

# EL JUEGO CONOCIMIENTO OCULTO

coordinador de la edición: José Luis Salvador Alonso



Edición: INEF Galicia. Universidade da Coruña.

Depósito Legal: C-1039-2009

I.S.B.N.: 978-84-9749-336-9

Realización gráfica: Xaniño, S.L. [[www.xani.net](http://www.xani.net)]

# ÍNDICE

	Pág.
EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA .....	5
Rafael Martín Acero	
SEMBLANZA DE JOSÉ MARÍA CAGIGAL JOVEN .....	9
Álvaro Pombo	
SOCIOLOGÍA DEL DEPORTE. VIOLENCIA Y DEPORTE .....	19
Daniel Paz Manjón y Miguel Rivera Rodríguez	
EL JUEGO PARA EL PLACER Y LA EMOCIÓN .....	29
Luis Antolín Jimeno	
JUGANDO CON EL JUEGO.....	47
Joan Rius Sant	
EL JUEGO COMO EXPRESIÓN DE LIBERTAD .....	73
Manuel Hernández Vázquez	
EL JUEGO, UNA RICA ACTIVIDAD DESVALORIZADA .....	93
José Luis Salvador Alonso, Iván Núñez Rodríguez e Ignacio Vázquez Roso	
EL JUEGO EN LA PREPARACIÓN FÍSICA .....	121
José Palacios Aguilar y Roberto Barcala Furelos	
GLOSAS AL JUEGO.....	131
José Luis Salvador Alonso	



## ■ ■ EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

*Rafael Martín Acero, Decano de la Facultad de Ciencias del Deporte y de la Educación Física (INEF G) – Universidad de A Coruña*

El Libro nº 11 de la Colección de Libros de Bastiagueiro ha sido coordinado por nuestro compañero José Luis Salvador. En su índice se recogen excelentes aportaciones sobre el tema central, el JUEGO, a debatir en las “conversas” de 2009. Además se incorpora el texto de la conferencia que en memoria de Cagigal impartió el académico de la lengua, y gran escritor Alvaro Pombo. Si es de recomendar la lectura de cualquiera de los capítulos de este libro, ni que decir tiene que hay que leer la conferencia de A. Pombo, pues la dictó como el excelente jugador que es de las palabras, de los gestos, de los silencios y de las insinuaciones, entonces, como ahora, el académico nos invita a jugar.

\* \* \*

Nosotros, con el espíritu de estas “conversas”, intentaremos, con humildad, continuar trasladando algunas preguntas, del profesor de Educación Física que queremos seguir siendo.

Entre los temas permanentes, en cualquier foro sobre Educación Física, siempre aparecen como parejas complementarias, parejas dialécticas de conceptos, o como conceptos contrarios, funcionan como parejas de conceptos que agotarían la representación de una realidad (par de opuestos): lo agónico *versus* lo lúdico, lo obligatorio *versus* lo voluntario, lo competitivo *versus* lo colaborativo, la automatización *versus* la creatividad, lo físico *versus* lo cognitivo, lo plancentero *versus* la realidad. Al funcionar como pares de opuestos, la negación de lo uno es la afirmación de lo otro, así se podría expresar que si el *juego (físico-deportivo) no logra los fines de la educación, se estigmatiza como un medio malo, inapropiado, y, por tanto, el medio que no es malo es bueno*, por ejemplo, si lo lúdico no es bueno, lo agónico si lo es, o lo contrario, si lo agónico no es apropiado el *juego* es la panacea. El par de opuestos verifica una relación de dominio entre los conceptos. En este ámbito complejo del Deporte y la Educación Física en el ámbito educativo, estos planteamientos disyuntivos (o *A*, o *B*) no han resuelto ninguna las cuestiones esenciales, porque, si bien es cierto que varias de ellas se manifiestan como parejas dialécticas, que se determinan mutuamente (Hegel), no es menos

cierto que la reducción dicotómica lleva a la disminución del valor de uno de sus componentes. Aunque en realidad, en educación en general y en el Juego, el Deporte y la Educación Física en el ámbito educativo, las parejas conceptuales dialécticas  $(A+B)$  son pocas veces dicotómicas  $(A, \text{ o } B)$ , y aún menos debería concretarse como disyuntivas excluyentes (si  $A$ , no  $B$ ; si  $B$ , no  $A$ ). *El sentido de la educación, como praxis, se funda en la unidad fundamental que constituye la actividad práctica* (Bárceña<sup>1</sup>), *son una misma cosa la actividad, el que actúa y el resultado. El sentido de la práctica, el sentido del juego, a diferencia del sentido de los fines de la educación, permanece solo durante la acción, y permite diversas interpretaciones*, lo que *introduce un principio de contestabilidad* que, en Deporte y Educación Física en el ámbito educativo, como producto histórico dotado de significado, toma forma muchas veces en el enfrentamiento de unos conceptos contra los otros, defender  $A$  para atacar  $B$ , o defender  $B$  para atacar  $A$ . Los profesionales y profesores de Educación Física nos encontramos demasiadas veces entre dos aguas, transitamos por puentes con inclinación hacia soluciones de trágica disyuntiva. Parecería que hay que elegir, sin solución de continuidad entre  $(A)$  y  $(B)$ . Sin embargo, en nuestra opinión, este planteamiento de tipo disyuntivo es muy oportunista, por ello fomentamos el que frente a estas dicotomías, analíticas simplistas, *se opte por la reflexión serena y completa sobre pares conceptuales tomándolos como dilemas sustanciales*, el juego y el trabajo, el juego lúdico y el juego exigente, el juego para el placer y el juego para la realidad. Tenemos la obligación de ser disciplinados intelectualmente en las observaciones de nuestras realidades, en nuestros análisis y en las propuestas de resolución de problemas de la realidad educativa.

Se viene aceptando que las reflexiones sobre los fines de la educación lo son también sobre el destino del hombre en sociedad (Delval). El *Juego*, el Deporte y la Educación Física en el ámbito escolar, por ser educación, comparten los fines de la educación y del hombre en sociedad, y también sufre la misma desorientación que la Pedagogía, en algunos aspectos la desorientación es más común de lo que nos gusta reconocer. Como la Pedagogía, hemos perdido de vista nuestro *carácter específico de ser una teoría de unos medios (juego, ejercicio, deporte,...) para unos fines* (Brezinka), pero, hay que estar muy atentos por que los dilemas más importantes de la educación en general, en la sociedad postmoderna, serán los más críticos y esenciales en el Deporte y la Educación Física en el ámbito educativo, y, aunque se compartan con algunos de los dilemas generales la misma entrada argumental, estando atentos, no deberíamos de aceptar miméticamente los mismos razonamientos, y aún

---

<sup>1</sup> BÁRCENA F (2005) La experiencia reflexiva en educación. Paidós, Barcelona.

menos llegar a las mismas conclusiones. Sin embargo, y es lógico que ocurra, como se plantean en el ámbito educativo del *Juego*, del Deporte y de la Educación Física problemas que, no siendo específicamente nuestros, si nos afectan cuando se trata de invertir esfuerzos, análisis, investigación y formación. Con estas precauciones realizaremos las mismas preguntas que para la educación en general se vienen haciendo recientemente, *conversando*, razonando y discutiendo para obtener, desde el *carácter específico de ser una teoría de unos medios para unos fines*, propuestas propias de intervención práctica. Esos son los esfuerzos que merecen la pena, por eficacia y por ética profesional.

Las preguntas generales que hoy se realizan sobre educación, se pueden aplicar así a su nuestro dominio: ¿Para qué el *Juego*, el Deporte y la Educación Física en el ámbito educativo, ¿para qué? Cuando se hace una pregunta de este tipo, o se saben muchas cosas sobre la cuestión y, por tanto, el enunciado no sitúa a quienes interrogan en el absoluto desconocimiento; o, por el contrario, quienes se hacen una pregunta así es por que o no saben nada, o sea, que la pregunta se la estarían realizando personas ajenas a la experiencia y al conocimiento de este ámbito. Para responder a esta pregunta, para qué el *Juego*, el Deporte y la Educación Física en el ámbito educativo, ¿para qué?, entre profesionales de la Educación Física y el Deporte, habrá variadas respuestas. Cualquier profesor de Educación Física respondería a la misma con la mayor precisión y naturalidad, si previamente se hubiese liberado de discursos maximalistas, formales o justificativos. La Educación Física, el *Juego* y el Deporte no son la asignatura de Matemáticas, no pueden existir respuestas unívocas a cada categoría o especie derivada de esta pregunta mayor. Hemos de partir desde el reconocimiento de que en esta cuestión, tendremos nuestras dudas, y aceptamos que con toda probabilidad nunca exista una respuesta omnicompreensiva, otros posicionamientos disyuntivos, dicotómicos y/o unívocos, se nos antojan como mínimo, con todo el respeto, estrategias y planteamientos ingenuos.

La pregunta que hacemos, para qué el *Juego*, el Deporte y la Educación Física en el ámbito educativo, ¿para qué?, implica un saber junto a una ignorancia. Esta pregunta es propia de profesionales preocupados, que redactan sus dilemas y espacios de duda de un modo científico.

La pregunta, a pesar de su aspecto existencialista y ontológico, no es de poca actualidad, y ni tan siquiera sería la misma pregunta si hubiese sido realizada hace algunos años, con otro sistema político, en otro nivel de desarrollo socio-económico y con un sistema escolar diferente. El contexto

obliga a interpretar la pregunta, y ha reflexionar sobre sus respuestas de un modo muy diferente. La pregunta es buena por estimulante, sugiere fértiles respuestas, incluso algunas nuevas, pragmáticamente, la pregunta, para qué el *Juego*, el Deporte y la Educación Física en el ámbito educativo, ¿para qué?, sirve para recordarnos, a los que nos lo preguntamos, lo que no sabemos sobre nuestra práctica educativa, sobre su praxis en el ámbito educativo, pero en esos grados de apertura a las polifacéticas respuestas también hay peligro de ingenuidad y atrevimiento intelectual (a veces, enfoques tan solo polisémicos), que habrá que considerar como riesgos necesarios. La pregunta nos orienta hacia los fines y los medios:

- *¿qué fines tiene el Juego, la Educación Física y el Deporte en la educación?*
- *¿qué medios, con sus propios fines, el Juego entre ellos, facilitan la consecución de los fines de la Educación Física y el Deporte, y de los fines de la educación?*

Reconocemos que, para los Profesores de Educación Física, estas preguntas puede resultar agresivas, pues, ¡todo Profesor bien sabe lo que tiene que hacer!, y tiene fe en por qué lo hace.

Para qué el *Juego*, el Deporte y la Educación Física en el ámbito educativo, ¿para qué? ¿Como hemos de preguntarnos sobre estas actividades?, actividades donde *los fines y sus medios son dissociables pero, a la vez, inseparables*. Esta cualidad de lo educativo debe convertirse en el lugar principal para preguntarnos sobre nuestros fines y medios.

*El fin de cualquier juego y práctica corporal consciente es causa y efecto, “integran con mayor facilidad la emoción, el razonamiento y la experiencia”* (Damasio).. En la Educación Física y el Deporte en la escuela es imposible separar el fin de los medios, en Educación Física, existen muchos medios para un mismo fin. La actividad física (*juego*, ejercicio, deporte, danza, ...) como acontecimiento educativo tiene su propia finalidad, que implica causa y efecto. Cuando nos preguntan: *libertad, ¿para qué?, vivir, ¿para qué?, o jugar, ¿para qué?* El proceso de la actividad tiene su propia finalidad, sin mentalismo, sin sentido finalístico. Este fin intrínseco de la praxis se ha intentado domesticar, o ha sido desvalorizado, cuando no, incluso, demonizado. Además, en general, el tiempo de vacar, de entrega a un ejercicio determinado (manual, artístico, cognitivo, deportivo,...), cesando en las obligaciones comunes de la vida académica, ese tiempo de vacar ha sido expulsado de la escuela. El juego en la Educación Física deberá reinventarse en los recreos, las actividades complementarias, extra- o para-escolares.

## ■ ■ SEMBLANZA DE JOSÉ MARÍA CAGIGAL JOVEN

*Álvaro Pombo, académico de la Lengua y escritor*

Sr. Decano de la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, Don Javier Sampedro. Sr Don Manuel Hernández. Profesores y estudiantes del INEF de Madrid:

Considero un gran honor que me hayan ustedes elegido para pronunciar la conferencia inaugural de estas conversaciones dedicadas a José María Cagigal, el hombre y su obra.

Me parece especialmente apropiada esta fecha, 23 de abril, para que yo pronuncie una conferencia sobre José María Cagigal, a quien me he referido en público y en privado muchísimas veces, pero acerca de quién no he hablado formalmente hasta hoy. Esta es la primera vez que presento una semblanza de José María Cagigal en público. Y, como digo, doy gran importancia a esta fecha del 23 de abril que es, como todos ustedes saben, el día en que se concede en Alcalá de Henares el Premio Cervantes de Literatura, y la fecha en que se celebra el fallecimiento de Miguel de Cervantes y de William Shakespeare, los dos curiosamente fallecieron el 23 de abril de 1616. Es costumbre considerar esta curiosa coincidencia en la fecha y año de fallecimiento de estos dos gigantes de las letras como una buena ocasión para una celebración humanística. Me parece una idea mejor aún aprovechar esta fecha de hoy para recordar al gran humanista que fue José María Cagigal.

Las palabras que voy a pronunciar a continuación van a ser personales, una evocación personal del José María Cagigal que conocí cuando yo tenía 16-17 años y José María Cagigal, que nació en 1928 y que, por consiguiente, me llevaba 11 años, tenía 27-28 años de edad. Esta será una conferencia-semblanza de un humanista, hecha por un escritor y un humanista que soy yo ahora, de 68 años de edad, y que siempre he considerado que José María Cagigal está en el origen del enraizamiento de mi vocación como escritor. Como ustedes verán, aquí no hablaré sólo de mis recuerdos de ese joven y excepcional pedagogo que fue José María Cagigal, sino también de pedagogía en general, es decir, de cómo hay que situarse ante la juventud y con la juventud para que las enseñanzas sean físicas o metafísicas, deportivas o literarias, de verdad fructifiquen. Y me ha parecido que la mejor manera de hacer ver cómo esto se hace, es mostrar cómo lo hizo José María Cagigal

en relación conmigo y con nosotros en aquellos dos cursos en el Colegio San José de los jesuitas de Valladolid en los años 55-56.

Llegué yo a Valladolid un octubre de 1956 como alumno interno del colegio de los padres jesuitas. Me matricularon en quinto curso. Repetí curso. Hasta aquel curso yo había estudiado en Santander, donde nací, en el colegio de los Escolapios. Tuve que repetir el quinto curso de bachillerato porque suspendí en junio y en septiembre cuatro asignaturas de ciencias y porque falsifiqué las notas. A consecuencia de falsificar las notas, no pude presentarme en septiembre, y el 15 de agosto de aquel año se descubrió el pastel: llegó una carta del director del colegio dirigida a mis padres reprochándoles que no hubiera yo asistido a los cursos del verano destinados a preparar los exámenes de septiembre para los estudiantes. Esta anécdota de mis quince años tiene interés ahora sólo porque da idea del tipo de chaval que era yo. Sobre todo si se añade que aquel mismo curso en Santander, en el número de la revista del colegio del mes de mayo-junio, el mes de los 4 suspensos, había publicado en esa revista seis artículos, cinco con pseudónimo y una poesía con mi propio nombre. Sólo pensaba en escribir. Vivía, como habrán seguramente vivido todos Uds. a esa edad, en el puro presente absoluto. Lo esencial era que entre el boletín con las malas notas y el descubrimiento de las malas notas por mis padres, hubiera un espacio de tiempo todo lo dilatado posible. Yo era un chico listo ya entonces y era claramente consciente del contradictorio sentimiento de falsa eternidad en que vivía: la eternidad instantánea negada una y otra vez por la estructura discursiva del tiempo. Qué idea tenía yo de mi mismo en aquel entonces puede verse sumando estos dos factores: era un mal estudiante, malísimo, y un incipiente escritor. Pero ser un incipiente escritor a los 15 años, a diferencia de ser un incipiente deportista, un incipiente atleta, un incipiente nadador, un incipiente baloncestista o futbolista, significa estar viviendo en la más notoria y petulante inseguridad. La capacidad de escribir, la habilidad para escribir, a diferencia de una espontánea habilidad para los deportes, o para los estudios, no aparece a los 15 años como un maravilloso don estructurante o estructurado de la personalidad. Aparece más bien como un semicómico, o cómico del todo, desvarío. Apuntar maneras de escritor a los 14 o a los 15 años equivale a ser un chaval a medias arrogante, a medias humillado, a medias orgulloso, a medias tímido, a medias creído y confiado en sí mismo y a medias tembloroso. A los 15-16 años un chico con aptitudes literarias —reparen Uds en las fechas: 1955-56— era un chico problemático y una pepla, lo que se llama entonces un chico raro, una lástima de chico. En mi familia, además, ser

escritor era sinónimo de ser artístico o bohemio. Gente así habíamos tenido en la familia algunos, y eran un epítome de todo lo horripilante para una familia de la alta burguesía santanderina de la época. Ese era el chico que se encontró con Cagigal aquel octubre de 1955.

El encuentro con Cagigal para un alumno interno era cotidiano. Los inspectores, que así se llamaban, estaban con nosotros desde por la mañana. Nos acompañaban a las clases, en filas de dos en fondo, y vigilaban los estudios. Estaban en los recreos con nosotros. Jugaban al fútbol con nosotros. La vida es lenta y metódica en los internados. Tengo que reconocer que pasado el primer escalofrío inicial, la primera extrañeza inicial, yo me adapté enseguida a la vidilla de alumno interno. Nos duchábamos una vez por semana los domingos por la mañana. Debíamos pues de andar sumamente sucios. En Valladolid hacía mucho frío y mucha niebla, nunca ni siquiera en Londres he pasado tanto frío como en Valladolid aquel invierno. En los patios antes de clase, o entre clase y clase pataleábamos sobre el propio terreno para calentar los pies. Cagigal era entonces un inspector con el que podíamos hablar. Recuerdo que yo hablaba mucho con él en los recreos: Descubrí fascinado que animaba a todo el mundo. También a los otros chicos, animaba a los que había, fuese como fuesen. Entre los que había estaba yo y Cagigal me animó a mí también. Siempre recuerdo el ánimo, y siempre que recuerdo a Cagigal recuerdo el texto de Arquíloco de Paros, el viejo poeta griego: *Da ánimos a los jóvenes / la victoria está en manos de los dioses*. Se dirá que esto nada tiene que ver con la formación de la juventud, pero yo siempre he creído lo contrario: siempre he creído que quien nos da ánimo, nos saca de la negatividad y de la inercia y del olvido en que todos, jóvenes y viejos, vivimos sumidos en el día a día. Esta idea está en la entraña de un célebre texto de Fray Luis de León titulado La oda a Francisco Salinas. Y que dice así: *El aire se serena / y viste de hermosura y luz no usada / Salinas, cuando suena / la música extremada / por vuestra sabia mano gobernada / A cuyo son divino / el alma que en olvido está sumida / torna a cobrar el tino / y memoria perdida / de su origen primero esclarecida*. Como todos ustedes saben, Fray Luis de León fue un teólogo platónico de la Universidad de Salamanca. Si nosotros ahora quitamos del texto que acabo de leerles el innatismo platónico, es decir, la idea platónica de la preexistencia de la almas que supuestamente han conocido en un tiempo anterior a su existencia terrenal, todo lo que tenían que saber y que al encarnarse en el cuerpo van poco a poco recordando quienes fueron, si restamos, digo, esta interpretación metafísica para quedarnos con la descripción del alma que en olvido está sumida, entonces encontraremos

una descripción muy adecuada de la situación que todos nosotros hemos vivido en nuestra juventud, y también después: cuando somos jóvenes todos estamos sumidos como en un sueño o en un olvido, como en un relativo no ser, o no ser todavía: somos ya quienes habremos de ser más adelante, pero lo somos en la forma de no serlo aún. Lo somos en la forma de un proyecto a realizar aún no realizado. Y se puede decir que nos soñamos en el seno del olvido de nosotros mismos que aún somos, de acuerdo con aquella frase de Nietzsche que dice: *me he seducido a mi mismo desde lejos*. En esta frase se hace referencia precisamente a esta atracción que desde el futuro tiene que ejercer cada cual sobre sí mismo, para llegar a ser el que era desde siempre y que en su juventud aún se ignora. Reparen ustedes también en los dos elementos iniciales del texto de Fray Luis que acabo de citar. Dice Fray Luis de León que esta recuperación que el alma hace de sí misma, tiene lugar cuando el aire se serena y suena la música extremada de Francisco Salinas. ¡Nada más apto que esta imagen de serenidad y ejecución musical para recordar esta tarde la influencia que el Cagigal joven ejerció sobre mí! Decir esto en términos generales es fácil, y puede parecer muy poco. Fue, sin embargo, una totalidad generatriz pedagógica en mi caso particular. José María Cagigal estaba persuadido de que yo ya era, en aquel entonces, quien había de llegar a ser en el futuro: quien les habla en el INEF esta tarde del 23 de abril de 2008. Deseo subrayar la importancia de este momento adivinatorio en la educación de la juventud: la fuerza personal aún en fábula de los jóvenes tiene que ser preconcebida, adivinada, creída por sus instructores. Esto es muy difícil de hacer, y es lo que determina la diferencia de calidad entre un tipo de educador y otro. Cuando un pedagogo muy joven, como era Cagigal entonces con 27 años, es capaz de entusiasmar a gente diez años más joven que él, no sólo con un proyecto exterior a ellos mismos, sino con el proyecto de llegar a ser sí mismos, está llevando a cabo, como quien no quiere la cosa, el más profundo y puro proyecto de la paideia helénica.

Quisiera detenerme en esto: yo era uno entre los 30 chicos de la sección B que, junto con los otros 30 de la sección A, del quinto curso de bachillerato de aquel colegio, me encaminaba hacia mí mismo. El encaminarse de cada cual hacia sí mismo, tiene que ser a esa edad también un ser encaminado por otro. Encaminarse es ser encaminado. La gracia, la nobleza y dignidad del esfuerzo pedagógico, consiste en un encaminar a otro hacia sí mismo, sin desencaminarle. Y lo interesante en el caso de José María Cagigal fue que me encaminara a mí (y por supuesto a muchos otros, algunos de los cuales estarán quizá esta tarde escuchándome) no hacia un proyecto

común a todos, eso, dentro de lo que cabe es fácil, eso es lo que hacen o tratan de hacer los políticos, sino hacia el proyecto que cada cual tuviese, fuese el que fuese, y que había de convertirle en un ser único e irrepetible. Me permitiré recordar ahora una idea de Bergson, el gran filósofo vitalista francés, que consideraba que la intuición intelectual, la intuición filosófica, es una simpatía intelectual por la cual coincidimos con un objeto en lo que tiene de único y, por consiguiente, de inexpresable. Lo interesante, desde el punto de vista pedagógico, es que eso único e inexpresable que yo era, no era de ningún modo visible a simple vista en el año 1955-1956. Para verlo había que fijarse. Había que creerlo, había que animarme, había que adivinarme. Y esa adivinación, insisto, es singularmente problemática y difícil en las vocaciones literarias. Un alumno estudioso, un alumno deportista, presenta ya a los 15-16 años un fuerte perfil de sociabilidad. Por supuesto que aún no es un sabio o un gran deportista, pero el estudio o las habilidades físicas son socialmente integradoras. Es una personalidad tratable, tiene intereses claros y, en cierto modo, unívocos y precisos. Un escritor en ciernes, en cambio, parece siempre, a esa edad, una masa amorfa de sentimientos, emociones, ocurrencias y estupideces, presentes todas a la vez, y a las que el sujeto en cuestión atribuye el mismo valor. Ese, desde luego, fue mi caso. Contemplándome a mí mismo ahora, desde esta distancia, me asombro ante la dificultad que debió representar en aquel entonces, conducir hacia sí mismo a aquella masa revuelta e ingobernable que yo era.

La estructura de la tarea educativa: el saber sombrío, los ángeles afirmativos y la fruición del presente

Antes de proseguir en esta semblanza de José María Cagigal joven, que he llevado a cabo, como ustedes ven, presentando mi propia semblanza de joven inseguro y frágil a los 16 años, quisiera leerles un texto de José María Cagigal escrito en abril de 1976, a petición de la UNESCO, para la primera conferencia de Ministros del Deporte. Se titula: *Deporte y educación*, y dice así:

*El problema más arduo de la tarea educativa es que se trabaja con un material (el ser humano) que hay que preparar para el día de mañana, pero también para el presente. Ayudar a que resulte un hombre apto para que el día de mañana resuelva los problemas de la vida, debe compaginarse con hacerle vivir el presente de una manera apta, real, profunda. Estudiar mucho, acumular nociones, sólo tiene razón de ser pensando en unas hipotéticas necesidades futuras. El estudiar mucho acumulando nociones no tiene justificación en el momento presente en el que se realiza la tarea.*

*Y poco más abajo añade Cagigal: no será vano recabar para la escuela, aquellas actitudes humanas que tienen ya plena razón de ser en sí mismas. Dibujando se aprende a dibujar mejor, pero ya en el momento presente, el que dibuja, aún rudimentariamente, se expresa a sí mismo. Dibujar, pintar, cantar, representar... son actos humanos suficientes en sí mismos: no constituyen una actividad subordinada o provisional hasta tanto se alcance un nivel futuro de plena realización. En esta línea de plena justificación en sí misma está la actividad física voluntaria, o, si se quiere, el deporte. Con sus prácticas moderadamente ordenadas y progresivas, se adquieren destrezas, capacidades, hábitos aptos para el futuro, pero ya en el momento en que el niño lo practica (escolar o extraescolarmente) tienen su pleno sentido. Constituyen en sí un aprender a vivir viviendo.*

Creo que este admirable texto se explica por sí mismo, resulta iluminador por sí mismo para todos ustedes, deportistas, profesores y alumnos, de este Instituto Nacional de Educación Física y Deportes, que fundó José María Cagigal. Pero yo quisiera detenerme en este texto especialmente, en esta conferencia inaugural y hacer algunos comentarios referidos sin duda ahora a mí mismo, pero claramente indispensables para hacer ver cómo funcionaron en la práctica pedagógica concreta de José María Cagigal: el “se aprende a vivir viviendo”, “se aprende a hacer deporte haciendo deporte”, vale también para esa compleja y contradictoria y mágica operación en que escribir literatura consiste. Se aprende a escribir escribiendo. Eso fue lo que José María Cagigal me enseñó a mí. En aquel momento de mi vida y de la sociedad española, en aquel momento socio-cultural, en una familia como la mía, escribir no sólo era una actividad extracurricular: era una actividad negativa y contraproducente que distraía de la verdadera tarea educativa que consistía en sacar brillantemente el bachillerato, y luego la carrera, y luego las oposiciones. Me interesa destacar en este brillante texto de Cagigal dos nociones: la noción del presente educativo y la noción de fruición en el presente educativo. Precisamente por que la educación a todos los niveles es siempre futurista, es decir, tiene como ingrediente esencial el desconocido futuro individual del educando, precisamente por eso, es por lo que José María Cagigal insiste, en el texto citado, en la función estructurante del presente y de la fruición inmediata del educando en su presente educativo. No estoy hablando aquí de divertir a los chicos, no estoy hablando de sustituir la laboriosa tarea educativa por la diversión o el entretenimiento. Lo que Cagigal quiere decir en el texto que acabamos de leer, es que la acción misma del educar en el presente es frutiva.

He hablado de una intuición intelectual en el caso de Cagigal, que le permitió percibir lo que yo, y muchos otros compañeros míos, teníamos de único e inexpressable a los 15 años: quizá piense alguien que esto es un modo exagerado de expresar las cosas. Quizá sea conveniente por eso que enumere las cosas que hacíamos en aquel curso del 55-56 en el colegio de Valladolid. Era un quinto curso de bachillerato. Pocas cosas más humildes y oscuras que esto: todos los que me escuchan ahora mismo saben, porque han pasado por estos mismos cursos, o parecidos, lo que se estudiaba entonces, inglés o francés, un poco de física, un poco de química, literatura española, Historia de la filosofía, latín. La experiencia del Bachillerato y del pre-universitario, ya no sé los nombres con los que se denomina ahora todo eso, es común y corriente, todos ustedes, que me escuchan ahora, esta tarde, han pasado por esa experiencia y han sacado de ahí lo que han podido. Y es ahí, en el centro de esa experiencia pedagógica convencional, de chavales de 15-16 años, donde quisiera que se instalaran ustedes imaginariamente ahora. En aquel tiempo la gimnasia era, junto con religión y política, lo que llamábamos una maría. No creo que nuestra enseñanza fuese peor que la de hoy en día, pero era igualmente trillada y rutinaria. Yo recuerdo lo que hacíamos además. Con Cagigal fuimos al Teatro Calderón de Valladolid. Ahí escuché yo por primera vez “Las Golondrinas” de Usandizaga. Las Golondrinas es una pieza bellísima de un músico vasco, un zarzuelista. Allí escuchamos “El Caserío de Guridi”, y vimos “Candilejas” de Chaplin. Me doy cuenta que toda enumeración es insuficiente, todo lo enumerado en una enumeración parece siempre poco. Toda enumeración es incompleta, inacabable y remite al infinito, y nos gusta, como dice Borges, porque nos proporciona precisamente la ilusión de infinitud en el tiempo. He aquí que hoy es el Día del Libro en toda España, y esto me sirve también para poner de relieve la relación que J. M. Cagigal tuvo con los libros y nos transmitió a nosotros. Esta misma mañana leía en El País un artículo de Juan Cruz titulado “Los libros y la dentadura postiza”. Lo que Juan Cruz hace en ese artículo es criticar la artificialidad, el convencionalismo con que muchas veces nos relacionamos con los libros. El propósito del artículo —dice Juan Cruz— *es hacer eficaz la nostalgia de los libros leídos, de los libros que han de leerse y de que los libros formen parte de la vida común, como la conversación o como la risa*. Esto me recuerda los libros que nos leyó Cagigal en el estudio de la tarde —el último antes de la cena— y los libros que, por indicación suya, leí yo en particular. Recuerdo la lectura en voz alta (en el estudio de la tarde) de *Don Camilo, un mundo en pequeño*, de Giovanni Guareschi. Mi propia afición a leer en voz alta y a oír leer en voz alta, procede, directamente, de aquellas sesiones. Eran lecturas teatralizadas,

con cambios de voz en los diferentes personajes. Desde aquellas tardes a hoy han pasado más de 50 años y yo recuerdo vivamente todavía aquellas sesiones de lectura. En aquel año 55 ya me hablaba a mí en particular Cagigal sobre *Nada*, de Carmen Laforet y recitaba de memoria el principio de esa célebre e importante novela. Es increíble que entre mis 16 y 17 años leyera yo, por indicación de Cagigal, *Crítica y meditación* de Aranguren, que acababa de publicarse en Taurus, o la traducción de Valverde de 50 poemas de R. M. Rilke. Estábamos en pleno nacionalcatolicismo y yo no escuché nunca a Cagigal la palabra censura o referencia alguna al Index librorum prohibitorum, cuya existencia todos conocíamos. Cagigal mismo era un entusiasta lector de José Ortega y Gasset. Siempre que se habla de Europa durante estos años, yo recuerdo unos versos de J. M. Valverde que oí recitar a Cagigal: *Cuando yo era pequeño soñaba con Europa/ he crecido escuchando a lo lejos sus ámbolos, sus ciudades con niebla y brisa de campanas/ con ríos legendarios bajo puentes de piedra*. Libros que eran objeto de conversaciones, que se convertían en citas y en recuerdos, y todo esto se hacía como “a mayores”, como de paso, a la vez que asistíamos a competiciones de atletismo en las pistas del SEU de Valladolid. Cagigal nos arrastraba a todos, a los atletas que competían y al resto de la clase, que íbamos a aplaudir y a animar al equipo. ¿No es este un ejemplo clarísimo de acción pedagógica en marcha? Ganar el campeonato era tan importante, ni más ni menos, como aplaudir a los campeones de atletismo o de baloncesto. Y a la vez que por vez primera oía hablar de Valverde, Aranguren o Rilke, oí por primera vez hablar de Juan Sebastián Bach y oía a Cagigal cantar alguna de sus Cantatas. Yo tuve la impresión de que el mundo se dilataba. Tuve la impresión de que aquel quinto curso de Bachillerato era un territorio aventurado, complicado, montañoso, brillante. Mi experiencia del encuentro y del trato con Cagigal en aquellos 15 años míos, se resumió pensando que me había encontrado, por casualidad, con un héroe. Por eso cuando muy poco tiempo después leí la Décima elegía de Rilke, me pareció que había encontrado justo el objeto de esa elegía, justo el tema: *Que yo, a la salida del saber sombrío, alce algún día mis cantos de júbilo y de gloria a los ángeles afirmativos / que de los martillos bien templados del corazón / no falle ninguno en cuerdas blandas, dudosas o desgarradas / que mi rostro fluyente en lágrimas me haga más luminoso/ que el llanto insignificante florezca*.

La juventud, mi propia juventud, fue para mí un saber sombrío, un reino inacabable de tribulación y de inseguridad, un reino de incompetencias personales, de vacilación, de sentimientos que se ahogaban en un vaso de agua y que parecían ahogar el mundo. Cuando recuerdo a José María Ca-

gigal ahora, recuerdo el buen ánimo, el júbilo, la gracia, recuerdo a Cagigal riendo, jugando al fútbol, llevándonos a ver los campeonatos de atletismo a las pistas del SEU de Valladolid, enseñándonos a aplaudir. Recuerdo aquel tiempo, aquel curso, como un círculo cerrado y resplandeciente. Lo curioso es que yo no mejoré mucho aquel curso, no saqué mejores notas, no me convertí en un competente corredor de los 1500 metros. Seguí siendo el mal estudiante descentrado que era cuando llegué al colegio de Valladolid. Pero la significación de mi vida había cambiado. Debemos de distinguir entre experiencia y significación. Mi experiencia escolar de mal estudiante, cobró sin embargo una gran significación en dirección al futuro. Yo pude decir lo contrario de lo que dice Eliot: "We had the experience but mist the meaning". Yo, gracias a Cagigal, no perdí el significado de la experiencia, por eso estoy aquí esta tarde. Muchos de los que me escuchan esta tarde han conocido al Cagigal maduro, al fundador de este Instituto Nacional de Educación Física y Deportes. Yo estoy seguro de que esta tarde, ahora, aquí, en el Instituto Nacional de Educación Física y Deportes, recuerdan a Cagigal como yo le recuerdo, como una gran afirmación de la existencia y del valor del mundo. Es curioso que yo tenga almacenada esta memoria, en toda su claridad y pureza, y separada de lo que entonces era, con toda seguridad, una educación tradicional dentro del nacional-catolicismo de la época. Quizá sea esta la más prodigiosa hazaña de un gran pedagogo: la capacidad de despertar en cada cual lo suyo. No la capacidad de conducir a todos juntos hacia una meta, sino la capacidad de conducir a cada cual hacia su propia meta, hacia su propio fin, sea el que sea. Pero es indudable aunque yo no lo recuerde así, que la educación que yo recibí en aquella época formaba parte de la educación católica tradicional, me refiero a los minuciosos exámenes de conciencia, las preocupaciones por los pecados de la carne, el temor al infierno, el cielo como una promesa de felicidad para los que obran bien. ¿Cómo es que yo no recuerdo nada de eso y, sin embargo, he tenido siempre, gracias a Cagigal, un sentimiento positivo de apreciación de la experiencia cristiana? Héroe es aquel que es capaz de hacer valer el valor. Los valores no están a la vista, no son cosas. Tienen que ser sacados del mundo inmediato y ser contruidos por nosotros intencionalmente para poder ser percibidos como valores. Ahora que tanto se habla de la "educación en valores", y se enumeran listados de valores, yo echo de menos con frecuencia la capacidad que el héroe tiene de hacer valer el valor. Un valor característico que Cagigal nos hizo apreciar a todos, fue el valor del deporte, de lo que llamábamos entonces educación física. Esto del valor de

la educación física no era evidente entonces, en aquel momento, para nadie, y mucho menos para mí.

No quisiera terminar esta conferencia sin citar un texto más de la comunicación a la UNESCO de Cagigal en abril de 1976 titulado, como he dicho, Deporte y educación. Oigo la voz de Jose María Cagigal ahora, oigo el equilibrio, la sensatez, la fuerza y la gracia del héroe: *El deporte no es una panacea, pero, si no está condicionado por las apetencias hoy dominantes del éxito y del campeónismo, ni tampoco interferido por los excesos de aprendizajes modelados, de taxonomías y supertecnicismos –los dos más graves peligros del deporte educativo de nuestro tiempo– se ofrece como actividad saludable en la que el ser humano educando, además de vivir un presente frutivo y autosuficiente, pone en desarrollo una serie de capacidades físicas y psíquicas, que pueden serle útiles para el mundo del futuro, distinto o igual al presente, sorprendente o previsto.*

Es hora de cerrar esta conferencia, es hora de acabar, y quisiera acabar con un texto de Rainer Maria Rilke, que es un texto de comienzo y no de final. Ante el mundo, ante los héroes de este mundo, ante la belleza del firmamento resplandeciente, ante la juventud, ante el nuevo mundo cuyo final quizá no llegaremos a ver, Cagigal me enseñó a decir, con R. M. Rilke: *Comienza siempre de nuevo la nunca suficientemente alcanzada alabanza.* ¡Oh, Jose María Cagigal. Oh deporte!

\* \* \*

*Querido Manuel*

*Adjunto mi conferencia de ayer, tal y como quedamos. Como verás hay algunas repeticiones que son consecuencia de haberla dictado en voz alta toda seguida. Yo creo que está bien tal y como está, no vale la pena retocarla. Puedes hacer con ella lo que te parezca oportuno. Aprovecho para decirte que me encantó el acto en honor de Cagigal, que me gustó muchísimo el ballet de los alumnos, y también disfruté mucho con el vino de estrangis que nos tomamos tú y yo en el museo de gimnasia y la conversación después con profesores y alumnos echando un prohibido pitillo a la puerta del INEF. Creo que fue esta segunda parte de la reunión después de la conferencia, el ballet y la conversación lo que más me hizo a mí recordar al J. M. Cagigal que yo conocí de joven. Por todo ello te estoy muy reconocido a ti y a todos vosotros. Un abrazo. Álvaro Pombo.*

## ■ ■ SOCIOLOGÍA DEL DEPORTE. VIOLENCIA Y DEPORTE

*Daniel Paz Manjón y Miguel Rivera Rodríguez*

### 1. Breve análisis histórico de la violencia en el deporte

En la actualidad el deporte se nos presenta como una micro-sociedad en la cual es posible contemplar los diversos aspectos que componen dicha sociedad.

En la actualidad debido a la gran importancia que ha adquirido el deporte como fenómeno social cualquier acto violento cobra una importancia y una repercusión inigualable a tiempos anteriores pero es indudable que en nuestros tiempos el deporte es mucho más civilizado que en épocas anteriores. Ejemplos de ello son las competiciones que se llevaban a cabo en la antigua Grecia como el Pancracio en el cual estaba todo permitido excepto meter los dedos en los orificios corporales y la actitud del público debía ser controlada. En cuanto a Roma no cabe ninguna duda de que los niveles de violencia que encontramos superan con creces los de nuestro deporte actual:

*(...) los “deportes” de la Roma Antigua son considerados normalmente como una regresión a actitudes salvajes. Desde el punto de vista de los valores actuales dichos “deportes” evidencian una indudable crueldad. La brutalidad de los combates de gladiadores, los simulacros de las batallas y las masacres son hechos bien conocidos (Dunning, 1990)*

En la Edad Media tanto en los Torneos como en las Justas se observa un claro descenso de la violencia aunque había torneos que se hacían con las reglas de la guerra, es decir sin reglas, que podían acabar con gran número de muertos. En juegos como la Soule y el calcio los niveles de violencia eran muy elevados debido a la gran permisividad de sus reglas que permitían un contacto físico violento.

