

Luna Motos 1º Banco

Juan Pablo Bonetti Percovich es profesor de Educación Física egresado del Instituto Superior de Educación Física (I.S.E.F.) en 1976.

Radicado en Fray Bentos se desempeña en tareas curriculares (gimnasia - deportes), con niños, adolescentes y jóvenes en instituciones privadas. IncurSIONa en el entrenamiento deportivo.

En 1983 en Montevideo, se especializa en el ámbito de la recreación comunitaria especialmente juvenil, desde allí desarrolla acciones con jóvenes en situación de riesgo.

- Actualmente se desempeña:
- En el programa de prevención a la drogadicción del CIPFE
- En el programa prevención de la Div. Social del INAME.
- En el ámbito de la recreación comunitaria en el Complejo Habitacional Bvar. Artigas.
- En el Centro de Capacitación en Recreación y Campamentos "LA MANCHA"

### Juego Cultura y... ③

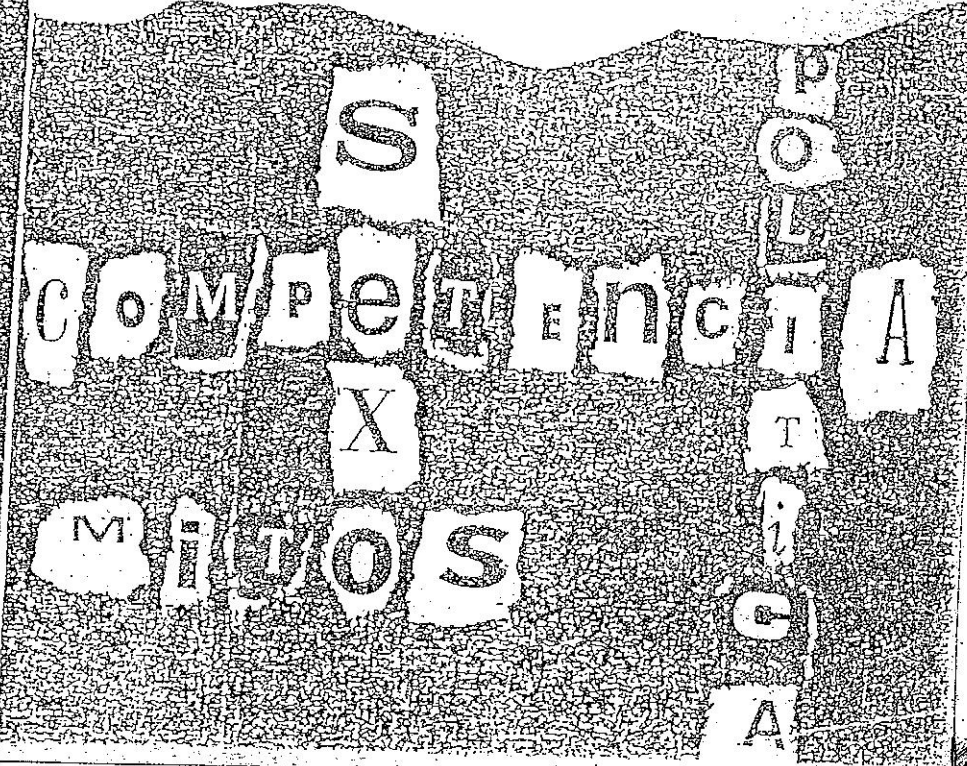
Hoy es un momento en que aparece una re-valorización del juego, en que desde diversos sectores se vislumbra en lo público un espacio de participación libre; en que desde diversos sectores juveniles se reclama "agite" y en el que, desde un análisis de la historia distinta aparecen trabajos que profundizan el estudio de la sociedad uruguaya desde la perspectiva del juego.

Parece importante, entonces, aportar una reflexión sobre nuestros juegos hoy y aquí, sobre mitos que en torno a él se manifiestan, sobre el cuerpo blanco de represión y la posibilidad de liberarlo, sobre la vinculación del juego a la cultura, sobre las pautas culturales que nos transmiten y como ciertos juegos pintan o expresan una sociedad.

Se aborda también el fenómeno de la participación y por último se caracteriza un tipo de juego, el liberador, que transmite pautas culturales distintas.

Juan Pablo Bonetti

# Juego Cultura y...



## CAPITULO I

### DIMENSIONANDO EL JUEGO

El juego es un fenómeno que desde principios de siglo ha despertado el interés de diversos estudiosos. No pretendemos dar una nueva definición, ni investigar en sus causas, sino simplemente hacer una breve referencia a:

- a) las teorías que lo explican y algunas de las definiciones que sobre él se han desarrollado;
- b) lo que cotidianamente se entiende por juego;
- c) lo que en la visión del educador puede definirse como juego libre o como juego dirigido.

#### a) Teorías y Definición

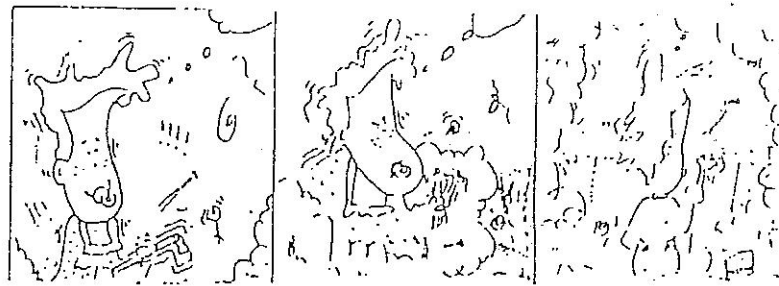
Muchas son las teorías que intentan explicar este fenómeno. Muchas son las teorías que sobre el juego se han desarrollado. Nuestra intención es mostrar algunas de ellas, y recordar que existen. No interesa entonces enunciar una teoría propia sobre el fenómeno pero sí, nos parece interesante mostrar en breve síntesis las distintas explicaciones que sobre el juego se han escrito. Así, para la teoría psicoanalítica freudiana *"la función esencial del juego resulta ser la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos"*.

Para la teoría biosíquica el juego actúa como restablecimiento del equilibrio. Para el atavismo los juegos son rudimentos de actividades de las generaciones pasadas y en ellos se hace una recapitulación de la historia de la humanidad (Hall).

Para Kant (teoría de la catarsis) el juego actúa en acción purgativa de los instintos que pueden ser nocivos para el estado de la civilización.

La teoría del instinto modificado (Mak Dougall): en el juego los instintos son modificados y expresados de una manera diferente a los que el individuo expresaría si actuara con un interés serio.

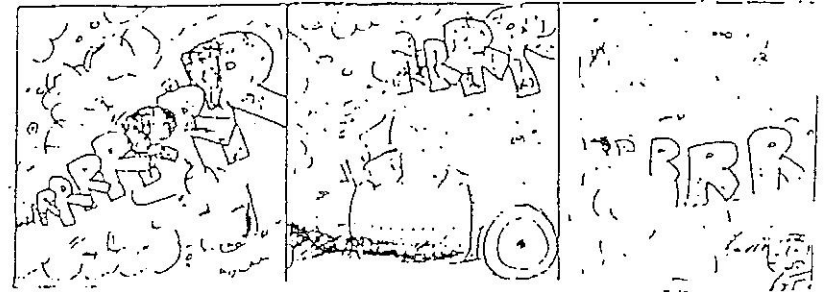
Para la teoría de la derivación (Seashore) el juego es como el lenguaje natural del niño, mediante el cual éste expresa sus deseos, satisface sus necesidades.



Para la de la autoexpresión (Buttler) es la satisfacción, el ansia de manifestación de la personalidad que en el fondo es ansia de movimientos, ansia de expresar estados.

La psicogenética (Piaget) ve en el juego, a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño.

La de la homeostasis considera el juego como una liberación sicofísica de energía vital para restablecer el equilibrio orgánico comparable con el sueño.



Para la teoría de la energía sobrante (Spencer), el juego es un gasto de energía que el niño tiene en exceso.

Al observar las teorías se comprueba la disparidad de fundamentaciones en torno a este fenómeno tan viejo; distintas justificaciones para un mismo tema: ¿por qué se juega?

También en el momento de definir el juego, es decir al aproximarnos al ¿qué-es? aparecen distintas visiones. Muchas de ellas lo reconocen como una actividad del niño: voluntaria, espontánea, generadora de placer, sin interés en el resultado que produce.

Otras sin embargo le dan otra trascendencia: "El juego es una de esas actividades del hombre que atraviesa las diferentes esferas de su ser y que no puede identificarse totalmente con (ni por lo tanto reducirse a) ninguna de ellas." "En el juego el hombre combina movimientos físicos, sentimientos, imaginación y vive una experiencia humana original." (1)

Vayamos a Huizinga: "El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real." (2)

Nos parece importante desmenuzar esta definición: acción libre y voluntaria, por tanto quien participa lo hace sin condicionamientos, sin coacción alguna. Quien participa obligado, no juega.

Límite de espacio y tiempo; se realiza en un lugar y en determinado tiempo lo que significa que puede repetirse. La posibilidad de repetición es memoria. Memoria individual (¿quién no recuerda con cariño en sus juegos de infancia el trompo, las cometas, la mancha?) o memoria colectiva, comunitaria. Memoria que como tal, genera identidad, cohesión de grupo y cultura. (3)

Tiene reglas, ellas deben ser aceptadas por quienes participan, de lo contrario el juego se rompe. En la escondida debe estar claro donde se pica, si no ...

Tiene un fin en sí misma; no se hace para obtener beneficios posteriores, no es sólo una descarga de un exceso de energía vital, ni la satisfacción de una necesidad de relajamiento, ni un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo. Tampoco puede considerársele como una necesidad congénita de poder. "Hay un plus en el juego que lo convierte en esa experiencia específicamente humana e

irreductible, un plus que lo hace capaz de ser elemento dinamizador de la cultura." (4)

Un sentimiento de tensión y alegría son componentes de la incertidumbre propia de los juegos. Es ese estado de ánimo que se apodera de quien juega y que adquiere distintas manifestaciones. Es ese vibrar tan particular. Basta observar algunos juegos y su exteriorización: el perseguidor y el perseguido en una mancha; el individuo que pone a bailar un trompo, o quien utilizando pinturas va descubriendo colores y formas.

Es también la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. Es el mundo de fantasía que no es nuestra vida corriente pero nos absorbe. Quien juega sale de la cotidianidad y se confunde con ese mundo; quien remonta la cometa se confunde con ella; el perseguido vive su escape como tal, cambia actitudes y gestos. El hincha de la barra brava juega a la guerra, tiene enemigos, adquiere poder y es consciente de ello.

## b) El juego en lo cotidiano

Más allá de las teorías y definiciones que ya mencionamos, todos los días y en todos los medios se menciona el fenómeno ¿Qué se entiende por juego? En nuestra cotidianidad, en los distintos barrios, en la escuela, o a través de los medios de comunicación. ¿A qué se hace referencia cuando se habla de jugar?

Se dice, jugar al fútbol, al voley, a la mancha, a la rayuela, a la quiniela y al 5 de Oro\*, o se dice simplemente

pan y circo. Para nosotros el juego tiene capacidad de incidir en tres dimensiones : la social, la política y la cultural. ¿Por qué? Pues entendemos que es posible que individuos y grupos puedan ir descubriendo potencialidades creativas, rompiendo bloqueos personales y grupales que impiden su acción; de hecho esta acción que ocurre en el campo social, tendrá efectos en lo político y contribuirá en el desarrollo de una nueva cultura.

Nos interesa concluir en torno a los siguientes aspectos, pues el juego dirigido es una herramienta educativa y sobre la cual se articula nuestra propuesta.

No obstante, el juego libre forma parte de nuestro acervo cultural y en general no se presta mayor atención a su análisis. Mencionaremos algunos a manera de ejemplo en el Capítulo III. Nos parece importante realizar en algún momento un estudio profundo sobre el juego libre, en tanto le consideramos de sumo valor. En el juego libre, individuo y grupo resuelven por sí mismos. Muchos de estos juegos tienen amplia tradición y se han transmitido de generación en generación; otros son sólo un momento y un lugar irrepetible.

En el capítulo II retomamos el juego en su dimensión libre o dirigido. Desde el jugar "a la timba", haciendo referencia a la "carga" que tienen esos juegos en nuestra cultura. Cómo se han creado mitos en torno a los juegos, cómo sobre la base de la dominación (cuyo blanco es el cuerpo) toda una sociedad se tiñe de mensajes y acciones que limitan sus posibilidades de opción.

## CAPITULO II

### "MITOS ACERCA DEL JUEGO"

*Jugar es un arte que  
los adultos hicieron  
adormecer dentro de  
ellos a los 6 años  
cuando fueron modelados  
en la escuela.*

Ma. J. Rodríguez  
- Manuel de Souza<sup>(1)</sup>

Es muy común oír o leer referencias que se hacen sobre el juego como una actividad exclusiva de niños. Así, suele decirse: "los hombres no juegan" o "los hombres no lloran" queriendo significar con ello la actitud que se asume en la etapa adulta o madurez.

