



LA INVESTIGACIÓN SOBRE EL JUEGO COMO CONSTANTE HISTÓRICA

Prf. Dr. Manuel Vizuet Carrizosa

Catedrático de Universidad

RESUMEN

El interés científico por la actividad jugada, es casi tan antiguo como los intentos de instrumentarlo como valor educativo. El juego ha merecido el interés de pensadores, científicos, literatos, artistas, etc. desde la más remota antigüedad y se mantiene, sin solución de continuidad, si bien con el grave riesgo, en la actualidad, de convertirse más en un valor arqueológico que en un instrumento válido de educación.

Es posible apreciar una constante histórica de valoración del juego y de detección de sus funciones socioeducativas; igualmente, los repetidos deseos de instrumentarlo como una acción cultural domesticada y encauzable en beneficio de teorías o posicionamientos políticos de diferentes tipos; sin embargo, el juego se resiste a ser encauzado, no acepta el encasillamiento y, normalmente, desborda la instrumentación política, social y educativa de cualquier tipo a la que quiera someterse; quizás el paradigma de esta afirmación sea el propio deporte que, nacido como instrumentación educativa de los juegos populares británicos, se independizó de la educación y de la cultura y evolucionó como fenómeno sociocultural independiente.

Palabras claves: educación, investigación, juego, cultura.

SUMMARY

The scientific interest in the activity played is almost as old as the attempts to implement it as an educational value. The game has earned the interest of thinkers, scientists, writers, artists, etc. since the remotest antiquity and has been maintained, without a solution of continuity, although with the serious risk, at present, of becoming more of an archaeological value than a valid educational instrument.

It is possible to appreciate a historical constant of evaluation of the game and detection of its socio-educational functions; likewise, the repeated desires to implement it as a domesticated and channelable cultural action for the benefit of theories or political positions of different types; however, the game resists being channeled, it does not accept pigeonholing and, normally, it overflows the political, social and educational instrumentation of any kind to which it wants to be subjected; Perhaps the paradigm of this affirmation is sport itself, which, born as an educational instrumentation of British popular games, became independent from education and culture and evolved as an independent sociocultural phenomenon.

Keywords: education, research, play, culture.



1. EL PUNTO DE PARTIDA INVESTIGADOR. LA UBICACIÓN

A la hora de entenderlo como objeto de investigación, es preciso aplicar alguna metodología que nos sitúe al juego como realidad y como objeto de la curiosidad científica; en este sentido cabría tratar de ponerlo en relación de las teorías que definen la cultura y, en especial, aquellas que tiene que ver con la esencialidad del ser humano; por ello y al objeto de definir la naturaleza esencial del juego entendido como cultura, debo remitirme a otros planteamientos anteriores en los que sometía a estudio el concepto de cultura motriz desde una posición crítica y así, siguiendo a Herskovits desde sus tres paradojas fundamentales, trataremos de definir y ubicar el juego:

- a. La cultura es universal en la experiencia del hombre; sin embargo, cada manifestación local o regional de aquella es única. Si aceptamos que cada cultura es el resultado de las experiencias particulares de la población, pasada y presente, que vive de acuerdo con ella y las reconoce como propias, y entendemos el hecho de jugar como una realidad intemporal, genuinamente humana, aplicable a cualquier raza, credo o lugar del mundo, y asumimos que existen manifestaciones locales del hecho de jugar, habmos cumplido con la primera de las paradojas.
- b. La cultura es estable y no obstante, la cultura es dinámica también y manifiesta continuo y constante cambio. Si hemos de entender la cultura desde nuestra propia experiencia aplicada al juego, entenderíamos este como una cultura dinámica, ya que el juego sigue teniendo nuevas y en las opciones elementos y posibilidades de mantener la actividad de jugar. Sin embargo, como hecho cultural, manifiesta una serie de constantes estables y permanentes que le otorgan carta de naturaleza propia y que, en nuestro caso, podemos ubicarla en los valores que contiene o en lo que se ha dado en llamar el "espíritu de juego.
- c. La cultura llena y determina ampliamente el curso de nuestras vidas, y, sin embargo, raramente se entremete en el pensamiento consciente.