Realizando un análisis crítico de la historia podemos concluir que evidentemente el deporte ha ido descendiendo sus niveles de violencia debido al proceso de civilización descrito por Elias y que se ha reflejado en el deporte

en forma de una mayor reglamentación y una mayor sensibilidad por parte de los jugadores y del público para los cuales la violencia es cada vez algo más repugnante.

*“la violencia no desaparece con la civilización, se transforma.”* (Duran, 1996). Antes los instrumentos de violencia estaban en manos de la gente y ahora están en manos del estado el cual los monopoliza.

Este descenso en los niveles de violencia en el deporte actual no nos debe conducir a una actitud tranquila y pasiva, sino que es necesario intentar comprender estos sucesos en profundidad y que lleva al individuo a materializarlos.

## 2. Analisis de este fenómeno en la actualidad

Con el paso de una sociedad feudal a la sociedad moderna, industrializada, sin estamentos, democrática..., los instrumentos de violencia pasan a manos del estado y dejan de estarlo en las del individuo el cual era el encargado de “tomarse la justicia por su mano”. A esto es a lo que se refiere Elias:

*“La violencia no desaparece con la civilización, se transforma. La civilización se basa en el control monopolístico de los estados emergentes sobre los instrumentos de violencia, lo que a la vez facilita la pacificación interna y el crecimiento de la riqueza.”* (Durán, 1996)

Con estas medidas el hombre empieza a dejar de sentir ganas de agredir, toma conciencia de que no es el sino el estado el que debe “tomarse la justicia por su mano” y todo esto hace que la violencia empiece a decrecer.

Esta nueva situación se reflejo en el deporte moderno por que si hay alguna diferencia notable entre el deporte de la antigüedad y el actual esa es la continua reglamentación a la que estos han sido y son sometidos y con todo ello lo que se ha conseguido es un continuo descenso de los niveles de violencia en el deporte.

Por lo tanto tenemos que llegar a la conclusión de que en el deporte moderno los niveles de violencia han disminuido.

Podríamos hacernos la pregunta: si los niveles de violencia en el deporte – aunque podría extrapolarse a cualquier otro ámbito de la vida social- han disminuido, ¿por qué entonces la violencia forma parte de nuestra sobreme-

sa diaria? Esto se debe a que la sociedad se ha vuelto menos tolerante a la violencia y todo acto violento se conoce, denuncia y tiene una repercusión social importante. También sería interesante destacar el afán con el que los medios de comunicación emiten este tipo de actos, los cuales resultan interesantes para sus ingresos y de los cuales no dudan en hacer un uso en beneficio propio, muchas veces sin tener en cuenta las repercusiones que esto puede tener.

Aunque la violencia en el deporte tiende a disminuir alrededor de los años 60 en Inglaterra surgió el fenómeno del hooliganismo el cual se ha extendido por toda Europa y más partes del globo terráqueo. El surgimiento de este fenómeno según algunos autores -como veremos mas adelante- puede estar en las clases bajas de la sociedad inglesa la cual intentaba que el fútbol siguiera teniendo un componente con el cual se pudieran sentir identificados. Además el fútbol debido a que es un juego de contacto se le puede considerar generador de agresividad y para muchos el fútbol es un reflejo de la sociedad. Un ejemplo de esta idea es el prejuicio que en muchos lugares se tiene hacia el seguidor del Real Madrid que es el equipo del “gobierno” y que son los ricos; o el prejuicio que se tiene hacia los seguidores del Rayo Vallecano, ya que Vallecas es un barrio obrero, y no es difícil encontrar comentarios del tipo de “son unos rojos” o cánticos como el de “vallecanos, yonkis y gitanos”. Esto no es más que una simple y cercana muestra de los muchos problemas que hay en la sociedad y que se introducen junto con el bocadillo a los estadios de fútbol.

En el libro “Agresión y Violencia en el Deporte. Un enfoque interdisciplinario” escrito por varios autores, entre los que se encuentre García Ferrando, se nos expone un interesante ejemplo de hasta que punto el deporte puede estar influido por la realidad social:

*El F. C. Barcelona concentró desde el principio el sentimiento catalanista. Por el contrario, el Español, por su propio nombre vino a significar un estado de opinión absolutamente contrario. El Barcelona siempre uso en su uniformes cuatro barras rojas, aunque sobre fondo azul oscuro, los mismos de la senyera. El Español se distinguió por el azul y blanco a franjas estrechas, al igual que clubes de otras regiones. El Español consiguió en su día, ser distinguido con el título de Real, al igual que el Madrid, por ejemplo” (Julián García Candau y Daniel Romero Álvarez).*

En lo sucesivo intentaremos explicar algunas de las teorías que intentan explicar el porque de la agresividad y de la aparición de la violencia en el deporte.

Sea por lo que fuere el caso es que este fenómeno se ha extendido por Europa y más partes del globo terráqueo y se deben poner todos los medios al alcance para frenarlo.

### 3. Teorías de la agresividad humana

Primero es conveniente definir el concepto de agresividad: desequilibrio psicológico que provoca la hostilidad de una persona a las otras que le rodean (Larousse). Para K. Lorenz es *“un impulso básico del hombre para intentar, obtener, acometer, descubrir, investigar... Esta es la acepción genérica que acepta Lorenz, aun cuando, posteriormente, se refiere a la otra acepción específica que consiste en atacar”* (Cagigal, 1976). Lorenz cree que la agresividad es un instinto innato en el hombre pero que puede ser reeducado para evitar que aflore con sus más nefastas consecuencias. La agresividad es diferente de la violencia: “No toda agresividad es violenta; toda violencia, sin embargo, es agresiva, es originada por la agresividad.

#### a) K. Lorenz

El autor piensa que los seres vivos han desarrollado unos mecanismos que actúan para controlar los instintos que le hacen reorientarlos ya que de lo contrario tendría consecuencias desastrosas para su vida. Esta lucha entre los instintos y los mecanismos mitigadores de los instintos tienen como resultado la conducta del hombre.

Para Lorenz la agresividad tiene una gran importancia en el establecimiento de vínculos afectivos entre miembros de una misma especie, en las especies más agresivas es donde se producen unos vínculos afectivos más sólidos.

*“Descargada ya la agresividad en el vecino enemigo, la ternura por la pareja y los hijos se manifiesta libremente, y viceversa: la proximidad de los seres amados refuerza la intensidad de la agresión contra el extranjero intruso” (K. Lorenz).*

Esta teoría Lorenz la ha extrapolado también al ser humano por lo que ha recibido muchas críticas. Habla de la agresividad como opuesto a la razón

y piensa que hay algo que actúa en contra de la razón que le lleva a hacer actos como guerras, exterminios, etc. Y este es el instinto agresivo.

Según Lorenz el hombre contrarresta este instinto agresivo mediante la moral y la capacidad para educar ese instinto mediante acciones socializadoras, positivas, y que ayuden a canalizar ese instinto.

Lorenz habla también de la importancia del deporte para ritualizar este instinto ya que “es un combate ritualizado” en el que el hombre puede aprender a contener sus impulsos más nocivos para la sociedad.

### *b) La agresión como aprendizaje*

En el lado opuesto al de las teorías de Lorenz están las de las escuelas psicológicas del “aprendizaje” que consideran que la agresividad no es un instinto sino una forma de actuar que el hombre aprende. Lorenz es criticado tanto por la comparación que hace entre hombre y animal, como por los métodos de estudio utilizado con los animales.

Dollard dice que solo habrá un comportamiento agresivo cuando haya frustración por la falta de bien estar del ser humano ya sea por la escasez de alimentos, el confinamiento, la falta de identificación en un grupo...

Otros autores como Häcker y Storr han criticado a estos que intentan hacer creer que el ser humano es un ser especial sin ningún tipo de conexión con el mundo animal ya que quitan toda importancia al instinto. Esta lucha dialéctica no viene más que a demostrar lo complicado que resulta el estudio del ser humano en su faceta psicológica, filosófica y social.

Neumann estudio el campo de la agresividad en el deporte y llegó a la conclusión de que el deporte contribuye más a despertar sentimientos agresivos y resto importancia a la teoría catártica del juego:

*“Si es que se da la catarsis, no se ha comprobado de forma convincente hasta el momento actual; sin embargo, todos conocemos ejemplos que indican lo contrario” (Dann, citado en Cagigal, 1976).*

Algunos estudios —sin quitarle total interés al instinto agresivo— vienen a mostrar que el ser humano está continuamente expuesto a aprendizajes que le enseñan la violencia como un medio para solucionar frustraciones y problemas. Este es el caso de la televisión y el cine que pueden extrapolar lo visto en la pantalla con la vida real.

Cagigal viene a concluir que en todo estudio sobre la conducta humana será incompleto si solo se le pretende dar una visión científica –y por tanto objetiva- y se olvida una sustentación teórica y filosófica.

Ya más concretamente veremos algunas de las teorías que intentan explicar el vandalismo en el fútbol pero que pueden ser aplicadas al deporte en general:

### *c) La Teoría sociológica subcultural de Taylor y Clarke*

En sus comienzos, el fútbol estaba muy ligado a la clase obrera -ejemplos de esto son la creación del Manchester United y Sheffield United, dos equipos creados en fabricas inglesas- y Taylor explica la aparición del vandalismo como un intento por parte de la clase obrera de continuar con esa identificación. En la actualidad el fútbol esta empezando a ser un terreno en el cual las clases bajas se empiezan a sentir excluidas por su alto coste, el elitismo que lo rodea...

Hay que tener en cuenta que Taylor elaboro esta teoría hace mas de cincuenta años y debido al gran auge que tiene el fútbol en nuestros días puede que quede algo anticuada en este sentido. Taylor y Clarke también destacan –y esto sigue aun vigente- que el fútbol para mucha gente es un micro mundo en el cual puede ser alguien y donde deja a un lado el otro mundo, el real, en el cual no es muy afortunado:

*Clarke interpreta el fenómeno del gamberrismo en el fútbol como la búsqueda por parte del joven de clase obrera de una identidad grupal propia y diferencial –reconocida por tanto exteriormente- que dote de mayor sentido a su existencia. Algo así como un intento de intervención social simbólica. (Durán, 1996)*

Las teorías de estos autores debido a la época y lugar donde realizan sus estudios, a mi entender, se han quedado obsoletas en el sentido de que creo que este fenómeno en la actualidad no es exclusivo de la clase obrera sino mas bien de una educación incorrecta que se puede dar tanto en las clases bajas como en las más acomodadas.

El estudio que lleva a cabo sobre este fenómeno el Grupo de Leicester esta más acorde con la idea que he intentado expresar.

### *d) El Grupo de Leicester*

Estos autores, debido a su origen ingles también creen que bajo este vandalismo hay un componente de clase social pero matizan que con el paso

del tiempo este es un fenómeno en el cual cada vez tienen menos lugar las etiquetaciones:

*No obstante a lo largo de sus trabajos son numerosas las evidencias que apuntan a que con el paso del tiempo resulta cada vez más difícil etiquetar a estos jóvenes respecto a una clase social o a una determinada situación laboral, siendo este fenómeno cada vez más complejo. (Durán, 1996)*

Destacan que estos jóvenes violentos pasan gran cantidad de horas sin un control adulto y establecen modelos de relación que se basan en la jerarquía —ya sea por la fuerza, edad...— y es en estos grupos donde este tipo de jóvenes pueden “sentirse alguien importante” ya que la sociedad les niega status y gratificación.

Creen que este tipo de aficionados solo son unos pocos y que muchos otros se ven arrastrados por esta violencia.

En su estudio recalcan la conexión existente entre muchos de estos grupos de hooligans y organizaciones racistas y ultraderechistas como el British Movement y el National Front.

*e) La Psicología social etnológica: la dinámica social de los grupos de hinchas radicales.*

Esta teoría trata de demostrar que en estos grupos existe una organización donde los jóvenes tratan de hacer “méritos” para escalar posiciones y ser —como hemos visto en la teoría anterior— alguien más importante.

Según Marsh, *“aumentar las manifestaciones agresivas simbólicas y reducir aquellos comportamientos que pudieran ocasionar daños y derramamiento de sangre”* (citado en Durán, 1996).

Considera que la violencia es exagerada por los medios de comunicación y que no se trata más que de un “ritual agresivo”.

## 4. Relación entre los medios de comunicación y la violencia en el deporte

Es indudable la repercusión de los medios de comunicación sobre la vida de los seres humanos ya que estos ocupan buena parte de la vida diaria de

un individuo normal, ofrecen todo tipo de información en tiempo real y son capaces de educar y de convertir su visión de la realidad en una verdad absoluta.

En “El vandalismo en el fútbol”, Javier Durán dedica un capítulo exclusivamente al análisis de la relación entre los medios de comunicación (o mass media) y el vandalismo y los actos violentos. Esta interconexión se observa en la frase a la que se hace referencia en este capítulo:

*“La practica totalidad de los científicos sociales que se han aproximado al estudio del fenómeno de las hinchadas radicales en el fútbol y a la violencia que en ocasiones estas generan, coinciden en señalar la enorme influencia que los medios de comunicación han tenido en el origen y generalización de estas formas de conducta” (Durán, 1996)*

Cabe destacar dos conclusiones básicas dentro de este capítulo.

La primera, que aunque los medios de comunicación critican los actos vandálicos y violentos en el deporte, lo cierto es que ellos se nutren en gran medida de esos actos violentos, exagerándolos mediante un lenguaje cuasi bélico y dándoles una visión sensacionalista, para quitar cuota de mercado a su competencia y por lo tanto aumentar sus ingresos; y la segunda que los aficionados violentos dependen tanto de los medios como los medios de los violentos.

Así, los propios aficionados del Frente Atlético dicen que los medios dan mucha cancha a todo lo relacionado con la violencia: “en el Frente Atlético, oírlo (la violencia), poco, y verlo, pues nunca. Se magnifica mucho, desde luego.” (Durán, 1996).

El segundo hito en las conclusiones que obtiene Javier Durán es la necesidad que tienen los medios de comunicación de actos y grupos violentos, así como los grupos violentos de los medios de comunicación. Como vimos anteriormente este tipo de grupos vandálicos necesitan un reconocimiento social para “sentirse alguien” ya que la sociedad les hace sentirse rechazados, y en esta función de reconocimiento de los mass media juega un papel básico ya que otorgan a sus actos una relevancia suprema.

Así, pone un ejemplo en el que un grupo violento (UltrasSur) estaba cometiendo actos vandálicos, tales como insultos y provocaciones. En el momento en el que llegó la televisión, con tres cámaras, estos comenzaron con

gestos obscenos, provocaciones e insultos más fuertes. Aquí queda explicada la necesidad de los ultras de los medios de comunicación. La de los medios de comunicación de los ultras queda patente en el hecho de que incluyen los actos vandálicos como un punto más en la crónica de un partido. Esto es lo que un miembro del Frente Atlético quiere decir cuando menciona el “amarillo” de la Prensa, que tienden a ir a lo morboso, a lo que vende, a lo menos importante para el deporte, y más para vender periódicos.

Es muy difícil por parte del periodista no sentir las ganas de participar de forma activa en el espectáculo, criticar la actitud de un jugador por provocar a la grada, no sentir “pena” por el equipo humilde, ser parcial en los encuentros en los que su equipo participa (esto es más claro en partidos en los que juega una selección nacional en los que parece que ese respeto que se tiene en una liga nacional se pierde debido a que todos los oyentes o telespectadores van a compartir tu opinión y no se duda en hacer comentarios incluso ofensivos hacia el equipo contrario)... También es cierto que un periodista que no siente aquello de lo que habla será menos capaz de hacer llegar a la gente aquello que quiere transmitir pero esto no justifica utilizar cualquier tipo de comentarios. Comentarios del tipo “paliza del Betis al Sevilla” o “a conquistar Noruega” son los que habría que evitar ya que no representan ningún tipo de realidad y sin embargo si pueden contribuir a crear un ambiente hostil hacia los aficionados y equipo contrario.

Un hecho que nos pareció vergonzoso fue la actitud del señor José Manuel Gozalo en el seminario que tuvo lugar a finales de octubre en C.N.I.C.D. sobre el tema de violencia y deporte justo la semana en la que se produjo la muerte de un aficionado del Deportivo de la Coruña a manos de un des-cerebrado, aficionado de su mismo equipo. Este señor tuvo una actitud de excesiva soberbia y prepotencia durante su intervención y posterior turno de preguntas ya que aparte de aportar poco más que un discurso plagado de comentarios sensacionalistas y muy poco profundo sobre el tema se dedicó a criticar —todo sea dicho con pocos o ningún argumento— la idea de que por los cargos que ostentan, de continua exposición al público, debían educar en sus programas, ya que el sector de población que les escucha es abundante a lo que no dudó en contestar que la labor de un periodista es informar, educar que eduquen los padres y los colegios. Esta bochornosa situación no tuvo reparo en protagonizarla delante de muchas otras personas mucho mejor formadas en este campo como puede ser John Williams, sociólogo inglés de reconocido prestigio internacional.

Creemos que este tipo de actitudes son tremendamente nocivas para el buen devenir del deporte y como no, de la sociedad en general.

Una de las conclusiones que también podemos sacar es que esta interdependencia mass media y vándalos es mayor en aquellos deportes colectivos en los que existe un mayor contacto físico.

## BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

1. "Política y violencia en el fútbol". C.S.D. Madrid, 1998.
2. "Chicos son, hombres serán. ¿Cómo romper los lazos entre masculinidad y violencia?" Miriam Miedzian. Horas y Horas. Madrid, 1996.
3. "Valores sociales y deporte: fair play versus violencia". Javier Durán. C.S.D. Madrid, 1996
4. "Actas del Congreso Aragonés del deporte"
5. "Sobre la violencia". A. Store. Kairos. Barcelona, 1975.
6. "El vandalismo en el fútbol: una reflexión sobre la violencia en la sociedad moderna". J. Durán. Gymnos, Madrid. 1996.
7. "Materiales de sociología crítica" C. Wright Mills. La piqueta, Madrid. 1986
8. "Anatomía de la destructividad humana". E. Fromm. Siglo veintiuno, Madrid, 1986.
9. "Razón y violencia". Laing y Cooper.
10. "Deporte y agresión". J.M. Cagigal. Alianza editorial, Madrid. 1976
11. "Por una cultura pacificadora". Urbión, 1986.
12. "Seminario internacional sobre prevención de la violencia en el deporte". C.S.D. Madrid, 1989
13. "Factores que promueven la violencia en el deporte, con especial referencia al fútbol". Julio de Antón. C.S.D. Madrid, 1989.
14. "Agresión y violencia en el deporte: un enfoque interdisciplinario". Manuel García Ferrando. C.S.D. Madrid, 1985.
15. "El deporte en la sociedad actual". J.M. Cagigal. Prensa Española, Madrid. 1975.
16. Cohen Grinvald, Rubén (1997) "Agresión y violencia en el deporte" EF y deportes, año 2, nº 8.  
[www.torneoamistad.com.ar/agresion\\_y\\_violencia\\_en\\_el\\_depor.htm](http://www.torneoamistad.com.ar/agresion_y_violencia_en_el_depor.htm)  
[www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com)
17. Ediciones Dolmen, S.L. (2001). "Deporte y violencia". Antehistoria.  
[www.artehistoria.com/historia/contextos/3688.htm](http://www.artehistoria.com/historia/contextos/3688.htm)

## ■ ■ EL JUEGO PARA EL PLACER Y LA EMOCIÓN

*Luis Antolín Jimeno, Universidad de Valencia*

El juego es impulsor del desarrollo humano, durante toda la vida y en todas las situaciones. Es un continuo y no puede parcelarse. El jugador mayor adeuda su vivencia al jugador que fue de joven. Clasificar el juego es un ejercicio de dudosa utilidad para la práctica. El juego es, además de otras cosas, un ejercicio voluntario y refinado de los sentidos y la inteligencia sin intención ninguna de utilidad. El juego incide en la cultura en silencio y sin que sea necesaria la intencionalidad del jugador. Aunque hay muchos juegos prohibidos o que son pecados, nadie se ha atrevido, por ahora a prohibir el juego ¿Qué prohibirían? Resulta infrahumano el adulto que no supera la fase de satisfacción sensorial y basa solamente en ello la posibilidad de jugar (entre deportistas y profesores de educación física hay muchos). Es una actividad que te permite una experiencia completa y óptima que acaba por trascender los límites que tú solo te impones y, tú mismo, al jugar, te propones esfuerzos cada vez más exigentes con tu habilidad y tú inteligencia. Es un ámbito de esfuerzo, dirigido por la emoción, el hedonismo y la sensación agradable de ser uno más, puesto que es placer lo que buscamos. El juego debe ser autogestionado por los jugadores. En el juego autogestionado las reglas, entre otras cosas, se usan para integrar y no excluir a nadie por ser como es. Mantiene una mala relación con la escuela. El juego ¡a la calle! Los profesores de educación física formados en deportes de competición no entienden la conducta simbólica y no se enteran. Mi opinión es que el único fin de educarse para jugar es perpetuar esta capacidad y no derivar necesariamente al deporte ni a la danza. El juego sigue siendo un arcano y tal vez deba seguir siéndolo. ¿Por qué domesticar lo que es propiedad del libre desempeño? El aula no es un buen lugar para el juego. Para el aula, el espíritu lúdico: la atracción por disfrutar de la actividad en sí misma. ¿Por qué no la improvisación?

### Paradojas del juego

*Ignoro cómo se juega a escribir el Quijote. Pero que lo invente alguien ¿no? Me han traído los Reyes un muñeco Baudelaire para que juegue a escribir Las flores*

*del mal. Pues a mi hermano y a mi nos han traído un Dostoievsky para que juguemos a escribir Crimen y castigo. Pues a mi primo, en cambio, le han regalado un Leopoldo María Panero que recita poemas malditos si le tiras de una cuerda que tiene en la espalda. (Juan José Millás. Representaciones. El País, 9 de enero de 2009)*

No es lo mismo “jugar en bolsa” que “jugarse la vida” o “un juego de cama”.

Jugar no es lo mismo para todo el que habla de ello. Ludwig Wittgenstein (1958), para explicar los “juegos del lenguaje”, explica el juego llamando la atención sobre sus límites difusos. Si alguien dice: “Un juego consiste en mover objetos alrededor de una superficie según ciertas reglas...”, cualquiera puede replicarle que aunque haya juegos que cumplan esas premisas hay muchas más formas de jugar. En realidad sólo podemos ponernos de acuerdo si nos ponemos a la práctica, y en cualquier caso sólo sabremos que estamos jugando, no cómo se define lo que estamos haciendo, porque en el juego cada uno gestiona sus razones, cómo incide en su ánimo y en como proyecta su experiencia. En realidad, uno de los mensajes de Wittgenstein en este análisis es la dificultad de clasificar (y que sirva para algo) una conducta tan amplia y difusa.

Lo que se pone de manifiesto es lo complejo que es hablar del juego si no acotamos drásticamente la extensión de ideas y prácticas que abarca. Pero, para este trabajo, no quiero reducir el amplísimo campo de relaciones mentales que propone el hecho de jugar, porque, reduciendo y parcelando el concepto de juego, creo que sufre en exceso la posibilidad de pensar en él como un impulsor del desarrollo humano útil toda la vida y en todas las situaciones.

Aunque, no nos engañemos, hablo del juego desde el punto de vista del profesor de educación física que soy, y en la cabeza tengo la acción que emana del movimiento. Así que, cuando hablo, me refiero, aproximadamente, a un ejercicio voluntario y refinado de los sentidos y la inteligencia sin intención ninguna de utilidad. Y, como en seguida se va a ver la deriva que tomo, añadiré qué, aunque me refiero al juego en el sentido más amplio, me centro sobre todo en el juego que se lleva a cabo con conciencia del cuerpo.

Esto es casi una definición, pero un texto es un ente vivo y juguetón, y si al desarrollar las ideas que propongo, entre líneas, se adivinan otros matices, el lector deberá crear la suya propia.

## El juego y la gente

La primera idea que quiero desarrollar es sobre la contribución del juego al desarrollo de las personas y los grupos que forman.

Soy de los que creen que la cultura es un producto del juego y no del trabajo. Si tiene algo que ver con el trabajo es por que alguien le encontró un cierto regustillo: ritmo, exhibicionismo, vértigo, éxtasis o roces placenteros y quiso hacer horas extras. Nada original, además de decirlo *Johan Huizinga* en su *Homo Ludens*, a todos los que jugamos mucho nos parece razonable esa deriva. Aunque no lo hayamos pensado mucho. Porque ese es otro problema del juego: que si juegas mucho no te da tiempo a pensar y escribir de él. A no ser que te lo tomes como un juego.

En un sentido muy general, la cultura es ese “complejo universo que incluye...las capacidades y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad”. Esta es la definición clásica, en sentido antropológico, acuñada por Sir Edward Tylor en 1871 (citado por Peacock 2005). Seguro que el juego puede estar en esa lista de capacidades que queda abierta. Para resaltar el impulso que el juego ha podido aplicar a la cultura, me parece importante que la consideremos en relación a estos tres aspectos que Peacock (2005) resalta como aquellos que la hacen poderosa: Que la cultura se da por hecha, que es compartida y que propicia el encuentro.

Que la cultura se da por hecha. Es decir que permanece de forma inconsciente entre nosotros y que condiciona nuestras vidas muchos más de lo que creemos. Sería impensable describir nuestra cultura sin mencionar el juego. También sería imposible encontrar a un individuo que no haya jugado nunca, aunque algunos no se lo crean y revistan de rito y boato trascendente sus actuaciones (se puede pensar en los ritos religiosos o el boato de las coronaciones de los reyes: se disfrazan, gesticulan y envían mensajes en clave, cantan, bailan y se lo creen. No hay juego que les iguale).

Que es compartida. De manera que todo lo que declaramos como juego es inmediatamente entendido como tal por toda la sociedad y todos tienen opinión sobre como debe transcurrir. Aunque como hemos dicho antes, algunos oculten su juego en intereses generales y algunas veces nos confundan.

Que propicia el encuentro. Los juegos crean comunidades que de forma más o menos silenciosa, reúnen tendencias y pensamientos que, a veces,

trascienden y se transforman en ritos o recursos para gobernar, pero que sobretodo refuerzan el carácter social de la cultura.

Mientras se mantiene en el ámbito de lo no utilitario y la relación con la cultura, podemos reconocer que el juego es un hecho trascendente y, sobretodo, insólito en un mundo con tantos problemas de convivencia pacífica, de solidaridad y de equidad. Lo raro es que una conducta tan improductiva no haya sido prohibida ni se considere pecado (creo que no existe el mandamiento de “no jugarás”). Tal vez, la dificultad de delimitarlo con precisión y su presencia silenciosa en la cultura le haya preservado, recluido en un cierto limbo del poder y su empeño represor. Aunque a veces se prohíbe jugar a la pelota en los parques, o se le hace desaparecer como materia importante de los estudios sobre educación física o se estigmatiza en los patios de recreo porque nos lleva a la adoración del cuerpo y nos aleja de la oración.

No importan demasiado estos delirios represores, estoy seguro de que la prohibición sienta bien al juego y le dota de un atractivo espíritu trasgresor.

## Juego, cultura, sensación y emoción

El tránsito del juego a la cultura se hace sin la participación consciente de los jugadores, porque no es la intención de crear cultura lo que impulsa a jugar. De lo que nos lleve a hacerlo, me gusta la idea de que se juega para invocar la sensación que produce placer.

Pero la “pura sensorialidad”, o las personas “activas de la sensación” son sospechosas de regodearse en la generación de un placer que no les incorpora a la inteligencia oficialmente reconocida. Dice H.J. Campbell (1976) en su libro “Las áreas del placer: “Los glotones, los deportistas, los alpinistas, los jugadores de golf, los bailarines, los sátiros, las ninfomaniacas (*hay que reconocer que es una lista que invita a militar en todos sus grupos y, si puede ser, al tiempo*). En ningún caso de estas actividades se realizan por completo las capacidades de la corteza cerebral humana”. Y remata: “Los hombres acometen estas actividades predominantemente por placer cinestésico y requieren poco más equipo neuronal que una rata. Estas actividades representan, pues, un comportamiento infrahumano”. El mismo autor reconoce, sin embargo, que esta sensorialidad constituye una fase esencial en la evolución del ser y,

que las sucesivas incorporaciones de esfuerzos inteligentes al placer sensorial construyen una forma de placer puramente humana y, de esta manera, el juego puede construir un puente hacia la cultura. Es decir, que lo que resulta infrahumano es el adulto que no ha superado la fase de satisfacción sensorial. Entre los profesionales de la educación física y los deportistas no es raro ese estancamiento en lo cinestésico. Valga el siguiente ejemplo:

*Un colega de mi edad, del que tuve referencias por un amigo común, que había disfrutado mucho con todo tipo de deportes, llegó a la conclusión de que la vida no merecía la pena si no podía procurarse, jugando, la adrenalina que le aseguraba el placer, e inventó una peculiar ruleta rusa. Todos los veranos, cuando iba a la casa que sus padres tenían para el veraneo, saltaba a la piscina desde una plataforma elevada tres metros y separada otros tres metros del agua. Decía: “Supongo que el año que no llegue me mataré y esa será la señal de que ya no merecía la pena la vida”. La última vez que supe que aún llegaba al agua yo tenía más de cincuenta años y él alguno más que yo. Supongo que a eso se refería Campbell al hablar de la dotación neuronal de una rata y de comportamientos infrahumanos entre los adictos a la sensación. Sé que mi colega está vivo, entre otras cosas porque después de la muerte de su padre vendieron el chalet. Aunque no sé si su cerebro ha evolucionado o ha encontrado otro desafío que de sentido a su vida.*

Mihaly Csikszentmihalyi es más generoso con el juego (y el deporte) y lo incluye entre las actividades que producen “flujo”: El juego, el arte, el boato, el ritual y los deportes. Todas estas actividades te ofrecen la posibilidad de ir más allá de lo cotidiano e introducirte, a partir de lo sensorial, en un mundo enriquecedor de experiencias sociales y personales.

El juego es una actividad que te permite fluir porque constituye un entorno gestionado por uno mismo en el que todo es coherente y se adapta a las capacidades del individuo que juega. Así construido, es una actividad que te permite una experiencia completa y óptima que acaba por trascender los límites que tú solo te impones y, tú mismo te propones esfuerzos cada vez más exigentes con tu habilidad y tú inteligencia.

Al jugar, trascendemos lo sensorial si lo sometemos a una evaluación y a la información de las circunstancias que han rodeado la experiencia sensitiva, convirtiéndola en sentimiento. Pero no está destinado a configurar un estado sentimental permanente o una forma de ser, sino a vivir en la emoción según la idea de José Antonio Marina: “Una emoción es un sentimiento

breve, de aparición normalmente abrupta y manifestaciones físicas conscientes (agitación, palpitaciones, palidez, rubor, etcétera)". Todas estas manifestaciones pueden darse antes, durante y después. Y si el conjunto de esas manifestaciones son positivas, quien así lo vive quiere volver a jugar, porque es un momento especial, en el que las personas se transforman y gozan.

Para entender otros aspectos de lo que es la emoción, y su relación con el juego, he tomado de Casacuberta (2000:127) los puntos con que Oakley y Jenkins (1996) la definen. Los he comentado en función del tema que nos ocupa y aunque seguro que es muy matizable esta construcción, nos puede servir para crear este entorno de relaciones que hemos establecido: juego, sensación, emoción. Una emoción es aquello que:

1. Resulta a partir de la evaluación, consciente o inconsciente, del resultado obtenido en la consecución de los objetivos de un evento. La emoción se siente como positiva cuando un objetivo es alcanzado y negativa si no se alcanza el objetivo.
2. La emoción impulsa la acción en una dirección y es también la responsable de los cambios en la dirección del impulso. Si aparecen varias emociones, se ha de seleccionar la más urgente, que se impone a soluciones alternativas. La urgencia o la inmediatez puede ser de tipos distintos relacionados con el resultado que se persigue o el equilibrio del que actúa.
3. Una emoción es tanto un estado mental como la adaptación corporal que la acompaña: expresiones, tensiones, actos.

Creo que esta definición también es útil para identificar el tejemaneje de cambios físicos y mentales que se dan en el transcurso de un juego y sobre los que debemos ejercer nuestra percepción y sensibilidad transformadora. Así podremos identificar que el juego es un ámbito de esfuerzo, dirigido por la emoción y el hedonismo, puesto que es placer lo que buscamos, que exige una intervención transformadora (mejora, entrenamiento, perfeccionamiento, estudio) para perpetuar el sentido placentero del mismo.

Sea lo que sea a lo que se juega, al jugador le sostienen las emociones. Las invitamos a que se hagan presentes en nuestro estado de ánimo, y así nos descubrimos y ponemos las cartas boca arriba: las dudas, la osadía, lo ruín, la generosidad, aparecen caracterizando al jugador pero, lo que es muy importante, sin excluirlo. Y es sobre la propia emoción, para que no se

pierda, para lo que se construye la regla y se ponen los límites: para que los resultados sean dudosos y no siempre dependientes de la mayor habilidad.

*Quiero romper, en este momento, una lanza (Por cierto, “romper lanzas” es un juego, aunque ya no se practique) por los que se dejan ganar, aun inconscientemente, con tal de mantener la magia del juego: El equipo de fútbol poderoso que después de sacar una renta de tres goles “se hecha atrás” y permite la remontada heroica del equipo modesto; el tenista al que se le “encoge el brazo” ante una “pelota de partido” y acaba perdiéndolo; el jugador que a puerta vacía ensaya una frivolidad y no mete el gol de la victoria; el tahúr que encela al pardillo simulando una racha de mala suerte..., y tantos y tantos jugadores habilísimos que pierden porque no son capaces de humillar ni dejar sin opción. Ellos aman el juego y lo hacen posible. Como el padre que prefiere ver la risa de su hijo cuando le mete un gol, a mostrar su superioridad apabullante. Al fin y al cabo, creo que los que dicen que les gustaría ganar siempre es porque se saben inferiores o advenedizos en el éxito.*

Pero sobretodo, al jugar, nos medimos como personas, haciendo que tengamos que decidir qué hacer con nuestras limitaciones y nuestra maestría. Y además contando con el otro, con quien compartimos la acción, para conocernos, observarnos, adaptarnos, compartir y tolerarnos.

Por medio del juego, creamos un puente desde la sensación primaria a la cultura que identifico con el deseo de permanecer en la emoción (en la felicidad, en un paraíso del que nos ser excluido) que es necesaria para ser y sentirse persona. En cierto modo, hacia donde voy es hacia el reconocimiento de un impulso cognitivo que consiste en superar la satisfacción primaria de la sensación y que esta pueda repetirse obligando a identificar la emoción que produce, y esta búsqueda genera la inquietud que nos permite acercarnos a formas múltiples de conocimiento, adaptándonos a través del tiempo y la transformación de nuestra condición física y mental, a nuevos juegos, que exigirán nuevos esfuerzos y nuevas adaptaciones para mantener el placer de la experiencia. Que en algún momento de nuestra vida será ajena al vértigo y al impulso, y estará alimentada por los libros, la música o la contemplación. Pero igualmente juego. Por eso no quería, al principio de este artículo, desprenderme de una idea globalizada, porque a ninguna parte lleva el juego que practicamos con toda la energía corporal del joven si no nos acerca al que practicamos con la serenidad del adulto. Sin ir más lejos:

*Reconozco que estoy “más allá que acá” y que en este momento el vértigo que exijo a mi vida, está cerca del vino, los libros, el paisaje, la conversación, la poesía, el amor, la música y el paseo.*

*En cualquier caso, aún ahora, cuando estoy cerca de los sesenta años, tengo que reconocer que en mi experiencia global del juego permanece una cierta referencia a mi cuerpo, depositario de la fatiga, el temblor y responsable de un cierto control. Quiero decir que, permanece la conciencia de mi cuerpo en la música y la poesía que las vivo dinámicas, en el amor que es una caricia como la del Mediterráneo en el que aprendí a bucear, en la lectura que me hace viajar y me convierte en otro personaje como hace con su cuerpo un actor o un bailarín. Y así en todo lo que hago, en todo a lo que juego. Supongo que eso no va a cambiar nunca.*

Pero no quiero tomar una deriva en la que el juego se entienda como un acto de introspección. Es inevitable que cada persona que participa saque consecuencias diferentes: de los demás y de sí mismo. Que no quede duda de que es un hecho social y es la sociedad la que se trasforma cuando sus componentes juegan. Y no me refiero a los juegos domesticados para el consumo (también para el consumo de emociones: nacionales, patrióticas), sino a los que ocupan los espacios urbanos o asocian a la gente. Al que construye la cultura desde el silencio, ya lo he dicho, en cierto modo desde el inconsciente, que no es que se lleve a acabo sin querer, sino que la energía de un grupo que juega transforma la sociedad aunque no sea esa la intención de los jugadores. De este modo, constituye una forma activa del cambio, un actividad que agita la conciencia y que configura grupos en continuo movimiento y difíciles de controlar. Hablamos del juego en libertad o autogestionado por sus agentes.

## Jugar, educar

Piaget se dio cuenta de que en el juego en libertad de los niños se traslucía la estructura de su pensamiento. Clasificó y estableció el orden evolutivo en el que se manifestaban los rasgos de la inteligencia: Primero el juego de ejercicio o sensomotor, luego el juego simbólico y después el juego de reglas. Y con ello le abrió la puerta para que tomara carta de rigor científico y se aplicara en la escuela para contribuir a una educación vivenciada.

Que jugar tenga un potencial educativo no me cabe la menor duda, pero ¿quién le pone el cascabel al gato? El juego es un microcosmos de construcción hermética absolutamente impenetrable. Si a los jugadores se les priva de la manipulación del espacio, del tiempo y de la creación del lenguaje que articula la acción, se corta el flujo y se le priva de la manifestación inteligente y creativa que tiene sentido para los jugadores.

La cuestión es que donde hizo sus observaciones Piaget fue en la calle, mirando jugar a los niños en libertad. Trasladar esa situación a la escuela es un problema. Tal vez una misión imposible. Es en la calle dónde el saber práctico, la socialización y el devenir evolutivo se desarrollan con absoluta eficacia y sin ningún trauma: “El aprendizaje que se produce fuera de la escuela suele resultar bastante eficaz, mientras que el escolar suele ser muy ineficaz” (Delval 2001:11). La traslación del juego al espacio educativo reproduce exactamente esa ineficacia. Porque en la educación escolar ni el tiempo, ni el espacio ni el lenguaje es el del educando. Por eso, a la escuela, se debía ir jugado de la calle, si es que te dejan “los municipales” o la planificación urbana de tu ciudad te lo permite. Que casi seguro que no.

La escuela y los maestros que persiguen la vivencia, añoran los juegos en libertad, celosos de lo mucho que se aprende y la generosidad con que se aplica el esfuerzo a los objetivos que se proponen. Pero ni la escuela ni los recursos pedagógicos y morales de los profesores, dan de sí en materia de libertad y creatividad para aplicarlos. Reproducir el ambiente del juego en una escuela parcelada y selectiva, por profesores, por ejemplo, de educación física, que se han formado en clases de deportes de competición es misión imposible.