Otra referencia común y vinculada a la anterior dice : "el juego quita seriedad y profundidad". Es muy frecuente a través de dichos, a través de diversos teóricos que se presente a éste como una actividad necesaria en la niñez y que en la etapa de "madurez" adquiere otras características. A nuestro entender estos conceptos son erróneos y se

han transformado en mitos que intentaremos refutar.

A los efectos de clarificar nuestra idea haremos del libro de Barrán *"La Historia de la sensibilidad"* un cita obligada. En dicho trabajo el autor hace mención al nacimiento de una cultura, la *"civilizada"* y la muerte de otra, la *"bárbara"*.

En el Tomo I el autor dice: "... en medio del ocio que la economía facilitó, del igualitarismo que la estructura social ambientó ...", "... de una sociedad que coartó escasamente las pulsiones, los movimientos del cuerpo fueron desensfadados y el hombre jugó ...", "... todos jugaban a los juegos que criticaron las clases altas ...", "... bárbaras ...", "... - los de azar y por dinero - y a aquellos que estos empezaban a entrever como traba para su condición de dueños de los instrumentos de producción, las fiestas del verano y el otoño con el carnaval a la cabeza..."<sup>(2)</sup> "... carreras de caballos y embolsados, palo enjabonado, carreras de sortija, juegos con agua, baile. Todo era diversión derivada de la actividad física, ejercicio del cuerpo en medio de la risa y la competencia ..." <sup>(3)</sup>

"... todos se divertían de lo lindo y a su entender, no pensando sino en fiestas y el modo y manera de pasarlo mejor. En este género de diversión entraban los paseos campestres (las comilonas de todos los domingos) y también las tertulias caseras (que se) improvisaban y se bailaban hasta las once o las doce (...) no había noche de la semana que no bailasen. Generalmente antes de comenzar el baile, se empezaba por algún juego de prendas (...) o por el juego del gran bonete." <sup>(4)</sup> (pág. 91 T.I.)

El nacimiento de la nueva cultura supone la muerte de *"la cultura bárbara"*; el citado autor ubica entre 1900 y 1920 la consolidación de la nueva sensibilidad, la cual es impuesta desde arriba en virtud del proyecto que las clases altas se formulan, un proyecto donde: *"el terror al ocio, la sexualidad, al juego y a la fiesta; el endiosamiento del trabajo, del ahorro (de dinero y semen) del recato del cuerpo dominado ..."* <sup>(5)</sup> (pág. 23 T.II.) son su base de sustentación.

La sexualidad, lo lúdico, la risa, la libertad corporal fueron atacados por la nueva sensibilidad, hasta lograr la culpa en el campo de la sexualidad, el juego en pocos casos, la seriedad y el encorsetamiento en el cuerpo. "... el simple hecho de asistir a la escuela, de dejar la entera libertad que tenía en su casa, opera una completa transformación en el niño. En las horas de clase no se juega, no se grita, no se ríe cuando se quiere. Hay un orden fijo (...). He aquí una de las reglas a imponer por la civilización a niños, jóvenes y artesanos pobres: la diversión a horas fijas, el apresamiento del cuerpo durante el trabajo, durante las horas de estudio en niños y jóvenes ..." <sup>(6)</sup> (pág. 91 y pág. 92 T. I.).

"... el juego (excepto el irreductible de los niños que fue empero, limitado) se transformó para los adultos en ocio, gimnasia y deporte ...", "... el mundo del dinero y el trabajo se presentó como incompatible con el mundo de la risa y el juego ..." <sup>(7)</sup> (pág. 238, 239 T. II.).

Es preciso aclarar que hoy, cuando se habla de la necesidad de cubrir los tiempos de *"ocio"* se haga en

general en los mismos términos que a principios de siglo; ocupar el tiempo, fatigar al joven para que no piense ni haga cosas raras (masturbarse, por ejemplo).

Volvamos a los mitos. El juego es cosa de niños, el juego quita seriedad. Haciendo este juicio nuestra cultura hace referencia a un tipo de juegos, creando así supuestas categorías: la de los juegos socialmente admitidos y la de los juegos socialmente no admitidos.

*Yo ya pasé esa etapa*, *ya estoy viejo para eso* suele decir el adulto. Es muy común que los manuales nos presentan a los juegos clasificados según la edad y según estos *“el gato y el ratón”* es un juego para niños de 7 años.

Sin embargo, no es a este tipo de clasificación a la que queremos hacer referencia, sino a aquella que tiene que ver con cierto consenso social y que hace que un juego sea socialmente aceptado o rechazado.

Veamos, cuando un grupo de jóvenes juega a *“el gato y el ratón”*, a la rayuela, a las escondidas ¿cuál es la reacción del adulto? Acaso no hemos oído manifestaciones como ésta: *“Esa no es edad para estar jugando”*, *“En vez de estar jugando deberían estar trabajando o estudiando”*, *“Mire cómo pierden el tiempo”*. Este tipo de manifestaciones tiene que ver con la concepción del tiempo productivo, el tiempo para ganar dinero hoy y en el futuro.

Otras manifestaciones tienden a ridiculizar a quienes juegan, obrando como control, como inhibidor, *“Mirá los*

*boludos a lo que juegan”*, *“Qué inmaduros, eso es cosa de niños”*.

Se reprime la necesidad, las ganas de divertirse, de exteriorizar la alegría, de correr, de gritar de determinada forma.

Si los mismos jóvenes de *“el gato y el ratón”* estuviesen en una clase de gimnasia o jugando al fútbol u otra actividad deportiva no existirían comentarios en contra, porque estas actividades cuentan con aceptación social. Dentro de los juegos socialmente admitidos se ubican los deportes, los juegos de mesa, las timbas y *“las jodas”* (estas últimas las analizaremos en el siguiente capítulo).

Las timbas o juegos de azar tienen socialmente una aceptación importante desde aquellas como *“el monte”*, *“seven eleven”*, *“el nueve”*, *“la taba”* (que tienen prohibición) a aquellas otras que funcionan como fabulosos negocios y que día a día nos ofrecen como nuestra tabla de salvación desde la radio y la TV. Las timbas proliferan; la propaganda prometiéndonos riquezas, es casi constante; *“acierte y gane”*, *“envíe su cupón a ...”*, *“la quiniela es un negocio cantado”*, *“a redoblonar”*, *“el pozo supermillonario del 5 de oro”*, *“la lotería fiscal”* y quizá, o sin quizá, cómo arriesga *“guambia”* en una de sus tiras *“Uruguay de timba al 2000”*.<sup>68</sup>

Se incita a realizar, a participar de este tipo de juegos. A estas timbas se suman otras, las de cartas o dados que forman parte de nuestro acervo cultural y se realizan en círculos reducidos (boliches a puertas cerradas, casas de familia) son las *“congas de señora”*, *“el 9”*, *“el monte”*.

Las timbas tienen como centro el ganar dinero, si bien las últimas cubren una necesidad social. En las congas diarias "las abuelas" se juntan, comparten su tiempo y además se "despluman".

Otro tipo de juego de mesa como el Ajedrez a Las Damas se vinculan más al valor que socialmente se le da a la inteligencia y quizás por ello la aceptación de la que gozan. Dentro de los juegos de mesa podemos analizar algunos como el WAR o El Financista, cuyos mensajes veremos en otro momento, pero que también tienen que ver con la inteligencia.

También los deportes figuran entre los juegos socialmente admitidos aunque sobre ellos, se delinea con claridad una discriminación sexual - el fútbol es cosa de hombres -.

Resulta particularmente interesante analizar los siguientes párrafos: "... precisamente en estos años nació el fútbol y suplantó al Carnaval como gran juego popular. El joven Pedro Manini Ríos lo elogió en 1899 con el helénico argumento de la interdependencia entre la salud del cuerpo y de la mente ...", más adelante se refiere a la concepción vareliana de la gimnasia para culminar: "... los médicos y moralistas, por fin (800) aconsejaron el ejercicio físico tanto a fin de preservar la salud del cuerpo como, lo hemos observado, para mantener la del alma y alejarse, los adolescentes de la masturbación y los adultos, como decía Pedro Manini Ríos de "los garitos, casinos, plazas de toros", que la modernidad debía suplantarse con "canchas de fútbol y clubes de remeros" <sup>(9)</sup> (págs. 238

-239, Tomo II). Esta concepción que hoy día se maneja del ejercicio, del deporte, como instrumentos para alejar a los jóvenes y adultos del mal, se confunde con la otra, en la que el deporte adquiere en nuestra sociedad un lugar preponderante y el fútbol sin duda, es el más popular de todos. Nos interesa no obstante vincularlo al dinero, en tanto es parte de un gran espectáculo que deja muy buenos dividendos. Así como este deporte se vincula a una o varias formas de negocio, los otros juegos socialmente admitidos también lo están, en mayor o menor medida.

¿Cuáles son los juegos no admitidos? Basado en la madurez, se reprimen las ansias de juego. No se aceptan los juegos donde existe el contacto físico entre jóvenes de distinto sexo, o donde entre jóvenes del mismo sexo se tiende a romper pautas tradicionales (en vez de luchar, abrazarse). No se aceptan juegos donde el móvil sea la libre expresión de los participantes, juegos donde el tocarse, el sentarse en las rodillas de un compañero, el formar una pila humana, el moverse en forma individual al compás de una música sean los que motivan su realización. Afirmaciones como: "Mire cómo se manosean", "Qué relajo lo que hacen" son moneda corriente; se leve como algo pernicioso y forma parte de la doble moral con la que suele vivirse. Cuestionamos estos juegos y nos escondemos a mirar películas porno.

A nuestro entender dos son los elementos que pesan en ese "rechazo", las connotaciones sexuales que pueda tener un juego y el rompimiento con formas estipuladas y admitidas. Estos dos elementos se presentan sin duda en las actividades que líneas arriba enunciábamos.

Cuando decimos connotaciones sexuales de un juego hacemos referencia a movimientos corporales que hacen al contacto entre distintos sexos, muchas veces hemos visto a algún joven tocando la cola de una compañera como parte de la "joda" entre aplausos y gritos de observadores de la "barra". Ahora bien, por qué ese mismo muchacho tiembla y mueve sus manos con enorme cuidado, jugando a "La gallinita ciega", mientras intenta descubrir la misma muchacha de la "joda". Socialmente se acepta, da status que se pueda "tocar", es más, un observador adulto puede llegar a justificar esa joda. No obstante, ese mismo adulto, probablemente rechazará "La gallinita ciega" como un juego para adolescentes de distinto sexo. ¿Por qué?

Cuando hacemos referencia a romper con formas, con movimientos estipulados y admitidos, estamos significando cómo socialmente se reprimen, se ataca a quien sale de determinadas líneas de acción, a quien utiliza gestos distintos al común, a quien hace movimientos que no son los concebidos para su edad o en momentos "inadecuados".

Es preferible ver un grupo juiciosamente sentado o divirtiéndose bajo formas aceptadas que en actitudes o movimientos no convencionales.

Se acepta, que un adulto remonte una cometa si está junto a su hijo. Si observamos atentamente quien realmente vibra en el intento es el adulto. Pues, por qué no se acepta que sea el adulto quien juegue y no el niño.

Cuando queremos que el joven y el adulto juegen, y que además realicen determinado tipo de juegos, deben darse



ciertas condiciones que apunten a quebrar inhibiciones como el temor al ridículo y la burla. Ayudan a esto: una adecuada motivación, una lógica progresión de los juegos donde las exigencias corporales individuales provoquen la participación; una batería de juegos que excluya la marginación, la burla; un lugar donde se pueda actuar con privacidad.

El joven y el adulto necesitan jugar juntos, pero debemos ser capaces de proponer un juego grupal o individual motivante. Es parte de la tarea. Decía una joven: "Yo tenía asumido que el juego era cosa de niños y jugando descubrí que no".

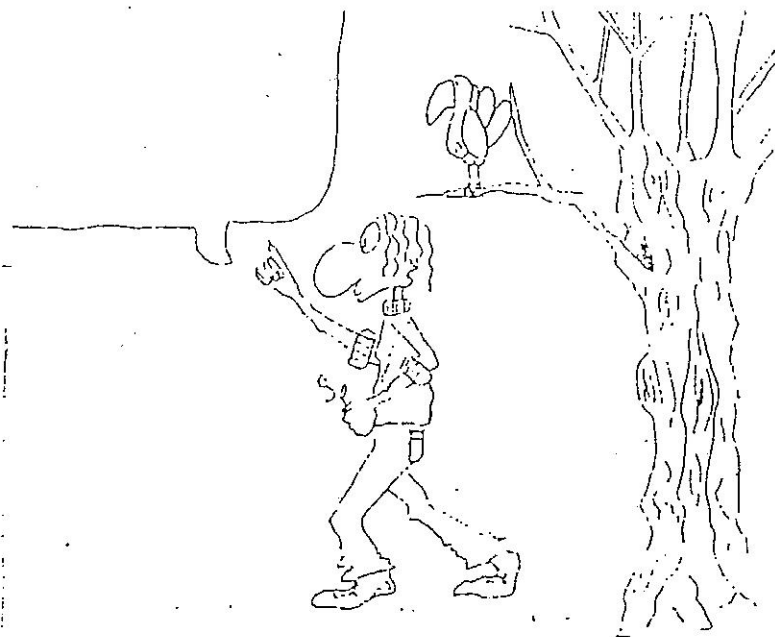
Un segundo mito dice: el juego quita seriedad, es común que se le vea como algo superficial, poco profundo, que le quita alcance a la reflexión o al trabajo.

