

Reportaje

Recreo y juego

Dr. Rafael Polanco Delgado

Los múltiples y variadísimos elementos culturales de cualquier sociedad, forzosamente originan en su interior presiones, divergencias y tensiones, tanto en los ámbitos más amplios como en los más reducidos. Podemos también pensar que la sensibilidad del hombre a la conducta del vecino, constituye una característica de la vida social. Esto, entre otros factores, pauta el dinamismo de toda convivencia.

Al mismo tiempo, debido al conocido y misterioso error de alguno de nuestros predecesores, desde entonces todos nos vemos obligados a atravesar las horcas caudinas del sufrimiento, el trabajo y, en anteúltima instancia, el tránsito de la muerte.

El Juego

Pero, obviamente, no todo en esta vida tiene que ser tarea, tajo y tormento. De hecho, antes de que surgieran en cualquier ámbito social sus elementos culturales, incluso antes de que apareciera el castigo a la falta cometida, ya existía el alborozo, el recreo, el esparcimiento, la diversión y, sin duda, el juego. Me atrevo a creer que éste sería el estado habitual o rutinario en el Edén, hasta la tragedia del aciago día.

¿Qué es el juego en realidad? Es una actividad u ocupación libre y social, desarrollada dentro de un tiempo y espacio limitados, bajo unas reglas preceptivas y libremente aceptadas, que tiene su fin en sí mismo y se acompaña por sentimientos de tensión, contento y alegría, así como de la conciencia de «ser o estar de manera distinta», que en la vida normal y habitual.

Siguiendo las ideas de J. Huizinga (1872 1945), si en la base de toda cultura se encuentra el hombre, tendremos que colegir que el esparcimiento, o su manifestación más concreta, la acción lúdica, precede a aquélla. Es más: hay razones para pensar que toda cultura surge de ella y se desarrolla en ella.

Muchísimos animales juegan, por tanto el juego es anterior al hombre; no es un invento humano. El juego o el esparcimiento tampoco se encuentran vinculados a una explícita concepción del mundo o a una determinada etapa cultural, y –curiosamente– casi todo lo abstracto se puede negar, lo serio también, pero el juego no. Tampoco podemos negar que esta actividad como ocupación vital tiene un sentido, es decir, posee en sí misma una condición inmaterial.

Sobre su función biológica se han barajado diversas teorías, ya sea como relajamiento tras la tensión, como válvula de escape para el exceso de energía; para satisfacer los impulsos de lucha y competencia, para afianzar la propia personalidad, etcétera. Es probable que todas ellas sean acertadas, pero precisamente este hecho nos indica su carácter parcial: ninguna de ellas representa toda la verdad. No hay exploración biológica que explique su intensidad, su tensión, su alegría y su broma, tanto en el ámbito humano como en el animal; en consecuencia, tampoco podemos contar con un sustrato racional.

Aunque el juego preceda a cualquier cultura, acompaña, marca e impregna a todas ellas e incluso se extingue con ellas, y en todas actúa como una forma de actividad llena de sentido, con un contenido bien definido, y de aquí su importancia como función social.

Las principales ocupaciones y actividades sociales se encuentran impregnadas por el juego. Podemos mencionar, por ejemplo, el lenguaje, es decir la palabra, primer instrumento al servicio del hombre. Aquí encontramos que tras cada abstracción forzosamente necesitamos una metáfora, por consiguiente, ¿a qué recurrimos? A un «juego de palabras». Si nos remontamos a las más arcaicas culturas, siempre hallaremos mitos, los cuales no son otra cosa que explicaciones que buscan ligar lo terreno con lo divino. El mito está integrado con elementos imaginados, fantásticos, que bordean la seriedad y la broma. Algo parecido acaece en las prácticas sagradas, que mediante ritos, misterios, sacrificios, etcétera buscan aplacar a la divinidad y asegurarse la salud, el poder, la cosecha, etcétera, en un puro juego más o menos grandilocuente y solemne. Bástenos recordar, a título de ejemplo, el mito del origen de los aztecas o los imponentes templos de Karnak y Luxor en el antiguo Egipto. Mito y culto, básicos en el desarrollo de cualquier cultura, hunden sus raíces en el ámbito de la actividad festiva, en el esparcimiento, en el juego.