Y ahora que nombro la educación física. ¿Qué se hace para que los alumnos de esta materia evolucionen de una comprensión puramente finalista del movimiento (me esfuerzo para rendir más) a una comprensión simbólica? Seguramente muchos no sepan de qué estoy hablando. Sé que en literatura los profesores se aplican para que los alumnos evolucionen de la comprensión de un texto descriptivo a los simbolismos y abstracciones de la poesía. Y que se evoluciona de la reproducción gráfica a la comprensión del simbolismo y la abstracción al dibujar. Y esto se hace porque la capacidad simbólica y de abstracción son niveles morales y de inteligencia más evolucionados que la inteligencia meramente reproductiva. Pero puedo constatar que mis alumnos (expresión corporal y danza de segundo de la facultad de ciencias de la actividad física y el deporte) no advierten ningún valor simbólico en la cualidad

del movimiento (ni siquiera diferencian la cualidad del movimiento) y desde luego para nada son capaces de abstraer una idea de/en un movimiento. Este es el resultado de una experiencia en clase de expresión corporal:

*Después de la exhibición en video de un pasaje de danza de un minuto de duración, se les hizo la siguiente pregunta: ¿Qué símbolos se pueden observar en esta coreografía? La primera respuesta fue: ¿A qué te referías? Una vez aclarada la idea, un grupo advirtió que todos iban vestidos de negro, excepto uno que iba de blanco y que eso podía ser un símbolo. Con algo de ayuda advirtieron simbologías en la distribución espacial y en el hecho de que unos fueran hombres y otras mujeres (que no simboliza nada). No llegaría a un diez por ciento que advirtieran el valor simbólico y dinámico de la música y ¡creo que un dos por ciento (sólo fueron dos y tengo más de cien alumnos) advirtieron una posible intención en la cualidad (fuerza, dirección y velocidad) del movimiento de quienes se movían!*

Y se supone que estos alumnos, en el panorama universitario, son lo únicos que atienden al movimiento humano como forma de conocimiento. Pero no han pasado de una inteligencia reproductiva (haz esto, y ellos lo hacen). ¿Qué les vamos a pedir? Les han quitado la calle para jugar, el juego que practican y estudian es el deportivo de rendimiento (¿?) y la investigación que conciben es la fisiológica y biomecánica. Es lo que hay. Lo malo es que la mayoría serán educadores.

Los profesores de educación física, saben por propia experiencia lo difícil que es que una actividad en el aula, desarrollada con un cierto nivel de libertad, responda a la vivencia propia del profesor y a sus expectativas. La desgana que ponen los alumnos en el juego que a él emocionó en su día, le lleva a una cierta desilusión y, tal vez, a concluir que los chicos ya no son como antes. Cuando en realidad, ahora como antes, lo que quieren es organizarse ellos mismos. Puedes enseñarles a jugar “al pañuelo” en clase, pero no les interesará hasta que no lo jueguen en el recreo.

Para eliminar la incertidumbre que provoca la aplicación del juego en el aula y lo escurridizo de sus objetivos, los estudiosos se dedican a hacer clasificaciones de los juegos que nunca llegan a ser útiles. Pero no digo que no las hagan. Eso da una cierta seriedad científica a la educación física y da de sí para artículos y libros que certifican su esfuerzo.

Robert Caillois (1986), estableció unas categorías del juego que evidentemente no funcionan en cuanto se intenta aplicarlas, pero que para mí tienen

un cierto atractivo porque las establece a partir de la experiencia que generan y dejan una puerta abierta a la emoción. Estas son: competir, imitar, el azar y el vértigo. Pero es una pérdida de tiempo poner puertas al campo y nadie puede evitar que en el mismo juego uno compita con denuedo mientras otro se engolfa en el vértigo o el azar frívolo.

Esto mismo pasa con casi todas las clasificaciones que se intentan: que todas las categorías teóricas sirven para casi todas las aplicaciones prácticas. El intento de meter en una clasificación todos los juegos no tiene sentido. Los juegos se caracterizan en cada momento y en cada individuo. Como si fueran el instrumento de algo que sólo sabe cada participante.

El ya nombrado Robert Caillois defendía que el juego había derivado en hechos culturales de indudable calado: la mimesis en las artes escénicas, la competición y el vértigo en el deporte y el baile y el azar en los juegos de sala. Puede ser verdad, pero eso no nos sirve para llevarlos a la escuela. Cualquier educador puede comprobar que si aplica un juego en clase haciendo referencia a una actividad artística o un deporte, lo que reconocen los alumnos es su falta de habilidad o lo mucho que tendrían que trabajar para reproducir los estereotipos que se les propone ([total para nada!]), pero no reconocen un juego en la propuesta. Ellos tienen sus juegos y los aplican en el momento adecuado.

Mi opinión es que un buen fin de la educación física es educarse para jugar, para perpetuar esta capacidad. Y el desarrollo de habilidades profesionales de danza o deporte sigue otro camino de esfuerzo, disciplina, evaluación externa del progreso y valoración comercial del producto.

El juego sigue siendo un arcano y tal vez deba seguir siéndolo. ¿Por qué domesticar lo que es propiedad del libre desempeño?

Un día, un grupo de reflexivos profesores hablábamos de la educación física en una terraza de San Juan de Oleiros. Poco a poco nos fuimos callando para no perder detalle de la conversación que se producía detrás de nosotros. Niños y niñas de aproximadamente diez años:

- *Dos contra dos. Vosotras contra nosotros.*
- *Un salto neutral.*
- *La cojo yo que soy más alto.*
- *Pero me la tienes que pasar porque en el saque no puede cogerse.*
- *No vale, porque yo soy más alta*

- *Pero eres chica, y yo salto más.*
- *Pues no jugamos.*
- *¿Vale sí cada vez la coge uno?*
- *¡Vale!*
- *Ahora la llevo yo, regateo, me acerco a la línea de triples.*
- *¡Pasa! Que eres un chupón.*
- *¡Te la quité! Y ahora boto yo. ¡Eh! Que la tengo yo y vosotros defendéis.*
- *¡Tapón! Te he puesto un tapón.*
- *No, la he metido. Ganamos dos cero. Saca quien la mete.*
- *Recibo y... ¡tiro!*
- *¡Al aro! Cojo el rebote y machaco.*
- *Vale empate a dos. – Llega otro–*
- *¿Puedo jugar?*
- *Es que somos dos contra dos.*
- *Pero es que tengo una pelota.*
- *No la necesitamos porque no hay canastas. Búscate alguien para que vaya uno con cada equipo.*
- *¡Vale!*

Verídico. Sólo queda valorar cuantos contenidos valiosos para la educación hay en ese momento y reconocer que ningún profesor sería capaz de provocar esa dinámica llena de símbolos y abstracciones en su horario escolar. En el juego, al educador sólo le cabe observar y ser discreto en su presencia (a no ser que los que juegan te pidan que participes, si no como en el dicho de salón: “el mirón calla y da tabaco”). Todos sabemos lo delicada que es la intervención de un antropólogo en la cultura aislada que observa y, por las mismas razones, la de un mayor en el juego de los niños. Se podría hablar del principio de la incertidumbre que acuñó uno de los padres de la mecánica cuántica, Werner Karl Heisenberg: “En el mundo microscópico la acción del observador altera por sí misma el sistema observado”.

Rousseau, Pestalozzi, Piaget defendieron la bondad educativa del juego, pero como observadores del juego en libertad o en el contexto que elige el jugador. Su aplicación en la escuela viene de la mano de modificaciones

y clasificaciones que parecen pedir a gritos su asignación a áreas de conocimiento. Así, “con todo el derecho del mundo”, la educación física hace uso de: El juego motriz, los juegos deportivos, los juegos deportivos modificados, los juegos cooperativos, los juegos de lógica paradójica. No somos la única área que lleva el juego a su terreno. Se puede pensar en los juegos de lógica matemática que el profesor propone divertido, seguro de que a los alumnos les va a encantar, y estos le miran como a un marciano que les propone otro problema difícilísimo y absurdo del que pasan. Pues, lo mismo ante los juegos divertidísimos de la educación física. Y es que desde esta materia no nos hacemos idea de que hay que enseñar, aunque sea a jugar, a partir de desarrollar criterios motrices y desarrollar la inteligencia unida a estos criterios.

El aula es el lugar del saber, en el que se aplican los conocimientos certificados y con intención de progreso y eficacia. Estoy seguro que, de la información que los alumnos reciben en el aula, el mejor o, al menos, uno de los buenos destinos que puede tener, es la aplicación en los juegos que luego autogestionarán ellos. Porque, no sé si lo he dicho ya, jugar es vital para los seres humanos de todas las edades. Pero el aula no es el lugar del juego. Con un poco de suerte: el lugar de la experiencia y de la vivencia. Aunque utilicemos dinámicas del juego. Si juegan o no, ya lo decidirán las personas, si es que les dejamos.

Para hacer referencia a esa barrera entre el conocimiento certificado y el juego, contaré otra experiencia que ilustra una situación seguramente reconocible, en su esencia, por todos lo que trabajan con el movimiento de los demás:

*En una clase de expresión corporal con jóvenes universitarios de veinte años, después de bastantes horas introduciendo la capacidad de respuesta dinámica a estímulos sonoros, aplicando ejercicios con mucho componente analítico (relaciones entre la cualidad sonora y la dinámica). Un alumno, para explicar cómo se estimulaba para desarrollar todas sus posibilidades, utilizó la palabra “juego”. Seguramente diría que era como un juego. E inmediatamente quedó desterrada la jerga de consignas como “investigar o desarrollar posibilidades”, “analizar”, “mostrar capacidades”, etc. Jugar con..., a partir de..., se convirtió en la fórmula que, en ese curso, desencadenaba un alud de movimientos originales y atrevidos. En los otros grupos en los que la idea del juego no había surgido de ellos, la idea no funcionaba y el encuentro con la espontaneidad hubo que buscarla en otras relaciones físicas o mentales.*

Esta experiencia se desarrolló en una clase en la que se utilizaba una metodología de improvisación. Realmente no era la intención organizar un juego. Tenían movimiento, espacio y tiempo para aprender conceptos utilizándolos a su antojo, pero fue un juego cuando lo decidieron ellos. Desaparecieron todas las barreras para el uso de sus habilidades motrices y expresivas y una buena parte de las propuestas posteriores del profesor, encontraron fundamentos sólidos en el aprendizaje obtenido.

Millones de personas en todas las culturas (poetas, actores, deportistas, saltimbanquis, curas, investigadores, antropólogos, tahúres, profesores de expresión corporal o educación física, bibliófilos, manitas, monitores de baile y bailarines...) vivimos dedicadas al juego, inventando utilidades y valores que queremos compartir. Jugar es muy serio y hay que favorecer su desarrollo con el conocimiento. Por eso, el que se mueve alrededor del juego debe saber lo que hace al jugar y ser un jugador irredento (no necesariamente un ganador).

No puedo sustraerme a hacer una reflexión metodológica sobre la posibilidad de aproximarse al juego a partir de lo que se aprende en la escuela. Pero antes quiero dejar claro que el juego no puede ser el método, porque no se aprende a jugar más jugando (ellos saben y lo hacen cuando quieren). La aproximación es a los recursos que integren nuevas experiencias en las vivencias para ser utilizadas en los juegos que y cuando ellos decidan

Esta incursión al terreno de la práctica es un envite del jugador que soy, que no puede hablar de algo sin pensar en como aplicarlo en la práctica. Ya sé que tiene riesgos hacerlo, porque alguien puede pensar que es más de lo mismo: una resolución de problemas o una búsqueda guiada. La improvisación no es eso, simplemente, piénsese en el músico que improvisa y, si es el caso, juega con una idea sonora.

Con estas premisas voy a proponer esta idea para acercarse a la capacidad de jugar desde la educación física.

## **Jugar, improvisar. La creación de un espacio de libertad en la educación física**

En la clase de educación física, tradicionalmente el juego es uno de sus recursos más apreciados. Pero intentar combinarlo con los objetivos y las competencias que se persiguen en la enseñanza nos puede llevar a desvir-

tuarlo o que los objetivos de la educación física (que tienen que ver con la motricidad) no se reconozcan.

En realidad, más que de jugar vamos a hablar de un cierto espíritu lúdico, que Gibbons y Bressan (1992) definen como la atención por disfrutar de la actividad en sí misma.

Tal vez, un paso metodológico intermedio entre la libertad del juego y el rigor de los objetivos motrices sea la improvisación. Su uso proviene de la música y se ha extendido al teatro y a la danza. Pero en la educación no es un recurso muy valorado porque lo relacionamos con la imprevisión o el hacer lo primero que se te ocurra. Esto no tiene por que ser cierto. Para dar otra visión de la improvisación me valdré del trabajo de Monik Bruneau (1995), profesora de la universidad de Québec, de la que adaptaré su propuesta para la improvisación en danza educativa.

Improvisar es una actividad lúdica (no un juego) que exige reaccionar espontáneamente a un estímulo o a una consigna, utilizando lo aprendido (en clase, en la calle o en casa, con otros grupos, las vivencias adquiridas en el juego, la memoria sensorial, la sensibilidad, la creatividad...) para generar, según los casos, movimientos, acciones, estrategias.

Para improvisar se usa lo que se sabe (en materia de motricidad en este caso), sea cual sea el origen de este conocimiento y se combina intencionadamente. Es una actividad basada en el conocimiento adquirido o latente para que quienes la practican mejoren su conciencia y criterio lúdico. Se intenta que, improvisando, consigan encontrarse con los mecanismos que relacionan emoción y movimiento (no resultados previstos por el profesor). Si ocurre habrán conseguido dar un sentido vivencial a su experiencia y abrir las puertas de la comprensión y el conocimiento.

En realidad lo que hacemos al proponer una improvisación es acotar un espacio de libertad, limitado por los conocimientos motores que se enseñan y los que ya se tienen adquiridos. Aprender a improvisar, es aprender a tener presente y listo para el uso todo el movimiento de que uno es capaz y a reconocer nuevas actitudes y acciones que se incorporen al "juego" al calor de la acción, sin reprimirlas y con la posibilidad posterior de analizarlas. Sólo falta aplicar la consigna adecuada: "Con las formas de correr que te he enseñado, las que has visto de tus compañeros y las que se te ocurran a partir de ahora, muévete entre los puntos A, B y C. Diseña varias ideas y compártelas con un compañero... y dependiendo de lo que se esté bus-

cando diseña una competición, una danza o un ejercicio aeróbico). En fin, buscar el desafío que permita: Posibilidad de evaluación, ceder al impulso de nuevas sugerencias y crear un estado mental favorable a la imaginación y la creatividad. Este estado mental, fundamentalmente emotivo, lo podemos encontrar en el ejemplo de este suceso en una clase de educación física:

*Sobre la base de contactos provocados, con la idea de que aprendieran a percibir y contrarrestar con su propio peso la componente de peso de otro cuerpo en des-equilibrio, se propuso a los alumnos que compusieran juegos o representaciones relacionadas con la experiencia que habían obtenido (aunque la propuesta era totalmente técnica, en el grupo había una marea oculta por las parejas que se formaban con evidente huida de las parejas mixtas). Se propusieron situaciones deportivas de choque y juegos de oposición, representaciones dramáticas en las que se recogía a alguien que caía, transportes originales, impulsos que proporcionaban sensación de ingravidez. Pero un alumno propuso el juego del “teléfono”. Ese que, en un círculo, dados de la mano, se debía pasar un mensaje apretando la mano del compañero sin que un vigilante se diera cuenta. Es verdad que no cumplía la premisa de “compartir peso” que tenían los ejercicios sobre los que se proponían las ideas. Parecía que no había entendido la propuesta. Hasta que él lo explicó: “La inquietud que me ha producido compartir la responsabilidad del equilibrio y lo arriesgado y equívoco de los contactos provocados me ha recordado este juego infantil en el que niños y niñas podíamos darnos de la mano sin censura”.*

No se trata de fingir, la improvisación no es un juego, pero sí el diseño de un espacio de libertad preparado para aprender o incorporar recursos al conocimiento, listos para convertirse o incorporarse al juego... si quieren.

La consigna que los moviliza está en manos del profesor y debe ser clara en lo que se pide: Inventar, crear, generar ideas dinámicas. La tarea debe ser posible porque tienen recursos para movilizarse [la mayoría de los cuales les debe de haber enseñado el profesor], conocen los principios del movimiento que van a utilizar, el estímulo que les hará reaccionar y los datos para evaluarse. Todo esto obliga a un esfuerzo profesional de clarificación sobre las habilidades a aprender y para qué sirven. En cualquier caso debe existir un universo amplio de elección, tanto como para no poder ser totalmente abarcado sin esfuerzo de la imaginación y la habilidad.

A partir de la consigna se pueden organizar improvisaciones para desarrollar las posibilidades del gesto básico recién aprendido, desarrollar sus relaciones, comprender la ejecución. O bien para organizar una acción de

conjunto, ya sea en el ámbito del juego o de la tarea estética. Buscar normas y bases de comportamiento para compartir la acción inventada. En fin, todos los datos para que lo conceptúen como un juego delimitado por nuevos conocimientos.

Plasmada a grandes rasgos, esta idea del juego como improvisación se encuentra en una encrucijada entre el juego libre y la búsqueda organizada de la emoción. Sólo faltaría comprobar si los datos que se proporcionen los integran entre sus curiosidades. Si les anima a leer, a hablar de ello fuera de la clase, a ver danza, o a incorporar los conceptos adquiridos a su deporte o sus juegos. Igual que consideraríamos un éxito que el que se educa en lo físico, dijera en algún momento de su vida: “haciendo ejercicio me encuentro bien”, deberíamos considerar también un éxito que alguien se diera cuenta de que gracias a la educación física juega más y mejor.

## El juego que se lleva a cabo con conciencia del cuerpo

En todo este texto, subyace la idea de un juego que no acaba en lo sensorial ni en lo puramente motor y que por vía del placer y la emoción intentamos mantener para toda la vida. Subyace también la idea de que ese placer es el motor de un cierto esfuerzo cognitivo que nos hace más inteligentes y que nos permite adaptar nuestros juegos a lo posible: personal o socialmente.

La Educación Física no puede traicionar a una sociedad que la ha puesto en la educación obligatoria, seguros de su bondad, con propuestas efímeras, en su aplicación y práctica, por razones de edad, cualidades o interés, como las relacionadas con el deporte o la habilidad circense. La educación física debe procurar vivencias que nos hagan amar nuestro cuerpo y recursos para sentirlo, aunque no corra mucho.

Por medio de la educación que recibamos debemos ser conscientes de nuestro cuerpo para que nos acompañe en todas las experiencias que elijamos para nuestra vida. Cuando no se elige el deporte o se acaba su práctica, el cuerpo educado debe estar presente o ser el protagonista de juegos como:

*El baile o la danza, la aventura, el ajedrez, el amor, contar historias y cuentos, hablar con los compañeros, pasear solo (para disfrutar de la naturaleza y el silencio), pasear acompañado (para disfrutar de la conversación o la comunión*

*en el paso), mover marionetas y ponerlas voz, cantar, escribir poesía, disfrutar del vino, leer poesía, componer caligramas, escuchar música y bailar con los ojos cerrados, patear una pelota (aunque sea con el bastón, pero no hay que dejar nunca que una pelota pase a nuestro lado sin hacerla caso, dice Valdano)... Y todo cuanto se os ocurra.*

Explicado así, el juego no tiene límites de modalidades, utilidades, lugares, habilidades. A lo que se juega en una plaza se puede jugar en una era, el que en un grupo parece torpe en otro es el más hábil, y el que juega con riesgo y esfuerzo físico puede encontrar el punto al ajedrez, si es capaz de entender lo que le hace apasionante, evolucionar en curiosidad, progresar en autoexigencia y encontrar quien te estimule a compartir el momento. De tal manera que la actividad jugada es un continuo en el tiempo, en el que lo que se hace cada día es lo más importante y si algo adeuda del pasado es haber desarrollado la capacidad de emocionarse y disfrutar con la actividad inútil, aunque no intrascendente.

## REFERENCIAS

- BRUNEAU, M. (1995). *La improvisación: el espacio de lo que no se dice*. Térboli, vol.2. Enero, 1995.
- CAILLOIS, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México. Fondo de cultura económica.
- CAMPBELL, H.J. (1976) *Las áreas del placer*. Madrid, Guadarrama.
- CASACUBERTA, D. (2000). *Qué es una emoción*. Barcelona. Crítica.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. (2000). *Fluir. Una psicología de la felicidad*. Barcelona. Kairos.
- DELVAL, J. (2001). *Aprender en la vida y en la escuela*. Madrid. Morata.
- GIBBONS, S. Y BRESSAN, E. (1992). The affective domain in Physical Education: a conceptual clarification and curriculum commitment. *Quest*, 43, 78-97.
- HUIZINGA, J. (1968). *Homo ludens*. Madrid. Alianza.
- MARINA, J.A. (1996). *El laberinto sentimental*. Barcelona. Anagrama.
- OATLEY Y JENKINS (1996). *Understanding Emotions*. Cambridge (Mass.) Blackwel.
- PEACOCK, J.L. (2005). *La lente antropológica*. Madrid. Alianza.
- WITTGENSTEIN, L. (1988). *Investigaciones Filosóficas*. Barcelona, Crítica.

## ■ ■ JUGANDO CON EL JUEGO

*Joan Rius Sant*

**M**irar el juego jugando: jugando con el concepto, con sus formas, sus efectos, sus contradicciones y sus paradojas.

Este no pretende ser un estudio cerrado, es un paseo con intenciones lúdicas (no digo divertidas) y como tal quizás contradictorio. Su objetivo es sugerir, invitar a reflexionar sobre algunos de los múltiples aspectos que conforman el mundo del juego. Jugar es entrar en otro mundo real que se vive en un territorio próximo a lo fantástico en una dimensión paralela con diferentes grados de inmersión posibles. Un estado de implicación física y emocional que temporalmente se yuxtapone al cotidiano, del que se puede entrar y salir a voluntad y, en muchos, permanecer en la frontera indefinida donde juego y no juego pueden llegar a conformar un todo difícil de separar.

*«Entre el vivir y el soñar hay una tercera cosa, adivínala» Antonio Machado*

### Jugando con el lenguaje

Jugar con palabras y conceptos son actividades inútiles desde ciertas perspectivas productivas, pero útiles para agudizar el ingenio, mantener vivo el lenguaje y recrearse con sus paradojas. Pero el ingenio, el juego de palabras y los dobles y triples significados abren la puerta a la manipulación.

Si jugamos al gato y al ratón con el campo semántico de las palabras que no designan cosas palpables podemos llegar al juego del disparate del más puro estilo marxista (rama grouchiana), como ya hiciera Gómez de las Serna con sus Greguerías o, posteriormente José Luis Coll con su Diccionario. Pero cuando este juego se lleva a cabo con fines poco honestos el juego del lenguaje entra en el terreno de la manipulación.

Se ha jugado mucho con la palabra deporte hasta llegar a conclusiones muy divertidas: Nadie duda que el deporte es cultura; el Estado debe fomentar la cultura del pueblo ¿Si se aumentan las horas de transmisiones deportivas en la televisión pública se conseguirá una sociedad más culta?

Generalmente, en la vida cotidiana se autoregulan estas manipulaciones del lenguaje: cuando dos albañiles hablan de “pasta” saben en cada momento si se refieren al dinero o al cemento.

Entremos a jugar con el juego: El juego es cultura; hay que poner la cultura al alcance de la juventud ¿Pondremos casinos a las escuelas?

Jugando a manipular: Si la práctica del deporte se considera un derecho, las administraciones públicas han de promoverlo. Hasta aquí todo correcto y legítimo. A partir de este punto comienza el juego semántico y se cambia el significado de la palabra deporte y el resultado es que:

En los presupuestos destinados al deporte para el próximo ejercicio se triplicará la partida destinada al equipo de fútbol profesional para así poder fichar a dos jugadores brasileños.

Si lo que legitima la financiación pública del deporte es el postulado inicial, la contratación de jugadores foráneos sin más nexo con la ciudad que el económico, solamente es justificable mediante un proceso de manipulación semántica. Los efectos y valores derivados la práctica generalizada del deporte entre la población se han extrapolado al deporte espectáculo. El hecho de que ambas realidades sociales se les denomine deporte no las hace coincidentes ni gozan de las mismas propiedades.

Uno de los errores más frecuentes en el análisis del deporte que se observa entre los defensores del deporte praxis es, a mi juicio, la recurrente discusión bizantina sobre cual es el verdadero deporte; tema muy escrito y discutido por Cagigal. Modestamente, considero que entrar en esta valoración es caer una trampa. Todas las formas de deporte son verdaderas (si no lo fuesen se les llamaría de otra forma) pero no todas las formas de deporte coinciden en efectos y función social.

El segundo error, ha sido querer comparar en términos de bien y mal. Una tarea absurda por cuanto son incomparables. Cada uno desempeña su función social.

El tercero de los errores perdurará mientras no se elabore un discurso claro sobre los efectos y valores acordes de cada significado del término deporte: el deporte praxis y deporte espectáculo. Para promover, invertir y reivindicar en el fomento del deporte debe saberse en cada momento a cual de los significados posibles de la palabra deporte nos referimos.

Si no se quiere jugar sucio, se debe explicitar en todo momento, de que deporte se habla cuando se elabora un discurso sobre él. Si cierro un trato para intercambiar la pluma de mi abuela por un reloj, se supone que esperarán yo les dé una estilográfica y no la pluma del sombrero de boda de mi abuela.

En los juegos, el chiste, las adivinanzas o algunos refranes juegan con los significados de las palabras; la gracia está en el ingenio para confundir jugando con los distintos significados de la misma palabra. Pero llevar la confusión al terreno del no juego para sacar provecho es una manipulación.

El juego no es una excepción, se juega mucho con el juego y esto es una jugarreta que puede jugararnos la mala pasada de matar el juego a causa de jugar con sus significados.

## Jugar con el juego y la cultura popular

Qué es jugar? El juego es una capacidad del hombre que le permite vivir una realidad paralela a la cotidiana y que en determinadas situaciones la frontera divisoria entre ambos mundos no está clara. «Son pocos los teóricos contemporáneos que no presuponen que el juego sea sólo un respiro. Y es porque intentan explicar el juego buscando su utilidad; la función de este comportamiento tan extraño» Ulmann (1965)

Esta actividad no se asocia necesariamente con descontrol, informalidad o la anécdota separada de la cotidianeidad. El juego «tiene la propiedad de penetrar en el conjunto de nuestras actividades. Es como un verdadero tejido intersticial que no tan sólo se difunde junto a actividades consideradas como “serias” como contrapunto frívolo; sino que puede infiltrarse incluso dentro de estas actividades modificando así, de forma profunda sus formas de ejecución. La actividad lúdica parece extenderse a través del ámbito indefinido de nuestras actividades impregnándolas con sus fantasías» (Douvignaud 1973)

Stern, citado por Cagigal (1957), lo considera como «un inconsciente curso preliminar autodidáctico para futuras actividades más difíciles». Huizinga, en su *Homo Ludens*, vincula la evolución humana y la cultura al instinto lúdico. El juego adopta una configuración estable como forma cultural que es transmitida y puede perdurar como un tesoro espiritual.

Cagigal (1957) nos brinda una definición de juego muy interesante en su excelente trabajo que hizo sobre él. Una definición con un trasfondo psicoanalítico al considerarlo como «un refugio más o menos inconsciente contra los impactos azarosos de la realidad, un cicatrizante de las dentelladas de la vida. Se representa algo distinto, algo más hermoso o más sublime, o más peligroso de lo que se es en la vida común; algo de lo que se quisiera ser.» Para Cagigal el juego es un acto voluntario, desinteresado e intranscendente que pasa en el mundo, al margen de aquello habitual que te permite vivir fuera de la vida ordinaria, pero que, además, provoca tensión, incertidumbre, inseguridad, miedo y/o emoción. Sí, la tensión es un elemento fundamental en el juego, que si no está presente no hay juego.

El juego se vive con intensidad e incertidumbre. Difiere de la representación, del teatro donde el actor representa un papel (a pesar que en francés se “juega el papel”), en el juego el papel se adopta. No se representa una realidad paralela, se vive sin un guión conocido una realidad distinta donde no está escrito el desenlace. Un actor que representa al jugador de cartas, fingirá alegría, enfado o emoción, pero actuando no sentirá nunca (pese a lo que diga Stanislasky) la tensión e incertidumbre que si lo viviera como protagonista de la partida real y se jugara su dinero o hasta la vida en la ruleta rusa. En el juego no se representar un papel, se vive.

Moverse sin finalidad aparente, ponerse metas que parecen absurdas, tentar el azar, pelearse sin intención lesiva, causa aparente ni fin consciente o manipular sin objetivo concreto objetos del entorno ha permitido al ser humano desarrollarse en dos dimensiones: la personal y la social. El desarrollo de la inteligencia, la liberación de las emociones, las habilidades, la relación con los demás y con el entorno avanzan mediante el juego. El progreso personal exige arriesgar, buscar soluciones, moverse en los límites de nuestras capacidades conocidas, el juego es el campo de pruebas perfecto.

Los espacios (físicos o emocionales) lúdicos son entornos de inversión dónde las normas cambian y dejan aflorar aspectos de nuestra personalidad diferentes a los que usamos a la vida no lúdica. Aquí viene la duda: cuando jugamos, nuestra personalidad ¿es realmente real o sólo es una careta?

Jugando con Freud, nuestro “Yo” es el resultado de la lucha entre lo que nos imponen con las normas sociales (“Super yo”) y lo que instintivamente desearíamos (“Ello”), en el juego es posible aflojar las presiones del “Super yo” y hacer más concesiones al “Ello”. En el juego podemos liberar ciertas fantasías en una realidad paralela que en la cotidianeidad no es posible.

Muchos elementos de la cultura popular y tradicional son juegos que sumergen a un colectivo en un espacio de inversión, que a su vez permiten vivir en un paréntesis socioemocional distinto sin poner en entredicho la estructura social vigente: Las Águedas (día que mandan las mujeres); en el día del Bisbetó en Montserrat (un monaguillo hace de abate del monasterio) y tantos etcéteras como culturas; pero la manifestación más tradicional son los Carnavales y los más modernos las discotecas.

El baile, es un juego, un espacio dónde antaño se podían acercar y contactar los cuerpos mucho más allá de lo socialmente correcto y aceptado por las costumbres de la época. Los tiempos pasan; los bailes y los juegos de seducción perduran adoptando modos diferentes. Hoy, cuando el baile ya no es necesario para la aproximación de los cuerpos, en las discotecas, el “agarrao” desaparece. Los juegos de miradas, el lenguaje desinhibido del cuerpo, la evasión de las luces y música de las discotecas (dónde es imposible la comunicación verbal) son nuevas formas de mostrarse y seducir que han sustituido a las antiguas formas de galanteo y seducción de las antiguas verbenas y fiestas. Actualmente la relación sexual es un juego previo a un posible compromiso de pareja; hace unos años el compromiso era el juego que se debía representar previamente si se quería acceder al sexo.

Un juego de seducción y con gran carga afectiva reprimida de trasfondo aparece en la película *Jonhy Guitar* dónde ella le pide a él que le diga que la quiera aunque sea mentira. Ella quería que aflorasen los sentimientos reales, pero ambos eran demasiado duros para aceptarlo. Lo planteó como un juego: jugar al a las mentiras era la única forma de vivir la verdad que subyacía y se resistían aceptar.

En la siguiente cita, Valdano (1999), expresa de forma magistral las dos caras del universo real que vive el jugador: el mundo del juego y del no juego. La liberación que supone el juego frente a la desazón de la cotidianeidad. Aquí no importa el resultado ni el espectáculo, solamente vale jugar:

*«...Periferia, sacrificio, desesperanza. Barrio y miseria. Sólo la pelota produce un estímulo placentero que pone en olvido esa vida de mierda. El talento lo expresan jugando al fútbol porque el fútbol es lo único que les queda, lo único que les hace felices y libres. Corren, saltan, luchan. Traban dos pies descalzos y saltan chispas porque no hay nada más serio que ese momento que les pertenece por entero y en el que comprometen hasta el alma... »*

El fútbol es el juego que mueve más practicantes (y espectadores) del planeta, se vibra disfrutando la emoción a dos niveles: el derivado de las evoluciones del juego (y del resultado) percibido por espectadores y jugadores y el segundo, solamente sentido, como ha expresado Valdano, por quien está creando el juego.

La canción en homenaje a Kubala de Serrat es el complemento necesario que expresa desde la óptica del espectador, la emoción estética y mágica que provocan ciertas acciones del jugador. El universo del juego transmite emociones y coloca en una realidad paralela, fantástica a quien lo contempla.

*La para amb el cap,  
l'abaixa amb el pit,  
l'adorm amb l'esquerra,*

*travessa el mig camp  
amb l'esfèrica  
enganxada a la bota,*

*se'n va del volant  
i entra en l'àrea gran  
rifant la pilota,*

*l'amaga amb el cos,  
empenta amb el cul  
i se'n surt d'esperó.*

*Es pixa al central  
amb un teva meva  
amb dedicatòria*

*i la toca just  
per posa-la en el  
camí de la glòria.*

*Visca el coneixement  
i l'alegria del joc  
adornada amb un toc  
de fantasia.*

*Para de cabeza,  
la baja del pecho,  
amortigua de izquierda,*

*atraviesa el medio campo  
con la esférica  
enganchada en la bota,*

*se va del volante  
y entra en el área grande  
rifando la pelota,*

*la esconde con el cuerpo,  
empujón con el culo  
y sale de tacón.*

*Se mea al central  
con un tuya mía  
con dedicatoria*

*y la toca justo  
para ponerla  
camino de la gloria.*

*Viva el conocimiento  
y la alegría del juego  
adornada con un toque  
de fantasía.*

*Futbol en colors,  
bocada de "gourmet",  
punta de ganxet,  
canyella fina.*

*Fútbol en colores,  
bocado de "gourmet",  
encaje de bolillos ,  
canela fina.*

Placer de jugar, incertidumbre del resultado, emoción de acciones geniales y mágicas. Belleza. Cuántos universos abraza el simple juego para quienes lo crean, lo recrean y contemplan, como plasma Ramón García Mateos:

### *DIBUJANDO DIEGUITOS Y MAFALDAS (Fragmento)*

*Rueda la vida y gira la pelota  
en sus pies —un prodigio, che, lo viste—  
y es caricia que roza lo celeste  
ese amago, un regate, ahora la piso  
y la escondo, milagro, en el eclipse  
que ateza de soledad este destierro  
tan lejano, ay dolor, tantos abismos:  
Buenos Aires palpita en mil quimeras  
y la cancha de Boca se estremece;  
sólo Diego nos salva y encadena,  
sueños que mueren y vaho de linimento,  
sólo él, ay, reflejo de todas las esperas,  
nos convierte en cometa y meteorito.  
que él salve tu recuerdo—  
vengadora del tiempo y la pobreza,  
que nos salva del mar y el cloroformo  
a todos los vencidos de la tierra.*

*Rueda la vida y gira la pelota  
en la cancha de Boca y la memoria  
mientras pasan las horas  
y corre la cerveza,  
aquí,  
en la barra de un bar  
mientras hablamos  
de fútbol y del tiempo que se escapa  
azul contra la tarde,*

*reviviendo quimeras y fantasmas,  
hoy, cuando acaba el siglo  
y corre la cerveza,  
aquí,  
en la barra de un bar  
mientras hablamos...*

Poco queda por decir del universo real y a la vez diferente del juego que envuelve a jugadores y espectadores. Termina el juego y entramos en la realidad no lúdica (para el jugador y para el espectador). Tras jugar ¿Somos más felices? No lo se, pero seguro que todo juego tiene una función liberadora y/ o analgésico de tensiones, miedos y frustraciones. El juego es un puente entre una escuela de la vida y una huida al mundo de ficción. Como terapia, el juego, ni limpia la conciencia ni borra las frustraciones, pero enjuaga la tensión.

## Aprender jugando y aprender para jugar

*“Quiero jugar a fútbol pero no me gusta entrenar”.*

*“Enseño las ciencias de la naturaleza jugando; aprenden mucho más”.*

Estas dos frases podrían atribuirse a muchos chavales que entrenan a fútbol y a muchos profesores formados en la pedagogía activa. Juego y aprendizaje están íntimamente ligados pero, a mi juicio, cuando el juego es considerado como un medio para alcanzar un fin más “importante” pierde gran parte de su esencia.

¿Cómo se articula el binomio aprendizaje formal y juego?

Si repasamos manuales didácticos [ de cualquier disciplina] y de iniciación deportiva aparecerá el juego. El juego se convierte en un medio para alcanzar un fin que es el aprendizaje de algo que se considera importante: Jugamos al pilla pilla con el fin de ganar velocidad. Jugamos con vasos y agua para aprender el volumen de los cuerpos. Es un modelo el juego utilizado como recurso en el aula o en el campo de entrenamiento para alcanzar un objetivo de rendimiento, escolar o deportivo, extrínseco al juego en si mismo.

Creo que habría que plantearse una segunda opción, muy distinta: Utilizar medios de entrenamiento y/o estrategias de aprendizaje para dotar a la persona de técnicas y recursos que le permitan gozar mejor del juego (el juego

como fin). Los skates de las plazas duras repiten una y otra vez ejercicios para lograr su objetivo: aprender técnicas que les permitan jugar y divertirse venciendo cada vez mayores desniveles urbanos. Miden el rendimiento por el placer de superar el reto frente a ellos mismos.

A la propuesta tradicional la de utilizar los juegos como medios para “formar”, por ejemplo, piragüistas de competición, debería fomentarse las ofertas de otros modelos didácticos dirigidos a enseñar las técnicas y recursos (controlar la piragua) para que el sujeto disponga de mayor capacidad de control del bote y aumente la posibilidad de jugar sobre las olas.

Quizás esta sea una asignatura pendiente de la iniciación deportiva, sistematizar modelos de aprendizaje para dotar de recursos que permitan jugar más. Establecer dos metodologías de aprendizaje unas con vistas al rendimiento y otras con vistas a la recreación. De hecho muchos deportes modernos están naciendo de alternativas más lúdicas a las formas cerradas de rendimiento deportivo: El rodeo en piragua, todas las modalidades acrobáticas de esquí, motociclismo o bicicleta. Son escisiones lúdicas del modelo deportivo “aburrido”. Evidentemente muchas de estas formas recreativas son absorbidas por el sistema e integradas en el ámbito del rendimiento deportivo.

Lamentablemente está demasiado extendida la idea, a mi juicio errónea, de que para jugar, o practicar deporte con fin recreativo no hace falta aprender. Evidentemente a jugar se aprende jugando, pero si no se sabe nadar no se podrá jugar con las olas. Poner las técnicas al servicio del goce del jugador debe ser una vía de enseñanza paralela a la de ponerlas al servicio de un modelo de rendimiento marcado por las normas de la competición deportiva.

Cuando se utiliza el juego como medio no se debe caer en el error de considerar que se está satisfaciendo la necesidad lúdica del niño. Cuando en la infancia y pubertad se obedece al entrenador o al maestro no se es libre. La actividad está dirigida: tiene un principio un fin y una regulación en función de un objetivo ajeno a los intereses individuo (no significa que no lo pasen bien y se diviertan). Uno de los problemas de las actividades extraescolares infantiles, de los juegos informáticos y videojuegos estriba en que están dirigidas o guiadas desde fuera de la persona y/o del grupo que juega. El instinto lúdico está parcialmente secuestrado por elementos externos a los jugadores .

