



Seminario de "Comunicación, educación y tiempo libre en la sociedad informacional"
Carrera de Comunicación Social - U.B.A. 2006 Profesor: Diego Levis

SILVANA BOGGIANO

EL JUEGO EN SUS DIFERENTES MODOS DE SER

****El juego como objeto de investigación***

El juego ha sido tema de conversación y pensamiento desde tiempo remotos: Aristóteles, Platón, Shakespeare, entre otros dejaron sus razones sobre el tema. Pero recién entrado el siglo XX, el juego comienza a ser tratado de manera responsable y sistemática, tal como lo expresa Graciela Sheines (1998).

Existieron investigaciones de los más diversos tipos, que profundizaron sobre esta actividad y plasmaron sus conclusiones. Así, para los naturalistas, el juego era explicado como energía biológica sobrante; en 1938 aparece la primera obra específica sobre el tema: *Homo ludens*, de Johan Huizinga, que enfoca el tema desde una recopilación de datos históricos y antropológicos. El juego, entonces, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), como un estado liso y plegado (Deleuze), como un lugar que no es una cuestión de realidad síquica interna ni de realidad exterior (Winnicott), como algo sometido a un fin (Dewey); como un proceso libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio (Callois), como una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar (Huizinga). Desde otras perspectivas, para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget), o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos (Freud).

Hoy en día, el juego es tema de grandes conferencias y congresos internacionales, porque funciona en todos los ámbitos de la vida, desde la educación hasta el entretenimiento y las terapias para enfermos mentales.

Este punto de vista sobre el juego hace que éste cobre un valor de utilidad, el juego es asimilado al sistema ya que abandona su condición de pasatiempo, ahora se lo asocia con el hacer útil. Para Graciela Sheines, el juego pierde su esencia.

El juego como experiencia cultural no se encuentra determinado por propósitos ni por fines

externos, de ahí su gran dificultad de volverlo didáctico. Para Gadamer, la racionalidad existente en el juego es muy especial, pues es una racionalidad libre de fines externos y cuyo fin, es un fin inmanente. De esta forma lo lúdico sólo posee fines internos y no trascendentes, pues cuando se juega con el fin de... el juego deja de ser juego y se convierte en un ejercicio.

El juego, como actividad propicia para la creación humana, posee su propio espacio interno y su propio tiempo, pues el juego actúa en el tiempo presente, quitándose la sombra del pasado y del futuro. En el juego sólo importa lo que sucede en ese momento es por esto que el tiempo para el niño se vuelve corto y efímero. Aunque muchos digan lo contrario, pues para algunos es una pérdida de tiempo y para otros se gasta tiempo y espacio real.

A mi modo de ver, a partir de un conjunto de operaciones teóricas, metodológicas y técnicas, es posible la construcción de este objeto de investigación tan particular como es el juego. Y a partir de allí, poner en juego nuestras capacidades reflexivas analizando cada avance críticamente. Despojados de nuestro sentido común, y poniendo a prueba nuestros postulados, es el camino sugerido para un acercamiento a este fenómeno que tantas acepciones propone.

Me surgen interrogantes sobre problemáticas posibles a ser estudiadas que quisiera compartir:

¿El juego funciona como un escape de la realidad? ¿o es simplemente un espacio abierto al que entramos y salimos sin sentirnos fuera del Orden del Mundo?

¿Qué sucede con aquellos que nunca juegan, por "X" motivos? ¿Significa una quita al proceso de desarrollo intelectual, cultural, social?

****El juego y la educación en sectores populares***

Las complejas relaciones entre lo local y lo "ajeno", de articulaciones conflictivas entre la tradición y lo contemporáneo, de mezclas entre memorias, temporalidades y saberes sociales de muy diverso origen histórico y geográfico, provocan como resultado la cultura y la vida de los habitantes de sectores populares. Lo popular urbano, más que una cultura es sobre todo el lugar desde donde se establecen 'relaciones entre culturas': culturas mediáticas y étnicas, culturas tecnocientíficas y artesanas, culturas locales y globales, culturas ancestrales y emergentes. La cultura popular puede entenderse como una suma y resta de otras culturas.