Volviendo a la historia: "... la sensibilidad civilizada disoció por entero lo serio y lo alegre, jamás debían

mezclarse; percibir lo serio en lo alegre era superficial y significaba además valorar lo popular, vulgar, el último refugio de la sensibilidad bárbara. Reír de lo serio era anticientífico y además significaba cuestionar el Poder ..."<sup>(10)</sup>- (pág. 223. T.II).

Nuestra realidad hoy nos muestra la misma disociación. La seriedad es un valor. "Qué lindo niño, que seriecito". Molesta que un grupo de muchachos ría a carcajadas y grite.

Nos interesa desmitificar este concepto aunque consideremos el juego muy emparentado a la risa, a lo alegre, a lo bullicioso, esta también muy emparentado a lo sumamente profundo y a una seriedad muy particular.



Pensemos en alguien jugando a "La gallinita ciega". ¿La seriedad y profundidad que asumen ambos jóvenes o adultos (descubridor y quien va a ser descubierto) donde la ubicamos? La "seriedad" la marca el respeto a las reglas, no cumplirlas implica romper el juego, sacarse la venda de los ojos quien descubre o moverse del lugar quien va a ser descubierto. La profundidad tiene que ver con la vivencia, con los temores, "me van a tocar", tiene que ver con la posibilidad posterior de reflexionarlo, tiene que ver con las connotaciones sexuales del juego (tocarse) y por ende, con valores, con cargas que existen en torno al mismo.

En síntesis, la concepción de seriedad ha sido un elemento más entre aquellos que limitan nuestras posibilidades de expresión.

*Divertirse y jugar es  
un arte para todas las  
edades. La actividad  
seria es demasiado  
monótona.*

Ma. J. Rodríguez -  
Manuel de Souza<sup>(11)</sup>

APUNTEN AL CUERPO ... FUEGO

REPRESALIA*
PIERDA 10 KG. EN MEDIA HORA
CONSUMA PAPAS DIET

"Los hombres no juegan, el juego quita seriedad", como decíamos, ambos mitos hacen referencia a una concepción que intenta limitar las reales posibilidades del hombre. Tienen base de sustentación en el cuerpo. Uniformizar sus movimientos ha sido parte de la tarea que el Estado moderno ha impuesto para lograr sus propósitos.

En la intención de fundamentar estos dichos haremos referencia a un chileno, Ochsensus: "Estado, Política y Poder tenían una base objetiva material en la cual fundarse: el cuerpo humano, la disposición sobre sus fuerzas, sus energías, sus aptitudes, sus capacidades".

Más adelante agregaba: "En efecto, afirmaba el autor la gran empresa de construcción y consolidación del Estado moderno a partir del siglo XVIII junto con el proceso de industrialización había significado por debajo de su discurso ético humanista y progresista" "un desarrollo inusitado de prácticas, instituciones, saberes y tecnologías destinadas a la observación, control, vigilancia medida, y corrección minuciosa de las operaciones del cuerpo. Ello con el fin de volverlo útil y productivo en

términos económicos, dócil y obediente en términos políticos, a los requerimientos del poder, que estos nuevos sistemas imponían".<sup>(12)</sup>

"Esta ética no juzgaba al cuerpo sino desde afuera, como lo que se podía lograr de él, para fines que no eran estrictamente los de su gozo"<sup>(13)</sup> (pág. 50 T.II).

Era el cuerpo cumpliendo un papel utilitario, el cuerpo controlado, sujeto a normas determinadas, y como ideal "el cuerpo perfecto".

¿Cuál era a principios de siglo esa idea? "El cuerpo perfecto del hombre no era el del adolescente griego - un ambiguo ser viril sin fuerzas - sino el del ser maduro, robusto, fuerte, varonil, "que tenía los ojos brillantes", el color de la salud en las mejillas (y) el paso firme, un dominador y un triunfador, en otras palabras. Por eso los tónicos prometían, entre otras cosas, producir fuerzas y crear carnes".<sup>(14)</sup>

"El cuerpo de la mujer debía demostrar vigor pero en su caso eso no se obtenía por el paso firme sino por el exceso de gordura", dice más adelante caracterizando el físico ideal "ancho" (de) pecho, cadera y gruesos brazos, muslos y pantorrillas. Los medicamentos de fines de siglo que comunicaban el secreto de la belleza a las niñas y mujeres, prometían la grasa necesaria pues la falta de carnes significa falta de fuerzas".<sup>(15)</sup> (págs. 50-51 T. II).

Hoy el cuerpo sigue teniendo el mismo valor utilitario, pero puede aducirse que los movimientos son más libres,

que la ropa es más suelta. A nuestro entender, sin embargo, los condicionamientos siguen siendo enormes. El sentido de belleza corporal pesa enormemente.

La belleza corporal hoy no hace referencia a la gordura, por el contrario, el "*cuerpo perfecto*" en hombres y mujeres es el del paso firme, carnes firmes, musculadas, ausente de grasas. La cola, los hombros, los abdominales de determinadas formas. Espejo y cuerpo se juntan día a día y junto al ideal perfecto aprisionan más que un soutiën o una faja.

Ya no existen más aquellos medicamentos, ahora, alimentos dietéticos. No al azúcar, se usan edulcorantes; se tienen cuidado con las comilonas; se hacen dietas.

La moda indica: el ejercicio es salud; fortalezca sus bíceps, sus abdominales tendrán la posibilidad en los innumerables gimnasios o con los nuevos sistemas electrónicos, o con la nueva DIET.

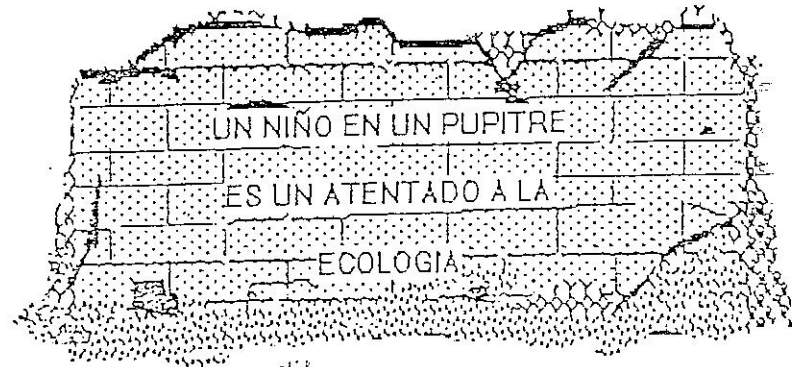
También aquí el valor predominante es el negocio, obligar a consumir para alcanzar ese ideal.

¡Cuántos esfuerzos para tener "*un físico perfecto*" y comprobar que también ésta es una manera de mantener nuestros cuerpos prisioneros. Es decir, poseer "*físicos perfectos*" no da libertad corporal.

Existen otros condicionamientos que hacen al: "*no te toques ahí, no te sentés ahí, quedate quieto*"; que en la niñez y en la adolescencia se repite, desde la familia, o desde la escuela. Este tipo de condicionamiento limita los movimientos, uniformiza posturas.

Es fundamental el papel que juega la escuela en este control corporal. Elementos como el aula o los bancos, limitan, determinan, marcan un tipo de relación entre los cuerpos.

Nos interesa cerrar con un graffitti ubicado en la escuela de la calle Sarandí y Maciel, en Ciudad Vieja:



Más allá del lugar en que se ubique el niño (pupitre o banco) el leer esta frase obliga a reflexionar sobre el alcance de las cuatro horas diarias que pasa en un lugar cerrado, donde las posibilidades de movimiento se limitan.

Encontrarnos con nuestro cuerpo, aceptarlo, reconocerlo, es la primera fase en el camino de la liberación. Para ello los movimientos deben ser espontáneos, naturales. Pensemos entonces en fomentar las posibilidades de movimiento apostando a la creación, al descubrimiento, a la sensibilización, al gusto por el movimiento corporal suelto y desenfadado.

- (1) Ma. J. Rodríguez - Manuel de Souza . Comunidad creativa
- (2) J.P. Barrán, Historia de la Sensibilidad. La Cultura Bárbara
- (3) J.P. Barrán, Historia de la Sensibilidad. La Cultura Bárbara
- (4) J.P. Barrán, Historia de la Sensibilidad. La Cultura Bárbara
- (5) J.P. Barrán, Historia de la Sensibilidad. El disciplinamiento
- (6) J.P. Barrán, Historia de la Sensibilidad. La Cultura Bárbara
- (7) J.P. Barrán, Historia de la Sensibilidad. El disciplinamiento
- (8) Guambia
- (9) J.P. Barrán, Historia de la Sensibilidad. El disciplinamiento
- (10) J.P. Barrán, Historia de la Sensibilidad. El disciplinamiento
- (11) Ma. J. Rodríguez - Manuel de Souza . Comunidad creativa
- (12) Ochsensus - Cuerpo y Cultura Autoritaria.
- (13) J.P. Barrán, Historia de la Sensibilidad. El disciplinamiento
- (14) J.P. Barrán, Historia de la Sensibilidad. El disciplinamiento
- (15) J.P. Barrán, Historia de la Sensibilidad. El disciplinamiento

\*\* "Adelgazar", modelar el cuerpo; comidas dietéticas (diet).... empresas que utilizan sistemas electrónicos - LAIN - SILUET, etc.

180 km/h

### CAPITULO III

#### JUEGO Y CULTURA.

Luego de haber hecho mención a los mitos que pesan sobre el juego y de haber analizado los juegos socialmente aceptados, pretendemos profundizar en el tipo de vinculación existente entre el juego y la cultura.

Ingresar en el análisis del juego y la cultura obliga a mencionar a Huizinga que en su obra "Homo-ludens" (1938) destaca el papel del juego en las sociedades. Según el autor la cultura humana nació con el juego y en él se desarrolla. El juego para este autor es más viejo y general que la cultura; el juego está en el origen de todas las instituciones sociales del poder político, de la guerra, del comercio; el juego como origen del arte.

Sin llegar a este nivel de afirmaciones pretendemos responder una serie de preguntas: ¿qué tipo de vinculación hay entre juego y cultura y ¿por qué?, ¿cuáles son los alcances?, ¿los juegos expresan algo?, ¿qué?, ¿existe alguna ética en los juegos?, ¿cuáles pautas culturales se transmiten comúnmente?, ¿se puede pensar en otras pautas y en nuevos juegos?

Intentando responder estas preguntas subdividimos el presente capítulo en:

Ullaxpoma = se puede unir los dos a partes.

copob

- 1) La cultura antilúdica y ¿la explosión lúdica?
- 2) Juego expresión de sociedad
- 3) Mensaje de los juegos y ética
- 4) Juegos de terror

### 1 - LA CULTURA ANTLUDICA Y ¿LA EXPLOSION LUDICA?

Antes de entrar en el análisis mencionado nos parece necesario definir someramente qué entendemos por *cultura*. *CULTURA* es creación, todo lo que el hombre crea, sea material, sea intelectual o plástico, se le puede definir como la cultura de un pueblo. Pero la cultura no es sólo aquello que los hombres hacen. "Es también lo que los hombres se dicen entre sí y por lo tanto tiene que ver con el significado".

"Es la lógica con la que los hombres articulan los significados que se hacen comprensibles y capaz de orientar sus comportamientos en la vida social en que se mueven".<sup>(1)</sup>

Los animales juegan, el hombre como tal es el único animal que re-crea el juego, le pone sentimientos, emociones, afectividad, historia personal y comunitaria. Este tipo de elementos posibilitan la repetición de los juegos, esa repetición es la que permite la creación de símbolos, la memoria colectiva en torno al fenómeno, la creación de pautas culturales, la identidad grupal.

La repetición del juego entonces estaría obrando en la memoria colectiva en la creación o en la transmisión de las pautas culturales. Es claro que existe una primera vinculación entre ambos y que ella se da en dos niveles. Es la creación de pautas culturales, es decir, la aparición de nuevas pautas por un lado y es la transmisión de pautas, por otro (los esquemas paternos, los roles, las relaciones familiares y sociales se juegan). A través de diversas actividades lúdicas dramatizadas o no, se elaboran y asumen dichas pautas.