Las ofertas de actividades lúdicas extraescolares son cada vez menos libres debido a la obsesión por eliminar el riesgo de cualquier percance y para con-

tentar a los padres de que el dinero pagado ha servido para que aprendan: el juego debe ser útil y educativo. “Pagar para que el niño haga lo que le viene en gana y encima llegue con un chichón en la frente es cosa de tontos”.

¿Tiene efectos no deseados esta pedagogía tan basada en la motivación y el juego? Frente a las evidencias del fracaso del sistema educativo, del creciente abandono de la práctica deportiva al llegar a la adolescencia y a la abulia y consumismo que tanto preocupa de nuestra juventud, creo que una pequeña parte de la culpa puede estar el abuso del juego y de la motivación como medio (no como fin) de aprendizaje escolar y de entrenamiento.

Es una intuición más que hipótesis, una puerta abierta a un diálogo y a una posterior investigación rigurosa que pudiese ratificar el grado de acierto o fantasía que hay en este análisis:

La idea básica es que al entrar en la prepubertad no se ha tomado conciencia de la diferencia que hay entre el mundo del juego, del ocio y de la recreación, con el mundo del no ocio, del esfuerzo y de la frustración. Se enseña a convivir con el placer y se aparta cualquier atisbo de frustración. Un par de detalles y una observación:

Cuando le dan una cucharada de comida a un crío, antes de que el lo saboree ya le dicen: “Mmm... ¡qué bueno que está! No le dan tiempo a que sea capaz de evaluarlo. Cuando se tropiezan y caen, los padres dan un grito terrible, el crío llora del susto, no del golpe. La observación se refiere a las alertas de los alergólogos por el creciente incremento de las alergias. Dicen que una de las causas está en el exceso de higiene en la primera infancia ¿Quizás la creciente desmotivación y abulia juvenil sea en parte consecuencia de un exceso de motivación y juego sumada a la falta de frustración y esfuerzo?

Considero que hay que enseñar a diferenciar y a vivir el universo lúdico del no lúdico y a convivir en ambos, gestionar el placer del juego y del ocio y del no ocio. Ser capaz de aceptar las frustraciones. En resumen formar, educar y entrenar utilizando la motivación y, simultáneamente, a estimular la voluntad y exigir esfuerzo ya desde la infancia.

De no ser así, en una sociedad tolerante y en extremo proteccionista con los menores (hay mecanismos cada vez mas eficaces para defender sus derechos y menos para que asuman sus obligaciones) se facilita que adquieran habilidades dirigidas a dominar mecanismos de huida frente a todo lo que implique voluntad y esfuerzo y una búsqueda constante de la gratificación inmediata. Con el tiempo, la frontera entre el universo lúdico recreativo y el

espacio de cotidianeidad, de esfuerzo, compromiso y displacer permanece, como en la infancia, difuminada hasta el punto de considerar deseable trasladar toda la existencia al universo de lo fantástico.

La consecuencia es la muerte del juego por sobredosis de evasión, por falta de capacidad de adaptación al mundo real con sus dos espacios vitales: el cotidiano y el fantástico. Tan castrante es para el individuo impedir que aflore su dimensión lúdico fantástica, como ser eternos Peter Panes resistentes a crecer y a asumir la realidad plural del universo vital de la persona.

Los adolescentes se aburren si no tienen productos consumibles. Muchos juegos no se juegan se consumen. Los videojuegos de hoy pierden la emoción y el interés una vez se han pasado todas las pantallas (se han consumido). ¡Que diferencia con el fútbol donde se repiten una y otra vez los partidos! Este deseo obsesivo por consumir y por sentir intensamente sin esfuerzo personal gana la partida a la fantasía creativa y recreativa endógena. Quizás nunca en la historia de la pedagogía y de la iniciación deportiva las estrategias de enseñanza han estado tan ludificadas y nunca como ahora la población infantil y adolescente es menos capaz de gozar del juego autógeno, autónomo y autogestionado por cada uno y por el grupo.

Esta tendencia no es casual el juego libre no genera beneficios económicos ni réditos políticos. ¿Quién saca beneficios económicos del fútbol clásico y quién lo saca de los juegos de ordenador? ¿Cuántas veces, un fútbol o un billar ha sido jugado y cuantas lo ha sido un mismo videojuego?

El deporte comporta muchos elementos del juego, algunas formas de practicar ciertos deportes son juego en el sentido más puro, pero no debemos confundirnos, educar en el juego es no imponer, es dejar fluir, incitar a sumergirse libremente en un espacio real y paralelo no sometido a dictados imperativos del mundo no lúdico. Jugar un partido es jugar, pero el entrenamiento es obedecer, repetir, ensayar.

Afortunadamente siempre tendremos que reñir a los críos cuando en horas de clase, de entrenamiento o de juego dirigido se distraen “jugando” a otras cosas, pese a que la clase sea de lo más lúdica. Las madres se seguirán escandalizando cuando el día de la Primera Comunión antes de entrar en la iglesia la niña o el niño se haya manchado el impoluto vestido jugando a cualquier tontería; afortunadamente, cuando hagamos el amor, no seguiremos manuales, se seguirá jugando a lo que sea si no se quiere matar el deseo ¿o quizás sí?. El mercado también está “secuestrando” el juego erótico

con productos variopintos con libro de instrucciones que explican como gozar más. No es ciencia ficción, del mismo modo que hay niños que sin pilas en su juguetito se aburren, no saben a que jugar; quizás pronto, si se han terminado las pilas del último juguetito erótico, los adultos no seremos capaces de hacer el amor. ¿Dónde está la frontera entre el complemento que enriquece el juego y el que lo secuestra? Quizás en el mismo punto que el alcohol o ciertas drogas, que pueden suponer un estímulo creativo y recreativo ocasional o una necesidad alienadora crónica.

Recientemente en Mali, en pleno país Dogón observé un juego entre un grupo de niños: jugar a la pelota sin pelota. La magia de crear juego con un objeto ficticio, inexistente. El inexistente balón seguía una evolución única aceptada por todos los jugadores en una armónica interacción informal, espontánea. Aquel puñado de críos eran capaces de discutir acaloradamente y enfadarse sobre si eran o no penalti unas supuestas manos en el área. ¡No había ni pelota ni áreas ni porterías!

¿Podemos los educadores mediante una intervención pedagógica sustituir los efectos de aquel juego y de miles de juegos que, nacen se viven (se juegan) efímeramente y mueren para, quizás, no volver a ser jugados jamás o , contrariamente, ser repetidos cada día?

Creo que no, pero podemos facilita recursos, técnicas, espacios o entornos para que puedan ampliar sus formas de juego, podemos dejar espacios de libertad lúdica en nuestras clases, podemos sugerir y utilizar elementos del juego para otras finalidades, pero no, desde el rol de profesor pretender fiscalizar e imponernos en su universo lúdico.

Como final de este juego conceptual una reflexión con pregunta final: Visto que los profesores de EF y los animadores somos un poco ladrones del universo mágico infantil. ¿Tenemos derecho a evaluar y poner nota al juego?

Me he cansado de este juego, y quiero jugar un rato a otra cosa. Después volveré al tema, o quizás no.

## Del universo del juego a la vida cotidiana

Cuando jugamos ¿Estamos viviendo con todas nuestra capacidades en pleno funcionamiento? ¿Sentimos, sudamos, nos duele si caemos, nos emocionamos?... ¿Quién puede negar que el juego se vive plenamente? ¿Es un universo real?

Grandjouan (1991) otorga al juego la función de hacer que el individuo se encuentre consigo mismo. Ve el juego como una actividad indispensable para madurar: «La vida es un encadenamiento de imparable de efectos y causas, mientras que el juego escapa al karma e implica la eterna posibilidad de volver a empezar. Pero el juego es el modelo de la vida. La ocasión para desprenderse de lo cotidiano... y medirse con ello, bajo la ley excepcional de la libertad absoluta y la regla absoluta... Jugar es la ocasión de ser por completo uno mismo, vivir intensamente a mitad de camino entre la pasión y la indiferencia... Quién no ha jugado jamás madurará».

En un sentido similar Fink (1991) nos dice: «El juego es una verificación real de la vida del hombre real... el jugador realiza igualmente acciones reales, pero estas tienen en cierto modo “doble fondo”: son acciones del que juega y también del jugador conforme al rol que tiene en la obra. Todo lo que hace se desarrolla en una curiosa “contemporaneidad” en dos planos; es un comportamiento real de un hombre del mundo real y, a la vez una actividad de acuerdo con un papel en el aparente mundo irreal».

En el juego la recompensa extrínseca no es una condición necesaria. El hecho que un jugador cobre millones por jugar a fútbol, no significa que no disfrute igual del placer de moverse con la pelota en los pies en busca del gol (otra cosa puede ser entrenar a las 9 de la mañana). El juego puede acarrear ganancias o pérdidas materiales extrínsecas al propio desarrollo del juego en sí mismo (el futbolista que cobra por jugar) pero estas nunca serán determinantes del goce que existe implícitamente en el juego. Cuando juegan a muñecas, a camiones, a hacer castillos de arena, a ... miles de juegos inventados no aparece la opción de ganar o perder, el objetivo final es una excusa, un motor para jugar; la necesidad de proyectarse al mundo exterior.

Si el universo lúdico es un espacio diferenciado del universo que podríamos decir cotidiano sometido a leyes normas y reglas perennes, la pregunta que nos hacemos, es: ¿hasta qué punto las normas y reglas de los juegos o de ciertas manifestaciones de cultura popular pueden contravenir las leyes de los estados dónde vivimos?

Junio de 2006, Cambrils, Seminario “Memoria i veu”, el doctor Manuel Delgado habla sobre cultura popular. Resalta la brutalidad que desde siempre ha acompañado a las grandes manifestaciones de cultura popular. No, no nos debe sorprender, que desde el San Fermín hasta los petardos, pasando por las peleas cuando el alcohol hace su efecto, en las grandes manifesta-

ciones de cultura popular de masas o celebraciones privadas aparezca la transgresión y la brutalidad. Como muestra real un botón:

En una boda, quisieron cortar la corbata al novio con una sierra mecánica, se les fue la mano y le cortaron el cuello.

El juego no está exento de brutalidad. Me peleó jugando con mi hermano hasta hacerlo llorar; no pasa nada jugaba, pero la realidad es que se ha materializado la torta. La violencia y la agresión del universo lúdico ha tenido efectos en el marco real pero de trascendencia sino controlada sí legitimada o justificada. ¿Eran juegos que desarrollaban la función de aprendizaje vital o una forma encubierta de violencia?

De alguna manera la obsesión “razonablemente razonable” de controlar las situaciones para que el riesgo de accidente o percance sea cero está matando el juego y otros muchos espacios de libertad individual o grupal. La desvitalización de espacio urbano y el deseo institucional de fiscalizar el ocio y la fiesta está castrando el mundo del juego más o menos espontáneo y de todo el aprendizaje vital que el juego comporta.

En la escuela los motes, los insultos entre compañeros, las peleas y ciertas transgresiones eran consideradas, hasta hace poco, juegos, el pan de cada día. Así crecimos muchas generaciones, aprendiendo a tolerar y gestionar la frustración. Estas actitudes llevadas hasta un cierto límite (pese a que en ocasiones eran crueles) generalmente no se castigaban, formaban parte del día a día y de un aprendizaje no formal para la vida adulta. La aparición de violencia exacerbada con ensañamiento y premeditación en las aulas ha crecido paralelamente al aumento de proteccionismo de los padres convencidos de que sus hijos son esencialmente buenos e intocables. Se está llegando a un extremo, que la necesaria represión de conductas sádicas y violentas está convirtiendo cualquier chiquillada en delito. Simultáneamente la posibilidad de aplicar a cualquier travesura, falta o gamberrada un correctivo inmediato se transforma en un largo proceso administrativo. Se pone en un mismo saco un ojo hinchado por un golpe fortuito en una pelea de críos que actos delictivos, que pese cometerlos preadolescentes, están premeditados, con el fin de hacer daño (físico o emocional) y llevado a cabo con un ensañamiento cruel. El sentido común y la lógica asentados sobre un marco ético sólido, deben ganar la partida a los protocolos burocratizados.

Pero como este escrito es un juego, iremos a situaciones violentas concretas. Nos asomaremos a las normas no escritas que rigen los deportes. En un partido de fútbol infantil un entrenador le dice a un jugador: “¡no le dejes pasar, haz lo que sea, pero que no pase!” El niño va a por el tobillo del otro y le parte el pie, tarjeta roja y no pasa nada, es deporte y ya se sabe. Pero si el pie se rompe a causa de una riña en el patio, donde un niño empuja a otro y termina en una pelea con la mala suerte que en un traspies fortuito se rompe un ligamento, aquella pelea infantil se transforma en un episodio de violencia escolar y si los padres son amantes de la épica, la noticia puede llegar a la televisión minutos antes de entrevistar al psicólogo asesor del Concejal de educación de turno.

Actualmente hay un empeño importante en la regulación de la violencia cotidiana escolar. Se ha avanzado mucho en la protección del alumno frente a abusos que puedan cometer maestros, otros compañeros o padres, pero se consiente y acepta demasiada violencia gratuita en las canchas deportivas y se tolera con indiferente conformidad los insultos, la incitación a la violencia que adultos desde la grada o el banquillo lanzan contra jugadores y árbitros tanto mayores como menores de edad.

Si yo, profesor, jugando con los alumnos en el patio del colegio incito a un chaval a que parta el pie a otro, o en clase de educación física le digo a un alumno que no ejecuta una acción como debiera: “eres un patoso y un mierda” me abrirán un expediente, pero si estos mismos hechos y con los mismos individuos suceden en un partido de fútbol, no tendrá consecuencia alguna por el simple hecho que serán actos que se repiten de forma habitual en los partidos.

De alguna manera deberíamos reflexionar sobre si existe equidad a la hora de sancionar actos violentos surgidos en entorno de juego libre respecto al institucionalizado. Ningún reglamento ni ninguna costumbre pueden consentir que se ejerza la violencia física con intención lesiva ni aceptar con indiferencia el insulto hiriente premeditado y repetido, mucho más si éste parte de adultos hacia menores. Si se trata de violencia intencionada y lesiva en el juego, todo queda en una simple sanción deportiva (en el caso de una jugada en el partido) y en nada. Si el insulto parte del público hacia el árbitro o hacia los jugadores... siempre que no sea de carácter xenóforo carece de importancia. Si un adulto increpa en un partido de fútbol al árbitro o a un jugador, que encima son menores de edad, llamándole hijo de puta, gordo, subnormal es, a mi juicio, tan o mas grave como llamar, en

sentido peyorativo, negro a un jugador o árbitro. Lo primero es normal, lo segundo un delito de xenofobia.

«Hay ámbitos en los que es justo que la ley se adecue a las costumbres. y hay ámbitos en los que ninguna difusión puede hacer que una costumbre sea lícita; aunque fueran multitudes las que practican el asesinato, éste continuaría siendo un delito...Una sociedad liberal le tiene que permitir a un individuo casi todo -sus ideas, sus placeres, sus deseos, sus manías- y prohibirle categóricamente las pocas cosas que pueden hacer de él un carnicero... esas acciones violentas deben ser convertidas en tabú, arrancadas de cuajo» [Magris 2008].

Creo que esta argumentación lógica basta para situar la línea divisoria de lo que se puede y no puede tolerar el mundo del juego y del deporte.

Zizek (2005) en uno de sus últimos trabajos, explica que el fundador de la Cienciología, aquella religión (que los religiosos verdaderos la consideran secta) empezó escribiendo novelas de ciencia ficción, un juego, pero como sucedió a Jonny Weismuller que al final de su vida se creyó Tarzan, el cientólogo acabó creyéndose el juego y todo aquel universo onírico y fantástico lo transportó al mundo de la no ficción, al universo cotidiano. La frontera difusa entre juego y realidad desaparece, como dijo Calderón: La vida una ilusión...y que toda la vida es sueño.

Pese a existir la frontera entre juego y no juego, cotidianeidad y fantasía ¿de que manera o hasta que punto lo vivido en el juego afecta la personalidad en la vida extralúdica?

Cuándo diferentes personas interactúan ¿Puede darse la circunstancia de que unos jueguen y otros no?

Algunas veces el juego unilateral y divertido acaba en llanto. La película de Bardem *Calle Mayor* es ejemplo de juego unilateral. Una pandilla de señoritos provincianos juegan a seducir a una “solterona”; el juego acabó en tragedia. El caso más extremo de juego macabro unilateral es el texto de Sade *Los 120 días en Sodoma* adaptado a su manera al cine por Passolini en *Saló*. Se expone un juego terrible (de aquí el concepto de sadismo) donde cuatro déspotas despojados de la moral vigente, se encierran en un castillo con un grupo de víctimas que están al servicio de sus apetencias. Los cuatro déspotas dictan un estricto código de justicia con las consecuentes normas neomorales. En aquel castillo construyeron el espacio de juego donde todos los referentes normativos vigentes en el exterior no eran válidos. Aquello era un juego,

un juego macabro con sus reglas. Al final casi todos murieron. En sentido contrario está la película de *La Vida es bella*. El juego y la fantasía permiten que el niño sobreviva no solo física también emocionalmente al horror del campo de concentración. En el juego se pueden tolerar fatigas y privaciones que serían insoportables en la vida cotidiana.

Lo vivido en el juego traspasa al universo no lúdico: el jugador de cartas puede arruinarse, jugando a fútbol pueden romperte el pie o una aventura de discoteca puede hacerles padres. En carnaval o en las despedidas de solteros se juega a transgredir las normas, espacios de inversión con licencia para vivir una ficción... que es real. Pero ambos mundos no son tan estancos como queríamos. La leyenda urbana de aquella chica del pueblo (he oído versiones de más de quince pueblos) que hizo la despedida de soltera en un local de *boys* y a los nueve meses tuvo el hijo negro.

Al vivir en una sociedad edulcorada, donde se tiende cada vez más a vivir lo trascendente como un juego y el juego (y la ficción) como trascendencia (el resultado del partido del domingo, el desenlace de la telenovela), la frontera cada vez más permeable superpone ambos mundos unificándolos. Antes vivíamos las novelas sabiendo que eran novelas pero, cada vez más, la distancia entre ficción y no ficción se acortan. Los *reality shows* presentan realidades esperpénticas que atrapan al espectador en una ficción real. Gran Hermano ¿Es un espacio de juego o de no juego?

Antaño los espacios de inversión, los juegos, los rituales y el uso de las drogas (otro espacio lúdico con connotaciones diferentes) estaban pautados en cada cultura. La frontera entre juego y no juego, entre fiesta y cotidianeidad estaba más definida o por lo menos ambos ámbitos tenían sus tempos. Actualmente se observa una tendencia a instalar el universo lúdico en la cotidianeidad, a intentar vivir constantemente en el mundo paralelo.

Zizek, a su obra *Bienvenidos al desierto de lo real*, considera que los reality shows no muestran una realidad, presentan personajes de ficción “que se representan a si mismos”. Contrariamente algo tan real como fue el estallido de las Torres Gemelas fue narrado con lenguaje de ficción en un esfuerzo para que no pareciera real, con la repetición una y otra vez de los impactos sin mostrar los muertos en la pantalla, pretendieron que pareciese una ficción vivida en carne propia: «Con el hundimiento en televisión de las dos torres se hizo posible experimentar la falsedad de los reality shows televisivos».

Según Zizek , los norteamericanos, a partir de aquel día habrán de vivir sin el del deseo de gozar de ficciones al límite de la realidad. Esta vez, a diferencia de las catástrofes del tercer mundo que para ellos eran tan reales como las películas de ficción, encontraron aquel dolor en su propia casa, comprobando que aquello era realmente lo real. Sufrían seres humanos reales, como ellos. La realidad estalló en el corazón de su universo, viéndose perdidos en el desierto de su realidad que no aceptaban.

El caso más extremo del hiperrealismo, consiste en convertir en ficción la vida real de un hombre sin que él lo sepa. Zizek se refiere al gran juego de ficción televisivo que se narra en la película de *El Show de Truman*. «El *Show de Truman* consiste en que el paraíso consumista californiano del tardo-capitalismo es, en su hiperrealidad, en cierto sentido irreal, sin sustancia, carente de inercia material»

Reyes Mato, refiriéndose a Zizek apunta: «...como la realidad pura y dura está llena de peligros, hay que desplazar al hombre a la realidad virtual, único lugar en que se le puede liberar de de la amarga sustancia...¿No habría manera de transformar lo que nos hace daño en punto de partida de una reconstrucción de la realidad que no sea una huida en lo virtual?»

Realmente aquí lanzo una señal de auxilio para salvar el juego, el juego libre creativo y recreativo. Educar es ayudar a aprender a vivir, y la educación para el juego debe, entre otras cosas, aportar recursos que faciliten la capacidad de goce en el universo de la fantasía endógena y a su vez a disponer de la necesaria capacidad para cambiar de registro. No se puede gozar del juego sin capacidad para vivir el no juego (el esfuerzo, saber afrontar la frustración, gestionar placeres, emociones, éxitos y fracasos), sabiendo en cada momento en que zona de la amplia frontera del juego-no juego se está viviendo.

El juego me está llevando a terrenos trascendentes, me voy a jugar por la ciudad.

## La ciudad (re)inventada

En Las Vegas se construyó una ciudad para hacer negocio gracias a los visitantes que querían vivir plenamente el universo de la ficción y del juego. Allí todo es una representación y a la vez real: templos egipcios, palacios decadentes del XIX, selvas tropicales, matrimonios y divorcios al momento,

juegos de azar en cada esquina, etc. Es un mundo real construido para la ficción de manera tan real que se puede entrar soltero y rico y salir al día siguiente casado, divorciado y además arruinado. Allí no se engaña a nadie todo el mundo sabe que la estatua no es realmente egipcia y que el dinero que se juega es real pese a que sean fichas de plástico.

Por el contrario las ciudades de la vieja Europa disfrutaban de indicadores del paso del tiempo en su piel de piedras y maderas carcomidas. Los europeos estamos orgullosos de disfrutar de una historia, de una cultura y de un pasado real. Estas ciudades tan “guapas” como Barcelona, Florencia o la actual Tarraco, ¿son reales? Quizás no sean más que fraudes, espejismos de realidad convertidos en nuevos espacios lúdico-comerciales tan ficticios como Las Vegas donde, al igual que en el Show de Truman, la productora esconde al protagonista su condición (en este caso los protagonistas seríamos todos los habitantes) y que su ciudad es un plató inmenso. Quizás nosotros (sin saberlo) somos figurantes que interactúan con un público de turistas que paga por vernos.

¡No! no se escandalicen, piensen por un momento: cuando se van de ecoturistas a un país “exótico” ¿qué esperan encontrar? ¿habitantes en taparrabos viviendo en chozas o personas vestidas con ropa común viviendo en barracones y casas de obra? Buscamos encontrarnos con la idea fantástica que nos hemos hecho del lugar. En estos lugares, para captar visitantes, hay que adaptar la realidad al deseo del turista.

Nuestras grandes ciudades cada vez se parecen más a parque temáticos vendidos con certificado de autenticidad. En lugar de mostrarse como son se muestran ciudades que se representan a sí mismas (como los personajes de los *reality show*). Ciudades convertidas en una imagen ficticia hecha con pedazos de un pasado manipulado por restauradores de materiales y de historia. En sus casas con portal del siglo XV instalan una tienda de ropa vanguardista.

El oficio de restaurador de cascos históricos es al urbanismo lo que los corseteros (los diseñadores de corsés y sostenes) a la confección femenina. Unos y otros tienen como finalidad oprimir el interior, engañar al exterior y levantar monumento a los caídos (sean edificios o carne flácida) ¡Vamos lo mismo que hizo Franco con España!

No es descabellado pensar (siempre en registro de juego) que en alguna de las pocas calles que queda intactas en el Rabal de Barcelona o en el ba-

rrio de la Catedral en Tarragona, para recuperar la tradición y en homenaje a aquellos lupanares, se restauren antiguos bares con animadoras culturales convertidas en meretrices, sábanas con falsos zurcidos colgadas de los balcones y en las barras, cargados de pseudosuciedad, servirán coñac de infame sabor a garrafón pero sanitariamente óptimo. Ir de putas a la antigua usanza no será un acto de vicio y lujuria, al contrario, será una manera de recuperar la tradición, de evitar que se pierda un elemento tan significativo de la cultura popular. Las señoras y sus chulos no serán prostitutas ni maccarras, serán animadores socioculturales encargados de evitar la pérdida de tradiciones ancestrales.

Dejando de lado las sandeces, estas ciudades se están transformando. Sus calles ya no pueden ser jugadas por los niños (tampoco parecen desearlo) ni los jubilados pueden sacar las mesas a la acera para la partida de cartas y el café. Los niños van al polideportivo a obedecer las órdenes de un monitor titulado y los abuelos a jugar al centro cívico de la tercera edad. La ciudad está dejando de ser vivida para ser visitada, especulada y consumible en el peor sentido de la palabra.

En Barcelona las hogueras de San Juan eran tan esperadas como las Navidades o la Pascua. Pero a medida que las fiestas dejan de ser de los ciudadanos y pasan a ser de las instituciones, el derecho al juego se monopoliza. Se prohíben las hogueras al rimo que aumenta la espectacularidad de los fuegos artificiales que paga el ayuntamiento en las fechas señaladas. La prohibición gubernativa de encender hogueras en los cruces del *Eixample* la noche de San Juan es una muestra de cómo se mata la tradición o el juego popular y se substituye por espectáculos institucionalizados y fiscalizados por el poder donde el ciudadano se convierte, en espectador: pierde el derecho a crear, recrear y encender su hoguera.

Las argumentos de peligro de incendio o de estropear el asfalto son excusas de mal pagador. Si en Valencia se queman fallas en cada esquina ¿Qué motivo de seguridad existe para que en Barcelona no se puedan hacer hogueras con mucha menor potencia pírca que las llamas de la falla más modesta? Las fallas atraen turistas, mueven millones y las hogueras generan gastos de limpieza sin dar votos.

De las hogueras y de su gran carga lúdico-mágica nos quedará el recuerdo que Serrat deja magistralmente plasmado en la canción *Per Sant Joan* (de J.M. Serrat que he traducido al castellano):

*Per sant Joan*

*Un vespre quan l'estiu obria els ulls  
per aquells carrers on tu i jo ens hem  
fet grans,  
on vam aprendre a córrer,  
damunt un pam de sorra  
s'alçava una foguera per Sant Joan.  
Llavors un tros de fusta era un tresor  
i amb una taula vella ja érem rics.  
Pels carrers i les places  
anàvem de casa en casa  
per fer-ho cremar tot aquella nit  
de Sant Joan.*

*Por San Juan*

*La noche en que el verano amanecía  
por las calles donde crecimos  
tu y yo  
donde aprendimos a correr,  
sobre un montón de arena  
alzábamos la hoguera de San Juan.  
Entonces un tablón era un tesoro  
y con una mesa coja éramos ricos.  
Por calles y por plazas  
pidiendo por las casas  
para quemarlo todo aquella noche  
de San Juan.*

Quienes durante muchos años lucharon contra el franquismo y padecieron las consecuencias de la ley que consideraba delito reuniones en la calle de más de x personas, hoy, desde el poder, consideran que beber cerveza a precio razonable en los parques es un intolerable botellón. No reivindico que el ocio esté por encima del descanso de los ciudadanos ni que la falta de civismo convierta la ciudad en un estercolero, pero debo resistirme que el espacio público, la ciudad, adopte la misma función que el comedor de muchos hogares: Sirve para ser enseñado pero no para ser usado... por si se ensucia. La vida en común transcurre en la cocina.

El turista cultural, en el fondo no busca lo auténtico, busca la representación edulcorada de lo supuestamente auténtico. Los poderes públicos y especuladores le sacan partido, dejan de pensar en una ciudad de uso para transformarla en un parque temático donde el visitante vive una (supuestamente real) ciudad ficticia. Sus calles y plazas son como el músculo del culturista que se hinchan de agua y azúcares para ser enseñados, pero los sarcómeros, las estructuras responsables de contraer el músculo pierden eficacia, capacidad y espacio. El músculo es mas espectacular pero muy poco funcional y costoso de mantener en perpetuo estado de revista.

El turismo culto, el "Cult(o)-turismo", como el culturista con sus músculos, transforma la ciudad en una caricatura de sí misma. En el proceso se usurpa a sus habitantes de ciertos derechos de uso: de jugarla de ensuciarla y de recrearse en ella sin intermediarios. Florencia y Nápoles, dos ciudades relativamente próximas entre sí. La primera es preciosa, magnífica paseable

admirable, como un salón de palacio pero entre las ocho de la tarde y las diez de la noche, cuando las riadas de turistas siguiendo el paraguas izado, cual falo erecto de la guía, desaparecen (excepto en días puntuales de verano) su centro está muerto. Nápoles, por el contrario, está caóticamente viva, como la habitación de tres adolescentes, los restos de la historia de cada día están desorganizadamente presentes, con las piedras y vestigios del pasado: es una ciudad jugable, jugada, ensuciada, sufrida, consumida, descompuesta y recompuesta cada segundo.

Esta usurpación de funciones (al músculo y al espacio urbano) tiene una importante intencionalidad económica. El músculo enseñado es el resultado de una manipulación para un fin (diferente al que le corresponde) que le da sentido. El músculo vivido y jugado es resultado de sus actos creados y recreados sin más intermediarios que la necesidad y el deseo.

En la ciudad enseñada se ha provocado una presión sobre su población al modificar su función prioritaria: ser habitable y habitada (y consecuentemente jugada). Todo el espacio “enseñable” adopta el modelo “NERMUSO” sí un “palabro” inventado, fruto del juego de palabras: Negocio Restaurantes, MUseo, SOuvenirs.

En el proceso de transformar la ciudad viva en ciudad NERMUSA, se destruyen redes sociales, someten la función de uso por la de consumo y la de acción ciudadana a la de exposición al “cult(o)-turista”. Conseguir que sus habitantes acepten las limitaciones de uso y hacerles cómplices del proceso de desnaturalización de su espacio supone que se sientan orgullosos de ver como los visitantes contemplan admirados aquel pasado mutilado por el bisturí de la cirugía estética urbanística. Vivir en estos espacios es como quien tiene un lienzo valiosísimo en casa y no puede dejar entrar la luz del sol para que no se deteriore.

Hace falta evaluar dónde está el equilibrio entre dos polos: Uno es el deseo lícito y deseable de recuperar y preservar el patrimonio cultural de los pueblos y ciudades, disfrutando de su belleza, de los ingresos del turismo y del sentimiento de orgullo de pertenecer a aquella ciudad. En el polo opuesto estarían quienes pretenden reservar el derecho de uso de la ciudad a sus ciudadanos; mantener viva su cultura tradicional, huir de cualquier evento espectacular promovido exógenamente y oponerse a cualquier su proceso de reconversión y promoción de la ciudad para ser usada por foráneos. Como debería suceder con el cuerpo gozante, querer mantener una estética corporal deseable no puede quitarnos ni un ápice del hedonismo vital.

## Jugadores insumisos

Para concluir una observación preocupante: la obsesión institucional de controlar y fiscalizar el juego desde las instituciones. Apuntaré un dato obtenido en el congreso de Ciencias Sociales y Deporte celebrado en Burriana en octubre de 1992, la conferencia de clausura la impartió el sociólogo García Ferrando, el director de los diferentes estudios estadísticos sobre población y deporte, que encarga la administración del Estado.

García Ferrando lamentaba el alto porcentaje de ciudadanos que practicaban deporte de manera libre al margen de las actividades ofertadas por instituciones públicas y privadas. Alertaba que las administraciones deberían analizar su oferta a fin de captar este sector autónomo (insumiso) de practicantes. Personalmente considero muy positivo el hecho de que exista un importante sector ciudadano que juegue sin más intermediarios que ellos mismos y debería considerarse un éxito de la política urbanística constatar que existen espacios donde la práctica libre del juego y del deporte puede llevarse a cabo.

El deporte es un extraordinario recurso donde proyectar el deseo de jugar. No hay que rasgarse las vestiduras cuando se constata que el juego libre y espontáneo adopta formas y elementos deportivos, el juego se ha enriquecido, ha aumentado el abanico de opciones. Pero sería muy triste que todo este juego que adopta formas deportivas o didácticas fuese fagocitado por el deporte institucionalizado y por las didácticas de ciencias y humanidades. No se debe pretender dirigir, estructurar, darle un sentido utilitario ni institucional al juego como parece que pretenden las instituciones según se desprende de las conclusiones expresadas por el comentario sociólogo y por otros indicadores que han ido apareciendo a lo largo de este paseo lúdico por el juego.

A principios de los años 80 cuando comencé a difundir la psicomotricidad a en cursos de formación permanente de maestros, había personas que llegaron a repetir hasta cuatro veces el mismo curso. ¿Qué sucedía? Sencillamente que allí jugaban, realizaban actividades que en su "seria y responsable" actividad cotidiana no les estaba autopermittedo. Habían perdido su capacidad para jugar autónomamente. Actualmente afloran por doquier ofertas de actividades lúdicas a las que se accede previo pago y se realizan de forma dirigida y/o controlada: risoterapia, expresión corporal y todas las variantes entroncadas con el trasfondo terapéutico y no terapéutico. En plan más frívolo están las fiestas temáticas en discotecas, *paintball*, veladas

en hoteles, los parques temáticos, las despedidas de solteros, las cenas con amigo invisible y *stripers*...

La adicción a las drogas, la necesidad del alcohol para desinhibirse, la astrología, las religiones “falsas”, las neoterapias de origen milenario: todas estas formas manipuladas de huida a la realidad fantástica perderían adeptos (y víctimas) si se supiera gozar más del juego y con el juego. Cuando hemos perdido gran parte de la capacidad de jugar, compramos espacios donde nos está permitido que aflore el deseo: productos de mercado que nos hacen dependientes. Sucede como con los niños cuando dicen: “Papá cómprame otro juego que me aburro”.

El día que el ser humano deje definitivamente de jugar de forma libre y autónoma será un momento triste, tan triste como el día que los humanos perdamos la noción de la realidad y vivamos instalados crónicamente en una nebulosa a caballo entre realidad y ficción: La vida como un juego, en una evasión fantástica constante donde los momentos que en que se deba afrontar la no ficción aparecerá una angustia insoportable, nos sentiremos “perdidos en el desierto de lo real” nos resistiremos a asumir la libertad de decidir (hace muchos, muchos años que lo apuntaba Frömm). La alienación crónica.

El juego tiene sentido en tanto existe el no juego y es libre cuando el control de paso de uno a otro mundo dependa solamente de nosotros o del grupo próximo, sin intermediarios. Como dice Escohotado (1995) sobre las drogas (no es cita textual), el problema no son las drogas somos nosotros, la prohibición y la manipulación unidas a nuestros miedos que no nos dejan controlarlas, nos colgamos de ellas para vivir colgados (en la dimensión fantásticas) y lamentarnos de ser parásitos dependientes.

Debemos mantener el juego como un espacio de libertad creativa, recreativa y relacional. Debemos educar aportando recursos para que se aumente el abanico de posibilidades de acción y evasión, desestimando la idea de fiscalizar, de dirigir, de imponer y controlar.

## Filmografía

Para terminar el juego, sugiero unas cuantas películas, no tanto para ver sus juegos como para percibir los múltiples universos lúdicos que aparecen en ellas. Distintas fronteras entre el tempo del juego y del no juego. Algu-

nas de las películas tienen muy poco de divertidas, las hay crueles, sádicas, histriónicas, dulces y amargas, pero en todas subyace el juego:

- ¡Imprescindible! La frontera del juego infantil y la resistencia a la fiscalización de éste por parte de los adultos: La guerra de los botones (1962) de Yves Robert
- El juego de la seducción: Dos películas Calle Mayor (1956) de Bardem y Las amistades peligrosas (1988) de Stephen Frears
- El juego que lleva a otro juego que deja de ser juego: Una proposición indecente (1993) Adrian Lyne
- El sexo como puro juego: Nueve semanas y media (1986) Adrian Lyne
- La moral en el juego y la moral social. El juego brutal y mortal al servicio de la audiencia: Rollerball... ¿Un futuro próximo? (1975) de Norman Jewinson
- El secuestro de la realidad y la inmersión en el universo de la ficción: Matrix (1999) Larry y Andy Wachowski
- El juego de azar, la ludopatía basado en la novela el Jugador de Feodor Dostoyevsky: El gran pecador (1949) de Robert Sidomak
- El juego como forma de soportar la opresión de la realidad: La vida es bella(1997) Roberto Benigni
- Interconectar los mundos ficticios y reales: La rosa púrpura del Cairo Woody Allen
- Los adolescentes que se resisten a ser adultos y solamente viven para jugar: Porky's (diferentes ediciones) dirigida por Bob Clark
- Ensimismamiento puro, el niño que se queda prendado de un globo que se le escapa: El globo rojo (1965) Albert Lamorisse
- Retar a la muerte jugándose el tiempo de la vida al ajedrez; danza de la muerte medieval. El séptimo sello (1957) de Ingmar Bergman.
- La trascendencia de querer terminar el juego llevada al extremo de priorizarlo a salvar la vida: Evasión o victoria (1981) John Huston
- Vida en estado puro de juego, entre el surrealismo y la matemática. Película difícil de ver, pese a su alto contenido lúdico: El año pasado en Marienbad (1961) Alain Resnais.

- El asesino que juega al gato y al ratón en un mutilador juego de pistas: El coleccionista de huesos (1999) Phillip Noyce
- El juego macabro llevado a su máxima expresión: Saló (1975) Pasolini
- Jugar a comer hasta morir: La gran Bouffe (1973) Marco Ferreri
- Montar un gran juego en torno al juego. Una venganza jugada: El golpe (1973) George Roy Hill
- El juego para volver al pasado sin posibilidad de retorno: Portero de noche (1973) Liana Cavani
- La vida jugada en el juego de palabras: Cualquiera de los Hermanos Marx
- Escenas puntuales donde el hambre recurre al juego como forma de transformar en comestible lo intragable: La quimera del oro (1925) Chaplin y El lápiz de carpintero (2003) Antón Reixa.

## Bibliografía citada

- Cagigal, JM<sup>a</sup>. (1957) Hombres y deporte. Madrid: Taurus
- Delgado, M. (1999) El animal público Barcelona: Anagrama
- Douvignaud, J. (1973) Fêtes et civilisations. Paris Weber. p 173.
- Aprendiendo de las drogas (1995): Usos y abusos, prejuicios y desafíos Barcelona: Anagrama.
- Fink, E (1991) El juego como desafío a la racionalidad a Barreau, J i Morne,) Epistemología y antropología del deporte pag 360 Madrid Alianza.
- Grandjouan, J. (1991) El juego como desafío a la racionalidad en Barreau, J i Morne,) Epistemología y antropología del deporte pag 358 Madrid Alianza
- Huizinga.(1990) Homo ludens. Madrid: Alianza
- Hannerz Ulf (1986) Exploración de la ciudad. México: Fondo de Cultura Económica.
- Magris, C. (2008) La historia no ha terminado. Barcelona: Anagrama (pag 25-26)
- Marina, J A. (2000) El vuelo de la inteligencia. Barcelona: Plaza y Janés
- Postman, N,(1990) La desaparició de la infantesa. Vic: EUMO
- Rius,J. (1998) Esport, cultura i Confusió Barcelona: Coplefc.
- Ulmann, J. (1965)De la gymnastique aux sports modernes. Paris. Ed. PUF p 333
- Valdano, Jorge.(1999) Al principio es el balón A.A. S. Segurola y otros .Fútbol y pasiones políticas.(pag 106) Ed. Temas de Debate Madrid.
- Verdú, V. (2001) El niño es el modelo El País 22 de julio 2002Tendencias pag 11
- Zizek, S.(2005) Bienvenidos al desierto de lo real. Madrid: Akal
- Reyes Mate (2006) Un filósofo que piensa de nuevo. El País Babelia 26-III-06 pag 4

## ■ ■ EL JUEGO COMO EXPRESIÓN DE LIBERTAD

*Manuel Hernández Vázquez, Universidad Politécnica de Madrid*

### El juego desde el punto de vista biológico

Gustav Ballyce (1945), nos propone obtener una imagen del hombre mediante la comparación de la conducta animal con la del ser humano. Una comparación de esta índole requiere un denominador común a ambos modos de conducta y este denominador es el juego. El origen del juego se encuentra en la conducta instintiva pero se hace posible sólo cuando las coacciones instintivas se relajan. Este relajamiento se le garantiza al animal joven por el cuidado de la cría, y al hombre por la seguridad en el entorno familiar y por la seguridad social. Es esta la seguridad la que proporciona el margen en el que tiene su sede la libertad. Ser libre significa hacerse libre. Si la libertad ha surgido de la lucha contra la presión de la coacción natural, resulta que no puede existir sin un determinado orden. Ya desde su origen la libertad se ve encerrada en el límite representado por orden, y solamente dentro de este límite puede existir. Esta oposición dialéctica entre libertad y orden señala la necesidad de una lucha que permita a la libertad únicamente hacerse pero nunca ser.