La tercera paradoja nos lleva a una cuestión más compleja aún, ya que, si bien vivimos inmersos en una determinada cultura lúdica y de movimiento, cuando actuamos como agentes trasmisores no somos plenamente conscientes de ello. El alejamiento del pensamiento consciente como hábito trasmisor del juego por parte de las sociedades, no solo avalaría este carácter cultural, sino, además, certificaría la inutilidad de los intentos de instrumentalizar el juego desde cualquier posición. El juego simplemente es y se trasmite como cualquier otra forma de cultura, independientemente de las intencionalidades.

Asumida por tanto la realidad del juego como una manifestación propia e identificable de la cultura, es preciso plantearse el momento de inicio de esa consciencia plena del valor cultural y de la esencia del juego. Conocemos como en la prehistoria y en el arte parietal levantino la existencia de modalidades de actividades físicas jugadas, que habremos de sumar a los innumerable juguetes romanos existentes en los museos, para desembocar en el medioevo español en el que se define efectivamente, y por primera vez, el juego como una realidad instrumentable con determinados fines de ejercicio o de ocio, verificando como



este juego, a su vez, genera nuevas manifestaciones de la cultura en distinto tipo de soportes y manifestaciones. Se hace necesario buscar el documento que ponga en relación cultura y ciencia, y que establezca la pista en la que encontrar el hilo conductor de una cierta científicidad del juego como elemento socializador y educativo social.

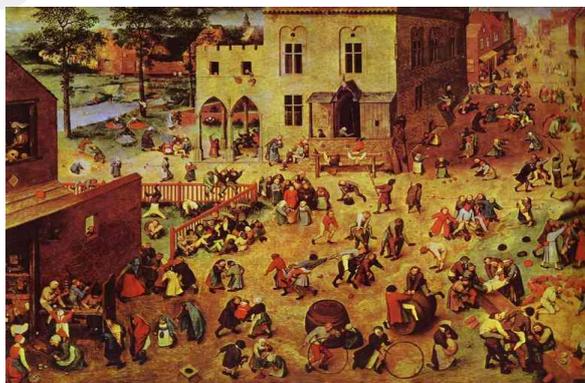
Si asumimos la primera paradoja, hemos de valorar el hecho de que los pueblos, particularmente constatable esto en la realidad europea, viajan con su cultura de la que el juego forma parte; sí igualmente entendemos que el juego, como agente educativo, es anterior a la escuela como institución, no tenemos más remedio que admitir que el juego ha formado parte de la historia de la humanidad como propulsor de avances significativos en las relaciones sociales y en el desarrollo de destrezas físicas e intelectuales que se han extendido por los continentes como señas de identidad, que acabaron conformando principios y reglas de evidente repercusión educativo-sociales.

En cuanto a la segunda paradoja, el efecto dinámico del juego como cultura, puede considerarse como una acción en rueda en la que el eje serían los valores que cada uno de los juegos asume o trasmite, de tal manera que aun cuando encontramos diferentes e infinitas formas jugadas o versiones de un mismo juego, el núcleo o centro depositario de eso que hemos definido como el espíritu del juego, es una realidad permanente e inmutable que se trasmite en cada una de las formas jugadas, independientemente de reglas, lenguas o vocabularios.

La tercera paradoja entronca directamente con el quehacer científico sobre el juego, ya que si bien, la fuerte presencia cultural del juego se avala por los testimonios históricos de todo tipo que nos han llegado, en la totalidad de los casos, no hubo un pensamiento consciente de trascendencia o científicidad, sino el deseo de poner a la vista formas culturales propias y sin intención de trascendencia.

2. DE LA OBRA DE BRUEGEL COMO SÍNTESIS, AL ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA INTERNA DEL JUEGO.

De acuerdo con la anterior, podemos asegurar que Bruegel el Viejo no pensó, al pintar el cuadro de los juegos infantiles, que estaba haciendo la auténtica foto fija de la realidad del juego europeo en los inicios del siglo XVI y, mucho menos, un trabajo notable de investigación que es posible asociar, en lo esencial, a la propia clasificación de Alfonso X.