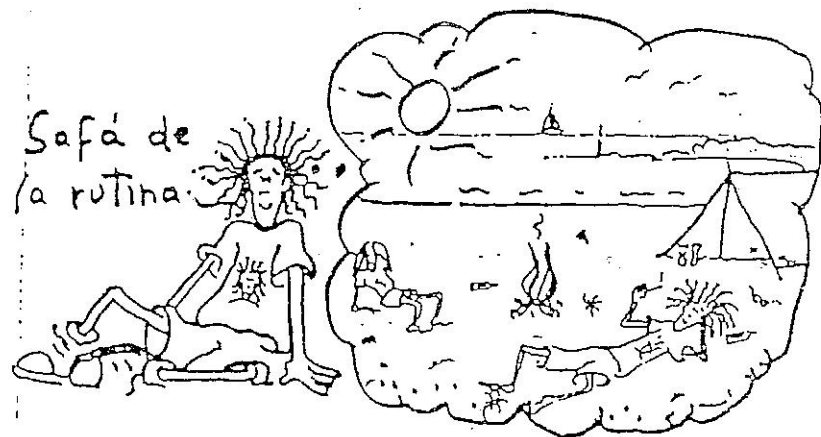
A estos dos niveles entonces haremos referencia en los ítems 2, 3, y 4, abordándolo desde las distintas etapas de nuestra conformación socio-cultural.

Antes de iniciar el citado abordaje se hará mención a un elemento que para muchos autores marca en nuestras sociedades otro tipo de vinculación entre juego y cultura. Ellos afirman que nuestras sociedades manifiestan una inhibición creciente de las posibilidades lúdicas y, por ende, de un empobrecimiento cultural, afirmación que compartimos y que de alguna forma ya mencionamos en los mitos sobre el juego.

En nuestra opinión existe una vinculación dialéctica en la que negar la posibilidad de jugar fomenta la inexpressividad, la uniformación, lo cual nos enfrenta a la pérdida de la dimensión lúdica y por tanto a la pérdida del hombre en todas sus dimensiones (cultural incluida).

Esa pérdida de la dimensión lúdica es de alguna forma "la cultura antilúdica" que se evidencia: en la carencia de

espacios libres, en la ausencia de políticas pensando en los espacios de juego, en las sanciones sociales sobre determinados juegos que ya hemos mencionado, en las actividades que se uniformizan, como los pases de baile o las actividades que se centran en el homo-espectador. Esto se gesta a través de una política que lentamente ha despojado al almanaque de feriados (llamándolos laborales o no) que tiene en mente "sacrificar" la Santa Criolla Semana de Turismo que, sin duda, encierra toda una rica tradición cultural, más allá del tono espectáculo como negocio que encierran muchas de sus actividades (domas, festividades). Existen las otras que encierran un mayor protagonismo como las salidas a cazar y a pescar (por lo cual muchos uruguayos viven todo un año) como también las salidas aprovechando los últimos bostezos del verano.



Felizmente cuando los jóvenes reclaman agite, reivindicar un lugar, un espacio, un momento para el juego, aunque tras ellos y de inmediato, salga la sociedad de consumo promoviendo comercialmente un producto "Salí de la rutina", "vos que la tenés clara".

Muchas veces la respuesta de los jóvenes a esta reivindicación se confunde con el empobrecimiento cultural. El "no hay nada para hacer" se transforma en embole total y punto.

El alcohol, el "fumo" significan en muchos casos, búsqueda de diversión, reír sin trabas, hacer sin inhibiciones, romper ciertas barreras que la cotidianidad nos muestra, como muros infranqueables. La actitud lúdica de muchas barras son "las despreocupadas carcajadas", la música como centro, el humor burlesco de los muros.

Y muchas veces es la necesidad de estar siempre-para arriba, "no, al bajón". Esta actitud pone en guardia al joven frente a aquellas actividades que no "agitan". Se tiende a rechazar de antemano las actitudes de búsqueda interior, de descubrimiento y aquellas actividades lúdicas que una vez que realiza le resultan "gratificantes", pero que, a primera vista, pueden parecer "embolantes".

Es poco común ver grupos trascendiendo sus ámbitos e intentando romper esquemas lúdicos imperantes, aunque en estos últimos años los ha habido. Así, durante 1989 grupos como el SURME (2), el Teatro Antirazzias, las revistas subterráneas, los grupos de rock, los teatros de la calle, lograron repercusión a nivel departamental, con algo muy fresco, muy lúdico y en cuyo centro se movían una serie de pautas culturales. ¿Qué más lúdico que un

teatro callejero? ¿A cuántas pautas estipuladas enfrentó ese juego teatral?

Felizmente también, como decíamos al iniciar el trabajo, las instituciones dedicadas al área social están viviendo un momento de explosión en torno a lo lúdico, desde los lugares más disímiles comienza a hablarse del juego. Los psicólogos, educadores populares, todos apuestan a él, ya como relacionador con la gente, ya como elemento didáctico, o simplemente intuyen que hay algo detrás de él (Ver Cap. V, pág. 71), como valor instrumental, o poseyendo valor en sí mismo.

## → 2 - JUEGO EXPRESION DE SOCIEDAD. ←

Es frecuente que quienes analizan las culturas populares hagan mención a los juegos y a los juguetes como símbolos de identidad cultural de los pueblos. Advierten cómo los juegos están marcados por distintas características socio-económicas y cómo a través de ello expresan una sociedad.

Para analizar cómo distintos juegos han expresado a nuestra sociedad y su cultura en determinadas etapas, haremos mención nuevamente a *"la historia de la sensibilidad"*. En ella el autor desarrolla: *"también el trabajo rural, ya lo hemos dicho, a menudo se vivió como juego en la doma, la recogida de potros o vacunos cimarrones y la fiesta de la yerra" ... "en realidad lo que sucedió fue que esa cultura no diferenció claramente el trabajo del juego, lo sagrado de lo "profano", en el sentir civilizado. En el*

*sentir de la sensibilidad bárbara placer y trabajo no eran términos reñidos".<sup>(3)</sup>*

*"El carnaval era la fiesta y el juego de la cultura "bárbara"... .."el juego era por último de masas nadie se sustraía de él". ... "No estaba tan lejos de la realidad económica y social de aquellos tiempos en que el país obtenía con los cueros y tan poco trabajo tanto dinero. Aquí el mundo del derecho ya estaba bastante al revés y eso hacía que el mundo del carnaval no fuera tan excepcional y resultara algo así como la culminación de ciertos rasgos del derecho".<sup>(4)</sup>*

En ese período entonces los juegos expresan una realidad socio-económica, expresan la sociedad y su momento histórico. El pueblo asume protagonismo en los juegos, la mujer se desarrolla a la par del hombre en la actividad lúdica.

Ingresados en la nueva cultura el autor explica los alcances del juego en ese nuevo período: *"la sensibilidad civilizada" también separó rígidamente el juego y el trabajo, y el mal, es decir, el placer vivido con culpa, con la alegría la risa y el juego" ... "trabajo y seriedad eran necesidades de la modernización encabezadas por los sectores altos" ... "revelaba otra vez una de sus esencias: el rechazo del placer, probablemente porque la construcción de un nuevo mundo cultural, económico social y político exigía un alto grado de ascetismo".<sup>(5)</sup>*

Veremos como se manifestó, a través de qué juegos se expresó la nueva cultura: *"en el caso del carnaval fue la*

*sustitución del juego con agua y huevos, por el juego con los pomos de éter perfumado, los papelitos y las serpentina multicolorés, de las comparsas sin orden ni sosiego andando por las calles, por los corsos regimentados ..."*  
*"... se llegó a la diferenciación neta-hecho que contemporáneamente sucedía con el teatro -entre espectador y espectáculo- y el carnaval tendió a convertirse en otro más de los que se ofrecían".*

*"El deporte y la gimnasia (o la caminata), por último sustituyeron al juego sin objeto determinado, mera expansión placentera gratuita".* <sup>(6)</sup>

En este período los juegos responden a una nueva realidad donde el orden, la contracción al trabajo, son el aire necesario para el surgimiento de la nueva cultura, desaparece la participación masiva, en todos los ámbitos tal lo cual lo había sido en el período anterior.

Esto sucedía a principios de siglo, mas hoy ¿qué ha pasado? ¿Es la misma cultura? ¿Cuáles son las principales pautas culturales? ¿Cómo se expresan? ¿Qué juegos podemos mencionar?

Somos concientes de que introducirnos en un tema como el que mencionamos supone una labor más profunda que la presente, pero es a los efectos de darle más claridad al trabajo global que apuntaremos algunos elementos.

Es posible ver una serie de cambios. La escuela, la familia, las religiones no "pesan" en lo educativo de la misma forma que años atrás. Los medios de comunicación

son un poderoso instrumento educativo, las barras, los grupos conforman el núcleo socializador más aún que los centros de enseñanza.

Si pensamos en lo lúdico se mantiene la disociación tiempo de trabajo, tiempo de juego, y de diversión. Es en general "lo lúdico" visto como accesorio, pensado para fortalecer el mundo "real" del trabajo.

No obstante, parece vislumbrarse algún cambio. Si bien el trabajo aparece como un valor, el consumo es el valor por excelencia; al disminuir las posibilidades laborales, se crea la necesidad de consumir a cualquier precio y por tanto de obtener dinero para ello. ¿Importa cómo? ¿Cuál es el mensaje?

La Teoría del Tiempo Libre es fruto de estas sociedades. Surge a partir del mundo del trabajo, del tiempo obligatorio. Esta teoría "legaliza" la disociación de la que hablamos, actúa como marco para lo lúdico.

Por otro lado lo socio-económico está guiado por una transnacionalización creciente, se fomenta un consumo atroz, el PODER obra como valor, la competencia como medio, la violencia se dosifica, el espectador es el elemento "fundamental" y el resultado de toda esta política consumista.

Es a través de diversos juegos y juguetes que nuestra sociedad se expresa influenciada por esa transnacionalización de la que hablamos. Los juguetes y juegos electrónicos se expanden e invaden el mundo. Las tortugas ninjas son un juguete y un juego mundial.

Muchos de los juegos electrónicos limitan la autonomía en tanto el programa reduce la libertad. Hay pautas que la máquina nos marca, hay límites. Pensemos en los juegos de video. Al involucrar directamente en el programa como conductor del auto, como luchador, se ata a una relación individuo - máquina, en la que quien juega con los botones siente PODER. Ese poder tiene límites (los del programa de la máquina).

Pero existen otros juegos que reciben adhesiones y nos pintan de cuerpo entero. Es común que las actividades lúdicas respondan a la sociedad de consumo, así los juguetes y juegos electrónicos responden a ello, así como los espectáculos deportivos, los grandes festivales, el carnaval, los juegos televisivos, Cacho, Berugo, Don Francisco. Si jugás te ganás algo ..., responde a la dinámica del consumo.

También se expresa en muchos juegos el PODER como "valor" social. En el WAR, la conquista del territorio es el objetivo; es la legitimación de la fuerza del poder militar y la guerra. En el Financista se nos muestra una característica, el comercio, en el cual el objetivo es tener la mayor cantidad de bienes, es el PODER económico.

Un capítulo aparte merecería el fútbol. Es el que quizás expresa con mayor claridad "los valores" que se han ido legitimando en nuestra cultura. Expresa las contradicciones sociales (sueldos desorbitantes frente gente muriéndose de hambre), expresa las desigualdades y la "posibilidad de llegar" (quizás la única) de los de abajo, expresa el consumo. Son las prendas, los desodorantes, etc., que a partir del deporte de los ídolos intentan venderse. La sociedad de consumo, se expresa a través de la industria del fútbol.

Es el reflejo del espectador e infinidad de "hinchas", a los que el fútbol les permite descargar a nivel casi de fantasía las frustraciones reales. Expresa la competencia y con ello el endiosamiento de los "ganadores", los campeones del 50 son prácticamente héroes nacionales. Los ídolos son casi magos (mientras cubren las necesidades del hincha).

Expresa también la violencia "permitida", es decir, aquella que el jugador con "garra" en su esfuerzo por no perder, golpea. Es la violencia legitimada en el deporte. Es común: "oír lo tendrías que haber matado, cómo le va a dejar hacer".

Hay toda una relación sangre-garra-huevos-violencia que el fútbol expresa y que día a día se manifiesta en otros órdenes de la vida. Así también hay violencia legitimada socialmente en la escuela, en nuestras casas, en el famoso esfuerzo por "llegar", en el "meter huevos", y tantas otras expresiones.

### 3 - MENSAJE Y ETICA DE LOS JUEGOS.

Decíamos que el juego expresa las sociedades y mencionábamos algunos de ellos en distintas etapas. Veamos como desde distintos sectores sociales (los poderosos) se trabaja para suprimir determinados juegos, para vaciarlos de contenido, veamos como en algunos casos han logrado su objetivo.

Por otra parte hay juegos que se mantienen intactos que se han ido transmitiendo sin variaciones, a través de sucesivas generaciones.