Pero la libertad en su cenit, es consciente de sus límites, conoce el espacio dentro del cual es posible. Mientras la libertad pregunta por aquello de lo que debe estar libre, el orden se basa en la pregunta del para qué de la libertad. A la libertad, por tanto le corresponde una cierta extensión que constituye su margen. Es el margen del juego de la libertad. La investigación comienza con la explicación de la conducta instintiva de los animales, o sea de la coacción natural que aún desconoce la libertad. En el cuidado de las crías, se reconocen los supuestos que hacen posible el juego. Pronto, se podrá comprobar cómo el juego es el movimiento de la libertad, descubriremos en qué consiste y las amenazas que le acechan.

Desde el punto de vista biológico, La constitución del hombre posee, todas las condiciones necesarias para que el juego ocupe en su vida un lugar importante; el ser humano recién nacido depende totalmente, en su desamparo, del cuidado materno. Sin embargo, en el periodo del primer año de vida, el niño se ha convertido en un ser semejante a un ser adulto: mantiene una posición erecta, comienza a trata a los objetos de forma juiciosa, las proporciones del

cuerpo son similares a las del hombre adulto, y dispone ya de algunos elementos básicos del lenguaje. Todas estas cualidades humanas las ha adquirido el niño en el íntimo contacto con sus padres, pero también en el juego tranquilo. Es cierto, que en este período, podemos suponer la existencia de procesos de acuñación y de desarrollo que unen de manera íntima y misteriosa a la criatura con su madre y con el mundo que le rodea, pero cuando se inicia el período siguiente, podemos observar los rasgos de un mundo que apoyándose en esta zona de seguridad y de protección, comienza a desarrollarse una conducta peculiar que ocupa un lugar importante en el niño. Esta conducta es el juego.

En el espacio protector del hogar paterno, se relaja el campo determinado por los instintos de la especie (alimentación, fuga y ataque), por lo que, estos quedan relegados. El margen de libertad surgido en esta situación, es lo que permite al ser humano relajarse y ser capaz de relegar sus instintos. Todos sus esfuerzos y toda su inteligencia tienen como meta el mantener alejada la urgencia de los instintos. Es en este momento cuando surge una característica propia del ser humano y que no se da en el resto de los mamíferos: su individualidad. Un animal, es improbable que viva como individuo, vive la vida de su especie desde el nacimiento hasta su muerte, sin un destino personal.

Esta dualidad entre el hombre en cuanto representante de la especie y el hombre en cuanto a individuo es lo que busca el niño de 4 años, de forma juguetona. El sentir que los otros hombres, están fuera de nosotros, nos hace reconocer nuestro "yo" y su forma individual. Por tanto, podemos decir, que el cuidado y la protección que los padres dispensan al niño que se encuentra en desarrollo y la disposición polifacética con que nace el hombre, hacen que el juego se convierta en un agente importante de todo el proceso, posiblemente el más importante de la vida de un niño. En la actitud, representada por el alejamiento de las metas instintivas, actitud de la que respondemos todos en común, se abre el camino humano: el camino de la cultura a través de formas lúdicas. El paseo por las formas y los comienzos del juego, muestra que el juego es el elemento vital, de creación espiritual. La vida bella de donde que han surgido las grandes obras de la humanidad, requieren el margen de la libertad, donde se desarrolla el juego.

## El juego y su definición

Podemos señalar que ya en los inicios de la antropología, a finales del siglo pasado, algunos antropólogos se preocuparon por estudiar las funciones

del juego en la sociedad. Así la antropología del juego hay que considerarla como una rama de la antropología cultural y desde ese campo ha conseguido un soporte explicativo y apoyo científico. Fue Burnettt Tylor (1879) uno de los primeros estudiosos en reconocer la importancia del juego, escribiendo un artículo sobre su historia (Blanchard, K. y Cheska, A., 1986). Unos años después se publicó un artículo de Mooney (1890), sobre el juego de raqueta de los cherokee, antecedente del moderno lacrosse. Otro autor importante en el estudio del juego deportivo desde el punto de vista antropológico fue Stewart Culin, siendo su mayor contribución, la elaboración de una clasificación de los juegos y su participación en el debate sobre el origen, la evolución y distribución de los mismos. Está considerado según Blanchard y Cheska como el creador de la ciencia de los juegos. Su obra, *Juegos de los indios norteamericanos* (1903) señala la importancia del juego en el desarrollo de las culturas de los pueblos indígenas. Ya en el siglo XX, el alemán Karl Weule (1925) señala que el enfoque principal de una etnología del juego deportivo debería ser doble: remontarse a los comienzos del aspecto deportivo de la cultura y situar al juego deportivo como objeto cultural en su perspectiva teórica correspondiente. Según este autor, existen grandes diferencias entre el juego deportivo del hombre primitivo y los del hombre moderno. Para el primero, el juego deportivo está más relacionado con las tareas diarias de resolver los problemas de adaptación, supervivencia y defensa, mientras que para los segundos, utilizan el juego deportivo para mejorar su cuerpo o competir por puro gusto, lejos de toda finalidad práctica o ritualizada. Elsdon Best (1925) estudió las actividades deportivas y lúdicas de los indios maorí de Nueva Celandia y el británico Raymond Firth (1931), nos describió la competición de lanzamientos de venablos en la antigua Polinesia y su influencia en la vida económica y religiosa. También en 1931 aparece el libro de Alexander Lesser, "The Pawnee Ghost Dance Game", donde se hace un análisis de la función del juego en el proceso cultural de este grupo de indios de las llanuras. En 1954 aparece el "Homo Ludens", obra de referencia obligada para todos los estudios posteriores sobre el juego. Johan Huizinga comienza su obra diciéndonos que el juego es más antiguo que la cultura. Si observamos a los animales, veremos que juegan al igual que los hombres. Todos los rasgos característicos de juego se hallan en el juego de los animales. Desde formas simples como el juego entre cachorros de perros, a auténticas competiciones y bellas demostraciones ante espectadores. El juego en la vida animal es algo más que una manifestación fisiológica, pues en el transcurso del mismo entra en juego algo que sobrepasa el instinto y siempre tiene un significado simbólico (Huizinga, J., 994).

Según este autor son muchas las interpretaciones que se han dado sobre el sentido del juego: algunas de ellas, las señalo a continuación: Como descarga de un exceso vital, impulso congénito de incitación, satisface una necesidad de relajamiento, o como ejercicio para prepararse para la vida, para adquirir dominio sobre sí mismo, deseo de dominar o de entrar en competencia, satisfacción de los deseos”.

Roger Caillois (1959), con su obra “Los juegos y los hombres”, nos da una nueva clasificación de los juegos según predomine algunas de sus características, y también durante ese mismo año aparece el artículo “Games in cultures” de John Roberts, Malcolm Arth y Robert Bush (1959), donde definen el juego como una actividad recreativa caracterizada por: 1. El juego organizado, 2. La competición, 3. Dos o más bandos, 4. Criterios para declarar a un vencedor, 5. Reglas tácitamente aceptadas, creando asimismo una clasificación de los juegos: juegos de destreza física, juegos de estrategia y juegos de azar. Por último señalar la obra de Blanchard y Cheska (1986) “Antropología del deporte”, que supone un intento de síntesis y punto de referencia actual para el estudio del juego deportivo.

Aunque el comportamiento lúdico es fácilmente reconocible, sólo es preciso observar un momento a los niños para comprobar que no es fácil definirlo y encuadrarlo conceptualmente. Existe una referencia obligada a la que todos los estudiosos a pesar del tiempo transcurrido acuden: el “Homo ludens”, de Johan Huizinga. En el presente trabajo, el estudio para delimitar el mundo del juego deportivo se basa, en primer lugar, en un resumen sobre la teoría del juego según éste autor; posteriormente, un estudio diacrónico sobre el concepto del juego en nuestro país y, por último, un análisis de la clasificación que hizo Caillois sobre el juego y su crítica a la obra de Huizinga. Por último aludiré a otros autores que en mi opinión no son tan relevantes para el tema que estamos tratando, pero nos sirven para completar el estudio. A nivel de conciencia el juego se opone a la serio. Podemos decir que el juego es lo no serio, aunque también se podría decir lo contrario, dado que el juego puede ser algo muy serio. La risa que se encuentra también, en oposición con lo serio, no se puede vincular necesariamente al juego. La risa no se suele dar en el juego. Los niños juegan y normalmente no sienten la necesidad de reír. Como la risa, curiosamente, se da exclusivamente en los humanos, el homo ridens, caracteriza más al hombre, que el homo sapiens. Por tanto podemos decir que el juego es una función del ser vivo que no es posible determinar por completo ni lógica ni biológicamente. Por ello, vamos a limitarnos a señalar sus características y ver la conexión entre él y

la cultura. El estudio de Huizinga se refiere básicamente a las formas superiores de juego, dejando a un lado los juegos infantiles, los juegos de azar y los juegos con animales. Según Huizinga las características del juego son las siguientes diez:

- 1) Todo juego es antes que nada, una actividad libre.
- 2) El juego es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica por la satisfacción que produce su misma práctica.
- 3) Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio.
- 4) Todo juego tiene siempre cierta emoción y tensión, es decir, incertidumbre, azar.
- 5) Cada juego tiene sus propias reglas, obligatorias y aceptadas por todos los jugadores que participan en él.
- 6) El equipo de jugadores propende a perdurar aún después de terminado el juego.
- 7) El juego se rodea con facilidad de misterio y secretismo.
- 8) Es imposible separar la competición, como función cultural, de la triple unión entre juego, fiesta y acción sacra.

En Platón se daba esta identidad entre el juego y la acción sacra. “Hay que proceder seriamente en las cosas serias y no al revés. Dios es por naturaleza, digno de la más santa seriedad. Pero el hombre ha sido hecho para ser juguete de Dios, y esto es lo mejor en él. Por esto tiene que vivir la vida de esta manera, jugando las más bellos juegos, con un sentido contrario al de ahora: considerar la guerra como una cosa seria..., pero en la guerra apenas si se da el juego ni la educación, que nosotros consideramos como lo más serio. También la vida de paz debe llevarla cada uno lo mejor que pueda ¿Cual es la manera justa?. Hay que vivirla jugando, jugando ciertos juegos, hay que sacrificar, cantar y danzar para poder consagrarse a los dioses, defenderse de los enemigos y conseguir la victoria”. Entre la fiesta y el juego existen relaciones estrechas y características comunes, y en la danza es donde ambos conceptos parecen fusionarse. En el ámbito de la fiesta, el pueblo que acude a los santuarios, se reúne para una manifestación de alegría: consagración, sacrificio, danza sagrada, competición sacra, representaciones, misterios. Todo se celebra o se ejecuta o “juega” como una fiesta. Platón pensaba en los juegos consagrados a la divinidad como lo más alto a que el hombre puede dedicar su afán en la vida. Algo relevante, digno de des-

tacar, según Huizinga es que en ninguna de las mitologías que se conocen, se haya encarnado el juego en una figura divina demoniaca, mientras que, al contrario, a menudo aparecen divinidades jugando. Otro dato curioso sobre el juego es comprobar que todos los pueblos juegan y lo hacen de manera extrañamente parecidas.

Los juegos de competición y de lucha se designan, de acuerdo con el término griego, con la palabra agón. El espectáculo sagrado y la fiesta agonal son las dos formas universales en las que la cultura surge dentro del juego y como juego. Se juega o se lucha siempre por algo. Por ello el concepto de ganar guarda una relación estrecha con el juego y la competición. La seriedad con que se verifica una competición en modo alguno significa la negación de su carácter lúdico. La competición aparece, como cualquier otro juego, sin finalidad ninguna, lo que quiere decir que se mueve dentro de sí misma sin importar, en principio, el resultado del juego. En alemán se dice “no importan las canicas, lo que importa es el juego”. Lo importante es que el juego salga bien y eso es lo que proporciona la mayor satisfacción a lo participantes. En segundo término, el valor de la victoria se impone, dando al ganador prestigio, honor y curiosamente este éxito logrado se transmite, en alto grado, del individuo al grupo, de los jugadores a los espectadores. Todo el grupo se identifica con uno de los bandos; podemos observar con claridad el carácter antitético y antagonico del juego, que casi siempre se desarrolla entre dos bandos.

En este sentido, los etnólogos han ido descubriendo que la vida comunal de los periodos arcaicos de la cultura descansa también en una estructura dual. El dualismo primitivo, donde la tribu se divide en dos mitades o fratias enfrentadas y exógamas. Los dos grupos se diferencian por su totem. La relación entre las dos mitades o fratias es de lucha y competición, pero a la vez de ayuda recíproca y de prestación de servicios. Juntas forman en una serie casi ininterrumpida de fiestas formalizadas escrupulosamente en la vida pública. El sistema se extiende a todas las manifestaciones de la tribu. Cada ser, cada cosa pertenece a una de las dos mitades, de suerte que todo el cosmos está incluido en la clasificación. Junto a la división en fratias, existe también el agrupamiento por sexos. Lo tenemos como ejemplo en China, con el yin y el yan, principio femenino, que representaba la luna, el frío y el invierno y masculino que encarnaba el sol, el calor y el verano, que se van reemplazando el uno al otro y con su colaboración, mantienen el ritmo de la vida. Marcel Granet, describe como la fase original de la cultura china fue un estado en el que los clanes rurales celebraban las fiestas de las estacio-

nes mediante competiciones que deben fomentar la fertilidad de la tierra y la prosperidad de las cosechas. A toda fiesta bien celebrada, a todo juego ganado y sobre todo en los juegos sagrados, la comunidad arcaica siente la intensa convicción que, de ese modo, se atraen bendiciones para el grupo. El sacrificio o las danzas sagradas han salido bien, y entonces todo está en orden las potencias superiores están a favor y se asegura el bienestar cósmico social de todos. Según Granet, la fiesta invernal del periodo arcaico chino, que celebraban sólo los hombres en sus casas, ofrecía un carácter muy dramático. En estado ebrio y de frenesí se ejecutaban danzas animales y se hacían juegos de prestidigitación. Se excluían a las mujeres y la acción de las ceremonias se hallaban vinculadas al resultado de la competición. Granet, termina diciéndonos que éste fue el principio dentro de los clanes y de las tribus de una organización articulada y jerárquica, que nos llevó a los sistemas feudales en un primer momento y posteriormente a la formación de sistemas estatales. Casi toda la acción ritual toma forma de competición ceremonial y pertenece al dominio del juego. Los tipos de juegos que se utilizan son muy variados y no siempre son competitivos; por ejemplo los juegos de azar, cantos, etc.

La definición de los términos, juego y jugar no es nada fácil, debido a que pocas palabras poseen un contenido semántico tan versátil y al mismo tiempo tan confuso. Por eso entre los estudiosos del tema no ha habido nunca acuerdo a la hora de delimitar el campo y así poder dar una definición lo más aproximada posible de su significado. Debido a esta problemática, he decidido, en lugar de ofrecer la que pudiese entenderse como la más acertada, según mi opinión, presentar las más representativas. Para empezar, transcribo las definiciones que Huizinga nos da en el *Homo Ludens*: “El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como sí” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”. En otro momento de su obra, cuando intenta delimitar el campo del juego y sus expresiones en el lenguaje, señalando que aunque todos los pueblos juegan y lo hacen de una manera extrañamente parecida, no siempre la palabra juego, abarca el mismo sentido universal en el lenguaje de los pueblos. Así llega a darnos una nueva definición, recogiendo el sentir de los idiomas europeos modernos: “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 corriente”. Así definido nos dice Huizinga que puede recoger todo lo relacionado con los juegos de los animales, de los niños y de los adultos: juegos de fuerza y de habilidad, juegos de cálculo y de azar, exhibiciones y representaciones. Según Caillois, el profundo y original trabajo que llevó a cabo Huizinga, adoleció de forma deliberada de ciertas formas del juego, ciñéndose exclusivamente al dominio del juego competitivo. No trata en ningún momento de los juegos de apuestas y de azar y Caillois elige otra que recoge con mayor amplitud todas las posibilidades que nos da el juego y no solamente los juegos de competición: “El juego es una acción u ocupación voluntaria que se ejerce dentro de ciertos límites preestablecidos en el tiempo y en el espacio y de acuerdo con unas reglas aceptadas libremente, pero que obligan a una estricta observancia; que encuentra su finalidad en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser “algo distinto” de la vida normal”. Aunque para Caillois esta definición recoge mejor el concepto de juego, sigue siendo para él incompleta al no contemplar en esas características, ciertos juegos como los juguetes, malabares, juegos de manos, cometas, columpios, crucigramas.

## El juego y su clasificación

La manera de solucionar el problema de la definición, lo soluciona Caillois distinguiendo en el juego tres de sus características principales: la competición, la suerte y la máscara. Las tres entran en el dominio del juego: se juega al voleibol, al ajedrez o al bádminton (agôn); a la ruleta, o la lotería (alea) y se juega a los piratas o se hace de rey o princesa (mimicry). Con esto no se abarca por entero el universo del juego; falta el impulso lúdico, principio vital, de libre improvisación que llamaremos paidía y complementando a este último aspecto, el ludus como una tendencia de someter al juego a convenciones arbitrarias, imperativas y voluntariamente inhibitorias, con el fin de obtener un resultado carente de valor, pero muy determinado. En la búsqueda de un intento genérico de clasificación, el autor huye con buen criterio de referirse directamente a experiencias concretas, y trata de poner en un orden nuevo esas experiencias, de acuerdo con unos principios objetivos:

*Agôn.* Un gran número de juegos presenta formas competitivas. Una de sus características es que debe existir un equilibrio entre los contendientes, para que el triunfo tenga realmente un valor para el vencedor. La regla de las competiciones deportivas es que luchen sólo dos individuos o dos equipos (polo, tenis, lucha, esgrima, etc.) o que se dispute entre un número indeterminado de competidores (carreras, golf, equitación etc.). La igualdad en el juego competitivo es tan consustancial al mismo, que cuando no existe, se crea artificialmente. La fuerza motriz de la competición es la de sobresalir entre todos y ser reconocido por su dominio en ese campo.

*Alea.* Es la palabra latina que quiere decir, juego de dados. Con ella, Caillois quiere designar todos aquellos juegos que al contrario del *agôn*, se basan en una desigualdad de los jugadores, se encuentran fuera de su campo de influencia y escapan totalmente al control de los mismos. No se trata de vencer a un adversario, sino triunfar sobre el destino. Es la arbitrariedad de la suerte lo que constituye el único móvil del juego. El jugador desempeña un papel totalmente pasivo. Al contrario del *agôn*, *alea* niega el trabajo, la paciencia, la destreza, y la aptitud. Excluye el dominio de una especialidad, el orden, y el entrenamiento. *Alea* es fracaso total o éxito total. Juegos puros de esta categoría son: los dados, la ruleta, cara o cruz, la lotería.

*Mimicry.* En este caso, el juego consiste en convertirse uno mismo, en otra persona de forma ficticia. En el juego infantil encontramos un rastro variado de este tipo de juegos, donde el niño juega a creer que en realidad es otro personaje. Se despoja de su propia personalidad para meterse en el papel de otro.

*De la paidia al ludus.* La capacidad primaria de improvisación y vitalidad, que el autor llama *paidia*, va acompañada según él, del gusto de superar dificultades artificiales, llamándole a éste aspecto del juego, *ludus*. Así, llegamos a los juegos más diversos, a los que sin miedo a exagerar se pueden atribuir cualidades civilizadoras. El concepto *paidia* abarca las manifestaciones espontáneas del instinto lúdico y, por tanto, semejantes manifestaciones no suelen tener nombre y no podrían tenerlo, porque se hallan fuera de toda regla definida. Posteriormente surgen las técnicas y las reglas y con ellos los primeros juegos: el salto de pídola, el escondite, la gallina ciega, los juegos con aros y las muñecas.

*Illinx.* Son aquellos juegos que se traducen en un deseo de embriaguez, turbación o vértigo.

Y con esto, termino con la clasificación que nos da Caillois, del mundo del juego. En el *agôn*, el jugador confía únicamente en sí mismo y pone en juego todas sus aptitudes para dar de sí lo mejor que puede. *Alea* confía en todo, menos en sí mismo, y se subordina a unos poderes que jamás podrá controlar. En la *mimicry* se imagina ser otro y se inventa un universo ficticio. *Illinx* es la búsqueda de la emoción en el vértigo. *Paidia* y *ludus*, ofrecen al juego en general, la improvisación y la inestabilidad así como la práctica de ciertos juegos no competitivos. Roberts, Arth y Bush (1959) dan la siguiente clasificación de los juegos: "Definen el juego, como una actividad recreativa caracterizada por el juego organizado, la competición, de dos o más bandos, criterios para adoptar un y reglas tácitamente aceptadas". Vencedor. La definición de Norbeck (1974), se acerca más a los postulados de los antropólogos, dice así: "Su comportamiento se fundamenta en un estímulo o una proclividad biológicamente heredados, que se distinguen por una combinación de rasgos: el juego es voluntario, hasta cierto punto delectable, diferenciado temporalmente de otros comportamientos y por su calidad trascendental o ficticia". Así definido, el juego incluye los juegos y los deportes, las funciones teatrales y otras formas de pantomima; la pintura, la danza, y todo el espectro de las artes y la estética, la sátira y el humor, la fantasía y los estados psicoextáticos. Blanchard y Cheska (1988), a manera de resumen, nos dicen que el juego es una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, que se define difícilmente por eliminación de los demás comportamientos, pero que se distingue por una variedad de rasgos. Es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realidad a la irrealdad; definen el juego deportivo como; "actividades competitivas que requieren destreza física, estrategia y suerte, o cualquier combinación de esos elementos. Todo juego puede, además, incluir cantidades variables de coacciones y restricciones (reglamentos o pauta preestablecida) y puede resultar más o menos lúdico o laboral en su práctica". El diccionario de las Ciencias del Deporte hace un estudio detallado de los distintos aspectos que rodean el concepto del juego. Sin dar una definición cerrada, viene a decir que "la actividad del jugador es una manera de ser y de actuar particular, espontánea, en relación de reciprocidad con la cultura de cada uno, con el entorno lúdico y con sus características económicas. Esta manera de ser y de actuar, en principio independiente de la edad, del sexo y de la raza, se ve modificada por la experiencia...

## Conceptualización del juego en España

Si buscamos en las raíces etimológicas españolas el significado del juego, veremos que las mismas derivan de los términos latinos “locus” “locari”. Como consecuencia de ello, la mayoría de los idiomas románicos poseen términos derivados de los iniciales. Según Corominas (1973), el vocablo juego procede del latín vulgar “jocus” que significaba broma, chanza, diversión (Menéndez Pidal, 1945), procede del latín “jocare”, antiguo “jocar”, que significa broma. La otra vía sobre el origen de la palabra juego, proviene de la voz latina “ludus”, y significa juego infantil, recreo, competición, juegos públicos, juegos de azar, representación teatral. El paso del “ludus” al “jocus” se realiza trasladando el contenido de su significado más el concepto de broma, diversión.

En nuestro país tenemos precedentes documentados en el Poema del Mío Cid (Quiso jugar a las armas en presencia de su mujer y de sus hijas). Libro del Ajedrez de Alfonso X (Onde por esta razón fallaron e fizieron muchas maneras de iuegos e de trebeios con que se alegrassen). En el libro de Apolonio (A la pelota luego comienzan a jugar, en este tiempo a eso suelen ello jugar). En el poema de Fernán Gonzalez (E a tablas e a castanes jagan los escuderos). En los Siete Infantes de Lara. Romance de don Rodrigo (Después que hubieron comido/pidieron juego de tablas.). En el siglo XIV, lo encontramos documentado en el Arcipreste de Hita (No digas mal d’amor en verdat nin en juego), con el significado de recrearse, divertirse, bromear, burlar. Durante los siglos XV y XVI, aparecen con el mismo significado que en siglos anteriores, introduciendo el concepto de apostar, poner en suerte y está documentado entre otros en el Cancionero de Baena (E si el juego es dudoso [...] Me ganad. En el cancionero de Romances, Romance de Fajardo (Jugando estaba el rey moro/ y aún al axedrés un día. A caballo entre el siglo XVI y XVII, el uso de las palabras juego y jugar no varían por lo que es de suponer que para esa época, su uso estaba generalizado. Encontramos información entre otros Mariana, Pedro de Covarrubías o en Luque Fajardo. Sebastián de Covarrubias en el Tesoro de la Lengua castellana o española, comienza definiendo la palabra juego como: “un entretenimiento o pasatiempo necesario a los hombres que trabajan con el entendimiento para recrearse y poder bolver a tratar con nuevos bríos las cosas de veras”. Refiriéndose en esta definición sobre todo a los juegos de azar. Sin embargo, termina el párrafo sobre la palabra juego diciendo que: los muchachos tienen muchos juegos, cada uno de ellos se pone en su letra propia, como

juego de argolla, etc., y los que son entretenimiento o ejercicio de hombres, como juego de pelota, verbo pelota, etc. En cuanto a los intentos de clasificar los juegos, debemos empezar diciendo que uno de los primeros se lo debemos a Alfonso X, en su "Libro de los Juegos":

- Juegos que se hacen a caballo, como bofordar, alancear, tomar escudo y lanza, tirar con ballesta y arco y otros juegos que se puedan hacer a caballo.

- Juegos que se hacen de pie, como esgrimir, luchar, correr, saltar, echar piedra o dardo, juego de pelota y muchos otros juegos de muchas maneras que usan los hombres para que se formen más recios y reciban más satisfacciones.

- Los juegos de ajedrez, dados y tablas.

A continuación a manera de narración y con la intención de demostrar que juegos son los más completos, distingue entre tres tipos de juego:

- Los juegos basados en el seso o juegos donde la lógica y el razonamiento predominan sobre las demás cosas, poniendo el ejemplo del ajedrez.

- Los juegos basados en la ventura o juegos donde el azar decide el resultado del juego, y pone como ejemplo los dados.

- Y por último, los juegos que se basan por igual en el seso y la ventura, es decir que guardan un equilibrio entre la lógica y el razonamiento como en el azar o la suerte.

La interpretación de las formas lúdicas a través de los tiempos ha dado lugar a diversas normas y leyes que en la mayoría de los casos eran para limitar su práctica o simplemente prohibirlas. Durante los siglos XVI y XVII, en España hubo un movimiento muy fuerte contra el mundo del juego, procedente de los sectores religiosos más conservadores que de alguna forma prolongó una trayectoria que venía de atrás y que siempre había hecho un tratamiento del juego con ciertos matices y recortes de cara a su difusión en el ámbito popular. En este sentido, uno de los aspectos que esclarece lo que era el juego en las postrimerías de la Edad Media y comienzos de la Edad Moderna es toda la legislación emanada a lo largo de cuatro centurias. La Novísima Recopilación nos facilita su historia y nos muestra la preocupación constante de los gobernantes por controlar y, en la mayoría, de los casos

prohibir los excesos del juego, sobre todo los juegos de azar, aunque casi siempre se recoge cualquier tipo de juego, debido a que en la práctica todos ellos incluían la apuesta (Pérez Fernández, 1923).

## Leyes del juego

Ya en la Partida 7, título XIV, que tradujo la esencia de una ley romana, nos dice: *tahures, e truanes acogiendo algún ome en su casa, como á manera de tafuraria, porque jugasen y estos atales alvergando ó morando por tal razón como esta en aquel lugar le furtaren alguna cosa ó le ficiesen algún entuerto ó moral o deshonra á aquel que los acogió, dévelo sufrir e nogelo puede demandar; ni son tenidos los tahures de recibir pena ninguna por ello, fueras ende si matasen á el ó á otro alguno.*

Las leyes 57, título V, partida 1ª, y la 34 del título VI, establecen ciertas prohibiciones del juego de dados, tablas, etc., para los clérigos.

Don Alfonso el Sabio, publicó el Ordenamiento de las tafurerías que comienza diciendo: *“Era de mill trescientos é catorce años: este es el libro que yo maestre Roldan ordené é compuse en razon de la tafurerías por mandado del muy noble é mucho alto señor D. Alfonso... porque ningunos pleytos de dados nin de tafurerías uveran escritos en los libros de los derechos nin de los fueros, nin los alcaldes eran savidores, nin usaban, nin juzgaban de ello: fiz este libro apartadamente de los de otros fueros, porque se juzgaren los tafures por siempre, porque se viese el destrez é se excusasen las muertes é las peleas é la tafurerías; é tobo por bien el rey como savidor, é entendiendo todos los bienes que oviesen cada uno, una pena o escarmiento”.*

Todo el título XXIII, lib. XII, de dicha Novísima Recopilación está dedicada a la prohibición de los juegos y a la imposición de sanciones. Contiene leyes hechas en Cortes y otras dadas como rescriptos, pragmáticas, decretos y hasta Reales órdenes.

La primera ley, dada en Bribiesca, año de 1387, por el rey D. Juan I, comienza así: *“Mandamos y ordenamos que en ninguno de los nuestros reynos, sean osados, de jugar dados y naypes en público ni en escondido...” Posteriormente señala las distintas sanciones que se imponen para el incumplimiento de la misma.”*

La ley II, dada en Madrid, por D. Alonso en 1392, establece las penas de multa de 5.000 maravedís a los que tuviesen en su casa tablero para jugar dados o naypes por cada vez, y al que no pudiese pagarlos, cien días de cadena y prohibía los tableros en todos los pueblos.

La ley III, promulgada en Zamora In 1432, reinando D. Juan II, disponía que los pueblos que por privilegios tenían la renta de los tableros incurrierían en las penas de los que purgaren sin arrendarlos.

La ley IV, emana de D. Fernando y Dña. Isabel, fue promulgada en Toledo el año ue fuese a juegos permitidos, como el de pelota, anulando la obligación que a favor de los prestamistas o fiadores se hubiese contraído. Aparecen citados por primera vez los juegos de pelota, que como podemos observar no eran juegos que tradicionalmente estuviesen prohibidos. 1480 y viene a insistir en que se respeten las leyes contra el juego emanadas anteriormente y las hechas por ellos mismos en las Cortes de Madrigal, dado que tienen constancia que existen tableros públicos. *“Sean cumplidos y executados en las ciudades, villas y lugares de la nuestra Corona Real, como de los Señoríos, órdenes y beheterías y abadengos”*. Por esta ley se desposeyó a los Señoríos, órdenes behetrías y abolengos del privilegio de ordenar y percibir tributo del juego.

La ley V, de los mismos reyes, publicada en Granada, ordena como han de cobrar los jueces las penas de los juegos, porque con esto se averiguará y sabrá quienes jugaban y a que jugaban.

La ley VI, dada en Burgos por Dña. Juana y Don Fernando en 1515, prohibía la fabricación y venta de dados y el jugar con ellos, imponiendo a los infractores penas de dos años de destierro y la pérdida de toda moneda u otras que les tomasen jugando.

La ley VII publicada por los mismos en 1528 prohibía jugar a crédito o fiado, aunque fuese a juegos permitidos, como el de pelota, anulando la obligación que a favor de los prestamistas o fiadores se hubiese contraído. Aparecen citados por primera vez los juegos de pelota, que como podemos observar no eran juegos que tradicionalmente estuviesen prohibidos. Los juegos de pelota que estuvieron asociados durante siglos a los juegos de azar, corrieron la misma suerte que estos, y a partir de esta ley, aparecen unidos por lo que suponemos que anteriormente sufrieron las mismas limitaciones. Esta ley es más permisiva, dando a entender que a pesar de las prohibiciones, el juego de azar, unido a otros juegos, se seguía practicando por todas partes y se había convertido en una especie de juego nacional.

La ley VIII, de los mismos, dada en Valladolid, el año 1528, limitaba a treinta ducados la cantidad que como máximo pudiera jugarse cada jugador, lo mismo en el juego de pelota que en los demás permitidos.

La ley IX de D. Carlos y Dña. Juana, publicada en Madrid el año 1528, se refiere a la prescripción de las demandas y penas motivadas por el juego al transcurrir dos meses.

La ley X, de los mismos, dada en Segovia en 1528 y e 1534 en Madrid, ordenaba que no se impusiera pena por jugar hasta dos reales, ni las justicias tomasen el dinero aprehendido en el juego.

La ley XI, de D. Felipe II, dada en Madrid en 1558, imponía a los que vendiesen dados, los tuviesen o jugaran, si eran nobles o hidalgos, la pena de cinco años de destierro del Reino y doscientos ducados de multa y a los de menor condición que se les diera públicamente cien azotes y que sirvieran cinco años en las galeras del Reino y sin sueldo.

La ley XII del mismo D. Felipe, dada en Madrid en 1576, extendiendo la prohibición del juego al de la carteta y reduciendo las penas de todos los que jugasen a los prohibidos a diez días de cárcel por primera vez, treinta por la segunda y un año de destierro por la tercera, la devolución de la ganancia con otro tanto y que el que perdió no lo pudiera repeler.

La ley XIII, del mismo rey, publicada en Montemor en 1586, haciendo extensivas las penas de la anterior a los juegos de bueltos, bolillo, tampico, palo y otros, que antes debieron considerarse lícitos.

Aparece también en la obra de Cristóbal Méndez (1553), con el sentido de apostar o poner en suerte (Libro del ejercicio). Mariana, como certamen o juegos públicos (Tratado contra los juegos públicos y en la Historia de España). Otros documentos interesantes para la historia de los juegos en España son: el libro de Alonso de Ledesma (1562-1623) titulado “Juegos de nochebuena a lo divino”, donde el autor utiliza juegos infantiles, combi-nándolos con refranes, canciones y adivinanzas; el libro de Alonso Remón, “Entretenimientos y juegos honestos y recreaciones christianas para que en todo género de estados se recreen los sentidos, sin que se estrague el alma”. En este periodo, el juego no cambia de significado aunque se le van añadiendo nuevas actividades: actividad recreativa, competitiva y transitiva, broma, burla, cosa de poca importancia, certamen deportivo, juegos públicos, relatos, decires, historias, apuestas, engaños, artimaña, truhanería. Durante los

siglos XVII y XVIII, aparecen tres variantes: actividad recreativa, diversión; broma, burla y certamen deportivo, fiestas públicas. También aparecen otros significados, entre los que destacan movimiento, cambio valor de las cartas en el juego de naipes, poder de influencia o resolución, orden de colocación de algunas cosas, conjunto, colección de cosas, juego de palabras. Documentado en Covarrubias y en el Diccionario de Autoridades.

Quiero destacar, en este breve resumen, algunos autores que dentro de la bibliografía consultada no suelen ser citados pero que, sin embargo, tienen un papel relevante en el estudio de los antecedentes del juego en España. En primer lugar me referiré a Rodrigo Caro (1626), que en sus “Días geniales y Lúdicos”, investiga la antigüedad y el origen de “los juegos que ahora usan especialmente entre los muchachos”. Como buen erudito que era, intentó relacionar los juegos antiguos, sobre todo de Roma, con los juegos de niños de su época. Nos dio una clasificación de los juegos que coinciden con sus diálogos. El primero y segundo diálogo, trata de los juegos gímnicos; el tercero y cuarto trata de muchos juegos y ejercicios: místicos, simposíacos, saturnales etc. El quinto trata de los juegos de burlas y juegos en general y el sexto lo dedica a los juegos de niño.

Ya en el siglo XIX hay que citar a Jovellanos como la persona ilustrada que a través de su obra trató el mundo del juego de una manera más extensa. En su Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas, y sobre su origen en España, publicada en 1812, opina sobre las prohibiciones pasadas y señala la necesidad de que la gente se divierta, eliminando todo aquello que fuese contra los ideales de felicidad y progreso. [...En unas partes, se prohíben las músicas y cencerradas, y en otras las veladas y los bailes...]. El Novísimo Diccionario, recoge de pasada lo hecho por Covarrubias y el Diccionario de Autoridades, asignándole además un aspecto que sería luego citado por todos los diccionarios posteriores: juego que tiene reglas. Actualmente, el término juego se ha convertido en una de las palabras más polisémicas de la lengua castellana y se presenta con usos diferentes: como juego, apuesta, desafío, articulación, movimiento, conjunto de cosas, habilidad para conseguir una cosa, intriga, broma, burla, actividad recreativa, actividad recreativa y competitiva, sometidas a reglas, certamen deportivo, lugar donde se juega, valor de las cartas y naipes, jugada. En la colección de “Juegos para niños de ambos sexos”, preparada por Fausto López Villabril (Madrid, 1855), incluye los siguientes juegos:

- Para niños: el peón, la rayuela, la escalera, carmona, el huerto, el lobo, la campanada, Juan Rubí, San Severin del monte, la china, el toro dado, el marro, el paso, el salto, y el reloj.

- Para niñas: el aro, la pelota de aire, el volante, la comba, el escondite, las cuatro esquinas, la rueda, la gallinita ciega, San Severín, la viejecita, los caracoles, la viudita, el Conde de Cabra, el abrazo, la panadera, el viaje, la limón, el puente, el cubiletero, el milano, San Miguel, diablo y los pitos...

Encontramos también a Vicente Naharro (1918) que escribe un libro con el nombre de “Descripción de los juegos de la infancia. Los más apropiados a desenvolver sus facultades físicas y morales y para servir de abecedario gimnástico”. Todos los juegos se describen en el libro con gran sencillez y algunos van acompañados con sus rimas y canciones. En 1881, siguiendo el ejemplo inglés, Antonio Machado crea en Sevilla la “Sociedad de Foklore Español” y a poco empiezan a publicarse por todo nuestro país, libros donde se recopilan los juegos de las distintas regiones españolas. Los juegos infantiles o juegos de la infancia se aprovecharon a finales del siglo XIX para componer muchas alerías (casa de los sucesores de Antonio Bosch). La Editorial Saturnino Calleja, especializada en temas educativos e infantiles, publicó en 1901 el libro “Juegos de los niños en las escuelas y colegios”, de P. Santos Hernández. En él da una descripción de multitud de juegos infantiles, no superada aún y una clasificación de los mismos, atendiendo al tipo de elemento con el que se juega:

Clasificación de los juegos de los niños (según Santos Hernández, 1901): “juegos sin instrumentos, juegos con zurriagos, juegos con cuerdas, juegos con aros, juegos con tãnganas, juegos con trompos, juegos con pelotas, juegos con balones, juegos con zancos, juegos con bolas, juegos con canicas, juegos especiales, días festivos, fiestas extraordinarias, canciones de Navidad, diversiones de campo”. Tomás Blanco, en su libro “Para jugar, como jugãbamos”(1993), donde hace una recopilación de los juegos infantiles en la provincia de Salamanca, da una clasificación con diez grupos o tipos de juego: “Juegos de los primeros pasos, de correr y coger, de correr y saltar, de lanzar, de comba, de corro, de filas, de canciones, de fuerza, varios”.