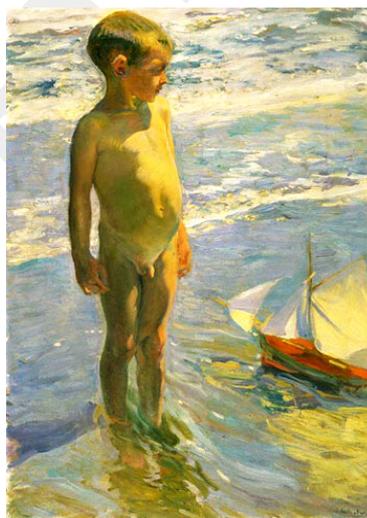




Desde nuestro punto de vista, la obra de Bruegel no es una simple recopilación costumbrista sino el retrato de la cultura lúdica y motriz europea del siglo XVI; de hecho, es posible considerarlo como una especie de cata arqueológica que nos permite ver, hacia detrás y hacia adelante, los orígenes y la evolución de la cultura europea referida no solo al juego en si mismo sino al itinerario seguido por cada uno de ellos y, por consiguiente la ruta seguida por la cultura a la que ese juego pertenece. Una investigación sobre el juego en Hispanoamérica, pondría inmediatamente sobre la mesa el origen y la procedencia de aquellos que introdujeron un determinado juego y los itinerarios que siguieron una vez en el nuevo continente. La obra, de Bruegel, en su temática, no es en modo alguno exclusiva, pero si paradigmática de lo que fue la pintura flamenca del XVI, en la que las escenas de la vida diaria, de todo tipo, eran un argumento frecuentemente tratado por los artistas.

Un somero análisis permite distinguir, en la obra: juegos de calle, juegos de plaza, juegos en la naturaleza, juegos de mesa y juegos de patio; independientemente de asumir la clasificación de Alfonso X: juegos a caballo, con lanza o dardo, en pie y sentados.....

Obviamente, podríamos aducir otras clasificaciones en función de la identidad de, maiales, etc. A partir de este momento, y sin solución de continuidad, los juegos van a ser tema preferente del arte y de la obra de artistas destacados que nos van a ir reflejando el valor del juego como educador y como transmisores vivos de la cultura: Murillo, Goya, Fragonard, etc. cada uno en su época nos transmiten un legado de cultura de movimiento que podríamos cerrar con algunas obras de Sorolla de evidente impacto cultural y significativo de juegos en el agua que podríamos cerrar con el salto a la comba de reconocido valor como ejercicio físico y como elemento de significación cultural que conjuga juego, movimiento, música, literatura, etc.



En la actualidad el juego se ha adaptado a nuevas formas y posibilidades; el desarrollo tecnológico también ha tentado al espíritu del juego y, hoy como ayer, ponen en funcionamiento sus milenarios mecanismos de satisfacción-insatisfacción que le hacen ser enormemente atractivo y deseado; por ello es



muy importante que hagamos un análisis de su estructura interna que se mantiene sin solución de continuidad, aunque varíen las formas o los personajes hasta nuestros días.

Al hablar de la estructura, y como he sostenido, los juegos poseen una doble estructura interna que los define como tales y les hace evolucionar por una parte en el tiempo, y por otra en las edades de los jugadores sin que ambas estructuras, interrelacionadas, sufran merma en sus capacidades ya que, en definitiva, el juego no es otra cosa que un cuento escenificado que en cada momento da satisfacción a las necesidades culturales, motrices, éticas o morales de un colectivo social. Así entendido, una vez perfilado el carácter didáctico inherente de cualquier juego, establecidas las reglas y patrones esenciales por los que el juego ha de moverse, así como los conocimientos y valores que ha de transmitir, se pone en movimiento como un patrimonio cultural propio de la sociedad en que se genera o se asienta como seña de identidad. Su equiparación con las fábulas y con los cuentos es más que cierta ya que, en todos los juegos populares, se encuentran los siguientes elementos identificativos formales, que comparten con cualquier narrativa:

3. DISCUSIONES PREVIAS SOBRE EL TIPO Y LA IDENTIDAD DEL JUEGO

El grupo decide sobre el tipo de juego.

Se establecen las reglas y las sanciones.

Se resume la historia.

Se recuerdan los dichos y canciones.

Se recaban los materiales necesarios y se prepara el terreno.

Juegos para iniciar el juego.

Deciden la forma de sorteo de los participantes.

Pretenden conseguir grupos equilibrados de participantes. - Establecen el que se queda o la pica.

NUDO

Desarrollo del juego y evolución de la historia.

Ajuste de las incidencias a la historia que se representa.

Puesta en ejecución de los personajes y de las habilidades físicas necesarias.