Esa expresión del juego a los efectos de hacerla más entendible la llamaremos *mensaje*. Es lo que nos transmite, lo que nos está diciendo, la pauta cultural, el valor que encierra, y que, en la repetición que del juego se hace, se transmite de generación en generación.

¿Por qué analizar el mensaje del juego? En la perspectiva del recreador, del educador existe o debería existir una definición de objetivos y metas. Ello supone elegir la técnica más apropiada para lograr el objetivo que propuso. Esa elección solemos hacerla sin mayor análisis de la técnica, pudiendo obtener de esa forma efectos contrarios a los buscados. Por ejemplo, si la intención es integrar un grupo, los juegos deben apuntar a ello. Difícilmente un juego de competencia logre la integración de un grupo, en tanto el resultado deja a los perdedores en situación de "inferioridad".

Buscando coherencia entre objetivos y técnica propuesta intentaremos discernir algunos de los mensajes que pueden aparecer en los juegos.

*Competencia* : ganar es el mensaje, se encuentra presente en la mayor cantidad de los juegos utilizados. (Ver Capítulo IV).

*Integración* : en éstos el mensaje es sentir a los otros, brindarse, conocerse, estar y hacer juntos.

*Cooperativos* : son juegos en que a diferencia del competitivo, el mensaje es cooperar, es ayudar, es construir juntos, todos somos parte de un todo.

*Exclusión* : el mensaje es "el que pierde sale", el que no nos gusta debe borrarse, son los juegos que asumen como cosa natural la marginación de los participantes.

*Liberan* : son aquellos que nos dicen de romper los esquemas impuestos y llaman a la desinhibición de nuestras capacidades corporales, gestuales, verbales. Son aquellos que el mensaje desde lo individual o grupal nos hablan y nos llevan a crear. Los juegos liberadores apuntan a la creación de nuevas pautas culturales por ello liberan sentimientos, pensamiento y vida.

*Agresión* : el mensaje es "se puede golpear" o "agredir en diversas formas" (Ver Juegos del Terror, pág. 61).

*Relaciones sociales y actores* : los mensajes tienen que ver con relaciones entre actores (Ladrón y Poli), subordinación, poder, dependencia.

Este tipo de mensaje lo encontramos en los juegos dirigidos, en los juegos libres, o en acciones de carácter lúdico. Forman parte de nuestro acervo cultural, tienen traducción en dichos y refranes. A los efectos de analizar el tema de los mensajes, parece más práctico hacerlo desde los juegos o acciones lúdicas directamente y también, por supuesto, desde algún dicho.

Veamos algunos juegos y acciones lúdicas:

Ladrón y Poli (que en su versión fraybentina era milicos-matrones) es un juego libre, en todos lados se juega, las reglas se transmiten de generación en generación, el tipo de mensaje nos habla de una forma de relación social. La



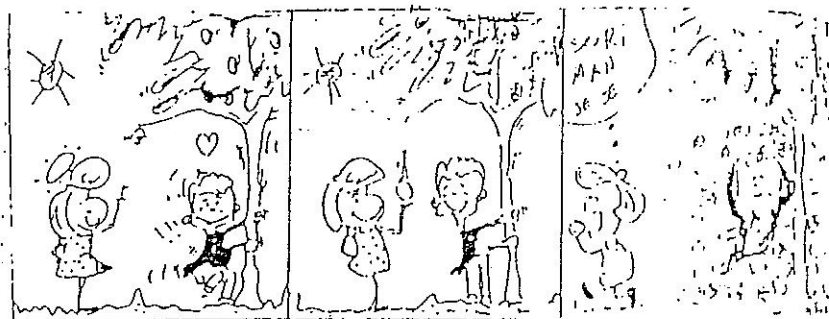
Esa primera frase tiene mucho que ver con otros dichos muy comunes: el pez grande se come al chico, canarón que se duerme se lo lleva la corriente. Todos hacen una concepción: "los vivos" llegan, los vivos se comen a los bobos, si no querés que te jodan tenés que llevar los ojos bien abiertos.

Ese concepto de "quien no se hace el vivo va muerto", "estás obligado a ser jodedor o jodido" es una pauta cultural presente en diversas actividades lúdicas, actividades que desarrollan las barras, o los grupos de adultos y que se traduce en "la joda".

Es la historia de los boliches, es la joda al "punto", personaje siempre presente, es la historia de las barras donde el "gil" el más débil del grupo, es la diversión.

Así, entonces, en esta actitud lúdica todos asumimos la defensa para no caer, y preparamos la ofensiva para que alguien caiga: "el gil".

En este tipo de actividad donde el ridículo hiriente, la burla, son el elemento lúdico, nos terminamos convenciendo "más vale avivarse que pasar por bobo".



En conclusión el mensaje del juego lo vinculamos a los objetivos que nos proponemos a alcanzar. De esta forma, debe haber un cierto discernimiento antes de convalidar la aplicación de un juego, dicho discernimiento nos permitirá ser más coherentes con los objetivos propuestos.

#### 4. LOS JUEGOS DEL TERROR.

Los elementos de los que hablamos están presentes dentro de los juegos que suelen utilizarse en nuestros programas; cuántas veces en nuestra práctica utilizamos juegos cuyos mensajes son: la burla, agresión o marginación mientras paralelamente definimos como objetivos la integración y cooperación grupal.

Los objetivos no coinciden con el mensaje de la técnica y ello nos presenta incoherentes. A los efectos de clarificar este aspecto mencionamos algunos de los que consideramos juegos del terror:

1) Prendas.- es el castigo por perder; suele decirse, "quien pierda tres veces paga prenda". En general quien pierde es el que tiene más dificultades. Muchas veces a través de la prenda se intenta ridiculizar o herir, es la diversión a partir de la burla, donde la prenda actúa como venganza.

2) Los bautismos.- suelen presentarse como una burla, donde no se percibe con claridad los efectos que pueden acarrear sobre las víctimas, son "bromas". Juegos como el submarino (versión divertida de la tortura militar) en donde quien es bautizado es introducido en un latón con

agua. El sicólogo, donde el infeliz queda acostado en el suelo cuando iba a sentarse ante las carcajadas de quienes lo rodean.

Y tantos otros, que más fuertes o más potables, manejan la misma forma; recibir a los nuevos, haciéndoles caer, haciéndoles pagar derecho de piso.

3) Exclusiones.- muy conocidos por la supuesta capacidad motivadora de estos juegos, lo cual no es cierto pues en tanto quien queda afuera se aburre. Este tipo de juego nos introduce en una lógica de marginación donde los más débiles son excluidos. Es común que estos juegos vayan unidos a las prendas; se conjuga así una lógica muy dura: quedar afuera (1er castigo), pagar prenda por quedar afuera (2do castigo).

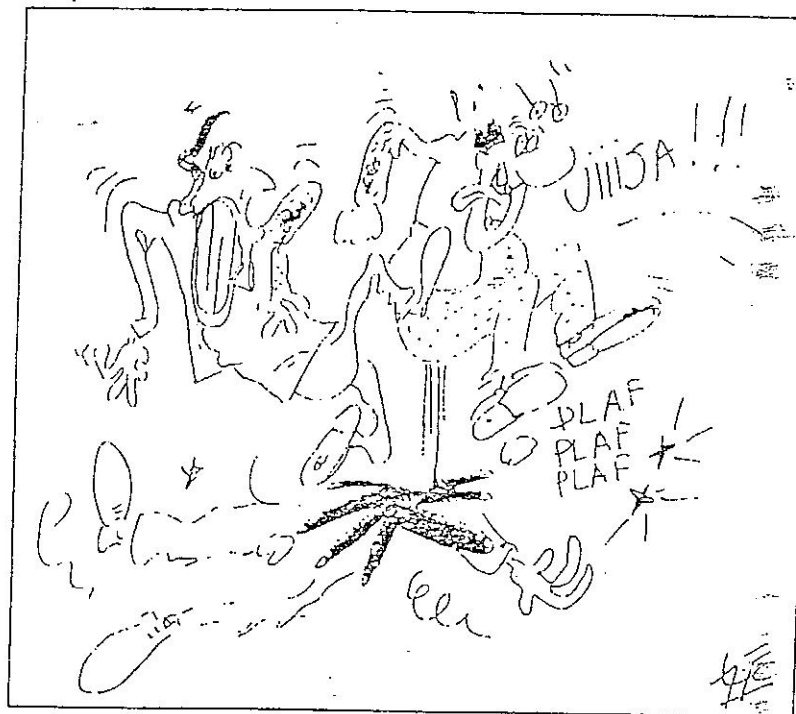
#### 4) Castigos Corporales.

Quizás el nombre no se ajuste realmente al tipo de juegos al que hacemos referencia, en realidad, pensamos en aquellos donde se intercambian golpes, donde la violencia es el mensaje.

Juegos como el Dale Leña donde con una bufanda un participante debe correr y pegarle a otro compañero; como el Hilo de la Vida, donde se trata de quitar una lanita de la muñeca de los compañeros del equipo contrario; como el Bull Dog Inglés, donde dos equipos intentan señalar con cruces la zona del equipo contrario y se debe impedir de cualquier forma.

Como la Morta (choteada versión fraybentina) o el Túnel, ambos juegos libres ya mencionados, donde la

agresión es "enjoda" y consiste en caerle encima a alguien golpeándole o apretándole los testículos.



- (1) Jorge Ferrando 'Del dicho al hecho hay un gran trecho' OB SUR- junio 1991.
- (2) Teatro antirrazias-SURME (Sindicato único revolucionario de los muchachitos de la esquina) Movimientos Juveniles no Tradicionales que llegaron a generar importante movilización en torno al rechazo a la represión policial (1988-1989)

- (3) J.P. Barrán, Historia de la Sensibilidad. La Cultura Bárbara
- (4) J.P. Barrán, Historia de la Sensibilidad. La Cultura Bárbara
- (5) J.P. Barrán, Historia de la Sensibilidad. El Disciplinamiento
- (6) J.P. Barrán, Historia de la Sensibilidad. El Disciplinamiento
- (7) E. Galeano. El libro de los abrazos.

## CAPITULO IV

### LA COMPETENCIA

Este fenómeno también trasciende el ámbito del juego y por tanto el ámbito de los profesores de Educación Física, recreadores y Asistentes Sociales insertándose en gran parte de las manifestaciones culturales de esta sociedad.

Guillermo Brown en su libro "*¿Qué tal si jugamos?*" analiza el fenómeno del que hablamos. "*¿Es solamente a nivel del juego que encontramos ganadores y perdedores?*". Veamos como esta concepción se encuentra en otros aspectos de la vida. La competencia es una relación de dominación y violencia donde los fuertes destruyen a los débiles. Los ganadores son los que logran imponerse a los demás. Significa lo mejor, lo máximo. Pero también significa lo peor, lo mínimo. La competencia significa también las buenas notas en la escuela, los títulos y el éxito. Pero también significa malas notas, salir raspado y el fracaso. (1)

Nos interesa particularmente reflexionar en torno a nuestra cotidianeidad. Qué pasa en nuestros centros de estudios, en esquinas, complejos habitacionales, en nuestras casas, ¿no es ahí donde día a día se nos resalta el individualismo, donde el éxito es el tesoro máspreciado?. El mejor alumno, sólo él está en condiciones de

llevar la bandera; los demás no merecen portarla -ese es el mensaje que transmite. Quien tiene dificultades de aprendizaje, estará sin recreo, pagará prenda por su carencia. En el atletismo, en el fútbol, en el baile de fin de año, participarán algunos, casi siempre los mismos; la gran mayoría, los grises y oscuros, deberán resignarse; en el mejor de los casos serán seguidores o hinchas, siempre espectadores, nunca protagonistas.

Estos elementos son el pan nuestro de cada día, que, TV mediante, se nos dosifica sistemáticamente. Así nos muestran al invencible Schazaneguer, a Rambo, al solitario Mac Guiver, a los super héroes, todos ellos capaces por sí solos de destruir al más encumbrado ejército. Las tandas comerciales hacen hincapié en el éxito como profesional, en el éxito con las mujeres o los hombres, etc. Recordemos algunas que hacen a los deportivos: el basketbolista del doble en la hora de Pepsi, el pesista campeón de Rexina, el nadador de Coca, todas ellas ensalzan lo individual, y el tesoro máspreciado es ser ganador tomando o usando tal producto. En síntesis, se transmiten valores de la cultura dominante.

Esta relación ganador-perdedor tiñe nuestra cultura, fomenta la marginación, ensalza al héroe y olvida a los demás, generando segregación. Por ejemplo, el caso de la escuela: el niño con dificultades, recibe doble marginación, la primera por su propia dificultad y la segunda por el castigo. Esto va desde dejarlo sin recreo, a el mote de burro a tantas otras acciones que lo terminan invalidando socialmente. El deporte y muchos de los juegos alimentan valores que perpetúan la desigualdad; así el torpe, el

gordito terminan siendo marginados. Deportiva o físicamente se generan frustraciones que luego transfieren a otros aspectos de la vida.