Digno de mención, aunque no están tratados como especialistas en este campo, son aquellos pintores que incluyen en parte de sus obras, cuadros donde el motivo principal es el juego de los niños. En nuestro país posiblemente se encuentra no solamente uno de los pintores más importantes en

la historia de la pintura moderna, sino también el que mejor supo recoger en sus pinturas los juegos de los niños. Me refiero a Francisco de Goya que en su colección de tapices nos hace un estudio bastante completo de los juegos infantiles más populares de su época. El precedente más importante, en este sentido, fue el del pintor flamenco Brueghel el Viejo, que en su cuadro “Juego de niños”, aparecen multitud de juegos infantiles, típicos de su país. Pero en este caso, aunque la pintura refleja muchos juegos, se limitó a un sólo cuadro. Las pinturas de Goya nos ofrecen normalmente y de forma monográfica un juego en cada cuadro, realizando una verdadera colección cuyo motivo principal y único es el juego. Se conocen otros pintores tanto extranjeros como españoles que en algún momento trataron en sus pinturas el mundo del juego pero en ningún caso, ninguno de ellos, llega a tratar el tema con tanta profundidad.

Existen otros pintores españoles que han tratado también el mundo del juego, pero siempre de forma aislada. Así podemos citar como ejemplos a Claudio Coello, en el cuadro de los “infantes don Diego y don Felipe”, “con cañas en las manos” (Museo del convento de las Descalzas Reales, Madrid). Ramón Bayeu, con “cartones para tapiz” (Museo del Prado). José del Castillo, “Muchachos jugando al boliche” (Museo romántico).

La gran amplitud de significados que advertimos en el Diccionario de la Lengua y en el diccionario de María Moliner, que recogen sin casi variación del Diccionario de Autoridades, confirman un uso generalizado, y confuso, siendo los más extendidos los siguientes:

- Juego como diversión y entretenimiento
- Juego como actividad no seria, realizada con facilidad, ligereza o frivolidad.
- Juego como actividad no útil, contrapuesto a la vida seria y al trabajo.
- Juego como actividad de carácter estético o artístico
- Juego como actividad relacionada con lo erótico o sexual.
- Abarcando al tiempo los siguientes ámbitos:
  - Actividades de destreza, astucia o azar o combinaciones de las mismas.
  - Ejercicios vigorosos realizados sin finalidad y sometidos a reglas.
  - Actividades de entretenimiento y diversión de niños y, en menor grado, de adultos.

- Actividades relacionadas con el mundo del arte, sobre todo en su aspecto creativo: poesía, teatro, música, danza, y pintura.

Según hemos visto, la mayoría de las clasificaciones tipológicas existentes se hacen a la medida de las actividades que reseñan los distintos autores, obedeciendo a criterios prácticos, más que académicos. García Serrano (1974), fue el primero que en nuestro país intentó hacer una clasificación ordenada de los juegos y deportes: 1) Juegos atléticos 2) Pruebas de puntería 3) Juegos de pelota 4) Juegos y deporte hípicos 5) Luchas de animales.

La clasificación tipológica de Renson, Smulders (1978-81), creada como consecuencia de un detallado proceso de investigación de los juegos y deportes tradicionales flamencos, es la siguiente: 1) Juegos de pelota 2) Juegos de bolos 3) Juegos con animales 4) Juegos de tiro y puntería 5) Juegos de lucha 6) Juegos de locomoción 7) Juegos de lanzamiento 8) Juegos de entretenimiento 9) Juegos infantiles y festivos 10) Juegos y deportes.

Moreno Palos (1992), utiliza un modelo que le sirve de soporte y mecanismo ordenador para los Juegos y Deportes Tradicionales en España, que desarrolla en su libro, uniendo los dos conceptos de juego y deporte dentro de la misma clasificación: 1) De locomoción 2) Lanzamiento a distancia 3) Lanzamiento de precisión 4) De pelota y balón 5) De lucha 6) De fuerza 7) Náuticos y acuáticos 8) De habilidad en el trabajo 9) Otros juegos y deportes.

En los últimos años, la mayoría de las CCAA., Diputaciones y Cabildos han desarrollado una labor importante en la búsqueda y recopilación de los juegos tradicionales de nuestro país, incidiendo sobre todo en aquellos juegos que podemos considerar actualmente como juegos tradicionales de adultos. Este hecho, marca una cierta peculiaridad con los estudios realizados anteriormente, donde se incidía, a veces de forma exclusiva en los juegos infantiles, sin llegar a prestar ninguna atención al juego de los adultos. Destacan en este sentido las comunidades autónomas de Canarias, Galicia, País Vasco, Valencia, Aragón y Castilla y León.

## Bibliografía

- ALFONSO X (1983). Antología. Ediciones Urbis. *Libro del ajedrez, dados y tablas*, p. 312.
- ALVAR, M. (1969). *Poesía española Medieval*.
- ARCIPRESTE DE HITA (1983, edición modernizada de N. Salvador Miguel). *Libro de Buen Amor*. Ediciones Orbis S.A. p. 74, 423, Barcelona.

- BLANCO GARCÍA, T. (1993). *Para jugar como jugábamos*. Centro de Cultura Tradicional. Diputación de Salamanca.
- BLANCHARD, K. y CHESKA, A. (1986). *Antropología del deporte*. Ediciones bellaterra, p. 15, Barcelona.
- CAILLOIS, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Editorial Seix Barral S.A., pág. 14, Barcelona.
- Cantar de Mío Cid (1982). Ediciones Urbis, P. 85, verso 1577, Barcelona.
- CARO, R. (1978). *Días geniales y Lúdicos*, tomos I y II. Madrid: Espasa Calpe.
- COVARRUBIAS, S. (1998, edición de Martín Riquer). *Tesoro de la Lengua Castellana*. El libro reproduce en facsímil, la edición realizada el año 1943 por el impresor barcelonés Joaquín Horta. Según la impresión de 1611, con las adiciones de Benito Remigio Noydens publicadas en 1674. Editorial Altafulla, Barcelona, p. 720.
- Diccionario de las Ciencias del Deporte (1992). Málaga, Unisport, p. 554-569.
- Épica Medieval (1983, edición de Manuel Alvar). Ediciones Urbis. Romance sobre los siete infantes de Lara y del bastardo Mudarra. P. 67, 26. Barcelona.
- GARCÍA SERRANO, R. (1974). Juegos y deportes tradicionales en España. *Cátedras universitarias de tema deportivo cultural*. Universidad de Navarra, Edit. INEF de Madrid.
- HUIZINGA, J. (1938). *Homo Ludens*. Edit. Emecé, Buenos Aires, p.12.
- JOVELLANOS, M.G. (1982). Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas y sobre su origen en España, en *Escritos políticos y filosóficos*, Orbis, p. 44, Madrid.
- Libro de Apolonio, anónimo (1969). Editorial Castalia. Texto íntegro en versión del Dr. D. Pablo Cabañas. P. 62. Madrid.
- LÓPEZ VILLABRILLE, F. (1855). *Colección de Juegos para niños de ambos sexos*. Madrid.
- LUQUE FAJARDO, F. (1603). *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*. Miguel Serrano de Vargas. Madrid. Libro 3, cap. 18, p. 284. Sustraído del libro de Gonzalo Marrero. Op. cit. p. 25.
- MARIANA, J. (1950). Tratado contra los juegos públicos, en BAE, XXXI. *Historia de España*, en BAE, XXX.
- MARIANA, J (1950). *Historia de España*, en BAE, libro VIII, cap. IX, p. 236. Madrid.
- MÉNDEZ, C. (1553). *Libro del ejercicio corporal y de sus provechos*.
- NAHARRO, V. (1918 ). *Descripción de los juegos de infancia. Los más apropiados para desenvolver sus facultades físicas y morales y para servir de abecedario gimnástico*. Madrid.
- OLAÑETA, J. (1986). Palma de Mallorca, pp. XII y XIII.
- PÉREZ FERNÁNDEZ, M. (1923). *El juego; su origen, causa, naturaleza, historia, varias de sus denominaciones, formas de realizarlo y considerarlo, efectos del interés*. Impr. De G. Hernández y Galo Sáez. Madrid, pp. 47-57.
- Poema de Fernán González. Anónimo (1965). Editorial Castalia, Madrid. Texto íntegro en versión del Dr. D. Emilio Alarcos Llorach. P. 121, 696.
- REMÓN A. (1993). Entretenimientos y juegos honestos y recreaciones christianas. Madrid, 1623, p. 15. Sustraído de la obra de José a. González Alcantud. *Tractatus ludorum, una antropología del juego*, 1993. Editorial Antropos, Barcelona
- RENSON, S. (1982). *Valksporte in vlanderén*. Edit. Bloso, Bruselas.
- SANTOS HERNÁNDEZ, S.J. (1908). *Juegos de los niños en las escuelas y colegios*. Reeditado.

## ■ ■ EL JUEGO, UNA RICA ACTIVIDAD DESVALORIZADA

*José Luis Salvador Alonso, Iván Núñez Rodríguez e Ignacio Vázquez  
Roso, Universidade da Coruña*

El juego ha de ser ágil y armonioso, desbordante de imaginación y libertad, ofreciendo toda la riqueza moral de esas jornadas de ocio, inútiles en apariencia, en las que nuestras convicciones más firmes se deshacen en una agradable indiferencia.

### Introducción

Cuando éramos niños solíamos pasar mucho, mucho, mucho tiempo (el tiempo de los niños es más elástico y ancho que el de los adultos), mirando las caprichosas formas de las nubes. Nos ensimismábamos en una playa, en una azotea, en un balcón (cuando éstos existían), en una ventana o tumbados boca arriba en un prado, ajenos al transcurrir de las horas. Cuando no eran las nubes las que atraían nuestro lúdico divagar, podían ser las desconchaduras de una pared o las humedades de un muro, las que nos daban esas formas en las que la laxitud del cristalino ayudaba al ojo a formatear la pura fantasía.

Normalmente, a los niños, se nos arrancaba bruscamente de aquellas contemplaciones entre divertidas y misteriosas. Se nos sacaba, cuando estábamos a punto de descubrir una forma que se nos resistía y nos hacían regresar a una cotidianidad aburrida, previsible, racionalizada y sin misterios. Desde entonces, siempre he creído que había algo que desvelar entre las formas que se hacen y deshacen en la Naturaleza, en esas formas que no tienen nada que ver con el orden que emana tranquilizante de ciertas pomposas explicaciones científicas. Eran como preguntas y respuestas que se nos escapaban sin cesar delante de todos, teoremas rompecabezas que tenemos ante los ojos y no somos capaces de ver, aunque algunos arquitectos, Gaudí, y no arquitectos, Le Corbusier, ya habían intuido que la Naturaleza no usa de la línea recta.

Sin embargo, a pesar de la militancia política en partidos supuestamente razonables, de entrar en ese mundo del deporte que, acomplejado por su

pasado irracional, quiere seguir la senda cientifista de explicarlo todo, hasta juegos como el fútbol o de trabajar en la llamada gestión deportiva que utiliza el racionalismo para explotar a los trabajadores que, a su vez, creen ser los animadores de cuerpos muertos en mausoleo-gimnasios o se suben, para moverse, a bicicletas, que no van a ninguna parte, siempre he reencontrado el infinito placer que aquellas lagunas temporales me produjeron. Nunca me curé de aquellas fugas de la vida cotidiana e incluso, en los períodos más agitados de mi discurrir vital, volvía a jugar en aquellos ensimismamientos. Reconozco que muchas cosas las hacía envuelto, de manera confusa, es verdad, en aquel espíritu lúdico, puro juego, glorioso juego. Nunca entendí a aquellos que se situaban en lo más grave, en la creencia de que lo suyo es muy importante porque lo han presentado estadísticamente o envuelto en fórmulas matemáticas (con las que se puede jugar de manera infinita, en una especie de urgencia a vida o muerte... Me hubiese gustado deslizarme sobre la vida con un cierto espíritu deportivo, hablo de aquel espíritu que nos llevaba hacía las cosas por el simple placer de hacerlas, de vencer las situaciones, de disfrutarlas en sus dificultades, en el envite. Al cabo del tiempo, se puede decir, que la suerte me acompañó y casi siempre viví la vida de esa forma lúdica y amateur (amateur es un vocablo de origen francés que hacer referencia al amor, amor por algo).

Con mayor o menor frecuencia, he podido sustraerme a tanta racionalidad estúpida, castrense y castrante, casi siempre me he podido retirar a esos nichos mentales donde todavía encontramos cierta voluptuosidad cuya naturaleza no podemos explicar. Los que disfrutamos de esos ratos sólo sabemos que por un momento nos separamos del enredo confuso al que se enfrentan nuestros actos, todo lo que el racionalismo y la Verdad del Estado impone a nuestra existencia: eficacia, competencia, producción, consumo y pensamientos idénticos. Dentro de estas hendiduras se respira un aire más ligero y sacamos una fuerza que difícilmente vamos a encontrar en el día a día de la vida cotidiana.

No hace falta que se lo digamos a nadie, el pensamiento políticamente correcto está muy extendido, es difícil escabullirse, pero podemos recurrir a esos estados de disponibilidad humana, a esa situación anímica en la que escapamos a las intenciones utilitarias y cuya vivacidad agita hasta las células más recónditas del cuerpo humano. Entonces, podríamos tomar decisiones, entendiéndolas como un juego. Pero no nos equivoquemos, son juegos de azar: el resultado de estas escapadas mentales, durante las cuales todo es posible, es el éxito o el fracaso, nos puede salir bien o mal, como en cualquier juego.

Contra los hombres, aunque también contra sus propias debilidades y dudas, el consuelo del olvido se puede encontrar en el juego. Afrontar la vida, con un bagaje de interrogantes irresolubles y la gravedad de sus esperanzas inciertas de esa ciencia y su racionalidad que no puede evitar darnos respuestas terribles, abrumadoras y de vértigo, además de aplazar, entre tecnologías de oropel lo que todos omitimos en nuestro lenguaje pero lo hacemos presente en todos nuestros actos: la omnipresente y acechante enfermedad y muerte. Lo mejor es buscar representaciones en las fiestas, en el juego, en la imaginación y en el placer. Atribuirse un papel a los ojos del prójimo no es suficiente; es necesario representar, jugar tan en serio, tan perfectamente que nos engañemos a nosotros mismos. Mostrémosle a esta vida sin un sentido muy claro, que somos capaces de desenmascararla, de hacer de ella y de nosotros un juguete, de demostrarnos así la soberanía de nuestro espíritu, la riqueza inabarcable de la inteligencia humana. Los románticos primitivos llamarían ironía a este virtuosismo, al que emparentaban con la poesía, otra actividad declarada inservible en esta sociedad de racionalidad capitalista (BÉGUIN, 1937, 72), pero que aún posee la capacidad de conmover cuando la oyes recitar, canturrear o cantar.

He ahí la razón por la que nunca me sentí arraigado o comprometido sólidamente con una causa, una doctrina, una religión, un deporte, un partido, un sindicato, una carrera política o profesional, a un destino, a una patria. Dentro de estas situaciones, siempre me ubiqué dentro de un sentido social y solidario, tratando de ejercer mi propio criterio y ya sabemos que muy mal te irán las cosas si en estas áreas citadas piensas por tu cuenta o te sales del guión racionalista que elaboran los profetas, siempre airados (llenos de nefastos vientos). Con estas premisas desconfié más allá de lo recomendable de las instituciones y de sus recompensas concretadas en eso que llaman reconocimiento social. En definitiva, esa dualidad entre querer colaborar socialmente y el juego azaroso del ejercicio de pensar, me he quedado en una especie de incertidumbre o de inseguridad que me hace ir de un lado a otro, de un trabajo a otro buscándome la vida, en tiempos en los que nadie se atreve a asomar la nariz fuera de su mínima inseguridad laboral. He de añadir que, hasta ahora, eso me permite decir lo que pienso, soy feliz y no me ha ido mal.

Aún tenemos presente los gestos de pasmo, algunos de terror, de maestros y profesores cuando te atreves a discrepar de aquellas palabrerías vacuas, que englobaban en eso que llamaban “enseñanza oficial”, y que además se atrevían a cuantificar, sobre temas que hoy día, entonces tampoco, a nadie interesan.

También, es curioso, desde el recuerdo, constatar que los escasos maestros que atraían nuestra dispersa atención de chiquillos acababan antes o después en la dura calle, es decir, sin trabajo, con la momentánea tristeza de los estudiantes que, enseguida, se tenían que enfrentar al sustituto ya perfectamente reconvenido, reconvertido e instruido por y para la “enseñanza oficial”. Entonces lo que se iba a la calle era nuestra atención y anhelos.

Recuerdo a un profesor del INEF de Madrid, centro primigenio de los años de Cagigal que, en 1972, estaba bajo la tutela de la Secretaría General del Movimiento. Era un pedante vividor que iba de trascendente forjador de personas, pero la irritación fue total cuando le planteamos que sus juegos de imitaciones no eran sino una mala e ínfima copia del daimon de Sócrates, la libertad de Descartes o la de Kant y le atacamos en aquel falso juego de racionalismo que, llevado a cabo dentro del siniestro régimen de Franco, era una clara burla a la propia racionalidad que decía defender ¿cómo podíamos ser libres viviendo en la España franquista que, además, pagaba su sueldo y, lo que es peor, sus esfuerzos por integrarnos en los sagrados dogmas del nacionalcatolicismo moderno. Sus instantes de vacilación pura, ante aquellos grandes pensadores, recusaba toda visión lógica de la historia que nos quería hacer ver aquel panoli pautado y sincopado. Se indignó tanto, que arremetió de malas maneras contra nosotros. Nos importó muy poco su enfado de falso genio incomprendido. Sabemos que, no nos hubiésemos ligado a la cultura, a la política (en su sentido etimológico), al deporte, a la creación, a la fiesta, a los sueños, a lo imaginario, si no hubiésemos tratado de elucidar cierta experiencia del ser, cuya raíz está en la libertad del juego y no en las infantiloides representaciones cuasi-freudianas a las que nos sometía aquel músico percusionista del piano, que se pretendía profesor.

Sin duda, no fuimos ni seremos los únicos en embriagarnos con la posibilidad física e intelectual de jugarse al todo o nada la propia existencia, por el solo pero indecible e indescriptible placer de jugar. Sabemos de mucha gente que contando con recursos abundantes, juega a ello en estas sociedades tan acomodadas, son los que se lanzan a los rallies, a subir montañas, a cubrir guerras desde el humanismo militante. Fuera de Europa, entre culturas que no se parecen en nada a las nuestras, tan empachadas de racionalismo puritano, se ve con claridad la importancia que dan a estas actividades delirantes (1). Por risibles que nos parezcan a muchos, para estos occidentales, atiborrados de egocentrismo, están llenas de sentido. Por desdeñosas que sean estas actividades a los llamados instruidos, son menos letales que los juegos bélicos y ordenancistas de los gobiernos que rigen a dichos occidentales.

Lo que llamamos “creatividad”, “estética” o cualquier otro término de moda en estos días de globalización, aparecen como actividades sin objeto, desprovistas de eficacia, sin duda coloreadas por eso tan poco concreto como lo que llamamos “espíritu de los tiempos” o por los hábitos culturales, pero siempre abiertas a todas las combinaciones posibles. Los cuestionamientos, las rebeldías, las dudas sobre todo aquello que los poderes nos presentan como inmutable, son nuevos juegos, como comenzar otra partida con reglas distintas, las renovaciones (en las artes, las ciencias, las ideas, etc.), las modas en la imagen del ser humano, los cambios de saberes, las variaciones en las utopías que se ponen en tela de juicio constantemente, las tradiciones legadas como los juegos (iguales en el tiempo y en el espacio, en los que solo cambian los nombres) y las que desaparecen empujadas por las nuevas formas tecnológicas (las artesanías que han dado paso a otras formas de producción que se solapan a gran velocidad, sin dejar la posibilidad del mínimo orgullo identificativo con un trabajo bien hecho). Sin embargo, los políticos del régimen global se empeñan en el conservacionismo y falsas resurrecciones de las artesanías de otros tiempos, parques temáticos del pasado confesando, de esa manera, que en estos tiempos nos hemos quedado mancos de todo arte personal, sin saber hacer más que lo que ya está hecho (GARCÍA CALVO, 2004). Pero la esperanza en la gente nos lleva a ver cómo jugando con las tecnologías modernas hacen verdaderas maravillas y de ahí salen los nuevos piratas de la informática, los copistas que tanto daño hacen al Sistema Capitalista y a sus colaboradores: autorcillos y sindicatos autoritarios y depredadores que nos hablan en nombre, no del trabajador, sino del Capital. Las artes, o los sucedáneos que nos ofrece la industria del ocio, tratan de eliminar aquellos latigazos de genio, ingenio, inteligencia o simple intuición de gentes como El Greco, Goya, Picasso, Cervantes, Shakespeare, Goethe, Einstein, Newton, Galileo... o Homer Simpson, los trallazos violentos de Van Gogh que nos describió Artaud, o las inmensas inquietudes de Leonardo, aquel iletrado que nos descubrió Vasari. Sin duda todo ello es el resultado de ciertos extravíos quijotescos, desvíos picasianos, pesadillas goyescas, soliloquios shakesperianos, diálogos ejemplares cervantinos, racionalismos goetianos o intuiciones einstenianas, las angustias elucubrativas de Hawking... en definitiva, la disponibilidad lúdica del talento humano.

En ese estado de ruptura del individuo social, lo único que no se cuestiona, precisamente por intranscendente, desprestigiado e infantilizado, es el juego, tiene la suerte de ser una actividad sin buenos valedores, pues con él

no se puede hacer teoría, un juego no se puede explicar o se juega o no se juega. La imagen del mundo sea científica o idealizada, el arte, las mitologías que acompañan estas representaciones, el cuerpo humano, su funcionamiento, sus fallos y sus males, las creencias religiosas o políticas, la propia economía que no puede llegar, aunque se esfuerce, a ciencia pura (pues jamás se reduce a un simple cálculo en abstracto), se ven constantemente afectados por esos surgimientos inopinados y molestos para el Orden y la Administración de los humanos, considerados como simples consumidores o “recursos” de las Empresas.

Tendríamos que preguntarnos si junto a las decisiones o a las determinaciones positivistas que garantizan la reproducción y mantenimiento del Orden, existe una especie de experiencia errática (histórica dicen los sometidos al código establecido), pero capaz de trastornar la condición humana, tanto en lo positivo (ONG, organizaciones humanísticas, etc.), como en lo negativo (esos votantes y sostenedores de Hitler, Mussolini, Berlusconi, Stalin, Castro, Franco, Fraga, Thatcher, Reagan, Blair, los Bush's y esos cientos de reyezuelos y tiranos que se reparten el mundo y su vida).

¿Podríamos llamar imaginación, creatividad o juego a esa actividad lúdica que dispone libremente del espacio, del tiempo y de las formas de la materia, lo humano y lo divino? Esa actividad que nosotros, siguiendo a Caillois, llamamos juego libre (tenemos que remacharlo, a pesar de que el juego si no es libre no es más que una tarea impuesta, que puede llegar a ser divertida, pero impuesta), es una insurrección permanente contra el adormecimiento de los hombres y sus ideologías ordenancistas, es maravilloso que las divagaciones y ensoñaciones a nivel de cada individuo sea la analogía liberadora del mundo real.

## 1. Jugando con las palabras

Queremos apuntar algo sobre la vinculación existente entre la literatura y el juego. Para ello vamos a tomar un término amplio (archilexema) en el que puede incluirse el deporte. Este término es el juego, pues todo deporte, en definitiva, es juego o proviene de él, y el verbo jugar cubre suficientemente la acción que antiguamente se decía deportar y que hoy hay que decir con el giro “hacer deporte”. De ahí que, aunque también puede decirse deporte olímpico, por ejemplo, suele preferirse la denominación juegos olímpicos o

juegos del Mediterráneo, o juegos escolares, aunque dentro de esos juegos lo que se incluye son manifestaciones deportivas.

El juego es algo consustancial con el hombre, Homo ludens es la obra fundamental del pedantesco Huizinga, un académico que escribió mucho sobre el Juego pero que no jugaba a nada, y Schiller el que dijo aquello de “el hombre juega sólo cuando es hombre, y es enteramente hombre sólo cuando juega”. Pero el hombre no es completo sino cuando produce sus bienes y reproduce su especie, el juego cubre los descansos y ocios de esos trabajos, no sólo los cubre también los sedimenta y nos ayuda a cumplir esas tareas tan afanosas. Por eso el juego predomina en el niño, que en nuestras sociedades está exento del trabajo, aunque en otras sociedades el niño aún vive condenado a trabajar: pero todos juegan. Y por eso también el deporte (juego competitivo e institucional) es más propio del hombre que del niño. De ahí también que en griego juego se diga con una palabra de la misma familia que niño: paidiá.

El hombre es jugador, en el buen sentido de la palabra (homo ludens), y se recrea fundamentalmente con la belleza. Schiller dijo que el hombre juega con la belleza y no puede jugar más que con ella. La literatura es fundamentalmente arte, y entre las múltiples funciones a ellas asignadas y reconocidas destaca la que se relaciona con el juego, función lúdica, a la que aluden algunos autores.

En el libro de Huizinga, se estudia el papel del juego en la historia de la cultura, con especial referencia a lo literario, y dice, por ejemplo, que lo que el habla poética hace con las imágenes es un juego. Y estudia la lírica como una pura función lúdica, que sólo se atenúa cuando pierde contacto con lo musical y se aproxima a lo intelectual, y la épica, cuando deja de ser recitada en público para convertirse en lectura. Sólo el teatro sigue conservando su relación con el juego. En latín, el concepto griego de drama equivale a ludi, juegos; el drama es jugado, y ludia era la bailarina o actriz cómica que jugaba públicas farsas, y ludius, el actor que hacía lo propio. Y si nos referimos a la escenografía, el juego de la ficción es indiscutible. La creación dramática, como la novelesca y la poética, son lúdicas, mientras se desarrolle en un mundo donde juega el pensamiento. La literatura, en este sentido, es un juego mental, y el poeta juega con las palabras exactamente igual a como lo hacen los niños que, cuando las descubren, se inventan una que es siempre la misma: cacafuti.

En otro ejemplo, podemos decir que los juegos con pelotas o balones dan para una tesis sobre la lengua, toda vez que el vocablo balón proviene del latín balla y este del griego pallas, el cual dará origen a la palabra baile: ballare en italiano; bal en francés; ball en inglés; baile en español. Describiendo, incluso las canciones que marcaban el ritmo de los juegos: baladas.

Si descendemos al terreno de la terminología, encontramos en casi todas las lenguas alguna relación juego-literatura. En italiano, por ejemplo, gioco es, además, tanto el modo de tocar ciertos instrumentos musicales como el de representar, los comediantes, sus obras, sin olvidar el misterio de La gioco-nda: ¿cachonda? ¿juguetona?. En francés jouer, además de jugar, es representar. En inglés, play (juego y jugar) y no games, es, además, la obra teatral. También en nuestra lengua tenemos el caso del juglar (joglar en valenciano), palabra que deriva de jocular (el que divierte), procedente, a su vez de jocus (juego). Para no cansar con los ejemplos, citemos finalmente, el caso de los juegos florales, certámenes poéticos, verdaderos deportes literarios que nos llevan a dar la nota competitiva. Si la literatura ya en sí es juego y recreación, poco es de extrañar que los poetas canten al juego y al deporte. Si, además, la literatura es siempre el eco de su tiempo, aún hay que comprender mejor la abundancia actual de literatura sobre el tema deportivo cuando, uno se siente tentado a ver en el juego el tema central de nuestra época.

Ya hemos apuntado que el inglés separa games, juegos, en cuya verificación vemos cómo se organizan con reglas fijas, de play, el juego libre que cambia las reglas según acuerdos, voluntades, terrenos, climas, lugares, participantes o variantes. Matización de la que otras lenguas, como el español o el francés, no disponen, aunque tienen en su despliegue y despiece otros matices. En este trabajo nuestro interés se centra en el juego libre, aquel que funciona sin reglas rígidas o con reglas cambiantes según climas, culturas y costumbres y sobre todo, sin finalidad alguna que no sea la de disfrutar del placer de jugar.

## 2. La Historia evita el Juego

Siendo así, es fácil comprobar que la parte lúdica de la experiencia humana nos ha sido ocultada por los historiadores habituales, los sociólogos adocenados e incluso por los antropólogos del montón que tanto tendrían que haber dicho sobre esta actividad humana, han pasado sobre ésta de puntillas

o sin verla. Mientras que los profesores de educación física, en general, y los de juegos de los INEF y facultades deportivas en particular, se han limitado a clasificarlos con alfileres entomológicos, como si tratasen de actividades muertas, estancadas y petrificadas. En resumidas cuentas, el Juego ha pasado inadvertido para las ciencias sociales. Ni siquiera la filosofía, una actividad lúdica, le ha dado la importancia que evidentemente tiene (2). Mientras que los psicólogos, psicoanalistas y pedagogos se interesan en éste, sólo en su relación exclusiva con la infancia, cosa evidente e interesante, pero por otro lado sitúan el Juego en los terrenos del infantilismo tan necesario para convertirnos en consumidores compulsivos. Fuera de los pedantescos trabajos de Huizinga o los más ligeros de Caillois, tenemos los deliciosos “trabajillos” de Ortega y Echevarría, así como otros más serios de Cagigal y Jankélévitch, además de las escasas páginas, aunque siempre sustanciales, dedicadas a estos temas de Ferlosio y García Calvo, todo lo demás no son más que refritos de los citados o de otros y clasificaciones, muchas clasificaciones.

El pensamiento único de nuestro tiempo rehúye lo lúdico, puesto que esa globalizadora ideología se esfuerza en construir y establecer un orden cartesiano, unas cuadrículas coherentes donde se integren todas las formas de las experiencias humanas reducidas a categorías racionalistas. Se ha emprendido un inmenso esfuerzo para escamotear y controlar el azar, lo inopinado, lo contestatario, lo inesperado, lo discontinuo, lo emocional, lo irracional y por todo ello el Juego. Así vemos que el estructuralismo, el funcionalismo, el criticismo, la semiología, la institucionalización y ocultación de toda la vida social incluida la pobreza, la miseria, la enfermedad y la muerte, no es más que el intento por eliminar lo que aterra a los poderes y sus sostenedores, ante la certeza de no tener las respuestas satisfactorias sobre su gran engaño: la tan valorada industria del Futuro.

Son, como decimos, muchas las razones de ese ocultamiento. En primer lugar, las exigencias de la economía de mercado y el desarrollo de una tecnología tan incontrolada que vende aparatos para copiar y por otro lado persigue la copia de unos productos, en su mayoría infectos y de malísima calidad que no dudan en venderte, previo engaño, al precio que sea. Ese descontrol deja muy poco espacio para el terreno baldío de la ensoñación y la creación de esas acciones, obras e incluso utensilios aparentemente fútiles pero que nos hacen felices, seres pensantes, más dignos y más gente, durante más o menos tiempo; como charlar con los amigos, cultivar esas amistades y los amores por otras gentes, ciudades, músicas, aficiones o cualquier otra cosa, escribir un libro o participar en una revista, pintar un cuadro o una pared,

organizar una fiesta o un encuentro científico, sumirte en el trabajo de investigar en cualquiera de las ciencias habidas o por haber, viajar de todas las maneras posibles, incluida la imaginación, etc. En todos los estados y países el Poder responde de la misma manera, recabando los informes justificatorios que necesita de los expertos y planificadores, esos técnicos a los que les repugna tomar en cuenta lo que pueda crear la gente, ellos lo llaman artera y repugnantemente: (RH) recursos humanos, cuando un humano nunca puede ser un recurso. Todas las religiones e ideologías del llamado mundo libre no se cansan de decir: un humano es un fin en sí mismo. R.H. traducido al lenguaje real se está convirtiendo en: recursos fácilmente desechables (RFD). Los técnicos (expertos, gestores, planificadores,) y los profesionales (policías, militares, obispos, cardenales, ingenieros, arquitectos, artistas, escritores, catedráticos, profesores, médicos, periodistas y políticos) todos, al servicio del Orden Público global, no pueden hacer balance económico de esas actividades que no tienen precio, es decir, de esas actividades que no justifican en absoluto ni la redituabilidad ni la rentabilidad inmediata, el precio de lo inapreciable. El positivismo racionalista ha logrado eliminar lo que estorbaba a su plana visión del universo conocido.

### 3. La Política recorta el Juego

También es cierto que, durante el siglo XX, y de manera repetida e inesperada, el sistema racionalista, engarzado en los Estados, fue zarandeado y trastornado por verdaderos estallidos lúdicos o de ludismo revolucionario, como los movimientos anarquistas, los primeros momentos de la Revolución Mejicana. Pero también podemos considerar a los dadaístas, los surrealistas, los freudianos (esos que tanto irritan a los psicólogos y sociólogos científicos, tan parleros como el austriaco, pero mucho menos brillantes que Freud); la exasperación cultural que acompañó en los inicios de la revolución de 1917 en Rusia; el movimiento hippy en EE.UU.; los movimientos juveniles de los sesenta en todo el mundo; el Mayo del 68 en Francia, Chequia y Méjico; la teología de la Liberación en América del Sur; los inteligentes juegos al cucu-trás del subcomandante Marcos, que tanto escuece a los intelectualoides pro Sistema; los movimientos femeninos y estudiantiles; la liberalización del sexo (a partir de las posibilidades que da la Ciencia); el jazz, el flamenco y las músicas de África y América del Sur; la extensión de los deportes, sobre todo el fútbol y el atletismo; los frescos comienzos del popirock (hoy tan putrefactos); el poder de la imagen; la contra-cultura de

la copia; el asombro ante las investigaciones astronómicas, que otorgan y quitan categorías a los planetas, dan nombres a las estrellas y cuerpos celestes...; etc., fueron algunos aún lo son, de los estallidos de la gente como pueblo, un desafío a la más pétrea racionalidad encorsetada en las políticas liberales del XIX (organizados en partidos únicos, con sus izquierdas y sus derechas, para decir lo mismo) o en las arcaicas religiones monoteístas que pretenden imponer una irracionalidad ecuménica (la suya) a través de aprovechar el racionalismo impositivo del Estado que sólo está al servicio del dinero: único dios verdadero.

Pero tampoco nos podemos dejar engañar, el torrente de lodo de la historia manipulativa y el barro de la lógica utilitaria y consumista recubre con sorprendente rapidez esos brotes volcánicos, efervescencias lúdicas de las gentes que no se resignan a la vida de las hormigas, grises trabajadoras de la mecánica biológica. Sin embargo, la confianza regresa al darnos cuenta de que, a lo largo de los siglos y las geografías (espacio y tiempo humanizado), las personas han mantenido esa costumbre de provocar los estallidos lúdicos, recordemos el siglo V a. C. de los atenienses, los carnavales medievales, o los movimientos místicos y religiosos que eran capaces de lanzar a los caminos aquellas extrañas y repugnantes ordalías cristianas que se llamaron Cruzadas, los juglares provenzales, las erupciones de creatividad científica y artística que saltaron por toda Europa durante el Renacimiento, las anárquicas cortes de los Austrias españoles. Por centrarnos sólo en el ámbito occidental, que Oriente y la América precolombina están trufados de ejemplos. Sin embargo, la historia del arte, entre otras historias, arteramente nos impone sus sucesiones de movimientos artísticos, cuando lo que se está produciendo la mayoría de las veces son rupturas, abandono de lo caduco y nuevas búsquedas a través del juego, de lo lúdico, de lo asombroso.

Cabe preguntarnos si en el siglo XXI y con una superpoblación imposible de parar: ¿Estas explosiones son o van a ser más violentas de lo que ya fueron? ¿Van a ser factibles? Lo único que podemos constatar son los múltiples obstáculos a que se enfrentan las tentativas de cuestionamientos de la uniformidad globalizadora: el ser humano, como entidad individual, cada vez es más frágil, ante la racionalidad tecnológica o político-administrativa, de que lo fue nunca antes, como podemos comprobar en la atonía de la gente ante el gran timo de la Crisis del 2008. En la marea del crecimiento y del delirio organizativo y planificador, aumenta el prestigio de aquellas actividades llamadas útiles, por el sólo hecho de servir a lo anterior. El rendimiento laboral invade la totalidad del campo de la experiencia humana

sea en el sector alimentario, científico, artístico, constructor o del simple espectáculo, en todos estos u otros sectores, los comportamientos que no tengan rentabilidad se debilitan o desaparecen, o las dos cosas, una detrás de la otra.

#### 4. El pensamiento plano

El pensamiento institucionalizado o correcto nunca ha sido tan fecundo, fractal y colonizador como hoy día, a pesar de que cualquiera cree pensar de manera autónoma y rechaza ser portador del pensamiento único, lo que lo hace incluso fundamentalista. El ser humano occidental, y los que corren tras esa competitiva y excluyente meta, nunca ha intentado, con tanta obstinación, borrar de su horizonte la parte de utopía, de azar, de improvisación y de juego sin lo cual su vida no sería muy distinta de la organizada y jerarquizada vida de las abejas u hormigas. La cultura es una de las herramientas que usan los gobiernos para dominar de manera alegre y prestigiosa cualquier oposición, la misma que acabará colaborando de manera cómplice con el Poder que emana del Sistema, y en esa línea podemos recordar a los participantes del Mayo del 68 francés, los de la Movida madrileña o la Gauche Divine de Barcelona, cuyos integrantes más conocidos, hoy están dentro del Sistema, ayudando a reprimir a los contestatarios de los nuevos tiempos (los únicos del 68 que no pudieron disfrutar de las posteriores prebendas políticas, fueron los estudiantes mejicanos asesinados, en la Plaza de las Tres Culturas, en ara y a mayor gloria de un festejo olímpico. Es curioso recordar que el antiguo Méjico se celebraban sacrificios humanos tras el Juego de Pelota).

Para apreciar el Juego, el acto lúdico sin reglamento, hablaremos del juego sin reglas fijas, o acordadas cada vez que iniciamos la acción lúdica, para comprender sus formas y sus figuras, sin duda es conveniente poner entre paréntesis, uno mismo, la seguridad vinculada a la búsqueda de relaciones establecidas o configuraciones estables: es necesario haber preferido por sí y en sí lo efímero y lo perecedero. El contenido de nuestro pensamiento no es inocente. Si nos abandonamos a la fascinación del curso lógico de la naturaleza o a esas formas idealizadas e inmóviles que deseáramos universales, la orientación de nuestra consciencia acabará, con toda certeza, en esos espacios de los actos inútiles en los que se sitúa, entre otros, el Juego. Muchos autores del Barroco español nos hablaron de esta circunstancia,

Cervantes, por ejemplo, en el Licenciado Vidriera. Bachelard sugería la idea de una epistemología que se desligara de las prescripciones de una lógica cartesiana o euclidiana. Porque la epistemología nos hace cómplices de aquello mismo que examinamos. Acabamos, buscando la perennidad de unas formas de pensar y entender, inmovilizados, petrificados y sin respuestas a los problemas del ser humano que vive a nuestro alrededor. No hay más que examinar el papel refractario y troglodita de la Iglesia católica, y de las religiones en general.

