudios y reflexiones sobre el particular.<sup>2</sup> No es sino hasta el primer cuarto de este siglo que la psicología del desarrollo da cuenta de ese fenómeno de manera especial. Las aportaciones vinieron de tres autores ya clásicos en el estudio de la psicología.

Uno de ellos fue Sigmund Freud (1920), para quien el juego estaba relacionado con el "principio del placer" *Lustprinzip* y los deseos inconscientes del individuo. El juego era el medio a través del cual el niño podía satisfacer y dar un cauce apropiado a sus deseos reprimidos y a sus miedos. En terapia, la repetición de las situaciones frustrantes durante el juego del niño representaría una manera de resolver sus conflictos y problemas originados en su interacción con la realidad, en donde rige -de acuerdo a Freud- el "principio de la realidad" *Realitätsprinzip*. Sus ideas fueron continuadas y ampliadas en el trabajo analítico de E. Erikson (1950) quien consideró al juego como una función "integradora del yo" que intenta sincronizar los procesos corporales y sociales del niño.

En el trabajo terapéutico a través del juego encontramos las valiosas contribuciones de Melanie Klein (1932), Anna Freud (1928), Virginia Axline (1947) y D. W. Winnicott (1971). Todos ellos innovadores del análisis infantil que enriquecieron las ideas originales de Freud con sus propias investigaciones.

A Jean Piaget se le debe una de las concepciones más completas -pero también debatidas- sobre el juego infantil. Es conveniente recordar que el interés primordial de Piaget fue el estudio del desarrollo de la actividad cognoscitiva humana, desde el punto de vista genético y no el juego en sí. Para este investigador el juego representa

*Una transposición simbólica que somete las cosas a la actividad propia, sin reglas ni limitaciones.*<sup>3</sup>

Tal transformación se da con base en las necesidades del individuo sin considerar las reglas externas y con el único fin de experimentar el placer que se deriva de esa conducta. En la conducta del juego predomina por lo tanto -en opinión de Piaget- el mecanismo de "asimilación" sobre el de "acomodación", ya que el juego no tiene una función adaptativa al mundo exterior, es decir, no produce pensamiento sino que es una conducta que tiene un fin en sí misma.

Desde una posición contraria a la epistemología genética se encuentra la propuesta histórico-cultural de los investigadores rusos L.S. Vygotsky y sus colaboradores Leontjew y Elkonin. Ellos ampliaron las investigaciones del juego infantil focalizándose en la etapa en la que el niño inicia su proceso de socialización, es decir, en la edad preescolar. Para Vygotsky, el juego responde primeramente a una necesidad de carácter afectivo- emocional del infante, sin embargo entiende la actividad lúdica del niño más como una tarea que se orienta hacia el mundo real y la socialización, que como una actividad dominada por las fantasías, los deseos reprimidos o inconscientes del infante. Es así que "en los requisitos psicológicos del juego, no hay elementos fantasiosos" o bien, "No son las situaciones imaginarias las que desencadenan al juego, sino al contrario".<sup>4</sup> Elkonin por su parte señala que

*El contenido del juego está dado por lo que para el niño representa la actividad central de los adultos, sus actividades de trabajo y sus relaciones sociales.*<sup>5</sup>

En conclusión, para estos psicólogos rusos, el juego respondería a una necesidad social y colectiva, ya que es dentro de un grupo cultural y sus actividades sociales, donde el juego adquiere sentido y alcanza su finalidad.

No cabe duda que gracias a estas aportaciones de la Psicología conocemos un poco más de la naturaleza del juego. Desde esta perspectiva, el juego surge al inicio de la vida infantil, primero como una actividad refleja e indiferenciada, de la misma forma instintiva como se da en otras especies; sin embargo, gradualmente y con la maduración de las habilidades sociales y cognitivas, el juego se va transformando en esquemas simbólicos más complejos, en donde la mediación social -padres o cuidadores- propician la aparición del lenguaje y hacen posible ese "salto cualitativo" entre la psicología animal y la humana del cual habla Vygotsky.<sup>6</sup>

La Psicología sin embargo, abandona el tema del juego una vez que explica su funcionamiento y sentido en la infancia, es decir, una vez que encuentra la utilidad del juego en el desarrollo psicológico infantil. Hay que mencionar que estos aportes fueron retomados y encontraron aplicabilidad en el campo pedagógico y educativo. Hoy sabemos que gracias a las situaciones de interacción en torno al juego, los niños aprenden a dialogar y a negociar con los pares, lo cual repercute en su desarrollo cognitivo y social. El juego en este sentido, ha sido entendido como un mediador para el crecimiento intelectual del niño. Sin embargo, cabría preguntarse cómo han entendido los educadores y padres de familia esa función y de qué manera la han plasmado en la práctica educativa y en las propias casas.