La comunicación en tanto práctica, escenario y medio resulta rentable simbólicamente a la convivencia democrática si reconoce y articula las culturas populares, y si propicia la constitución de tejido social. En otras palabras, si recrea la vida social de los excluidos. Lo que aparece disperso, contradictorio, lejano o ajeno se junta y se convierte en saber vinculante y vida práctica para las mayorías urbanas en este tipo de "comunicación".

La utilización de los juegos en la escuela, se apoyan en la idea según la cual ciertos tipos de "comunicación" favorecen la transformación de la cultura viva en saber vinculante y el saber vinculante en cultura viva; son modos de reconocimiento e inclusión de ciertos elementos residuales y emergentes muy potentes en la cultura de los sectores populares, y son posibilidades de activar y reactualizar las culturas y saberes latentes para convertirlos en oportunidades de estabilidad y equilibrio. Los juegos llevados al aula por ejemplo, permitirían la adquisición de

conocimientos nuevos, de reconocimiento de saberes recónditos, la posibilidad de compartir con el resto lo que portamos como propio, y la certera circulación de nuevas visiones y nuevas representaciones y reinterpretaciones de lo dado.

Lo que las personas en un ambiente urbano tienen son “capitales sociales y culturales”, tienen rutinas y saberes derivados de una corta o prolongada permanencia en el sistema escolar y tienen una valoración más bien positiva acerca de la escuela, de la alfabetización y de cómo la educación puede contribuir a afirmar sus propias vidas (Gómez y González, 2002).

Los juegos pueden usarse como componentes de un proyecto educativo orientado a desarrollar discusiones de orden ético y moral, de orden político y jurídico en programas educativos sobre convivencia y conflicto, sobre relaciones interpersonales, en el diseño de proyectos de vida. Sirven potencialmente para movilizar discusiones y conversaciones encaminadas a cualificar las condiciones de vida local en una comunidad específica, por ejemplo.

En tanto escenarios de interacción social, aspiran a estimular mejores relaciones y conversaciones de las que procura la escena escolar ilustrada y tradicional. Se trata de generar un escenario educativo en donde los educandos puedan interactuar y juntarse para divertirse, educarse, actuar, verbalizar, aprender, construir ideas, apropiarse contenidos, cambiar conductas, desarrollar acciones, coordinar operaciones y diseñar propuestas. Cuando los niños narran historias, representan escenas y exponen ideas están articulando los saberes que derivan del mundo con aquellos que demanda el entorno escolar.

No permitir los juegos de competencia en nombre de la no violencia, por parte de los educadores, es también alejarse de los modelos de convivencia social. Porque si cada cual respeta sus reglas, sus tiempos y la libertad de elegir jugar o no jugar, si estos requisitos se cumplen, “los juegos de competencia y rivalidad son civilizadores en el sentido en que convierten a los jugadores en civiles o ciudadanos” (Sheines, pag.60).

Es necesario entender que el juego puede ser considerado una herramienta más a la hora de enseñar, porque presenta múltiples facetas y formas de atracción que hace que los niños se sientan en comodidad; pero como explica Graciela Sheines, es de suma importancia que los docentes y los adultos en general no abusen de este tipo de actividades, porque los niños deben ser formados como personas, pero debe ser respetado ese espacio del juego como suyo propio, porque es en ese mundo donde ellos conservan su espacio de poder, y donde deberían ser ellos quienes ponen sus condiciones, tiempos, etc.

En consecuencia, si no comprendemos el significado que tiene el juego en el desarrollo humano, es muy difícil una aplicación pertinente en el campo educativo.

****El juego como simulacro***

El juego es una actividad incierta y libertaria, que se desarrolla en una zona de distensión neutra propicia para la creatividad. En esta zona no existe el tiempo ni el espacio, tal como nosotros lo concebimos en la realidad, lo que sucede allí no tiene duración, ni conexión con lo real, pues el verdadero juego, no se encuentra sujeto a las regulaciones de la vida cotidiana, sino que fabrica

sus propias reglas por la capacidad de autorregulación y auto-organización que se produce.