Cuántas veces en el interior de la barra se compite sin explicitarlo por el "*mejor deportivamente*", o el más vivo. Cuántas veces oímos: fulano es crack, se "*toma todo*", "*se fuma todo*", "*se coge todo*". Es común oír: se ganó una mina, o entre los chorros: se ganó una radio, un tubo color. El ganar se transforma así en un imperativo de todos los días.

En el ámbito laboral los "*celos profesionales*", la lucha por los lugares jerárquicos, son parte de una cultura donde el llegar es "*el lema de nuestras vidas*".

Es común oír entre los profesores, entre los recreadores: la competencia es un medio educativo, no es un fin en sí misma; a través de ella podemos lograr la cooperación entre los participantes, la integración, el respeto por el "*adversario*".

¿Cuántas veces hemos dicho que lo importante no es ganar sino competir?. Sin embargo, cuántos líos en los grupos por el solo hecho de ubicarlos en situación de competencia. Cuánto dramatismo al perder, cuánta burla al ganar, para confirmar que lo importante no es competir sino ganar. Así funciona esta sociedad y si no pensemos en un grupo de niños jugando al fútbol. Se da una discusión de esas que aparentan ser interminables y en la que sistemáticamente desarrollamos un discurso sobre la cooperación y otros. No falta quien se pegue a nuestro discurso agregando: "*total, si no es por una copa*", como si

al haber algo en juego todo estuviera permitido.

La mayoría de nuestros juegos tienen como mensaje ganar. Ya en forma individual, ya en parejas o en equipos.

Este mensaje está reforzado en tanto "ganar" se nos aparece como un imperativo "social". Esto genera frustración, angustia en los perdedores y una pérdida de la dimensión lúdica. Es el jugar para ganar, donde el juego ya no divierte. No se pasa bien si no se gana. Para ganar se permiten ciertas vivezas o trampas.

Es en los deportes donde con más claridad se ven estos elementos, es el Baby Fútbol en nuestro país, es el tirarse al suelo y hacer tiempo (es parte de una actuación, de un juego), pero es también el aconsejar pegarle a otro niño, es el herir al niño que juega y comete un error o tantas otras barbaridades que suelen verse en torno al Baby Fútbol.

Se presenta una visión del mundo donde existe un arriba y un abajo, ganadores y perdedores, y esto se muestra como parte de un fatalismo: "pobres siempre habido", "y...así es la vida"

En conclusión, pensar en caminar sobre nuevas pautas culturales supone revisar el fenómeno competitivo, supone mediatizar su utilización. Esto no quiere decir que no hagamos más fútbol, pero tampoco que éste sea el recurso a utilizar permanentemente. No luchemos contra molinos de viento, pero intentemos ir introduciendo juegos con mensajes distintos, apostemos a otras formas de comunicación, posibilitemos vivencias distintas en lo lúdico, como las afectivas, cooperativas, capaces de liberar posibilidades creativas expresivas.

Volviendo a Brown: "Se cree que el que gana merece el triunfo por ser el más fuerte. Igualmente se acepta que el dueño de una fábrica está donde está porque supo esforzarse y trabajar". Agrega luego: "... esta relación está internalizada y legítima la injusticia y el abuso. Es decir, los perdedores aceptan su condición porque tienen la esperanza de convertirse algún día en ganadores"... "siempre está la esperanza de ganar la lotería o algo por el estilo que me saque de abajo". (2) Esta situación fomenta la desunión, unos pisan a otros para adelante.

(1) Guillermo Brown. Qué tal si jugamos.

(2) Guillermo Brown. Qué tal si jugamos.

## CAPITULO V

### PARTICIPACION Y JUEGO

Hemos hecho referencia a lo largo del trabajo, al fenómeno de la participación social y al del espectador como elementos presentes en nuestra cotidianidad.

A continuación pretendemos profundizar en el carácter de los juegos, su vinculación al fenómeno de la participación y al del espectador, en la intención de aproximarnos a una idea: *"la participación protagónica en juegos y actividades lúdicas que comprometen al individuo, corporal, intelectual y emocionalmente, promueve, alimenta una cultura participativa en otros ámbitos"*.

Con esta idea y a manera de aclaración: *"no cualquier juego"*. Subdividiremos el capítulo en:

- 1) Lo que se entiende normalmente por participación, nuestra cultura participativa.
- 2) La participación integral comprendida por la participación en las decisiones.
- 3) El juego y las actividades lúdicas y sus posibilidades de participación protagónica.

## I- Nuestra cultura participativa

En el período pre-electoral de 1984 (salida de la dictadura) todos los grupos políticos reivindicaron la participación popular en sus programas de gobierno. Justo es recordar que luego de años de silencio esa reivindicación respondía a un reclamo popular.

Es importante recordar que era el tiempo del renacimiento de las organizaciones populares, tiempo de concentraciones masivas, de asambleas multitudinarias, de marchas y caravanas.

Se decía por aquellos tiempos que había un alto nivel de participación. Debe recordarse que el advenimiento democrático venía con una serie de reclamos, de exigencias, en torno a la solución de necesidades inmediatas. Ollas populares, organizaciones de derechos humanos, sindicatos, cooperativas de vivienda o consumo, gremiales estudiantiles se multiplicaban y conformaban una enorme ola en permanente movimiento.

Es importante aclarar que esta participación de la que hablamos no hace referencia a los niveles de decisión; es común que estos espacios estén reservados a unos pocos.

Es necesario mencionar que existen otros lugares de participación, y que nuestra sociedad congrega mucho tales como los clubes sociales y deportivos, las religiones y sectas en toda su gama, y alguna otra.

Pero nos interesa particularmente citar a Errandonea en un artículo publicado en Cuadernos de Marcha "Sindi-

*cato y Democracia tutelada"* <sup>(1)</sup> donde hace mención al fenómeno. El período al que hace referencia es al año 86 momento en que se suceden las movilizaciones populares, las huelgas surgen como hongos, las ocupaciones de lugares de trabajo son cosa de todos los días, los resultados de los conflictos terminan en derrotas o empates agónicos. Frente a esta realidad entonces Errandonea decía: *"toda sociedad compleja tiene variadas y plurales formas de participación de sus miembros, la inserción de éstos en la sociedad global se hace a través de aquellas. Por ello se canalizan las inquietudes y se realizan las proyecciones de cada ser social. En tales sociedades complejas, el funcionamiento de un sistema democrático y la socialización en y para él supone también un pluralismo de participaciones en lo que tiene que ver con los asuntos colectivos. Las demandas de este nivel se canalizan en esas formas y deben ser satisfechas en las medidas adecuadas por ellas "* ... <sup>(1)</sup>

*... "Cuando se obturan algunos de los canales de participación si ésta está cargada se recargan otros, se buscan nuevas formas de participación".* <sup>(2)</sup>

*"La participación social no es bloqueable impunemente. Las demandas que ella viabiliza, corren a canalizarse por otras vías. Si el movimiento sindical resulta desnaturalizado o "pasteurizado" y no cumple su función en una sociedad dinámica otras serán las formas sociales que la asumirán".* <sup>(3)</sup>

*... "Sin duda en ésta temática de los movimientos sociales urbanos, que tanto están inquietando última-*

*mente a los sociólogos, hay parte importante de éste fenómeno de la recreación de nuevas formas de participación que la vida social está requiriendo, nuevos canales participativos para satisfacer necesidades que las tradicionales no resuelven. Es como que la vida social se escapa de los límites impuestos que no le pueden albergar. Tal como el agua busca nuevas evacuaciones cuando las naturales son obstruidos". (4)*

Estas reflexiones se refieren al movimiento sindical y se fundan en lo que el autor llama las urgencias de la base sindical y el mediatismo de su dirigencia. Son los sindicatos dualistas a los que el autor se refiere. La base sindical reclama mejoras ya, la base piensa en sus problemas salariales, de salud, de vivienda hoy en cambio los dirigentes en general apuntan a consolidar la democracia, a concientizar, a acumular fuerzas, etc. Este sindicalismo dualista del que habla el mencionado autor genera un conflicto latente entre base y dirigencia y tal como se prevé este conflicto alejará a las bases en tanto no se colmen sus expectativas.

Esta fuga de las organizaciones ha venido en aumento, el tema de la participación es recurrente a nivel de las organizaciones sociales; se puede decir que la participación es un drama para las distintas organizaciones sociales y políticas. Los sindicatos están vacíos con apenas apenas los dirigentes; los estudiantes han visto desaparecer sus gremios; en las cooperativas de vivienda los dirigentes se repiten.

Según el planteo de Errandonea al obturarse uno de los canales otros espacios serían abiertos para satisfacer las

demandas, ¿cuáles son esos espacios? ¿dónde están? ¿existen?

Antes de entrar en lo que consideramos los nuevos espacios de participación, nos parece importante mencionar otros elementos que hacen al nivel de demanda que cada uno exige al participar en alguna organización, o por lo menos si no exige, pretende alcanzar. Este tipo de demanda hace a una dimensión que en general no es atendida por las organizaciones, es la dimensión de lo personal, es decir ¿qué nos lleva a participar en una organización? Y más allá de esa demanda tan específica, ¿qué satisfacciones obtenemos?, ¿buscamos el reconocimiento de los demás?, ¿queremos llegar a algún lado?, ¿necesitamos creer en algo?, ¿nos sentimos importantes, queridos, necesarios?

Otra dimensión no atendida, en general, es la familiar. De esta forma muchas veces la organización y la familia aparecen como contradictorias o enfrentadas. Se presenta como contradicción: militancia - familia.

Esta necesidad personal, en la que se mezclan sentimientos, aspiraciones, expectativas, deseos, cosas explicitadas y cosas que no lo son, se confunde con estructuras organizativas y mentales, con pautas culturales como "*seriedad militancia dureza intransigencia*" que son muchas veces sinónimos de organizaciones sindicales o gremiales.

Son una serie de causas las que generarían el escape de las organizaciones, ¿dónde se estaría canalizando esa participación? Aparentemente la misma se vuelca en distintas

direcciones, creemos que hay un resurgir o explosión de religiones y ritos los cuales satisfacen un nivel de demanda. Las organizaciones sociales deportivas generan adhesiones, los gimnasios adhieren público femenino. Existen entonces una serie de espacios de participación donde se colma cierto tipo de necesidad.

Ahora bien, la participación más politizada si se quiere, aquella que apunta a la organización popular, aquella que demanda soluciones inmediatas, ¿ha desaparecido? Sin duda que no, ha disminuído y suele estallar en situaciones límites como el cese de una fuente laboral, o desalojos.

Aparece entonces una especie de corrimiento en el tipo de participación. Las religiones, lo festivo, lo lúdico, canalizarían parte del mismo.

No es mi intención profundizar en ese tema pero sin duda, por ese lado hay algo que está cambiando.

Nos interesa sí, referirnos a un concepto de participación más íntegral, que requiera más que la presencia de los individuos; que involucre al individuo en todas sus dimensiones.

### Participación en las decisiones

Es interesante ver como nuestra cultura de participación en general no se refiere a la toma de decisiones. Sin afirmar que todos debemos tomar todas las decisiones, sí sostenemos que una participación íntegral debe cimentarse sobre la base de la participación en la toma de decisiones.

En cambio nuestra realidad se cimienta sobre otra base: los padres resolvemos por nuestros hijos, "sabemos lo que es bueno y malo para ellos", en la escuela el maestro resuelve por el niño, en la Enseñanza Media los profesores resuelven por sus alumnos, en lo laboral, en las organizaciones sociales y políticas los dirigentes resuelven en nombre de ...

Unos muchos ejecutan lo que otros pocos resuelven, la participación en el nivel de las decisiones es tarea de especialistas. En los momentos de mayor ebullición, de mayor movilización, el poder de decisión se encuentra en manos de los menos.

Así funcionan nuestras democracias para Lippman, un periodista norteamericano, la teoría básica de la democracia liberal se centra en que para que una democracia funcione debidamente tiene que haber dos papeles en la actuación; uno que él denomina la clase especializada, los hombres responsables, una pequeña minoría. Otro, el público, son espectadores no participantes. Sólo deben observar y ocasionalmente ratificar las decisiones que competen a una elite. (9)

El espectador es todo un fenómeno que pauta nuestra cultura, estamos educados para ser espectadores, ya no sólo en el campo de las decisiones. Desde lo recreativo hay toda una propuesta que se funda en el espectador pasivo y consumidor. El espectador nunca es protagonista, pierde la capacidad, la necesidad de involucrarse. Así, entonces consumimos música, teatro, deporte, TV.

## Participación y juegos ...

¿Cuál es la relación entre participación integral y el juego? ¿La hay? ¿Es sólo una idea sin aplicación, sin concreción?