Las evidencias mencionadas al inicio nos indican que la actividad lúdica: el juego y el jugar, no es privativa de los niños, sino que se extiende hasta la edad adulta y quizás decae en la vejez. Por ello, no es extraño pues, que otras disciplinas como la antropología, la sociología y aún la historia, recuperan el comportamiento y rituales lúdicos de los adultos con referencia a su cultura, factor fundamental del desarrollo humano por el que la psicología mostró escaso interés en sus estudios tradicionales.

Es por ello importante la reflexión sobre el papel que tiene el juego en la socialización del individuo y en su desarrollo adulto posterior, dependiendo del ambiente cultural al que pertenece. ¿Se juega igual en una sociedad que en otra? o ¿por qué perduran ciertos juegos y rituales en tipo de sociedad que en otro? y finalmente, ¿se puede decir que el juego tiene una "utilidad" o sentido funcional para el hombre y la sociedad?

Al retomar la última cuestión, según Stone, hay ciertas actividades humanas de carácter simbólico cultural como los rituales, las ceremonias y el propio juego que parecen carecer de una significación "funcional", es decir, si bien es cierto que tienen un sentido dentro de la cultura y la sociedad, no poseen una "utilidad" determinada.<sup>7</sup>

En ese mismo sentido, Jean Duvignaud menciona que hay actividades -como la de jugar- que se escapan a la explicación reduccionista de la función:

El discurso epistemológico funcional o estructural no cubre la totalidad de la experiencia humana, como tampoco la existencia en su diversidad infinita es reducible al lenguaje humano.<sup>8</sup>

Desde su perspectiva, el pensamiento moderno trata de mantener al margen y más aún, ignorar, las manifestaciones humanas que se relacionan con el "azar, lo inesperado, lo discontinuo y el juego"; según él, estas experiencias no tienen cabida en el mundo que intenta mantener una estructura coherente, de formas y comportamientos integrados a categorías.

Otros autores provenientes del campo de la antropología, sostienen que el juego es equiparable a un ritual que transgrede las normas y rompe los límites sociales, ya que remite fuertemente a la realización de un deseo socialmente inaceptable.

Pero si bien es cierto que el juego despliega gran fuerza creativa, espontánea e inesperada, que se resiste a someterse a estructuras coherentes y del orden social-funcional, así como de lógica; también es evidente que gran parte de ese potencial lúdico emerge y se vierte en la sociedad por cauces aceptados y legitimados como es la expresión estética y cultural. El juego es por ello -corroboraba Huizinga -"el origen de la cultura".

¿Y ciertamente qué es la poesía, la metáfora, la pintura, la música y en fin las artes, sino expresiones sublimadas de ese potencial tan sin función ni utilidad práctica?

El juego no es, después de todo, tan "acción libre", ni tan incoherente, ni tan falto de sentido que nos provoque inquietud y desconcierto. Hay reglas -dice el propio Huizinga y Vygotsky- que rigen al juego, que le dan cierta forma, que lo caracterizan de una u otra manera y que le dan significado. ¿No parece pues contradictorio que ese juego "reglamentado" se oponga finalmente a lo que el mismo juego significa?

Hay efectivamente una contradicción, pero ésta puede ser reflejo de la propia naturaleza humana, de esa pugna interminable que libra el individuo entre los deseos inaceptables y la norma social o realidad.

En este sentido, quizás la visión sociológica de Durkheim pudiera aclararnos más los conceptos. Él identifica esa dualidad constitucional de la naturaleza humana y comprende que lejos de ser "seres simples, nuestra vida interior tiene como un doble centro de gravedad"<sup>9</sup>. Al ampliar el concepto Durkheim explica que por un lado está nuestra individualidad con nuestros apetitos "sensibles" y necesariamente egoístas y por el otro, aquello que expresa algo distinto a nosotros mismos, como por ejemplo, la acción moral que persigue fines impersonales. Esta antinomia profunda y radical, menciona el autor, no puede quedar realmente resuelta y es después de todo, una característica de nuestra naturaleza.