El juego es «cosa seria»

No podemos afirmar que el juego sea «lo no serio» o que el juego «no es cosa seria». De hecho, con frecuencia es algo muy serio. Tampoco podemos vincular forzosamente risa con juego; ésta sólo es propia del homo ridens; ni con lo cómico, pues con frecuencia el acto lúdico no resulta cómico para el jugador ni para el espectador. Sin embargo, lo cómico sí puede guardar relación con lo necio. De esto sabía mucho Erasmo de Rotterdam (1466 - 1536).

El juego se encuentra fuera de los polos bondad maldad, sensatez necedad, verdad falsedad o virtud pecado. Entonces, si él no se encuentra en el ámbito de las grandes antítesis categóricas, tal vez lo percibamos relacionado con la esfera estética. Aquí, si damos en el clavo, encontraremos que, aunque la belleza no es inherente al juego, sí se engarza con él de alguna forma; de hecho la gracia, la armonía, el movimiento y el ritmo muy bien podemos encontrarlos en una acción lúdica; son perfectamente compatibles.

Algo está en juego

Si nos resulta tan difícil encasillar esta actividad vital, podemos intentar describir sus características.

El juego es social, lo practican casi siempre al menos dos personas o en grupos, y consiste en una representación de algo, o bien en una lucha o competencia por algo; al mismo tiempo es una actividad libre, en el sentido de que se juega por gusto, por placer, sin obligación alguna, y en esta actividad cada jugador puede escaparse de su vida propiamente dicha y sumergirse en una actividad ficticia, en un sentimiento de broma opuesto a lo que «va en serio». El jugador puede actuar «como si...», incluso puede disfrazarse para adquirir otra personalidad mientras es contemplado por los espectadores conscientes de ese hecho, pero al mismo tiempo seriedad y juego permanecen siempre imbricados y enlazados.

Además el juego es desinteresado y es absorbente; se practica porque produce satisfacción en forma repetida y gratuita, no sólo para la comunidad, por el sentido que pueda encerrar ese acto lúdico, sino también para la persona, como función biológica.

En las formas superiores del juego, el hombre y su grupo pueden penetrar en el ámbito de lo sagrado, al relacionarse con la fiesta y el culto en presencia de una celebración o de un significado; por ejemplo, frente a las experiencias de la naturaleza y de la vida. En estas

circunstancias, el grupo experimenta una emoción y una satisfacción intensas, al ser partícipe de esta actividad en un proceso de transmutación necesariamente espiritual. También el juego es movimiento ordenado, sigue una pauta con su secuencia, enlaces y desenlace; todo ello en un tiempo y en un espacio prescritos de antemano y siempre respetados.

En la pugna lúdica no sólo puede existir cierto contenido ético. Al mismo tiempo hay gozo y tensión, porque tanto la incertidumbre como el azar también están presentes en ella; de esta forma se puede alcanzar cierta elevación, pudiendo llegar incluso a ambos extremos del estado de ánimo: el abandono y el éxtasis.

Colofón

Ya vimos que los aspectos fundamentales que caracterizan al juego son, por una parte, la lucha por algo y la representación de algo, pero al mismo tiempo, los valores físicos, morales o espirituales, pueden elevarlo a un nivel cultural superior y, cuanto más adecuado sea el juego para cualificar la vida del individuo o del grupo, tanto más se elevará en ese plano.

Ganar equivale a manifestarse tras el desenlace como superior al contrincante, obteniendo así honor y prestigio, los cuales benefician no sólo al vencedor, sino que se extienden a su colectividad, con las consecuencias que ese hecho puede implicar. «Sólo se quema el que con fuego juega».