DESENLACE

Consecución de los objetivos del juego

Finalización de la historia.

Agotamiento de los participantes.

Obviamente también el juego, como actividad compleja en la que se mezclan diferentes factores e ingredientes, tiene un punto definido de contacto con los cuentos y leyendas que son las propias historias que aparecen dentro de los



juegos o los poemas cantados o recitados que se ofrecen en su desarrollo. A título de ejemplo veamos las siguientes:

En un juego de salto a pídola,

documentado también el juego como actividad compleja en la que se mezclan diferentes factores e ingredientes, tiene un punto definido de contacto con los cuentos y leyendas que son las propias historias que aparecen dentro de los juegos o los poemas cantados o recitados que se ofrecen en su desarrollo. A título de ejemplo, veamos las siguientes:

En un juego de salto a pídola, documentado en Azuaga –Badajoz-, cada saltador recita un verso: al salvar el burro

S. Isidro labrador

fue a la fuente y s'jogó

muerto lo llevan en un serón

el serón era de esparto

muerto lo llevan por los zapatos

los zapatos eran de un viejo muerto

lo llevan por los pellejos

los pellejos eran de aceite

muerto lo llevan por S. Vicente

S. Vicente estaba cerrado

muerto lo llevan por los tejao.....

La dialéctica vida-muerte que es propia de casi todos los cuentos y leyendas se manifiesta, en este caso, por la contraposición del texto del recitativo y la propia esencia del salto como la más pura expresión vitalista.

La incertidumbre que es lo que, tanto al juego como a las historias contadas, ofrece interés a los participantes queda expresamente manifiesta en este otro recitativo, igualmente de Azuaga y extraordinariamente extendido en nuestra cultura iberoamericana, que pertenece al mismo tipo de juego, y en el que además de recitar el verso correspondiente el saltador debe realizar gestos significativos explícitos, habilidades y destrezas físicas añadidas:

Salto comba

quien la pierda que se ponga

la perdiste te joiste

A la una andaba la mula

a las dos le daba la coza

a las tres mi gusto es

a las cuatro pego un salto, sin tocar un solo pelaco



a las cinco un brinco
a las seis, vino el rey
a las siete un lindo carapuchete
a las ocho un bizcocho
a las nueve saca la bota y bebe
a las diez bebe otra vez

Los personajes y las situaciones de los cuentos y leyendas tienen igualmente su correspondencia en los personajes y las situaciones de los juegos:

La madre	- Dirige el juego.
La casa, el patio o el castillo	- Lugar seguro.
El rey	- Manda y castiga.
El diablo	- Ataca, mata o secuestra.
Águilas, milanos, brujas	- Interfieren el juego, atacan o ayudan al diablo.
La reina	- Perdona. También puede ser malvada.
El capitán	- Dirige y organiza el juego o un bando de participantes.
Las palabras clave	

Salvan una situación de peligro, redimen a un cautivo establecen los ápices de ruptura de situaciones de tensión, etc,...

4. EL PUNTO DE PARTIDA INVESTIGADOR. LA UBICACIÓN CIENTÍFICA DEL JUEGO

Otro tanto ocurre con los espacios en los que los juegos se desarrollan, al igual que existen historias, tanto los narradores como el auditorio, son los propios niños. Para ser contadas mientras se marcha o camina.

- Historias de entretenimiento, escasamente trascendentes para distraer el cansancio del viaje y tradicionales en la literatura: Cervantes, Quevedo, etc. dan fe, a través de sus personajes, de la existencia de esta tradición narrativa asociada a juegos.

Otro tanto ocurre con los espacios en los que los juegos se desarrollan, al igual que existen historias, Tanto los narradores como el auditorio, son los propios niños. Para ser contadas mientras se marcha o camina...

- Con mayor peso tradicional y mejor estructura literaria y dramática, el narrador es, normalmente, un adulto que trata de transmitir valores desde el recurso tradicional a la literatura y al juego de mesa o tablero para enseñar-deleitando.