Ya que se trata de un problema irresoluble e intrínseco del ser humano, éste parece estar condenado a vivir una existencia atormentada que tan sólo puede atenuarla con creencias y prácticas a las que atribuye un sentido que a la vez lo liberan de la zozobra.

Dentro de esas creencias estarían el culto religioso -cualquiera que éste sea- y entre una de las prácticas podría considerarse al juego. El juego es el canal preferente que el adulto utiliza para satisfacer ese lado egocéntrico de sus apetitos "sensibles". Al carecer de la utilidad funcional que Stone argumenta, el juego llena el espacio vacío de inquietud y descontento con un sentido de autosatisfacción muy individual y subjetivo.

Para complementar lo anterior, hay una idea de D. Winnicott que sitúa al juego en la "intersección" del mundo exterior con el interior, en ese espacio vacío o "terreno baldío" en el que confluyen las preocupaciones subjetivas y la vida

común. Según este psicoanalista, entre las demandas de la realidad externa y la subjetividad interna se hace necesaria la creación de un espacio intermedio que ayude al individuo a liberarse de la tensión causada por la confrontación de esas realidades. Se trata de un espacio psíquico sin utilidad aparente: no es memoria, no es razonamiento, tampoco abstracción pero es quizás, la parte más profunda de nuestro inconsciente, la única en donde las reglas no gobiernan, es un estado parecido a la ensoñación y a la ficción.

Algunos antropólogos coinciden en señalar que con ciertos rituales como el vudú en Haití, la macumba en Río, se experimenta un trance que libera al individuo por unos instantes del "sí mismo social" y se penetra en esa zona "tierra de nadie" donde se dejan flotar desorganizadamente los impulsos. Entonces, quizás, sea posible observar el impulso lúdico no sujeto a reglas.

En relación al comportamiento lúdico de las personas al interior de un determinado grupo social, parece claro que en la medida que una cultura posea un alto grado de socialización y desarrollo -de acuerdo con el modelo occidental que conocemos y que nos rige para bien o para mal-, su actividad lúdica tenderá a ser estereotipada y mayormente reglamentada por las normativas sociales que prevalecen al interior del mismo grupo. Aquí encontramos los llamados "juegos de sociedad" que comprenden todos los juegos de mesa -ajedrez, cartas, dominó, fichas-, así como también los de competencias deportivas -fútbol, tenis, baloncesto-, los de emociones más fuertes -corridas de toros, boxeo, peleas de gallos- es decir, hay una variedad de actividades que van desde las más "sanos" y permisibles hasta las más violentas y provocadoras que son, por ello mismo, censurables.

En sociedades que están organizadas de manera más sencilla y en las que el avance tecnológico no predomina, se puede pensar que la canalización de sus necesidades lúdicas son más directas y sin la compleja elaboración simbólica de las sociedades modernas. Por ello, sus juegos y diversiones tendrán relación directa con la naturaleza y con las actividades de producción, celebrarán asimismo rituales en honor a la siembra, a la vida nueva y sobre todo, mantendrán un fuerte simbolismo colectivo.

Recurro a estas imágenes sólo para ejemplificar, de alguna manera, las tendencias de las expresiones lúdicas de dos grupos hipotéticos y socialmente diferentes, más no para idealizar a ninguno. Hay que dejar claro que en el impulso o instinto lúdico subyacen, de acuerdo a Sutton-Smith, elementos antitéticos tales como el orden-desorden, persecución-huida, agresión-defensa y éxito-fracaso, los cuales resultan inquietantes para el hombre socializado, pero que sin embargo, representan un potencial para la expresión libre del individuo y sobre todo, le posibilitan el manejo de las contradicciones del mundo social.<sup>10</sup>

Por lo tanto, aunque la forma de expresión lúdica tome esquemas o moldes diversos, de acuerdo con la cultura que se trate, no dejará por ello de contener los mismos elementos paradójicos que aún en el mismo juego infantil vemos.