Es cierto que existe un discurso e incluso un lenguaje, éste muy político, del cambio, y aún vamos más lejos del azar. Siempre trataremos de reintegrar en un texto una sintaxis que no entendemos, el discurso de los jóvenes o el de los viejos, o el de los parias, pero siempre lo integramos al discurso oficial y dentro de las reglas del Poder, nunca acabamos de entender el juego del ser humano. Lo mismo hacemos con tal o cual ecuación, esa que entrañan el surgimiento de actividades inútiles, inopinadas o sin objeto explícito, mutaciones biológicas, observaciones astronómicas... La mutación de la naturaleza o el juego de lo social se pretenden ordenar en las categorías mentales que garanticen la conservación del Poder y la continuidad de sus estructuras sociales. Pero lo que siempre queda es la palabra, la institución intelectual que nos permite seguir hablando unos con otros. Tecnócratas, administradores y políticos se valen de las simulaciones y disimulos para vendernos un porvenir controlado y tranquilizador, incluso en medio de una catástrofe (los terrorismos de los estados y los de las sectas político-religiosas, terremotos, incendios, hundimientos de casas, la incuria de los políticos, etc.). Todos estos obedientes científicos funcionariales son los que realizan los esfuerzos más evidentes para borrar las experiencias, el pasado, la lección de la historia, aunque disimulan nombrándola y dándola como asignatura en sus esclerotizadas, tecnificadas y mercantilizadas universidades al servicio de las empresas y no de los ciudadanos.

Probablemente se necesite algún cambio en los puntos de vista, otra epistemología para hacer frente a esas manifestaciones irrepetibles e inopinadas que sea lo festivo, la creación, el arte, la literatura, los sueños, la práctica de lo imaginario como son los juegos. La conciencia y cierta percepción se debe abrir a aquello que es efímero, que no se basa ni en el concepto, ni en la historia, ni en el ser pensante, ni en las ciencias positivistas, ni en nada que no admita ese vacío intencional, entonces es cuando surge la actividad lúdica, tomando todas las formas, y adoptando todas las tretas que le impone el escaparse de la densa estabilidad del consenso globalizador y totalitario.

Plantearemos la pregunta de otro modo: ¿existen creencias, actos, tramas psicológicas o sociales que en la vida común o individual no dependan de los grandes sistemas de explicación que definen la epistemología: funcionalismo o estructuralismo? ¿Podemos dar cabida a fenómenos que no se reduzcan a la posición que ocupan en un sistema o conjunto, ni al ejercicio de un papel que ayude al funcionamiento de una sociedad? Por otra parte, vamos sumiéndonos en una sociedad que bajo la pretensión de la seguridad se hace más plana, gris, sumisa y sin matices.

## 5. El agiornamiento de las llamadas Ciencias Sociales

Resulta sorprendente que, en el estudio de sociedades distintas a las occidentales, los observadores llamados antropólogos, se limiten a la búsqueda de modos permanentes (los más parecidos a los nuestros) de vida colectiva, a la elaboración de un conjunto de teorías coherentes y comprensibles para sus lectores (en realidad se trata de vender libros) que puedan ser usados como un ejemplo de vida total de ese grupo estudiado que, sólo entonces, se convierten en humanos y aún se atreven, estos autores, ha hablar en nombre de la Humanidad. Pretenden ayudar, dicen, al explicarnos sus mecanismos de sociabilidad interna, sea por correlación metafórica con otros elementos situados en ese conjunto o lo extienden en ejemplos explícitos al resto de la Humanidad.

Después de leer cualquier libro de antropología te quedas con las ganas de preguntar a esas ciencias del hombre (también llamadas sociales: historia, filosofía, antropología, psicología, pedagogía, sociología, pedanteología); ¿de qué hombre hablan ustedes? Y si, en realidad, no hablan de ninguno, entonces, ¿en nombre de quién hablan? Así, la investigación de la exogamia, del totemismo, de las estructuras familiares y de parentescos, de las formas de intercambio y comercio, de las maneras de acumular riqueza, hacer economía, política y sus consiguientes guerras, las maneras de explicarse el mundo, las formas religiosas y sagradas, lo iconológico y lo iconográfico de las instituciones; todo ello ha ayudado a las ciencias humanas o sociales a definir un saber, evidentemente rico y diverso que camina a la igualdad que no igualdad, vía sociedad de consumo. Sin embargo, no queremos, ni pretendemos, discutir las bases ni los resultados de esa poderosa corriente del pensamiento occidental. Simplemente nos preguntamos porqué, esa inmensa investigación sobre los comportamientos humanos, ha pasado por

alto actividades, hechos, manifestaciones irreductibles a la explicación mediante la función o la estructura. Y ello, incluso cuando un u otro intento de la epistemología arrastra, en su acción, fenómenos que no pueden absorber por completo pero que sin embargo nos envuelven en sus redes...

Aquí y allá, en muchas ocasiones, se reconoce de grado o con desagrado que el discurso epistemológico funcional o estructural no cubre la totalidad de la experiencia humana, como tampoco la existencia en su diversidad infinita es reducible al lenguaje humano, ni a ningún sistema de explicación aportada por éstos, incluida la Ciencia. Pero nos permiten hablar con precisión de manifestaciones residuales o marginales cuya importancia sería inferior al establecimiento de relaciones y situaciones permanentes que están ahí y envuelven a las gentes en su vivir cotidiano. Pero, en nuestras sociedades, solemos excluir de lo serio o del saber actos cuya finalidad o cuyo lugar no se perciben en un sistema de metáforas convertibles entre sí dentro de un conjunto lingüístico o cultural.

De ese modo, habría que descifrar o desentrañar los textos antropológicos, históricos o sociológicos para reencontrar, por su discurso, el estrato de hechos que se han integrado a él indebidamente, un poco como esos minerales arrastrados por los ríos, que se han solidificado en sedimentos arenosos. Tarea inmensa acerca de la cual no se darán aquí más que tenues pinceladas. En la actualidad, tomando el discurso de los antropólogos, con frecuencia contestados y puestos en duda, sobre todo por razones ideológicas, y para no apuntar sino algunos ejemplos, se descubre sin embargo, lo cerca de la actividad sin objeto ni estructura a la que se aproximan los observadores pretendidamente científicos, para acabar huyendo luego de aquello que significa los fenómenos que perciben, pero que no admiten sino al término de una reconstrucción mediante sus propias categorías.

Pensemos en esas casas para jóvenes de las que nos habla Ortega en su *Origen deportivo del Estado*, al menos lo hace desde su espíritu lúdico dentro de un bello escrito más literario que científico pero lleno de sugerencias, literatura y juego. En esas casas de jóvenes, lo más parecido a un club, los jóvenes machos se reúnen para iniciar correrías que acaben en la consecución de hembras de otras poblaciones, cosa que puede iniciar conflictos, guerras y otras consecuencias que las sociedades clásicas no ponen como el inicio de sus grandes sagas: Helena, las Sabinas, etc. Mientras que Verrier Elwin hace un estudio de las casas de jóvenes entre los murias del antiguo Estado de Bastar, en la India. En dichos lugares, los adolescentes de uno y otro sexo,

se encuentran con el objeto de mantener relaciones sexuales de manera libre y sin cortapisas. Estas prácticas se llevan a cabo antes de entrar en la vida comunitaria y, por supuesto, al margen de la reproducción biológica y de la reglamentación matrimonial que le es inseparable (es curioso que la unión entre un hombre y una mujer se llama matrimonio, de madre, cuando todo lo regula el hombre de manera patrimonial, de padre. Esta costumbre está fuera de la institución, no es una permisividad concedida temporalmente a los jóvenes por los que dominan aquella sociedad, sino que seguramente es un área de experiencia común donde el Eros, la ternura, el amor y el placer (en pocas palabras se trata de jugar con los cuerpos propios y extraños) al objeto de prolongar la vida psíquica, física y mental del grupo social: durante un tiempo, todos estuvimos con todos.

Este tipo de situaciones no sólo existe entre los murias: al hojear otros tratados de antropología se comprueba que manifestaciones parecidas se han dado, aunque la mayoría de las veces han sido descritas, por los misioneros y militares europeos, como casas de prostitución, es decir, han sido falseadas para justificarlas ante sus estrictas moralidades represoras. Así, podríamos seguir hablando de las Ulad Nail, dulces muchachas de las que habla E. Dermenghem, las jóvenes de Sidi Raddal o las Amriyyât de Kabylia, aquellas que las hermandades disidentes de Tidjaniya en el África Oriental no (o no sólo) son prostitutas sagradas; lo que en la actualidad subsiste de esas prácticas, codificadas y constreñidas por el Islam, los colonizadores europeos o las élites políticas de las recién creadas naciones, nos remite a una actividad lúdica que todos han tenido el astuto cuidado de confinar a una institución, sea religiosa o laica, que vigile el posible espíritu lúdico y sobre todo la peligrosa libertad individual que emane de tal práctica. Sin embargo, basta leer los poemas de Abu Nuwas, poeta del siglo VIII, para comprender que el Islam nunca pasó por alto el erotismo lúdico. Por no cansar al lector con los autores andalusíes (Ibn Quzman y su Cancionero hispanoárabe o Ibn Hazam de Córdoba y su *El collar de la paloma*) o los persas como el impagable, por su obra libre y sensual: *Rubaiyyat*, Omar Khayyam (4). También gentes venidas de África nos cuentan: En África, las muchachitas salen, como aquí, a ligar pero si no lo consiguen se consuelan sexualmente entre ellas; allí no reconocen la palabra homosexual, no saben lo que es el lesbianismo, ni entienden nada de todas esas prohibiciones religiosas. Cuando son mayores se han casado y tienen hijos, es decir, no son tendencias sexo-religiosas, sino la atracción por lo lúdico y el juego amoroso, simple y llanamente.

En la historia de la Antigua China, la parte lúdica del amor, aparece en dos ocasiones, abarcando el inmenso campo de la experiencia. Una se dio antes de la ocupación mongola del siglo XIII que impone una hipócrita pudicia y, posteriormente, bajo los Ming, hasta la usurpación manchú del siglo XVII. Por vinculado que estuviese aquel erotismo a los principios místicos, se puede pensar que las representaciones religiosas han servido más de coartada que de incitación y que al hombre chino se le ofreció un vasto campo lúdico-erótico.

Todo lo que recogemos en las obras orientales, sin olvidar *Las Mil y una Noche*, son hechos lúdicos, se trata de juegos que acaban en el placer, con exclusión de cualquier actividad que lleve a un control reproductivo, cosa ésta última de la que se han apropiado los poderes religiosos y políticos de cualquier sociedad humana desarrollada. A los juegos amorosos se entrega una parte, sino toda la sociedad, es decir, son prácticas de personas adultas y en edad madura. Son juegos que, la mayoría de las veces, toman el aspecto de la trasgresión, la seducción, la astucia y otras cualidades. Dicha astucia, aplicada a los juegos amorosos, confiere cierta importancia en cualquier conglomerado humano, al permitir a los individuos “invertir” (tomando el vocablo en su sentido de cambio, pero también en lo que se refiere a lo económico) para su propia conveniencia el carácter imprescriptible de las reglas del juego, no puedes cambiar unas reglas que no están escritas, ni son públicas, solo sabemos que existen y están ahí para que nuestra astucia las vulnere.

Pero eso no quita que en muchas ocasiones, el juego acabe mal, como es el caso de las relaciones entre sexos en las que muchas veces acaba uno o una liado con la pareja del mejor amigo o amiga, también tenemos las apasionadas aventuras entre primos. Llegar al contacto sexual con los primos es tabú, en todas o casi todas las sociedades, pero numerosas veces se rompe esta norma, eso sí de manera secreta y al margen de la visión o de la mínima posibilidad de que lo sepa alguien. La pareja de primos se ve obligada a retozar a escondidas y a procurar que nadie sepa de estos juegos amorosos, la mirada de la sociedad puede ser recriminatoria y condenatoria, lo que llevará a la pareja a tener problemas familiares y sociales. Sin embargo, en España existen varios dichos populares y refranes que hacen alusión a la relaciones entre primos, reconociendo, de facto, que éstas existen y hoy día en las sociedades occidentales avanzadas existen casos de primos que han llegado a formar familias estables. No obstante también sabemos de casos en otras sociedades recolectoras o agrícolas en las que los primos que han

sido sorprendidos en placenteros abrazos, actitud prohibida por las reglas del grupo, han sido apartados de dicho grupo, cosa que, en algunos casos, llevó al suicidio del hombre y al repudio de la hembra. También sabemos, por otros estudios antropológicos (Mauss, Eliade) de ejemplos trágicos o extremos en los que no triunfó la astucia. Y todos nos hemos deleitado con Romeo y Julieta y sus capuletos y montescos.

Por lo general, la violación de la regla en aras del placer individual o de la realización de un acto lúdico, sobre todo en el terreno de lo erótico, se ha documentado entre muchos grupos humanos, sean los esquimales como los indios de Suramérica, las tribus africanas o los puritanos de Norteamérica; la lectura de ciertos trabajos antropológicos sobre Cuba: Biografía de un Cimarrón o la confesión de un viejo indio hopi (Soleil Hopi), no dejan la menor duda sobre la parte de juego que este experimenta y que, por lo demás, encuentran infinitamente mayor en su reserva o bosque de huída que en el mundo de los blancos puritanos, en los que no se permite ningún juego. Los sojuzgados tienen que acudir a la astucia para permitirse, sus prácticas lúdicas estilo candomble, vudú o capoeira, es decir dominan por un momento un área de sensibilidad gratuita e inútil en medio de un mundo organizado.

La lectura de las relaciones antropológicas, sociológicas, históricas o incluso psicológicas probablemente revelaría que, en todas las sociedades en cualquier nivel cronológico y en cualquier lugar en que se sitúen, existe una vida más compleja, menos reglamentada y, ocioso es decirlo, no solamente en lo que se refiere a lo erótico. Podemos comprobarlo en la crítica de la prensa, en la lectura de documentos, en el ejercicio de la política o en las relaciones médicas. Por ejemplo, una lectura de los diarios de Castilla del Pino o las notas de Charcot, en la Salpêtrière, y los casos de histeria, aportan tantas indicaciones preciosas como el análisis del juego de las sustancias aromáticas y los perfumes en la antigua Grecia (DÉTIENNE, 1967) Con sólo que se desee desentrañarla, la propia mitología revela a numerosos personajes o situaciones inscritos en la trama mística, que corresponden a la proyección de actividades lúdicas. Se llegó a personalizar la astucia de Ulises y otros, como un arma para hacer contrapeso a la obsesiva presencia de los dioses con sus reglas y sus venganzas eternas (VERNAT, 1983). Igualmente la figura de Sócrates exhibe una racionalidad gratuita y sin finalidad ante la normativa debidamente establecida mediante las codificaciones permanentes de la religión y del Estado.

## 6. Un enriquecedor y oculto campo del Conocimiento

Empezamos a entrever que en todas las civilizaciones existe un campo de experimentación desligado de toda función o de toda finalidad para con el sistema social. Se trata de un campo en el que la gratuidad, el azar y el juego no se confunden con las reglas que definen una cultura establecida y que se reproducen todos los días en sus más mínimos gestos cotidianos. De ese modo se podría medir la cantidad de actividades lúdicas que cada tipo de sociedad se concede a sí misma y la que cede a sus miembros. Podemos saber si las creencias religiosas o mágicas concuerdan o no con ese campo que es la vida en común, la vida de vecindad. Descubrir cómo los grandes momentos de la vida (la muerte, el eros, el hambre, las discusiones y rompimientos, las enfermedades, la guerra) pueden intervenir en ese territorio. Y, probablemente, limitar el ejercicio de las funciones o de las estructuras para dar lugar a las actividades inútiles y libres de toda finalidad.

Por otra parte, en las diferentes civilizaciones, hay una cierta correlación entre las diversas formas del juego que no se parecen entre sí. Pero esas correlaciones sugieren un isomorfismo de las figuras lúdicas: isomorfismo que hace pensar que, fuera de todo arraigo en una historia o una cultura, surge un campo existencial análogo, transversal, podría decirse, más allá de toda cronología o de toda situación en el espacio del mundo. Y que puede sugerir experiencias con figuras disparatadas, que aquí adopta el cuerpo, allá la piedra, el libro, los colores o los sonidos para manifestarse.

Sin duda, el área que delimitan las actividades lúdicas es más vasta y en todo caso más específica de lo que le conceden Huizinga y Caillois; sin embargo, los aspectos que adopta esa experiencia son más diversos de lo que se cree. En nuestra historia europea podemos contar con los carnavales medievales, las cortes poético-amatorias de Provenza, el arte del teatro, la Comedia italiana, el primer momento del Renacimiento, aquellos locos que se fueron a conquistar América, la picaresca, los viajeros de la Ruta de la Seda, el barroco español, las corrientes libertinas del siglo XVII en Francia, la moda de las máscaras en Venecia, el Mayo del 68 en todo el mundo (Méjico, París, Praga, etc. Sugieren comportamientos de juego (de juego con las formas o con el cuerpo) que en sí mismos no son distintos de las actividades libres que otras culturas concedían a sus adolescentes o que los poderosos se conceden como regalo a su alta condición, entre otras cosas, estar por encima de la ley, como el rey de España actual en claro recuerdo de los

derechos que gozaron sus antepasados y todos los reyes que gobernaban los países como si fuesen fincas y podían jugar a todo lo que se les antojase: cazar, bailar, construir, destruir, guerrear, matar, violar, etc.

Lo que sin duda se impone es medir, si podemos, la importancia de esos flujos que atraviesan en determinada época la experiencia colectiva e individuales; comprender la visión del hombre que implican esas formas o esos comportamientos y reconstituir los ademanes o las creencias, las prácticas o las actitudes que caracterizan la intencionalidad cero que sugieren unos y otros. lo importante es reconocer, al menos, en toda vida humana colectiva, esa región lúdica que invade la existencia, empezando por la divagación, los sueños, la ensoñación, la convivencia socializada, la fiesta y las innumerables especulaciones de lo imaginario.

Ese campo del juego tan especial lo encontré en Sevilla, en los múltiples lugares de mi infancia sevillana: barriada de la Esperanza, El Tardón, Salesianos de Triana, el Charco la Pava y también en la mili allá por el Obejo cordobés o en un cuartel de La Línea gaditana. En el transcurso de esos años, trataba de entender la vida, primero de manera familiar, después individualmente y fue maravilloso cuando comprendí y viví la importancia de los amigos, trataba de entender, en definitiva, la vida en común, el hecho social, en los barrios y en las comunidades escolares o dentro de los grandes grupos de jóvenes, en todo momento me afané por encontrar las formas cuyo modelo me daban en la escuela oficializada, sea privada o pública, como el conocimiento, la ciencia y el saber del hombre europeo. Éste es un egocéntrico con muy poco parecido a un ser humano. La calle y sus gentes fueron mis mejores enseñantes y de donde saqué mi mejor educación, pues en la calle lo importante era lo mediato, sin necesidad de justificar los Poderes, como, en definitiva, es lo que se hace en las escuelas y, aunque haya maestros que se salen de las normas, éstos son escasos, están perseguidos, acotados y sus colegas, la gran mayoría, los desbordan y desprecian.

Me fue necesario despojarme de las enseñanzas y costumbres de la escuela, ser humilde ante el lenguaje que constantemente emanaba de las calles. Presentía que más allá de las reglas con que, no sin candidez, se contentan y conforman los antropólogos, se extendía una zona vaga, que algunos llaman residual, y cuya importancia no cesaba de crecer. Región intermedia entre las creencias y las prácticas, y que poco a poco se va mostrando como un campo de actividades inútiles y de juego. Muchos niños y mayores te preguntan, en una especie de juego: ¿Qué hacemos ahora que no hacemos

nada? ¿En qué pensamos cuando no pensamos en nada? O cuando los mayores te preguntaban - ¿En qué piensas? Y tú respondías, - En nada. Concluyendo con un toque racionalista: - ¡No se puede no pensar en nada!

En los ámbitos universitarios en los que nos movemos, nadie hace esa pregunta, aquella la hacía gentes sencilla, de barrio, del pueblo o de la aldea, nunca los urbanitas recalcitrantes. Siempre nos fue difícil responder: nunca hemos repudiado al intelectual que dormita en nuestro interior. En resumen, se trata de preguntas metafísicas, puesto, que la respuesta que se les puede dar siempre está más acá de la interrogación que sugiere. En lo que va quedando de las antiguas universidades, como centros de cultura e investigación, queda, si acaso, algo de investigación tecnológica y supeditada a la producción de las empresas. En la Universidad europea nadie se pregunta nada, todos cumplen el programa.

## 7. El Juego sigue libre y oculto

En torno al gaddus (una especie de clepsidra o reloj de agua), los hombres esperan a que el correr del líquido que se destila desde un odre en un estanque les permita medir su distribución por los oasis, las acequias valencianas o los arriates de las huertas murcianas. Fue un sistema muy común en toda el área de la cultura árabe, tan sabia y amante del agua, precisamente por venir de los desiertos. Cuando el agua comienza su cuenta gota a gota, empieza una sesión de palabras: palabrería, cháchara, charlas, cuentos, indiscreciones, comadros, noticias y conversaciones, exploraciones y recuerdos. Pero este sencillo acto lúdico se puede comprobar en otras culturas, por ejemplo en Galicia, en torno a los lavaderos, donde esa charlatanería tiene la misma función social, mientras que, en Cataluña, se llama charrar a ese desbordamiento de palabras supuestamente insustanciales.

La práctica de la actividad útil trae consigo la de un juego de palabras o con las palabras de la lengua común, con las reglas de las relaciones de parentesco, con los desplazamientos o los lugares que comienzan en las afueras del pueblo, de la aldea, del barrio. Aparece la conjugación de los verbos en el tiempo condicional, es un momento optativo, si no en forma sintáctica o gramatical, cuando menos en la intención de lo que se dice. Durante mi infancia sevillana, era muy común que los vecinos, llegada la noche y ante la imposibilidad de dormir por el calor, sacasen las sillas a la calle y pasasen el rato charlando y jugando con los significados dobles o triples de las pala-

bras, mientras los mayores jugaban con las miradas y la rápida expresión de sus pensamientos, los niños nos entregábamos a juegos físicos y de habilidades, como el coger (la pilla), piola, la tångana, la billarda, el escondite, juegos con muchas retahílas y recitados, el pañuelo... e incluso a jugar, también, con las palabras: adivinanzas, representaciones, etc.

Por medio de esa palabra errante se mezclan los temas de la memoria colectiva remota o cercana, los lugares comunes transmitidos por la radio, la televisión e incluso los libros y periódicos; las leyendas oídas y leídas; el arreglo caprichoso de una geografía del espacio conocido porque en él se pescan o cazan ciertas piezas animales, o porque se ha sembrado de algodón, maíz o trigo; sabemos dónde hay árboles frutales o dónde caen dátiles. En esas charlas, que hoy han tomado otras formas (cenas de amigos, excursiones deportivas, espectáculos...) surge la broma, el chiste y la burla. Las gentes reunidas en torno al reloj de agua o de arena no acuden sólo por vigilar la distribución temporal de ese bien vital llamado agua. Mucha gente se llega allí para charlar, como podemos ver en el tribunal del Aigua en Valencia, las gentes se arremolinan para oír y para jugar con las palabras, burlarse de este o de aquel, relatar y oír viejas querellas, evocar aventuras reales o ficticias ¿a quién le importa que no sean ciertas, si están bien contadas? Así, el día, puede transcurrir en un estado de semi-ficción, de divagación mental, de rompecabezas imaginario que, hoy día, nos cocina la televisión con los inanes programas deportivos que tanta conversación, comadreo, compadreo, chismorreos y juego son capaces de generar en los bares, peluquerías, oficinas o reuniones familiares.

Entretanto las mujeres y adolescentes, devoran revistas pensadas exclusivamente para ellas, programas de televisión que los puritanos llaman despectivamente basura, pero que recogen las máximas audiencias, ante el escándalo de los expertos (sacerdotes) de la nueva religión (lo políticamente correcto) y el frotar de manos de los manipuladores televisivos que aforan grandes cantidades de dinero con la publicidad y el merchandisín. Hombres y mujeres se dejan arrastrar, dentro de estas charlas, a una libre gesticulación, verborrea e incluso, a una simulada oferta erótica muy estereotipada, pero claramente separada, los hombres tienen sus señales, gestos y palabras claves y las hembras, por su parte, tienen las suyas. Unos y otras se contienen ante el otro pero no ante niños y ancianos a los que se incorpora, como cómplices, a la charleta y gestualidad. Sin embargo, todo esto es un juego muy extendido a través de ademanes obligatorios y determinados por la tradición de una cultura muy local y climática. Poco a poco la ficción triunfa hasta

hacerse real, entonces pueden aparecer actitudes violencias e incluso ciertas melancolías, ante lo cual nosotros recomendaríamos la danza y el baile para rebajar la realidad y volver al estado de la ensoñación.

Los gestos y ademanes que vemos representar no son más que los del amor, los del trabajo y los de la cocina que, desviados por un momento de su sentido y su finalidad, sugieren una libre distensión, la que conlleva la actividad inútil. Cuando en el curso de aquellas largas y placenteras sesiones durante una tarde o la noche, sucede que la gente se anima con cantos, músicas y danzas, ritmos y golpeteos que llevan a algunos y algunas al trance, y en ese momento estamos dentro de la actividad lúdica: el trance no sirve para nada útil, sólo para distraer momentáneamente al cuerpo de su utilidad y de las funciones que le han dado los anatomistas y esos curas de la salud (antes con batas negras, ahora con batas blancas, pero todos prohibiendo en nombre de dioses indiferentes a los problemas humanos).

En ese mismo momento, que puede durar hasta que la gente sienta el sueño o haya que volver al seno familiar, alrededor de las discotecas, de las tabernas, del patio familiar, de la cena de amigos, etc., hay gente que se deja invadir por una contemplación vaga, sin contenido preciso, creando el vacío en su entorno y ensimismándose. Es una especie de ensoñación (los árabes la tiene muy clara y presente y le llaman: tawakkul) que propone una especie de descomposición del ser humano fuera del tiempo y del espacio. Entonces aparece, desde la palabrería lúdica y creativa, un juego distinto, ese que nos presenta las limitaciones y obligaciones que nos ha impuesto la vida cotidiana, el vivir diario de cada uno. Más intensa quizá, por limitarse al espacio, así es la parte lúdica de la vida de los viajeros, desarraigados, apátridas, vagabundos y nómadas. Son gentes instalados en los arrabales, en las afueras de las ciudades, aldeas y pueblos, en los límites de las estepas, mesetas y desiertos, cercanos a los mares. Las propias tiendas de los aventureros, viajeros y nómadas, construidas en esa tela que atravesará el viento y todos los ruidos del exterior, predisponen a la divagación lúdica de que, noche y día, se ven invadidas por las ensoñaciones, las conversaciones erráticas (esa en las que se acaban tomando las decisiones trascendentales que se expresa con ese: consultar con la almohada) y, a fin de cuentas, la inteligencia humana.

Sentados o acostados sobre duros o blandos colchones, colchonetas o sacos de dormir, la gente que permanece en el ámbito de su tienda, de su casa, de su hábitat, entre pertenencias humildes u objetos valiosos, son atravesadas por la palpación interminable del viento que, por la tarde y la

noche, traen los confusos ruidos del exterior, sean los coches, el pegajoso parloteo de los bares, el ladrido de los perros, el crujir de los camiones de la basura y en las aldeas los cacareos de las gallinas, los aullidos de los canes. Es un flujo de colores, de olores, de sonoridades en movimiento constante, gritos y rozamientos diseminados en un espacio sin lindes que se concentran en las casas, mientras las mujeres trajinan en las tareas íntimas, caseras, de la cultura interior y los hombres se afanan en los exteriores. Es posible que una muchacha canturree el argumento de unos amores, una abuela cuente a los pequeños de la casa sucesos de otros tiempos, relatos, que el azar lleva fuera de casa y los deposita aquí y allá. El canto, el cuento o el recitado popular de hombres y mujeres que, constantemente, se produce en las fiestas, tanto las que durante unos días reúnen a las familiar en torno a la comida, como las que congregan a las gentes del pueblo en las celebraciones patronales, aún se pueden observar.

## 8. El Juego en el rural, su espacio natural

Para la cultura rural, los días pasan, las estaciones cambian, las gentes del campo, los campesinos de cualquier lugar realizan sus tareas: escardar, rastrillar, sembrar, segar, recoger, almacenar, cuidar del ganado, llevarlos a pastar, ordeñar, esquilas, etc.: Todo ello es, desde luego, el trabajo, un trabajo sometido a un tiempo circular, el de la naturaleza, un tiempo cósmico. Pero el centro de su ser está en su casa, en aquel núcleo transparente a través de puertas y ventanas, el lugar donde brota la divagación, la charla, la somnolencia, la mera contemplación o el dulce far niente.

El espacio íntimo de la casa, la habitación propia, la tienda de campaña, nuestro rincón privado... es el lugar apropiado para jugar con los sueños, ensueños, las imágenes y las palabras, las formas y los sonidos. Cuando hay una persona que salmodia, recita o canturrea acompañándose de un instrumento y que nos puede llegar directamente o por la radio ¿quién puede decir que, los que escuchamos mientras trabajamos, no somos influidos, en esa tarea, por lo que estamos escuchando casi sin darnos cuenta?. Elegir colores para los que están ante un telar, el que está dibujando un diseño de coche o arquitectónico, para el que realiza la siembra, el que ordeña, apacienta y pastorea, levanta una pared, tornea una pieza o construye un mueble ¿las variaciones que se produzcan obedecen al mandato sonoro o es al contrario? ¿Quién puede decir si la palabra que juega con la cronología o las

palabras escritas, pese a toda verosimilitud, y suscita emociones que ignoran la realidad de las relaciones comunes, saca de la situación privilegiada del rincón íntimo el poder de vagar fuera del círculo de las cosas conocidas?. Sin duda, no es en absoluto un estado de éxtasis, el mismo al que llegaban nuestros, hoy, admirados místicos, en los que subsiste, algún recuerdo del sufismo, pero, ¿son estados alejados de ellos y de lo que estamos diciendo? Aquí, el juego ocupa y domina al individuo, es su noche y su vigilia, mezcla lo onírico y lo real, disuelve las formas a la manera de la luz que borra la línea de las rocas.

Cierto día un imbécil, que vive de la explotación de personas en la Cataluña industrial, se indigna ante mí por la pereza de los andaluces. Es un tipo que no ha leído el Derecho a la pereza de Lafargue, donde se alaba a los andaluces por su sentido aristocrático del desprecio al trabajo para otro, a la producción sin sentido. Pero mi interlocutor, un trepa de la política, ¿sabe acaso que la práctica de la economía no ocupa en la vida humana la parte exclusiva que le conceden nuestras ideologías de partidos inhumanos y el prestigio de nuestras tecnologías? ¿Sabe que, en la actualidad, en la mayoría de los países del mundo, la región lúdica o imaginaria es mucho mayor, sin duda, que aquella que se concede a la eficacia?

En el INEF de Galicia, se formó un grupo humano que comprendía a profesores, estudiantes, trabajadores del centro y amigos circunstanciales de los participantes, éstos fueron levantando un mundo lúdico, de juegos, de imaginación, de hacer cosas como: danzas, juegos, cursos, apuntes, libros, equipos deportivos, viajes, competiciones, teatro, revistas, concursos de poesía, fotografía, cine, páginas web, etc. La hora de comer era un divertimento tan placentero que todos estábamos esperando el momento para reunirnos a jugar con las palabras, el pensamiento, la cultura, la rapidez mental..., de ahí pasamos a realizar la dicha revistilla que recogía todo lo que creaban los estudiantes y profesores. Pronto, el único que sacaba dinero de todo aquello, el impresor o narcográfico, nos preguntó para qué servía todo aquello. Poco después el Poder, se hizo presente en las tertulias, en las que se imponía y acababa hablando solo y cuanto más hablaba él, más callábamos los demás y menos interés teníamos en aquella tertulia que fue tan placida y placentera cuando todos éramos iguales. Poco a poco aquello se fue disolviendo para reencontrarnos en dos nuevos espacios: As Conversas y unas cenas esporádicas a las que acudíamos todos los que entendimos de qué iba aquello. As Conversas es una reunión anual de profesionales, en las que todos hablamos sobre un tema elegido de antemano y en las que nadie

prevalece sobre nadie, aunque las discusiones pueden ser todo lo virulentas que se precien. Las reacciones que estamos recogiendo por parte del Poder sigue siendo la misma: indiferencia, risas, cierto resquemor a que aquello pueda crecer y la famosa pregunta: ¿Eso, para qué sirve?

Nos cuenta un profesor brasileño (5) que, una tarde, dos expertos (uno ruso y el otro norteamericano) abandonan en los suburbios de Río de Janeiro la casa de un amigo común e, internándose en el bosque de Tijuca hasta las proximidades de una de esas cascadas ante las cuales, en ciertas temporadas, los africanos del Brasil celebran un culto de Jemanjá con altarcillos hechos con paquetes de cigarrillos, de velas, o se entregan a danzas que lindan con el trance, se detienen sorprendidos y, a una sola voz, preguntan: ¿Eso para qué sirve?. “Eso”, desde luego, no sirve para nada productivo o cambiante por los papeles que llaman dinero: lo sagrado no sirve para nada, el amor y el placer no sirven para nada, ¡lo imaginario no sirve para nada! E incluso en las sociedades cuyos representantes son aquellos expertos se abre una inmensa región de actos lúdicos que ellos no pueden conocer, precisamente por falta de conocimientos y disposición, región sin duda en parte clandestina, pero más desbordante de lo que piensan los controladores a cargo del Estado represor. No es absoluto merced a una revolución concebida mediante los conceptos racionales de Occidente como el mundo cambia o cambiará, sino gracias al surgimiento de lo inútil, de lo gratuito y del inmenso flujo del juego...

## Notas:

- (1) El primitivo se deja conquistar por la pasión del juego de azar y lo pierde también todo, por razones místicas, porque, una vez lanzado, no le importa el valor perdido, sino que quiere demostrarse a sí mismo que no es abandonado por las potencias sobrenaturales, y lo que posee no es más que un medio para aclararse y aferrar de nuevo esa protección (Lévy-Bruhl. “L’expérience mystique et les symboles chez les primitives”. París, 1938).
- (2) En los distintos diccionarios filosóficos que hemos consultado se constata con total claridad que el juego no es un tema serio que merezca reflexiones importantes, al margen de las aportadas por los citados Huizinga, ciertos devaneos lúdicos de Ortega, y los claros ensayos de Caillois y de algún que otro autor francés.
- (3) Dentro de la lógica del colonialismo primero llegan los descubridores, después los misioneros, tras ellos los comerciantes, los militares y los científicos. Todos son gentes sin escrúpulos, pero al servicio de la explotación de la Tierra y de sus habitantes.
- (4) Con las veras y bromas de un poeta como Rubaiyyat de Omar Khayyam (Persia, entre los siglos XI-XIII) se descubre toda la fisonomía de una sociedad orientada, principalmente, hacia un goce amable de las efímeras alegrías de la vida y hacia un íntimo y amargo

escepticismo sobre las posibilidades del ser humano para alcanzar las verdades supremas; estado de ánimo éste que continúa toda una tradición de poesía oriental, puesta siempre al servicio de una lírica y epicúrea visión de la vida mientras ésta se desarrolla en la tierra.

(5) Pipi, un estudiante brasileño que vino a España a desarrollar y terminar su tesis doctoral sobre E.F.

## Bibliografía consultada

- A.A.VV. (1999). *"Nuevos juguetes. Nuevos imaginarios"* Universidad autónoma de Barcelona. Barcelona.
- ALBANESE, R. (1983). *"Dynamisme de la peur chez Molière"*. Romance Monographs. Mississipi.
- AMADES, JOAN. (1936). *"Cultura infantil"* Biblioteca de Tradicions Populars. Barcelona.
- AUBIER, M. (1982). *"Jeux et Jouets"*. Gallimar. París.
- BASTIDE, ROGER. (1985). *"Le candomblé de Bahia"*. Mouton. París.
- (1986). *"Le Rêve, la transe, la folie"*. Flammarion. París.
- BÉGUIN, ALBERT. (1937). *"L'âme romantique et le rêve"*. Gallimard. París.
- CAGIGAL, J.M. (1981). *"¡Oh, deporte!, (Anatomía de un gigante)"*. Editorial Miñón. Madrid.
- CAILLOIS, ROBERT. (1950). *"L'Homme et le Sacré"*. Gallimard, París.
- (1957). *"Unité du jeu, diversité des jeux"*. Ed. Diogène. París.
- (1958). *"Théorie des jeux."* Gallimard, París.
- (1958). *"Teoría de los juegos"*. Traducción Gil Novales. E. Seix Barral. Barcelona.
- (1958). *"(Le masque et le vertige). Les jeux et les hommes"*. E. Gallimard. París.
- (1962). *"Jeux et Sports"* en las páginas 1185-1697 de la "Encyclopédie de la Pleiade". Gallimard. París, segunda edición en 1967.
- (1973). *"El coste de la guerra"*. F.C.E. Méjico.
- (1986). *"Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo"*. F.C.E. Méjico.
- COHEN, A. (1954). *"Primeros comediantes franceses"*. Revue d'Histoire du Théatre.
- CORBEAU, J.P y DUVIGNAU, J. (1978). *"La Planète des jeunes"*. Stock. París.
- CORREDOR-MATHEOS, JOSÉ. (1999). *"El juguete en España"*. Espasa. Madrid.
- DÉTIENNE, MICHEL. "Les jardins d'Adonis". Gallimard. París, 1967.
- DUVIGNAU, J, DUVIGNAU, F. y CORBEAU, J.P. (1979). *"El banco de los sueños"*. F.C.E. Méjico.
- DUVIGNAU, JEAN. (1982). *"El juego del juego"*. F.C.E. Méjico.
- FERNÁNDEZ, F. (1952). *"La guerre et les sacrifices humains chez les Tupinambas"*. Journal des américanistes.
- FORSTER, E. M. (1910). *"Howards End"*. London (Vintage Books, New York, 1989).
- (1992). *"Two Cheers for Democracy"*. Edward Arnold. London.