Los juegos que responden, a los criterios de estacionalidad.

invierno-primavera-verano en función de las posibilidades que brindan los espacios de juego a menudo dependientes de la climatología como: los juegos con barro o en el barro, la necesidad de suelos blandos o mullidos para pinchar o rallar, la necesidad de suelos blandos pero secos para poder tumbarse o



escondese, o la necesidad de suelos secos y duros para botar o rebotar objetos sobre él. La necesidad de espacios para evolucionar una historia que se desarrolla sobre un tablero con infinitas posibilidades en su desarrollo y en su desenlace. Otro tanto ocurre con la oca, el parchís, etc. en el que los protagonistas, en este caso los propios jugadores, son premiados, castigados, reclusos, liberados, etc.

Juegos de mesa y tablero.

Responden en su esencia las características de las historias para ser contadas al amor de la lumbre. Desde este punto de vista, el ajedrez no es otra cosa que una historia que se desarrolla sobre un tablero con infinitas posibilidades en su desarrollo y en su desenlace. Otro tanto ocurre con la oca, el parchís, etc. en el que los protagonistas, en este caso los propios jugadores, son premiados, castigados, reclusos, liberados, etc.

Juegos de calle y patio de recreo:

Corresponden con las historias contadas a la luz de la farola, sus protagonistas son siempre los niños y la intervención de los adultos siempre es indeseable y coartante.

Juegos de campo abierto.

Su afinidad con las historias de marcha o de caminante es manifiesta, la única diferencia, en este caso, sería el ingrediente de la competición que, por otra parte, se encuentra también en la tradición de estas historias viajeras en las que es preceptivo que los caminantes cuenten una historia por turnos y que incluso se establezcan premios. El Decamerón, podría ser el más clásico de los ejemplos.

Juegos para reuniones y fiestas.

Hacen converger varios tipos de historias, en las que la participación de los adultos y su papel respecto al grupo de niños es determinante.

Juegos de ingenio y habilidad.

Coinciden con las historias al amor de la lumbre y con las de farola en el sentido de precisar de la enseñanza de la habilidad, en muchos casos por parte del adulto, y Juegos de mesa y tablero.

Responden en su esencia las características de las historias para ser contadas al amor de la lumbre. Desde este punto de vista, el ajedrez no es otra cosa que una historia que se desarrolla sobre un tablero con infinitas posibilidades en su desarrollo y en su desenlace. Otro tanto ocurre con la oca, el parchís, etc. en el que los protagonistas, en este caso los propios jugadores, son premiados, castigados, reclusos, liberados, etc.

De un cierto espacio de evolución para su desarrollo.



BIBLIOGRAFÍA

- ALFONSO X: Libros del ajedrez, dados y tablas. Antología. Barcelona. Orbis. 1983 pp. 312
- BURKE, P.: (2006) Formas de Historia Cultural. Madrid. Alianza Editorial.
- DEYERMOND, A.D.: (1980) Historia de la Literatura Española. La Edad Media. R.O. Jones, Director. Barcelona, Ariel.
- GRUNFELD, F.V.: (1978) Juegos de todo el mundo, UNICEF- Edilan. Madrid.
- HERSKOVITS, M. J.: (1973) La naturaleza de la cultura, en El hombre y sus obras. FCF, México.
- QUILIS, A.: (1990) Enjeu cultural de l'Education Physique. En Education Physique et Didactiques des APS. Paris. AEEPS.
- SANCHEZ – ALBORNOZ, (1973) La España Musulmana, Tomo II. Madrid. Espasa-Calpe. Tomado de Del Sirach al-Muluk del Turtuxi, según versión francesa de Dozy: Recherches, II, 61.
- VIZUETE, M.: (1991) Lo corporal en la obra de Alfonso X el Sabio, Perspectivas de la actividad física y el deporte nº 4, León, INEF. pp. 32
- VIZUETE, M.: (1997) El juego popular, punto de encuentro entre la motricidad, el folklore y la literatura. En I Seminario Internacional sobre Cuentos y Leyendas de España y Portugal – Badajoz y Évora 1996. Mérida. Editora Regional.
- VIZUETE, M.: (2002) Euroeducación Física. Encuentro de Culturas. (Coord. Díaz Suárez, A. Rodríguez García, P.L., Moreno Murcia, J. Actas del III Congreso Internacional de Educación Física e Interculturalidad. Consejería de Educación y Cultura. Región de Murcia.
- VIZUETE, M. (Coord): (2006) Juegos Populares Rayanos / Jogos Populares Raianos. Interreg III Cooperacao Interfronterica Portugal – España. Diputación Provincial, Badajoz.