Para desentrañar un poco más la cuestión de cómo se gesta la apropiación de modos de jugar y del juego en las prácticas sociales, hay que remitirnos a lo que Berger y Luckmann (1968) mencionan acerca de los roles sociales.

El individuo -señalan los autores- nace en medio de un grupo social determinado y dada su inmadurez biológica, el nuevo ser depende totalmente del cuidado de los adultos, quienes lo protegen y le colman sus necesidades físicas y afectivas. Empujado por su indefensión como por sus necesidades emocionales, el niño se ve obligado a "adherirse" o identificarse con los "significantes" -los

adultos- de los que va "aprehendiendo" y conociendo el mundo en el que vive el otro. De esta manera, ese mundo inicialmente extraño para el nuevo ser se va convirtiendo en parte de él mismo. Esta identificación es esencial para la internalización de los roles que luego desempeñará el individuo en la sociedad. Por ello, en la medida que esto se logre, el niño podrá ser socializado e inducido al mundo "social objetivo".<sup>11</sup>

En este proceso de identificación, llamado por Berger y Luckmann de "socialización primaria", el niño se irá apropiando de los roles y actitudes de los adultos más cercanos (padres, hermanos), pero gradualmente, el proceso se ampliará a otras personas que son vitales en las subsecuentes etapas del desarrollo del individuo como son los pares y maestros.

En este orden de ideas hay diferencias en la forma de jugar y de juegos en las culturas, ello es debido a la singularidad de la vida cotidiana de los grupos sociales y a las "tipificaciones" (conductas habituales) que caracterizan a sus miembros. Es decir, las objetivaciones que hacen los individuos de sus prácticas comunes constituirá su realidad social. De tal manera, que la variación de las prácticas humanas condicionadas por factores ambientales y físicos conllevarán a diversificación de las costumbres, tradiciones, ritos y roles sociales.

La importancia del juego durante la socialización primaria radica, en que posibilita al niño la apropiación e internalización de significantes que mediatizan el mundo social en el cual éste se desenvuelve. Durante el juego, el niño recupera las acciones de los otros significantes o sujetos y los vierte resignificados: si se juega al doctor será para "curar" al enfermo -ya sea éste un muñeco o algún otro compañero de juego- o bien, para vestirse de blanco o también para usar los "instrumentos" médicos. De cualquier manera, el niño al jugar amplía su visión del mundo social, pero también de su propio mundo subjetivo. Es en esa forma dialéctica -como bien señalan Berger y Luckmann- que el propio organismo humano se transforma en un individuo social.

Vygotsky y Elkonin coinciden con esta idea y enfatizan la importancia del juego como medio para la cooperación entre los pares y la comprensión del punto de vista del otro, lo cual supone un "descentramiento" de la actitud egocéntrica natural del niño.

En resumen, se puede concebir al juego como una actividad que está intrínsecamente relacionada con la vida social y psicológica del hombre desde su nacimiento hasta su vida adulta. Que su valor no es de orden utilitario -quizás sólo circunstancialmente- sino más bien abona a la vida subjetiva y colectiva del ser humano, en donde encuentra su sentido y su finalidad.

No obstante, se puede decir que para el desarrollo sano del niño el juego es vital, gracias a éste el niño afina su percepción de los demás y de su medio, introyecta valores de su comunidad, ejercita nuevas aptitudes sociales y cognitivas, disminuye la tensión que le provocan las contradicciones del mundo "real" y concilia las demandas internas. En ese sentido, cobra relevancia la idea de Vygotsky de que el juego, en especial el colectivo, representa la guía del desarrollo para el niño y constituye lo que él llama la zona de desarrollo próximo, en la cual el niño al jugar actúa por encima de lo que representa su edad media o de su normal desempeño.<sup>12</sup>

Esta idea tiene, desde luego, gran implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, representa una línea de investigación prometedora en la investigación cognitiva actual. De hecho, psicólogos de la talla de Jerome Bruner (1986) opinan que hay que aprovechar las consecuencias prácticas del juego en

el campo educativo con el fin de ayudar a los niños a desarrollar sus mejores potencialidades:

Estoy firmemente convencido de que un juego más elaborado, más rico y más prolongado da lugar a que crezcan seres humanos más completos que los que se desarrollan en medio de un juego empobrecido, cambiante y aburrido.<sup>13</sup>