Recordaremos que en el Capítulo 3 hicimos referencia a la cultura antilúdica y a la respuesta que apareció a través de los jóvenes y diversas instituciones vinculadas al trabajo social. Pero nos parece importante mencionar previamente cómo se ve el juego desde el punto de vista psicoanalítico en el adulto: *"es el medio donde se liberan los procesos in-conscientes como forma de despejar ansiedades, lograr un espacio y un tiempo en el que se puede sortear la lógica del proceso secundario, de la adaptación a la realidad y acceder - de forma regresiva - a un mundo donde todo es posible"*.

En primer término esa reivindicación juvenil que hay del juego, de lo lúdico, de la fiesta y el baile podría tener una explicación psicoanalítica pero ... ¿qué han detectado las instituciones que desarrollan su tarea en el campo social?, ¿es en las actividades lúdicas donde se vuelca a participar el vecino y el joven? Si bien las experiencias organizadas no son muchas, se detecta que frente a actividades de este tipo, hay una respuesta mucho mayor que en otras.

Hay indicios de que las actividades lúdicas festivas son convocantes y quizás en el mundo de la imposibilidad, se busque uno donde todo sea posible. Quizás la teoría psicoanalítica explique esta participación.

El desafío es: ¿cómo lograr desde el campo social la participación protagónica o integral de la que hemos hablado?, ¿cómo no caer en la espectadoritis?; es decir, convocar y recrear al observador pasivo receptáculo.

De qué forma, entonces, las actividades mencionadas involucran activamente a los participantes desde lo corporal, lo emocional y lo intelectual. Cómo a su vez, siendo parte de un proceso vinculado al juego, la toma de decisiones, que no son el juego mismo, pasan a ser la vida de los participantes.

El involucrar a individuo y grupo en las dimensiones mencionadas, apuntando a la creatividad y liberación de los mismos (juego liberador, pág.81) implica un nivel de participación protagónica. Dicho nivel protagónico, no significa participar en las decisiones, pero individuo y grupo actúan como elemento dinamizador y como parte de un proceso contribuyen a la conformación de una cultura de participación integral.

El baile, como elemento dinamizador, como generador de movimientos atípicos (siempre que el baile siga o se deje llevar por la música) donde los movimientos del cuerpo pasan a ser "descontrolados", es una forma de expresión libre que compromete íntegramente a quien baila.

No incluimos exclusivamente como actividad lúdica protagónica a lo que se ha llamado juego liberador; por el contrario, infinidad de actividades requieren protagonismo. Así los juegos cooperativos, los juegos de persecución, de animación, los grandes juegos requieren el protagonismo de los participantes.

Los juegos y las actividades festivas en la medida que se eligen con cierto discernimiento ético (ver Juego y Cultura), anticipan, fomentan vivencias y valores culturales, pero fundamentalmente y como conclusión del capítulo, suelen ser un espacio de participación protagónica, vinculados a procesos educativos pueden obrar como facilitadores en esa participación integral de la que hablabamos.

---

(1) Errandonea. Sindicatos y democracia tutelada. Cuadernos de Marcha. Julio/86.

(2) Errandonea. Sindicatos y democracia tutelada. Cuadernos de Marcha. Julio/86. p.18.

(3) Errandonea. Sindicatos y democracia tutelada. Cuadernos de Marcha. Octubre/86. p. 57.

(4) Errandonea. Sindicatos y democracia tutelada. Cuadernos de Marcha. Julio/86. p.18.

(5) Revista del Sur. Publicación Red Tercer Mundo

## CAPITULO VI

### EL JUEGO LIBERADOR

#### Introducción

Luego de haber definido el juego, de haber trabajado sobre los mitos que lo rodean y sobre los alcances culturales del mismo y de haberlo vinculado al tema de la participación social, interesa cerrar el trabajo con una categoría de juego que a nuestro entender se adecua con una propuesta de nuevas o, al menos distintas pautas culturales.

Esta categoría de juego al que hemos llamado liberador es visto como herramienta en el proceso educativo; y visto fundamentalmente como juego dirigido.

Interesa retomar algunos elementos ya definidos. No todo juego por el mero hecho de serlo es positivo, humanizador, liberador. Por ello pretendemos cerrar con esta categoría, que a nuestro entender es capaz de incidir en tres dimensiones, la social, política y cultural (pág. 6). Esto no excluye que otro tipo de juegos como los cooperativos o los integradores lo haga. Es más, no excluye a ningún juego. No obstante en esa búsqueda del sueño, de un país sin miseria, con posibilidades para todos, sin explotados

ni dominados, el juego es capaz de incidir en lo social, en la cultura, en lo político. Por ello debe ser pensado en función de esa utopía.

Se trata entonces de delinear los alcances, ¿es capaz de aportar pautas culturales que efectivamente liberen?, ¿cuáles son esas pautas? A los efectos de desarrollar con mayor claridad la idea subdividimos el presente capítulo en 4 partes:

- 1) pensando en pautas culturales distintas
- 2) características del juego liberador
- 3) clasificando juegos liberadores
- 4) consideraciones finales

#### 1) Pensando en pautas culturales distintas.

A lo largo de todo el trabajo se ha hecho mención reiteradamente a "nuevas pautas culturales" sin especificarlas. Más bien se hizo referencia a elementos culturales que prevalecen y como tales son transmitidos por infinidad de juegos, algunos de ellos se mencionaron en el capítulo 3.

Ahora bien, ¿cuáles son esas pautas? En primer término ellas tienen que ver con la utopía, con la sociedad que se quiere construir. Si el sueño es construir una sociedad más justa pues entonces se pensará en nuevas formas de sentir, de pensar y de actuar.

En esa sociedad de la utopía, más justa, ¿cómo se conciben las relaciones humanas?. La afectividad, los sentimientos, ¿qué papel juegan?. Esto supone liberarnos de otras pautas que nos aprisionan.

Se decía nuevas formas de sentir, ello supone cambiar las actuales. Pensemos ¿es posible expresarnos desde los sentimientos sin temores ni culpas?, ¿es posible cultivar la sensibilidad?.

Es innegable que tanto el reír con desparpajo como el llorar son una forma de exteriorizar los sentimientos. ¿Cuántas veces ésta exteriorización se coarta? Pensemos las veces que nos molesta un llanto o una carcajada de éstas.

Esta dificultad de expresión de sentimientos verbalizada o gestual y corporal la expresa claramente un joven de 15 años de esta forma:

#### TE QUIERO I

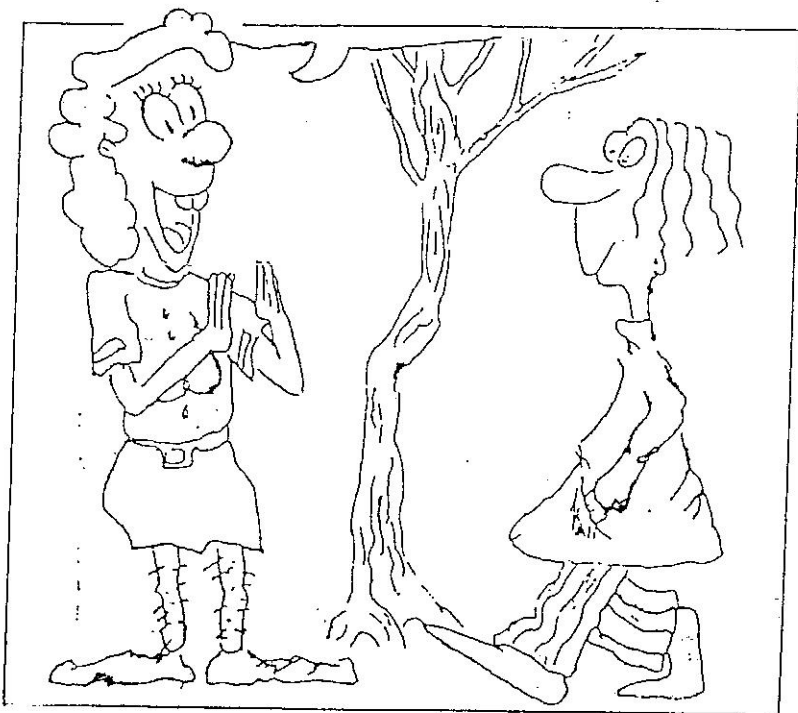
*Qué difícil es decir  
"te quiero"  
Aunque no es difícil  
pronunciarlo  
ni tampoco sentirlo  
pero lo que sí es difícil  
lo que es más difícil  
es poder producir  
ese nexo absoluto  
esa unión.  
entre la palabra  
y el corazón*

#### TE QUIERO II

*Quienes mejor  
desarrollan ese nexo  
son los niños ya que es  
natural decir  
lo que se siente. pero  
como el sistema  
no lo acepta  
o no le sirve entonces  
les enseña a actuar  
inhibidamente  
temerosamente y  
vergonzosamente  
sobre el escenario  
de la sociedad*

Tadeo Carrier Pujol

Si bien el joven hace referencia a expresar sentimientos, liberar las posibilidades de expresar, implica también lo corporal y lo gestual. Ello nos ubica frente a una nueva forma de sentir, también desde nuestro cuerpo ya no en forma utilitaria (rindiendo) sino desde el cuerpo como posibilidad de ser gozado. Es decir, el cuerpo también como instrumento de placer.



Sentir desde el cuerpo y sentir desde los sentimientos en forma más libre, menos culpabilizada sería parte de esa nueva pauta cultural.

Nuevas formas de pensar tienen que ver con lo ideológico, con la certeza de que es posible construir formas de relación, que no sean de dominación, formas de relación más horizontales.

Hay toda una estructura de pensamiento que justifica la dominación; *"pobres siempre ha habido"*, que se cierra en la fatalidad del destino, convenciendo de que nada se puede hacer: *"el que nace pa' pito nunca llega a corneta"*, *"el que nace barrigón es la nudo que lo fajen"*, *"unos nacen con estrella y otros nacen estrellados"*.

Liberar de dicha estructura supone aportar un nivel de prácticas que demuestren lo contrario y que permitan reflexionar sobre esas mismas prácticas.

Por último, las nuevas formas de actuar tienen mucho que ver con los mensajes de los juegos. Cuando pensamos en vivir y actuar distinto, pensamos en la autoestima personal y el conocimiento, en las capacidades creativas, en la solidaridad, en la cooperación, en el respeto a los individuos como parte de un grupo y no de una máquina, en la participación integral y protagónica.

Nuevas formas de vivir y de actuar pasan por liberar capacidades individuales y colectivas, pasan por dimensionar lo individual y lo colectivo.

A efectos de sintetizar lo que consideramos pautas posibles de cambiar, tomamos el siguiente texto:



## TERAPIA

*Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), institución digna de todo respeto, la papaya partía ayuda a curar la parálisis de piernas, la dureza de oído, la fractura de alma, el déficit de glóbulos de alegría en la sangre, la angustia del fin de verano y la mieditis, la desalientitis, la aburriditis y otras pestes crónicas del Río de la Plata.*

E. Galeano

En pocas palabras el autor resume lo que líneas arriba se intentaba explicar, una forma de sentir y actuar, una forma de vida: la mieditis, la desalientitis, la aburriditis, la parálisis de piernas el no actuar. Nos resume una cultura, una nueva forma de vivir, de pensar y de actuar. Nos propone, papaya partía.

El Remedio ("la papaya partía") es un grupo colombiano, "una comunidad viajante" que estuvo en Uruguay en el 90 y luego en el 91. Una comunidad portadora de música contagiosa, de comunicación directa e impactante con el público. En realidad Galeano propone una actividad lúdica cuestionadora, removedora, que el mencionado grupo acercó por estas tierras y que tuvo una versión nuestra en la B.C.G., conmocionando, renovando el carnaval a partir de la participación directa del público.

En síntesis, las pautas que le dan marco al juego liberador son las mencionadas, u otras, que apunten al cambio del que se ha hablado.

## 2) Características del juego liberador.

El juego liberador puede actuar como dinamizador cultural pero por sí solo no varía la cultura.

No se trata de un juego exclusivo o único, se trata de una categoría de juego, con ciertas características que debe reunir para considerarse liberador. En realidad, se trata de sintetizar en un juego que logre concretizar una actividad removedora, cuestionadora, motivadora.

De esta forma haremos mención a características, planteadas por otros autores porque nos parece que se adecuan a lo que consideramos liberador.

Una primera característica hace al desbloqueo, a la desinhibición capaz de generar, de posibilitar nuevos espacios de comunicación, liberándonos, entonces, de trabas y bloqueos.

Dice S. J. Fritzen: "*nos irritamos fácilmente, por esto necesitamos descanso, recreación, momentos libres para descargar tensiones... también en los juegos podemos encontrar otras posibilidades como la integración de los grupos. Con frecuencia nuestras relaciones con otros sufren bloqueos, inhibiciones, etc., ... Durante el juego grupal las tensiones disminuyen, se producen desinhibiciones, se crea un clima de acercamiento*".<sup>(1)</sup>

Desinhibir, desbloquear, liberar de trabas, de bloqueos no es una característica menor: ¿cuántos fracasos grupales vivimos?, ¿cuántos temas frustrados por falta de clima? ¿cuánta desconfianza por exceso de bloqueos y trabas?