Pero los juegos son escenarios donde se representa la vida. Jugando, podemos ser padres y madres, viajeros, soldados y guerreros, viviendo las situaciones existenciales relacionadas con el amor, el éxito, el trabajo, el odio, la muerte, etc. En el juego todo es posible, a partir de una simple disposición mental y corporal, podemos ser y hacer lo que queramos, hoy somos aventureros que mueren en la selva y mañana seremos médicos de guerra.

También es posible pensar el simulacro desde el modo en que el juego puede ser comparado con la sociedad humana. Todo juego posee una legalidad libremente aceptada, que al elegir jugar debemos respetar. El juego se desarrolla entre el orden y las reglas que porta, entre la libertad absoluta de jugar y la libertad condicionada por las reglas mientras jugamos (Sheines, 1998). Cuando los participantes no respetan estas mínimas condiciones que los hacen jugadores, el juego pierde toda gracia y placer, ya no existe equilibrio ni igualdad.

En las sociedades humanas sucede lo mismo: se fundan sobre leyes justas que intentan una armonía entre sus ciudadanos. “El secreto de la civitas ideal está en el sabio equilibrio entre el amparo del orden legal y el espacio de libertad que esa misma legalidad asegura para cada ciudadano” (Sheines, pag.29). Romper con la libertad, limitarla, actuar con violencia, abusar del poder por parte de los gobiernos, salirse de los roles o dejar de cumplirlos, todo hace que se pierda ese deseable estado de situación, donde posiblemente los gobernantes se convierten en déspotas, y los ciudadanos en sometidos, en algunos casos; y en la historia de muchos países del mundo puede verse claramente esta relación, donde grandes guerras mundiales, caprichos de dictadores, terminaron con la armonía o intento de ella, y con masacres genocidas a grandes escalas.

****El juguete nos hace su “prótesis” al jugar?***

En el transcurso de la cursada del seminario vimos que ciertos autores consideraban dentro del concepto de prótesis a herramientas y artefactos que potencian una capacidad humana, tal como el martillo amplía la capacidad de la mano para golpear y las lentes ópticas (en anteojos, telescopios, etc.) mejoran nuestra capacidad de visión. Así, las máquinas de comunicar son consideradas como extensiones de nuestras capacidades comunicativas y las computadoras como una extensión de nuestras capacidades intelectivas (Levis, en “Sobre el uso metafórico del término prótesis, en el archivo de abril 2006 de edujoc)

Me pareció pertinente con este tema un pasaje que hace Graciela Sheines sobre como concebimos a las herramientas y a los juguetes.

La autora aclara que un martillo o una tenaza son herramientas que se amoldan a la mano de quien las usa y la prolongan, y responden a las intenciones del artesano; aquí acompaña la idea planteada en el párrafo anterior. De este modo estaría puesta en consideración la ampliación del concepto que trabajamos en clase. Pero luego explicita lo que sucede con los juguetes. Esta reflexión me llevó a pensar de qué modo un jugador puede convertirse en prótesis de su propio juguete, porque es lo que es, de acuerdo al rol que cumple junto a al juguete con el que juega; a

los fines de una espada es samurai, utilizando una pistola es cowboy.

“Las actitudes, los gestos y el desenvolvimiento del juego no parten desde el jugador hacia el juguete si no que corren en sentido inverso. Es el juguete lo que determina la conducta del jugador. El que juega se une a su juguete, se convierte en su apéndice, en una prolongación de la cosa que manipula jugando. No es el jugador quien anima a su juguete, sino al contrario” (Sheines, pág.45).

Tan fácil nos transformamos y tomamos estas identidades, como un carpintero su martillo, y su mano se vuelve esa herramienta; así un juguete nos lleva a la identificación y nos mueve en el sentido de la cosa que se manosea mientras se juega.

© Silvana Boggiano 2006