Es importante aclarar que el concepto del juego como "mediador" del desarrollo cognitivo infantil no tiene necesariamente que ver con la elaboración de tareas o dinámicas de juego estructuradas exprofeso al interior del salón de clases, ya que entonces se pierde la espontaneidad y creatividad natural que el propio juego despierta en el niño, sino se trata más bien de que los educadores y padres demuestren una actitud abierta, empática y lúdica hacia la exploración y el juego infantil. De esta manera se crea por sí sola una atmósfera propicia para el surgimiento de la imaginación y fantasía. El educador debe por lo tanto darle al niño la oportunidad de que exprese su creatividad a través de los materiales que manejan.

En el caso del juego de los adultos, tales ventajas no parecen ser tan obvias en el caso del juego de los adultos. Quizás sea por que su desarrollo físico y social se ha estabilizado o ha adquirido un ritmo más lento que en el caso de los niños y jóvenes. El juego en este caso, no acompaña a cambios madurativos y de asentamiento de habilidades concretas sino más bien abona al crecimiento personal y creativo del individuo, que se manifiesta a través de su quehacer diario, de su trabajo, de su inventiva y de la búsqueda constante por encontrarle un sentido a su vida.

Habría que preguntarse sobre el efecto benéfico sobre los educandos si los adultos, los educadores transmitieran las enseñanzas considerando su propio sentido de vida de manera vitalista y lúdica. Es decir, reconocieran y tomaran contacto con esa parte lúdica que acompaña también a los adultos y la plasmaran en sus relaciones con los jóvenes y niños.

Es un hecho que el juego y el jugar adquieren diversas facetas y sentidos según transcurren las etapas del individuo y su circunstancia socio-cultural. Por lo tanto es difícil encasillarlo en una sola definición. Las definiciones son por lo general estáticas y comprimidas; la naturaleza del juego es energía instintiva en constante movimiento que oscila entre el ir y venir del interior hacia el exterior del individuo, va más allá de lo egocéntrico y tiende puentes entre las intersubjetividades de los individuos y que se arriesga por caminos inusuales.

Al considerar la actividad social del ser humano, se podría decir que más que homo sapiens, el hombre podría recibir el calificativo de homo ludens, ya que algunas veces deja de razonar, nunca en cambio, deja de jugar.

## Notas

1. Stone, Lawrence. *Pasado y presente*. F.C.E. México, 1986, p.23.
2. Los estudios provinieron principalmente de filósofos como Herbert Spencer (1855), Karl Gross (1899), el poeta Schiller (1907) y el psicólogo Stanley Hall (1906) entre otros.
3. Piaget, Jean. *La formación del símbolo en el niño*, Fondo de cultura económica, México, 1994, p.123.

4. Cita tomada de G. Wegener-Spöhring, Spiel und Aggresivität, en Fritz, J./Fehr, W.: *Handbuch Medien: Computerspiele*, Bonn, 1977, pp. 263-276.
5. Elkonin, D. B. *Psicología del juego*, Pablo del Río, Madrid, 1980, p.48.
6. Vygotsky, L.S. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Crítica, Barcelona, 1979, p.94.
7. Stone, op.cit. p.23.
8. Duvignaud, Jean. El juego del juego, Brevarios, F.C.E. México, 1982 p.18.
9. Durkheim, E. *Educación como socialización*, Sígueme, Madrid, 1986, p.40.
10. Sutton-Smith, B. *Die Dialektik des Spiels: Theorie d. Spielens, d. Spiele u. d. Sports*, Karl Hosmann, Schorndorf, 1978.
11. Berger, P. y Luckmann, L. *La construcción social de la realidad*. Amorrortu, Buenos Aires, 1993, p.167.
12. Vygotsky, L.S., op.cit. p.552.
13. Bruner, Jerome, "Juego, Pensamiento y Lenguaje", en J.L. Linaza (comp.), *Acción, Pensamiento y Lenguaje*, Alianza Psicología, México, 1986, pp.211-219.

### Otras referencias

- HUIZINGA, Johan. (1972). *Homo Ludens*, Alianza/Emecé, Madrid.
- SCHAEFER, Ch. y O'Connor, K. (1988). *Manual de Terapia de Juego*, Manual Moderno, México.