Una segunda característica se refiere al alcance político del juego liberador. Para referirnos a ella rescatamos a Pérez Aguirre y Patricia Rinderknecht, que señalan: *"no nos preocupan aquí las teorías sobre el juego ni definir con una expresión nueva este fenómeno tan profundo como el mismo hombre que lo realiza. Nos preocupa esta situación que nos toca vivir. Nos preocupa el hombre latinoamericano, el niño y el adulto".* (2)



Hay una definición político-social: un encuadre en el momento histórico que nos toca vivir, existe la propuesta

de un juego comprometido con la realidad que nos toca vivir. El juego liberador entonces, comprometido e incidiendo en *"lo político"*, es decir, su mensaje, suma a una cultura cuyo objetivo es la conquista del *"poder"* del gobierno para construir la sociedad de la utopía.

El juego como aporte a lo político, es decir lo político como la búsqueda del *"poder"* para construir la sociedad de la utopía. El juego alimentando a través de sus mensajes, convenciendo, haciendo conocer pautas, que apunten a esa nueva sociedad. En síntesis, el juego es un acto vivencial, de conocimiento, que suma para alcanzar el poder.

Una tercera característica tiene que ver con la posibilidad de cambios que el juego nos ofrece. Siguiendo a los autores citados extractamos: *"hasta ahora las bases para una transformación se han tomado de la organización del trabajo, olvidando su complemento impulsor, la dimensión lúdica de la libertad del hombre"...* *"el juego se torna peligroso cuando en la desesperanza se usa para olvidar durante algún tiempo lo que es imposible cambiar"...* *"pero por el contrario es agente de liberación cuando nos ayuda en la alegría de una libertad anticipadora otra manera de ser que quiebren el círculo de lo fatalmente incambiable"* (3)

Respecto a lo manejado por los autores nos interesa puntualizar nuevamente, que no cualquier juego nos ubica en situación de cambio. El juego cuyo mensaje transmite valores de la cultura dominante, en realidad, la refuerza, más allá del momento de alegría.

Desembocamos así en una cuarta característica del juego liberador: se opone al juego valor de la cultura

dominante. Se distingue estructuralmente del juego competitivo y de todos aquellos que directamente o indirectamente alimentan la dominación de unos sobre otros. Es decir tiende a integrar, a cooperar, a solidarizar, a descubrir y a crear. Involucra en él a todos los participantes, realza lo grupal y no la masificación.

No es el juego cooperativo, si bien comparte los principios del mismo. El juego cooperativo no profundiza en la dimensión de lo personal, no se proyecta hacia el individuo, olvidando que el éxito de lo colectivo depende de la "sintonía" de las individualidades. Es la autoestima, la creación personal, el conocimiento como ser, el reconocimiento del otro, que el juego liberador intenta impulsar.

Una característica más hace a la capacidad motivadora, generadora de placer y diversión; sin ella es imposible pensar en ningún juego, tampoco en el mencionado. Si bien lo pensamos como juego dirigido, debe ser capaz de teñir la cultura fomentando la realización libre o la creación de otros juegos cuyas pautas mantengan las características mencionadas.

La última característica hace mención a las pautas que él transmite y que tiene relación a todo lo mencionado en el ítem 1.

### 3) Clasificando el Juego Liberador

Decíamos que el juego liberador es una categoría que incluye distintos tipos de actividades lúdicas, muchas de las cuales pueden ser vistas en otras clasificaciones.

No estamos presentando una herramienta mágica. Proponemos un instrumento más para el trabajo con grupos. Quizá un instrumento que busque darle mayor coherencia al planteo educativo.

Esta categoría de juego de la que ya hemos hablado tiene su base en dos elementos vinculados entre sí: la expresión y lo corporal. En realidad la expresión sería el sustento principal, no obstante y dado el análisis y la importancia que le damos al cuerpo (cap. II, pág. 40) nos parece adecuado presentarlo también como sostén de estos juegos.

La expresión, en sus más amplias posibilidades desde la escrita a la verbal, desde la gestual a la corporal a la plástica y musical es el fundamentos de los juegos liberadores.

Los juegos de los que hablamos son las que promueven las pautas culturales ya mencionadas (nuevas formas de pensar, sentir, vivir y actuar).

Podemos sintetizarlos así:

I- Liberan pensamiento - juegos que apuntan a desestructurar el pensamiento dominante, que pongan en tela de juicio dichos como: "Pobres siempre han habido", "El que nace pa' pito nunca llega a corneta".

Incluimos aquí aquellos juegos que echan a volar la imaginación, que nos posibilitan soñar, que nos permiten vivenciar situaciones en la que podemos doblegar el fatalismo. Sin afán de volver a 1968, parece interesante recordar para estos juegos aquello de: "La Imaginación al Poder" e "Imagina un Mundo sin Frontera."

II- Liberan sentimientos- juegos que permitan aflorar sentimientos como la alegría y la afectividad. Manifestaciones como la risa descontrolada, el llanto, los gritos. Abrazos y caricias suelen aparecer en estos juegos, enfrentándose a una cultura que en lugar de manifestar controla los sentimientos.

III -Liberan actuación -son los juegos que permiten desbloquear o desinhibir, descubrir potencialidades creativas. Nos liberan de miedos, fomentan el descubrimiento personal, los lazos y la producción grupales; invitan a la participación activa y a la participación protagónica.



## CONSIDERACIONES FINALES

La categoría del juego liberador, entonces, no es la de un juego acabado, por el contrario, es algo a construir a partir de algunas certezas: "los juegos inciden culturalmente"; "somos capaces de crearlos". En este caso, entonces, pensemos en elementos motivadores, que realmente fomenten el gusto por su realización.

## CONSIDERACIONES PEDAGOGICAS

Si se revisa atentamente el capítulo, surge claramente que rechazamos cierto tipo de actividades, que pretendemos mediatizar otras y que impulsamos aquellas que denominamos liberadores o los juegos cooperativos, o de animación o los reflexivos o tantos otros cuyo mensaje condice con la utopía y cuyo mensaje es cooperativo integrador, etc.

¿Los juegos liberadores son aplicables en cualquier lado? Como respuesta inmediata diremos que sí, que en general cualquiera sea la condición económica y social se los puede realizar. No obstante, antes de utilizar este tipo de juego, debemos conocer el medio, las creencias, los valores culturales, el rol de hombres y mujeres. Como anécdota: en general, no es bien visto que se sienten en la falda adolescentes de distinto sexo o del mismo. No obstante es posible jugar a una mancha donde para liberarnos tengamos que estar en la rodilla de algún compañero. Este juego que muchas veces he realizado en distintos medios socio-económicos, generó la reacción por demás interesante de unos adolescentes de Ciudad Vieja

(J.C. Gómez y 25 de Agosto). El profesor "debe ser bufarrón", nos hace jugar a sentarnos en las rodillas. Yo no voy más" comentó uno de los jóvenes. ¡Horror! Desconocer el medio, sus pautas culturales y las que transmite el juego puede hipotecar la actividad que se desarrolla.

Las mayores trabas se encuentran en las creencias que puedan manejarse en torno a algunos elementos (ver Cap. II) que circundan el juego.

Se debe en primer lugar desarrollar una tarea de desbloqueo, de entrada en confianza, de seguridad, de ciertos niveles de intimidad que permitan la aplicación de este tipo de juegos.

Muchos de ellos, a pesar de ser liberadores, al principio causan el efecto contrario, es decir, cohiben, inhiben; en una segunda etapa, los participantes se sienten más sueltos y liberados.

En la tarea socio-recreativa, el trabajo grupal que realizamos no incluye exclusivamente este tipo de juego, se utilizan algunos los que cuestionamos. Tal el caso del deporte (en tanto desconocerlo sería ridículo). El deporte como elemento de captación, aglutinador; para muchos grupos suele actuar como generador de lazos de pertenencia e identidad. También se utilizan otros que se adaptan para la tarea de promoción individual y grupal. Juegos de animación, de atención, de integración, cooperativos, juegos activos, grandes juegos, son algunos de los que utilizamos en nuestra tarea.

(1) S.J. Fritzen. Juegos dirigidos.

Colección Pedagogía Grupal. Marzo 1988.

(2) P. Aguirre. Manual de Juegos. Editorial Bonum

(3) P. Aguirre. Manual de Juegos. Editorial Bonum

## DICCIONARIO

### DE LA "REAL ACADEMIA ESQUIÑOLA"

**AGITE** - Dícese de la necesidad de divertirse, de pasarla bien.

**BAJON** - Estado de ánimo muy común por estos días, tendiente a la depresión y tristeza.

**BARRA** - Grupo de jóvenes y no tanto que se aglutinan en algún punto del barrio; suelen resultar molestos para algunos vecinos. Le acompañan botellas, se ríen y gritan. Comúnmente son denunciados a las fuerzas del orden. Todo el barrio y la comunidad habla de ellos (chusmerío, que se le dice).

**BOLUDO** - Dícese del individuo de testículos grandes. Se aplica a quien se le considera haragán (es un ...) Aplicado a un supuesto grado de inmadurez (qué boludo, lo que hace).

**BUFARRON** - Dícese del hombre que mantiene relaciones sexuales con otro de su mismo sexo. "Si en el vestuario se cae el jabón, no lo levantes", suele decir la sabiduría popular.

**DESPLUMAR** - Quitar las plumas a un ave, quitar dinero, bienes, quitar jubilaciones y pensiones.

**EMBOLE** - Distinto a 'en bola'; "qué embole"; "no la emboles"; "esto es un embole". Dícese de un momento aburrido, que no hay nada para hacer.

**FUMO** - Acción de aspirar hierba cuyo tráfico no está permitido (marihuana - porro - macoña - cohete).

**GIL** - Apellido conocido. Sujeto con cara distinta. Típico personaje en las barras centro de bromas y burlas.

**HINCHA** - Sujeto que alienta a su equipo; en fútbol es el jugador Nº 12. Suele sufrir metamorfosis, de un individuo tranquilo a un Rambo.

**HUEVOS** - Ni de gallina, ni con cáscaras. Exhaltación del machismo a través de un elemento secundario; huevos - testículo; meter huevos - sacrificado, aguerrido.

**JODA** - Acción "inocente" de molestar a otro; bromear, divertirse.

**LLEGAR** - Dícese de acceder a "algo", meta a alcanzar. Llegar a ser "alguien". "Para llegar en la vida (¿a dónde?) hay que esforzarse".

**MANOSEAN** - Acción de tocarse entre jóvenes de distinto sexo a la vista de todos. Puede verse como acción satánica, quienes lo hacen parecen pasarla muy bien.

**PUNTO** - Sinónimo de "Gil".

**VIVO** - Tipo con cara de "uruguayo"; lo que se dice un triunfador en todas partes del mundo. Por lo menos eso nos han hecho o nos quieren hacer creer.

## BIBLIOGRAFIA

BARRAN, José Pedro: "La Historia de la Sensibilidad en el Uruguay", 2 Tomos, Banda Oriental - Facultad de Humanidades y Ciencias, Montevideo, 1990.-

BROWN, Guillermo: ¿Qué tal si jugamos?, Ediciones Populares, Bogotá.-

ERRANDONEA, Alfredo: "Sindicato y Democracia tutelada" en "Cuadernos de Marcha", tercera época, Nº 9 y 12 (1986).-

FERRANDO, Jorge: "Del Dicho al hecho hay una gran trecho. Reflexiones sobre Educación Popular", OBSUR, Montevideo, 1991.-

FRITZEN, Silvino José: "Dinámica de recreación y juegos", 2da. Edición, Indo-American Press Service, Bogotá 1987 (Colección Pedagogía grupal, 15).

GALEANO, Eduardo: "El libro de los Abrazos", Ediciones El Chanchito, Montevideo 1989.

HUIZINGA, Johan: "Homo-Ludens", EMECE Editores S.A. Buenos Aires, 1957.

KERBER, Guillermo: "Taller de juegos para la Paz. Apuntes", Asociación Cristiana de Jóvenes, Montevideo, 1989.

OCHSENSIUS: "Cuerpo y Cultura autoritaria", Apuntes de un taller realizado en Chile.

PEREZ AGUIRRE, Luis-RINDERKNETCH, Patricia: "Manual de Juegos" Editorial BONUM, Buenos Aires.

PEREZ, Enrique: "Manual de Juegos", Ed. Florensa y Lafón. Montevideo. 1964.

RODRIGUEZ, María Josefina - De SOUZA, Manuel: "Comunidad creativa. Dinámicas para hacer divirtiéndose", Ed. Paulinas, Bogotá, 1987.

SZIKOWRY, Rick: "La manipulación de los medios de comunicación", en "Revista del SUR", N°7 -1991.