- (1993). *"Maurice"*. W.W. Norton, New York.
- FLORENSKI, PÁVEL. (2005). *"La perspectiva invertida"*. Siruela, Madrid.
- FRANCASTEL, P. (1978). *"Peinture et société"*. Gallimar. París.
- GARCÍA CALVO, AGUSTÍN. (2004). *"Diálogos de gentes"*. Lucina. Zamora.
- GULIK, R. Van. (1985). *"La vie sexuelle dans la Chine ancienne"*. Gallimard, París.
- GRUNFELD, FREDERIC V. (1978). *"Juegos de todo el mundo"*. Edilán Unicef. Madrid.
- HUIZINGA, JOHAN. (1933). *"Over de grenzen van spel et ernst in de cultuur"* (*Sobre los límites del juego y de lo serio en la cultura*). Tjunk Willink. Haarlem.
- (1940). *"El concepto de la historia y otros ensayos"*. F.C.E. Méjico.
- (1943). *"Homo ludens. El juego como elemento de la Historia"*. Biblioteca Conocimiento del Hombre", dirigida por Ortega y Gasset. Editorial Azar. Lisboa.
- (1972). *"Homo ludens"*. Alianza Editorial. Madrid.
- (2001). *"El otoño de la Edad Media"*. Alianza E. Madrid.
- ISIDORO DE SEVILLA. (1951). *"Etimologías"*. Biblioteca de autores cristianos. Madrid.
- KHAYYAM, OMAR. (1989). *"Rubaiyyat"*. Ediciones 29. Barcelona.
- LÉVY-BRUHL. (1938). *"L'expérience mystique et les symboles chez les primitives"*. Gallimard. París.
- LUKÁCS, G. (1988). *"La novela histórica"*. E. Era. Méjico.
- (1989). *"Goethe et son temps"*. E. Nagel. París.
- PARDO, JOSÉ LUIS. (2004). *"Las reglas del juego"*. Círculo de lectores. Barcelona.
- PERRENS, F.T. (1896). *"Les Libertins en France au XVII<sup>e</sup> siècle"*. Chailley Editor. París.
- PIAGET, JEAN. (1955). *"Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant"*. Gallimard. París.
- (1970). *"Seis estudios de psicología"*. Barral editores. Barcelona.
- (1976). *"Autobiografía, El nacimiento de la inteligencia"*. Editorial Caldén. Buenos Aires.
- (1999). *"La psicología de la inteligencia"*. E. Crítica. Barcelona.
- SCHILLER, W. (1983). *"Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme"*. Gallimard, París.
- TUSQUETS, J. (1958). *"El juego y la cultura"*. Las Ciencias. Madrid, 1958.
- URBAIN, CH. y LEVESQUE, E. (1975). *"L'Église et le théâtre"*. Grasset. París.
- VERRIER, ELWIN. (1975). *"Maisons de jeunes chez les Muria"*. Gallimard. París.
- VERNANT, J. y DÉTIENNE, M. (1978). *"La Cuisine du sacrifice en pays grec"*. E. Gallimard. París.
- (1983). *"La Metis des Grecs"*. Flammarion. París.
- VERNAT, JEAN-PIERRE. (2001). *"El individuo, la muerte y el amor en la antigua Grecia"*. E. Paidós. Barcelona.
- WAGENSBERG, JORGE. (2004). *"La rebelión de las formas. Una original visión de la Naturaleza y el arte"*. Tusquet. Barcelona.
- WEBER, MAX. (1986). *"El sacrificio inútil"*. F.C.E. Méjico.
- (1987). *"Fêtes et civilisations"*. Gallimar. París.
- WINNICOTT, D.W. (1982). *"Jeu et réalité"*. Gallimard. París.

## ■ ■ EL JUEGO EN LA PREPARACIÓN FÍSICA

*José Palacios Aguilar, Universidade da Coruña, y Roberto Barcala Furelos, Universidade de Vigo*

La preparación física ha adquirido una gran relevancia en los últimos años dentro del mundo del deporte y del tiempo libre. Lo que antes era visto como una actividad aburrida y no siempre necesaria (como en el deporte amateur), hoy día es considerado como imprescindible para todo tipo de deporte y como necesario para el mantenimiento de un nivel adecuado de salud y calidad de vida.

Hasta los equipos más humildes de fútbol (que al principio fue el deporte más cerrado a la preparación física), de baloncesto, de balonmano, de ciclismo y de otros muchos deportes, contemplan ya la figura del preparador físico como un integrante más del equipo técnico. A su vez, existe un gran montaje económico y comercial en gimnasios y centros de *wellness* que anuncian la preparación física como un producto. También en los últimos años la figura del *Personal Trainer* se ha convertido en una profesión en auge.

Lo cierto es que la evolución experimentada por la preparación física en los últimos años se debe al estudio e investigación de los sistemas de entrenamiento, que provocó una amplia mejora en la metodología que se utilizaba y, consecuentemente, un mayor rendimiento en el deportista.

Tres son los factores que determinan la preparación física:

- La edad del deportista.
- El objetivo deportivo.
- El estado de entrenamiento.

Tomando como punto de partida estos factores, se podrían resumir en dos los objetivos principales de la preparación física:

- Ayudar en la asimilación no traumática de los aprendizajes deportivos (jóvenes deportistas o deportistas iniciándose en una disciplina).
- Mejorar cada uno de los factores que intervienen en el rendimiento deportivo (deportistas aficionados ya formados o profesionales del deporte).

<b>FACTORES PARA CONTRARRESTAR LA MONOTONÍA Y ORIENTAR HACIA LA MOTIVACIÓN EN LA PREPARACIÓN FÍSICA</b>	
<i>Who</i> <b>(Quién)</b>	<b>PREPARADOR FÍSICO</b>  La personalidad del preparador físico es siempre un factor de gran influencia en la relación con los deportistas y en la consecución de la motivación. Tiene que buscar los medios didácticos para implicar y motivar en las tareas físicas. Debe informar y enseñar al deportista el objetivo que alcanzará con esa determinada tarea y debe generar la suficiente tensión para la óptima realización de la preparación.
<i>Where</i> <b>(Dónde)</b>	<b>EN EL ENTRENAMIENTO DEPORTIVO</b>  El entrenamiento del día a día es el hábitat del preparador físico y también de aquellas tareas (y juegos) que planifica.
<i>When</i> <b>(Cuándo)</b>	<b>EN LA PLANIFICACIÓN DEL ENTRENAMIENTO</b>  El entrenamiento moderno tiene metas y fines. Son los que hacen posible, si son bien planificados, que los deportistas lleguen más allá de sus sensaciones puntuales.
<i>What</i> <b>(Qué)</b>	<b>EL JUEGO PLANIFICADO</b>  Es la actividad con la que se ha contado muy poco en el mundo del deporte, debido a la consideración simplista y mediocre que de él han tenido la mayor parte de los que se dedicaban a la preparación física, ya que lo consideraban una diversión, más que un esfuerzo. En la actualidad son cada vez más los preparadores físicos que recurren al juego planificado, es decir, utilizan la metodología de entrenamiento clásica, con su respectiva planificación en macro/meso/microciclos, pero incluyendo el juego como parte activa en el logro físico. Desde juegos de adaptación anatómica para la fuerza, pasando por juegos de resistencia aeróbica, hasta métodos interválicos basados en juegos, son cada vez más comunes en el deporte profesional y aficionado.
<i>Why</i> <b>(Por qué)</b>	<b>MOTIVACIÓN Y RENDIMIENTO</b>  Siempre se ha dicho que el juego es motivante, pero es que en la actualidad se sabe en base a la evidencia científica, que no sólo motiva, sino que bien orientado, mejora la motivación, influyendo positivamente en el rendimiento. El juego siempre es un reto que estimula la capacidad agonista del ser humano, esa que a veces se pierde en la monotonía de una tarea física repetida.

Tabla 1.

En el entrenamiento deportivo moderno, la preparación física destaca como una de sus partes más importantes y, además, como indispensable para el desarrollo de las capacidades físicas (fuerza, velocidad, resistencia, flexibilidad, capacidades coordinativas) y prevención de lesiones. Ahora bien, uno de los principales problemas que pueden distorsionar el proceso y, por lo tanto, impedir la consecución de los objetivos mencionados es, sin duda alguna, la monotonía, que lleva a la disminución de la motivación y al descenso del trabajo y el rendimiento. De hecho, algunos estudios correlacionan la ausencia de motivación durante el entrenamiento, con una mayor predisposición para lesionarse (Olmedilla, Andreu y Blas, 2005).

Para no caer en este grave problema, que es, casi con toda seguridad, el más frecuente en el mundo del deporte, se deberían tener en cuenta una serie de factores que pueden contrarrestar los efectos negativos de la monotonía y orientar de nuevo al deportista hacia la motivación. Estos factores se presentan en la página anterior (Tabla 1) utilizando la regla americana de las 5W: *who, where, when, what, why* (quién, qué, cuándo, dónde, por qué).

## Tipos de juegos en la preparación física

La utilización de juego en la preparación física puede variar bastante. Se puede establecer una clara diferenciación en función del momento en el que se aplican los juegos, así podríamos tener:

### *A) Juegos aplicados a la preparación general*

Son los que tienen como objetivo principal el desarrollo armónico de las capacidades y cualidades físicas, sin incidencia especial en algún factor específico de un determinado deporte. Son muchísimos los juegos que pueden aplicarse en esta fase de la preparación física y puede ser significativa su contribución a la adaptación general del organismo al esfuerzo. Se suelen utilizar en el comienzo de un ciclo de entrenamiento o en fases de descarga de trabajo.

Puede plantearse una clasificación de los juegos en función de las capacidades físicas a las que se puede orientar y podríamos distinguir entre juegos de fuerza, juegos de velocidad, juegos de resistencia (aeróbica o anaeróbica), juegos de flexibilidad y juegos de capacidades coordinativas (ver en la página siguiente Tabla 2).

Capacidades	Juegos	Aplicación deportiva
Fuerza		
Resistencia		
Velocidad		
Flexibilidad		
Coordinación y Equilibrio		

Tabla 2.

**B) Juegos aplicados a la preparación específica**

En este grupo el objetivo principal sería conseguir una relación directa con las exigencias de la disciplina, la especialidad deportiva y el rendimiento. En esta fase los juegos deben ser específicos y muy adaptados a las particularidades de la especialidad y del rendimiento que se desea conseguir, por lo que es más difícil, pero no imposible, encontrar juegos apropiados. Por este motivo es aconsejable que el propio preparador físico sea el que pueda diseñar algún juego que se corresponda con la tarea específica y el objetivo que desea lograr (ver Tabla 3).

EJEMPLO DE UN JUEGO ESPECÍFICO PARA LA PREPARACIÓN DEL LANZAMIENTO DE 9 METROS EN BALONMANO	
Finalidad deportiva específica	Precisión y potencia del lanzamiento en balonmano en situaciones de fatiga
Objetivo de entrenamiento	Potencia y fuerza resistencia
Juego específico	“TIRA LA LATA” En un tiempo de 60 segundos lanzamientos continuos en suspensión a unas latas situadas a 9 metros. Cada lata es 1 punto.
Transferencia al deporte	Lanzamiento en suspensión desde 9 metros con precisión y potencia en cualquier minuto del partido

Tabla 3.

**El juego y la transferencia deportiva**

Según la orientación del juego, tendrá una transferencia positiva, neutra o negativa en la modalidad deportiva elegida.

- **Transferencia positiva:** Es la situación ideal y deseada. El juego planteado presenta exactamente los mismos estímulos vinculados al éxito en una tarea o conjunto de tareas deportivas. Los juegos con transferencia positiva se utilizan en la preparación específica.
- **Transferencia neutra:** Son juegos que no están vinculados de forma directa con la especificidad de un deporte, pero contribuyen en la adaptación orgánica al esfuerzo. No son determinantes de éxito, pero tampoco de fracaso.

<b>Carácter motivador y variedad</b>	La contribución más importante del juego a la preparación física es su carácter motivador, consecuencia directa de la variedad que aporta. El juego puede conseguir alejar a los deportistas de la peligrosa monotonía de los entrenamientos metódicos y sistematizados, en los que únicamente importa el rendimiento.
<b>Beneficios</b>	El juego puede proporcionar a la preparación física beneficios de enorme interés en el deporte, muy difíciles de trabajar y conseguir de otra forma diferente al juego, tales como la creatividad, la concentración, la relación social (“hacer equipo”), el afán de superación y mejora, la cooperación y otros muchos directamente relacionados con la Educación Física y el Deporte.
<b>Complemento</b>	El juego es complemento de la preparación física, pero no su único elemento o medio. Lo ideal es aportar variedad y los juegos pueden introducirse en aquellas partes de la sesión en las que interese una mayor y más entusiasta participación, pero cabe reseñar que el juego no es la panacea de la preparación física, pero sí un elemento útil y óptimo.
<b>Selección adecuada</b>	La selección de los juegos en la preparación física debe ser adecuada a los objetivos de cada sesión que se plantea, así como adaptados al grupo de personas al que se dirige el trabajo.
<b>Número variable</b>	El número de juegos que puede aplicarse en una sesión de preparación física puede ser variable, dependiendo de muchos factores como son: el período de entrenamiento (general o específico), el tiempo de la sesión, el nivel de exigencia, la predisposición del grupo, el momento de aplicación, la instalación y los materiales con los que se cuenta.
<b>Competición correcta</b>	Una característica importante en la aplicación del juego es la competición. Mediante el juego se dan pautas para la comparación, pero es imprescindible que este tema sea correctamente utilizado como factor motivante, evitando siempre la discriminación, la minusvaloración o el desánimo de algunos jugadores. Se debería dejar claro que el objetivo no se encuentra en la competición o comparación, sino en el contenido y en el proceso.

Tabla 4.

- **Transferencia negativa:** Son los juegos que nada tienen que ver con el objetivo físico, técnico o táctico de un determinado deporte. Su práctica puede entrañar una involución en la condición física general o específica.

El preparador físico debe ser lo suficientemente hábil para conocer la transferencia del juego que plantee con el objetivo de entrenamiento, teniendo en cuenta si se busca una mejora general o específica. Y también

recordando que una mala selección puede provocar empeoramiento condicional o coordinativo.

## Principios que relacionan el juego con la preparación física

Existen unos principios que relacionan el juego con la preparación física, que son los que, al final, hacen posible que se tenga éxito en esta parte del deporte. Se presentan en la Tabla 4.

## Juegos predeportivos y deportes modificados

Tanto en la preparación física como en la iniciación deportiva (Tabla 5), los juegos predeportivos y los deportes modificados pueden y deberían cumplir un papel destacado.

Existen muchos juegos que pueden contribuir a la adquisición de habilidades técnico-tácticas deportivas ("*predeporte*"), siendo su finalidad principal la de conseguir que el paso del juego al deporte sea lo más normal y positiva posible.

Los objetivos básicos de los juegos predeportivos se podrían resumir en cuatro:

- a) Ayudar en la consecución de habilidades técnicas y tácticas, necesarias para el dominio de los deportes, ya sean individuales o colectivos.

	Juegos muy específicos y orientados al rendimiento.
	Juegos variados pero con una clara transferencia positiva.
	Aprendizaje y preparación física casi por completo utilizando como recurso el juego (especialmente en niños y particularmente adultos no iniciados en el deporte).

Tabla 5.

- b) Ayudar en la consecución de los objetivos generales de la educación y de las actividades educativas en el tiempo libre: desarrollo armónico de la persona (físico, intelectual y afectivo).
- c) Ayudar en el entrenamiento de la técnica y de la táctica (individual o colectiva).
- d) Ayudar en la preparación física.

Por **deportes modificados** se entiende todo tipo de práctica deportiva en la que se varía alguno de los elementos técnicos o se introducen reglas no contempladas oficialmente, que hacen cambiar parcial o completamente la forma del deporte, de forma que se logra que éste se vea y practique más como juego que como deporte. Es ideal para deportistas aficionados.

Los objetivos básicos de los deportes modificados se resumen en tres:

- a) Conseguir un mayor atractivo: practicar algo diferente atrae más y mejor que estar realizando siempre la misma actividad.
- b) Lograr una mayor motivación: si se presenta una actividad diferente y con ella se rompe la monotonía, se logrará una motivación más completa.
- c) Procurar una mayor intensidad: las modificaciones introducidas pueden proporcionar una mayor intensidad a la hora de practicarlos.

En algunos casos, los deportes modificados han llegado a dar lugar a otras especialidades deportivas, como puede ser el ejemplo del esquí acrobático, el patinaje artístico sobre hielo, los ejercicios de sincronización en camas elásticas y muchos más que siguen surgiendo.

Es conveniente conocer la posibilidad de modificar cualquier tipo de deporte, ya que es un recurso más en manos del preparador físico o del entrenador. En unas ocasiones se podrá utilizar para que los deportistas se inicien de forma diferente en una modalidad deportiva y en otras servirá, sencillamente, para lograr que los deportistas se lo pasen mejor y disfruten en mayor medida del juego y del deporte.

## Conclusión

Desde el mundo del entrenamiento deportivo, cada vez está más presente esta tendencia lúdica en la preparación física. Como se ha dicho, el juego no

es la panacea en el rendimiento ni en el logro de grandes victorias, pero sí es una herramienta útil, por todos aquellos valores agonistas, socializadores y motivantes que desprende.

Desde el deportista más humilde, hasta el profesional más reconocido, en algún momento podrá recurrir al juego para optimizar su preparación y, probablemente lo hará con más gusto y atención, que si fuese presentado como una tarea sin tensión ni incertidumbre.

## Bibliografía

### *Sobre recursos prácticos en general:*

- BANDET, J. y ABBADIE, M. (1975): Cómo enseñar a través del juego. Barcelona: Fontanella.
- Baroja. V. y Sebastián, E.M. (2005): Jugar, jugar, jugar. Barcelona: INDE.
- BERRUEZO Y ADELANTADO, P.P. (1990): La pelota en el desarrollo psicomotriz. Madrid. Núñez.
- CAÑIZARES, J.M. (1992): 400 juegos y ejercicios por parejas para el desarrollo de las habilidades básicas. Sevilla: Wanceulen.
- García, A.; Ruiz, F.; Gutiérrez, F.; Marqués, J.L.; Román, R. y Samper, M. (2005): Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años. Barcelona: INDE.
- GONZALEZ MILLAN, C. (1987): Juegos y Educación Física. Madrid: Alhambra.
- GUZNER, S. (1982): 72 juegos para jugar con el espacio y el tiempo. Madrid: Popular.
- MELENDEZ, M.; ENRIQUEZ, E. y FALKOWSKI, M. (1988): Aprendiendo a jugar: el juego como medio didáctico. Madrid: Esteban Sanz.
- OLMEDILLA, A., ANDREU, M.D. y BLAS, A. (2005): Variables psicológicas, categorías deportivas y lesiones en futbolistas jóvenes: un estudio correlacional. Lisboa. *Análise Psicológica*, 4(XXIII), 449-459.
- RUIZ, F.; GARCÍA, A.; GUTIÉRREZ, F.; MARQUÉS, J.L.; ROMÁN, R. y SAMPER, M. (2005): Los juegos en la educación física de los 12 a los 14 años. Barcelona: INDE.

### *Sobre juegos predeportivos y de posible aplicación a la preparación física:*

- BAYER, C. (1986): La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Barcelona: Hispano Europea
- BLÁZQUEZ, D. (1986): Iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Martínez Roca.
- CARON, J. y PELCHAT, C. (1987): Apprentissage des sports collectifs: hockey, basket. Québec: Université du Québec.
- CEBOLLA LÓPEZ, F. (1981): Juegos con balón. Barcelona: Vilamala.

- FLOSDORF, P. y RIEDER, H. (1970): Deportes y juegos en grupo. Buenos Aires: Kapelusz.
- FUSTE, X. (1996): Juegos de iniciación a los deportes colectivos. Barcelona: Paidotribo.
- GALLANT, M. (1985): Juegos deportivos. Barcelona: Vilamala.
- GARCÍA-FOGEDA, M.A. (1987): El juego predeportivo en la educación física y el deporte. Madrid: Pila Teleña.
- GONZALEZ MILLAN, C. (1987): Juegos y Educación Física. Madrid: Alhambra.
- JOYNSON, C. (1973): Juegos deportivos. Iniciación escolar al deporte. Barcelona: Hispano Europea.
- LUQUE, F. y LUQUE, S. (1995): Guía de Juegos Escolares con compañeros: fuerza, potencia, atención. Madrid: Gymnos.
- PALACIOS, J.; FRAGUELA, R. y VARELA, L. (1996): Xogos competitivos: educar na competición no ámbito da educación física. Santiago: Edicións LEA.
- SCHULTZ, H. (1976): Por el juego al atletismo. Buenos Aires: Kapelusz.
- SEGURA, J. (1989): 1.009 ejercicios y juegos de fútbol. Barcelona: Paidotribo.
- STUMPP, U. (2006): Adquirir una buena condición física jugando. Barcelona: Paidotribo.

### *Sobre aspectos teóricos del juego:*

- BLANCHARD, K. y CHESKA, A. (1986): Antropología del deporte. Barcelona: Bellaterra.
- BLÁZQUEZ, D. (1986): Iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Martínez Roca.
- CAGIGAL, J.M. (1979): Cultura intelectual y cultura física. Buenos Aires: Kapelusz.
- CAILLOIS, R. (1958): Teoría de los juegos. Barcelona: Seix Barral.
- ELKONIN, B. (1980): Psicología del juego. Madrid: Visor.
- GRUPPE, O. (1976): Teoría pedagógica de la Educación Física. Madrid: INEF.
- GRUPO ADARRA BIZKAIA (1984): En busca del juego perdido. Bilbao: Adarra.
- HIRSH-PASEK, K. y MICHNICK, R. (2005): Einstein nunca memorizó, aprendió jugando. Madrid: Ediciones Martínez Roca.
- HUIZINGA, J. (1972): Homo ludens. Madrid: Alianza Editorial.
- ORLICK, J. (1990): Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona: Paidotribo.
- PALACIOS, J. (1998): Jugar es un derecho. Fundamentos pedagógicos del juego. A Coruña: Xaniño Editorial.
- PALACIOS, J. (1995): Xogos motores. Santiago: Edicións LEA.
- PARLEBAS, P. (1988): Elementos de sociología del deporte. Málaga: U.I.D.A.
- TRIGO AZA, E. (1994): Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física. Barcelona: Paidotribo.
- TRIGO AZA, E. (1989): Juegos motores y creatividad. Barcelona: Paidotribo.

## ■ ■ VOCABULARIO PARA APRENDER A DECIR Y HABLAR DEL JUEGO

### *Absentismo escolar*

1. Se dice así, por parte de los políticos y sus servidores del magisterio (también están los que sirven a los niños y esos son: ¡maestros!) cuando los escolares deciden no ir a clase, a pesar de tanta policía, y tomarse el día libre. En el lenguaje del patio puede ser fumarse la clase. Pero la geografía cambia las denominaciones.

2. Hacer Campanas es lo que se dice en Cataluña; Rabonas es en Andalucía; Pellas es como se dice en Madrid; Hacer Monta es lo que dicen los niños extremeños; Novillos es una expresión que puso de moda Escobar, el autor de las historietas de Zipi y Zape.

3. Irse de Pinta se entiende perfectamente en las escuelas mejicanas; Los argentinos lo definen con precisión como Ratearse; Sin embargo, en Chile se dice hacer Cimarra.

### *Aburrimiento*

1. La excusa perfecta para trabajar.

2. El pueblo que se aburre entre la escasez de cultura y la falta del sexo acaba tocando el txistu, levantando piedras o cortando leña, cuando no repartiéndola.

3. La vida es corta, y aun así, nos aburrimos (Jules Renard). Debido a que las horas las cargan con plomo.

4. Otra forma de desesperanza.

5. La única enfermedad que nos permite seguir viviendo después de muertos (Gonzalo Suárez).

6. El secreto de aburrir es contarle todo (Voltaire).

7. La gente vulgar siempre considera aburridos a los que no se aburren.

8. Consiste en pensar muy despacio.

### *Acampedo*

Irse de fiesta alcohólica al campo y emborracharse.

### *Actitud sensata*

1. Sensata pero poco gallarda: la que adoptan los futbolistas cuando el árbitro ordena cerca del área un tiro a puerta. Los jugadores contrarios forman una barrera, pero más allá de las posibilidades de que se produzca el gol o de que el portero pare el balón, cada uno se protege con las manos los genitales para que el posible impacto del disparo no se los aplaste.

2. Cuando en vez de jugadores tenemos jugadoras la cosa cambia en la necesidad de brazos y manos que demandan cubrir tanta superficie blanda: con todo un antebrazo se cubren los pechos y con el otro parte del vientre, a la vez que una escueta manita tapa el sexo, así cuando ven venir el balón instintivamente se giran y ponen el culo, parta anatómica mucho más contundente, para parar un balón.

3. Un inicuo profesor de fútbol dijo haber encontrado la fórmula para saber quién ganaría la liga española y qué tres equipos descenderían. Solo acertó con uno de los descendidos que lo estaba desde antes de comenzar el balón a rodar. Este profesor tan abstruso, nunca disfrutó del fútbol, sigue a una tal Anguera y por eso nunca supo que en este deporte existen las quinielas desde hace casi un siglo. Si fuese a los estadios y a los bares sabría muchísimo de fútbol y le quedaría tiempo para observar cosas más sustanciales.

4. Por otro lado según los comienzos de la física cuántica donde se maneja el Principio de Incertidumbre de Heisenberg, en el sistema microscópico, la acción del observador altera por sí misma el sistema observado. El axioma de Descarte no nos resuelve la duda, puesto que nuestra existencia cambia por el hecho de pensarla. Una noticia pierde veracidad cuando la publicamos, ningún dictamen del economista sirve para nada en cuanto lo emite como estamos viendo...

5. Nadie puede demostrar de antemano que el disparo a puerta llegará a la red, se perderá por el fondo o lo parará el portero, ante esta incertidumbre sólo queda una actitud sensata protegerse los genitales con las manos para que no nos los salten por los aires y no se fien del profesor de fútbol que huye como cobarde a matemático, dando formulas de chaman. ¡Tápense!

### *Actividad física saludable*

Practicar el cunnilingus interruptus.

*Actividad intelectual y física*

Hacer rápidas las horas y lentos los años.

*Adulto*

1. Nos hacemos adultos el día que nuestras madres dejan de reñirnos.
2. Un presunto adúltero.
3. Eres un maduro adulto cuando tienes algo que contar a los demás.

*Adulto-niño*

Producto masivo de la industria americana.

*Aladino*

¡Ah, ladino! te pasas las noches frotafrotándote la lámpara bajo las sábanas, hasta que sale el genio que te da placer.

*Aleluya infantil*

Evocación de los instantes más bellos; la ofrenda de los corderos a los niños, el pan y la sal en cada mano, la ribera, las huertas, la hierba en la ventana o aquella suave pronunciación, compañero de juegos.

*A-maestrados*

Los niños cuando han pasado por el colegio.

*Andar*

1. Cuando salgo a pasear, la rítmica andariega da un carácter excitante al pensamiento y en la caminata suelo preparar mis clases y algunos escritos, mientras ordeno mis ideas. Dentro del cerebro poseemos una oreja interior que es muy rítmica para ejercer la filosofía y la poética.

2. Compongo mis poemillas caminando. El ritmo de la marcha determina el de las sílabas y el de los versos. Con los años como me canso, mis paseos son más cortos y más lentos. Mis poemas también son más breves ¡Si son demasiado largos los olvidos antes de volver a casa!

### *Andariegos*

Los que andan por los caminos, viajeros enraizados con el suelo por el que pasan. Su relación no puede ser más física: son la planta del pie en la Tierra, paso a paso, uno tras otro, pisada a pisada, mientras la mirada pasea en derredor. Así, como los árboles, el andariego, se nutre de corrientes subterráneas y de los dones del cielo: temperaturas, frutos y agua.

### *Andarines*

Son esperados siempre, por los secretos paisajes que les reconfortan.

### *Anemófilos*

Amantes de los vientos, como mis amigos Carde y Ardá, este último de los que revolotean entre las faldas de las mujeres.

### *Aplaudir una puesta de sol*

Supone comprender el valor ético de la lentitud, en un mundo marcado por el desarrollismo, la moral productiva, el vértigo triunfalista del dinero y las prisas.

### *Aprender*

1. Como no estudio nada aprendo mucho (Anatole France).
2. Todos los lugares donde se suele aprender algo sustancial están a la intemperie.
3. Lo maravilloso de aprender algo, es que nadie puede arrebatárnoslo (B. B. King).
4. Quien ha aprendido lo bastante no ha aprendido nada (Canetti).

### *Arco Iris*

Se le suele ver bebiendo el agua de los ríos.

### *Arte de vivir, El*

1. Es el más cultivado, pero carece de clásicos (Manuel Alcalá).
2. Consiste en sentir, sentir que existimos, incluso en el dolor (Lord Byron).

3. Si para vivir hay que afligir a los demás (véase el sexo, la política, el comercio, la escuela, la familia, etc.), hay que acostumbrarse a hacer todas las canalladas pertinentes sin estropear nuestra compostura interior. Ser capaz de cualquier canallada es el mejor bagaje que posee el hombre (Pavese).

### *Asignatura*

1. Es algo asignado, señalado, determinado de antemano, es decir, la materia que se asigna a cada profesor.

2. Por esa asignatura el profesor recibe una asignación: aula, material y sueldo.

3. Es la versión oficial, la del Poder, sobre esa ciencia o materia asignada. Es ciencia enjaulada, domesticada, masticada, ciencia ya hecha. ¡Ciencia hecha!

4. ¡Ciencia hecha! Con sus dogmas, sus resultados y sus conclusiones verdaderas o falsas. Todo menos ciencia viva, ciencia in fieri.

### *Asignaturas posmodernas*

No tienen ningún cuerpo, sólo son recetarios simplistas, escuetos, ligeros, claros y generalmente bienintencionados que se reciben por el ordenador.

### *Asno/s*

1. Mejor no definir esta palabra, conozco a determinados profesores que se pueden cabrear.

2. El burro de Camilo José Cela ha cumplido muchos y fecundos años, sólo que cuando quiere decir algo rebuzna. Lo mismo le pasó al burrito, más poético, de Juan Ramón Jiménez, cuando quería llorar de pena, rebuznaba de verdad.

3. Se expresa sabiamente con rebuznos.

### *Asnotador*

1. Rebuznador que emburrona estas nocturnotas, como el as que no sabe barajar la baraja.

2. El sabio jumentor que prefiere permanecer en el Asnonimato, un emburrachador orfebrío d'estilo Plateresco que busca l'asnamorfosis en una noche de verasno.

*Asturias, patria querida*

1. Una canción creada en los años veinte del siglo XX, y que rápidamente se popularizó como himno tribal de los castellanos parlantes aficionados a tabernas y botellones.

2. En 1984 el gobierno de la Comunidad Asturiana lo elevó o degradó, que nunca se sabe, a himno de esa comunidad, prohibió que lo cantaran los borrachos y lo tradujo al bable ¡Toma patriotismo!.

3. Es un elogio a Asturias, en el que cualquier bien nacido estará de acuerdo y que entonamos con opinable fervor. Incluye una simpática escena en la que un tipo se sube a un árbol y afirma que es para coger una flor y dársela a una chica morena que la tiene que poner en un supuesto balcón. Mucho más bello que el final de Blade Runner: He visto cosas que no creeríamos: atacar naves en llamas más allá de Orión, rayos C brillando en la oscuridad cerca de la Puerta de Tanhäuser, lágrimas negras en la lluvia...

4. Lo propondríamos como himno de la Humanidad, precisamente por estar desprovisto de épica, estar lleno de bucólica ingenuidad y sin cargas de pólvora patrioter que siempre anuncian sangrientas amenazas de muerte, porque su métrica y andamiaje melódico propician ese vaivén marinero, genial cuando llevas una jarra de cerveza en la mano y te caen los goterones en las sandalias. Entonces se producen una intensa comunión con la humanidad circundante inolvidable, amas a los que te rodean y no le deseas mal a nadie.

5. Antes lo cantaban los borrachos muy serios, ahora lo cantan los políticos de igual manera.

*Aula*

Espacio de la voz donde se va a aprender de oído.

*Aulas de párvulos*

Huelen a goma de borrar, lápices y pollitos.

*Azogue de los espejos*

Posee infinitas galerías secretas por las que circulan las imágenes.

*Azoteas*

En Andalucía y el norte de Marruecos eran y son unos espacios mágicos, durante el día estaban llenas de luz y de sol para tender la ropa, sábanas que parecían las velas de grandes galeones y por la noche recogían su fresco. La gente se reunía en ellas a charlar y encontrar el sueño. Eran espacios femeninos, pues allí se lavaba la ropa bajo unos tejadillos que protegían del sol, la colada consistía en refregar en aquellas tablas rayadas, con jabón de sosa y azulete o añil. Alrededor de las madres y sus trajines andábamos los niños, todos juntos jugando, libres, curiosos, atentos a todo, traviesos, felices.

*Azoteas sevillanas*

Asomarse a un mundo luminoso, a la aventura con los hermanos y amigos, a los amores escondidos con las niñas vecinas, a las miradas furtivas a ventanas y balcones, a las escaleras, a los patios de los vecinos...

*Bailar*

1. Bailar es a caminar lo que la poesía es a la prosa.
2. Si caminar supone un acto de fe en el mundo, bailar supone un acto de fe en el baile.
3. Bailar es, al cabo, la expresión del deseo de congregarse al mundo en torno a nosotros.

*Bailarina primadonna*

Sublime regateadora del aire.

*Baile*

Transfigurar el esfuerzo en gracia.

*Balón, El*

1. Era de cuero, relleno de estopa, la pelota de los chinos. Los egipcios del tiempo de los faraones lo hicieron de paja o cáscaras de grano, y lo envolvieron en telas de colores. Los griegos y los romanos usaban una vejiga de buey, inflada a pulmón y cosida. Los europeos de la Edad Media y del Renacimiento disputaban una pelota ovalada, rellena de crines. En América, hecha de caucho, el balón pudo ser saltarín como en ningún otro lugar. Cuentan los cronistas de la corte española que Hernán Cortés echó a brin-

car una pelota mejicana, y la hizo volar a gran altura, ante los desorbitados ojos del emperador Carlos (Galeano, Eduardo).

2. La persona más importante del juego.
3. El juguete más barato para los niños de la calle o del potrero.
4. Cuando rueda es como una brújula siempre estropeada que tiene las propiedades del imán y las del chupete.
5. Si los inflaran con fabada o mermelada, el partido tendría otro interés.

### *Bañera/s*

Cantamos mientras nos bañamos, para poder soportar la inmensa soledad del cuarto de baño.

### *Bañera de hidromasaje*

Tina de porcelana corriente, aunque con agujeros laterales cuyos eructos quitan al usuario las ganas de masturbarse. A los que practicamos el onanismo acuático nos corta el rollo.

### *Bañera vertical*

Un invento poco útil: se le salía el agua. Por ese motivo tuvieron que inventar las duchas.

### *Barbie*

Una muñequita norteamericana sobre las que no nos ponemos de acuerdo, no sabemos si es una putita o un putón.

### *Bastiaqueiro*

1. Los atardeceres en esta playa de Oleiros (Coruña), son lentos y sin perjuicios.
2. Donde los atardeceres caen como una herencia. Son un esplendor fatigado, mientras que el horizonte parece empeñado en demostrarnos que existen seres superiores y protectores. No tengo extremidades religiosas, pero los atardeceres de Bastiaqueiro me producen una enorme plenitud y confianza en la vida.
3. Cuando comienza a llegar la última hora de la tarde, me siento en el banco bajo el castaño republicano para ver la majestuosa puesta del Sol

hundiéndose en el mar. Los sonidos se van haciendo más suaves, más profundos. La brisa arranca ciertos susurros del árbol que me habla pensativo. Allí me encuentro con la mayor felicidad que jamás he imaginado y que, por debilidad, hago incompatible con mi condición de humano. Pero nada me impide entender a otro ser vivo. Sólo en ese momento de melancolía, por tener que resignarme a desaparecer, reconozco la belleza del mundo. Hoy los pájaros han organizado un hermoso concierto que acompañan con los incesantes aleteos de transparentes alas y sus colas de terciopelo... Cae la noche y asoma el silencio.

### *Biblioteca fantasma*

En una de las más hermosas, bellas y destartaladas avenidas de Maputo, Lorenzo Márquez para los dominadores portugueses, existe un gran edificio que hace de INEF de Mozambique. Días después de asistir a un congreso de E.F. fuimos invitados por su entonces director Antonio Prista a visitar el centro, lo que hice acompañado de dos profesores brasileños. Paseamos por aulas destartaladas que daban la impresión de haber sido amuebladas con los desechos que se pueden encontrar en las basuras de cualquier ciudad occidental. Todas las dependencias están llenas de niños, que se mueven libremente, pues los estudiantes se llevan sus hijos a clase. El edificio parece que va a caerse a pedazos como una momia milenaria. Prista nos conduce a una habitación desnuda, con una ventana, como única entrada de luz y aire, guardada con barrotes. Allí sólo hay dos mesitas, con dos mujeres sentadas ante ellas. Con un cierto orgullo nos dice: ésta es la biblioteca del INEF de Maputo. Nos presenta a la bibliotecaria y a su ayudante. Pero ¿y los libros? No hay más que dos en una de las mesas. Entonces nos explican que están guardados en cajas, en distintos depósitos, pero que, algún día, se construirán estanterías y los libros serán llevados para que la biblioteca se llene de lectores. Entre tanto, las bibliotecarias acuden puntualmente a sus puestos de trabajo, donde pasan las ocho horas de su jornada. Seguro que tienen un sueldo, tan fantasmal como los libros que administran. Con enorme pudor y disculpándome por el idioma, vacié mi bolsa y doné los tres libros, en español, que llevaba. De vuelta a Galicia, el INEF gallego, les mandó varias cajas de libros.

### *Bobadas*

Evémero, el estoico, viajó; Calícrates, el epicúreo, le pregunta qué ha encontrado en sus viajes: Bobadas, contesta el viajero (Voltaire, "Diálogos de Evémero").

### *Bobalización*

Una forma de estar en el mundo donde el automóvil nos paraliza, el ordenador nos programa y el mercado nos compra.

### *Calles de nuestra infancia*

Por aquellas calles que menudeábamos los niños, eran estrechas y conectadas unas con otras. En aquellas calles estaban nuestros padres, las madres, los juegos, los amigos, las primeras amigas... Cuando nos hicimos adultos aquellas calles se nos ensancharon para que pudiésemos desahogarnos en las grandes ciudades.

### *Camino de las Estrellas*

1. Se trata de ir durante días travestido de peregrinos. La mochila cargada de nuestra escasa fe, sin sellos de mercaderes, ligeros de equipajes y llenos de curiosidad. Más seguidores de los antiguos piedi polvovesis, de los hippies o de Kerouac, que del Santiago Matamuertos o Matamoros.

2. Por ese camino andamos sin el gregoriano y con Ton Waits, uno de nuestros profetas, junto a Brassens y otros muchos habitantes de la golfemia. Vamos de las casas de lenocinio a las de putas y nos dejamos caer en los pecados de las hospitaleras de esas casas de piedad. Con tanto trovador en la oreja, andamos por esa misteriosa ruta, muchas veces milenaria, aún antes que los prostituyera la Iglesia, vamos alegres por el viejo e imprevisible Camino de las Estrellas.

3. A lo largo del Camino crecen los negocios: bodegas, mesones, hostales, agencias de viajes, templos, burdeles... conviven desde sus orígenes y ofrecen sus mercancías al peregrino. Tentaciones a todo precio y para todos los bolsillos, adaptadas al cliente, crecen y se transforman con los siglos.

4. En este Camino de piedad o perdición toda la mercancía está adaptada al posible comprador: Místicos disfrazados, que venden su imagen por unas monedas. Lenguaraces o silenciosos, veteranos peregrinos que han sabido vivir por la barba de la candidez del turista de santidades y sandeces. Pícaros de los linderos y la calzada, capaces de robar los huevos del gallinero-catedral de Santo Domingo. Seguro que de allí los tomó el mesonero que nos los sirvió a precio de arriba las manos, donde nuestra lengua comenzó a despotricar en el roman paladino en el que el pueblo habla a su vecino. Berceo

o Sanmillán nunca podrían haber transitado por este Camino empuetecido y pleno de garitos miserables por los curas.

5. Continuamos rodando por el Camino y nos encontramos una bodega de diseño y muy cerca un moderno burdel. Seguimos andando, nos salvamos de las tentaciones y del pecado. No como aquel viajero alemán que hace siglos por allí se encontró gente burlona, y la hospitalera hace muchas picardías a los peregrinos... No era hospitalera. Se llamaba Carla, venía de los Balcanes y quería hacerse rica, pero nunca lo consiguió con los castos peregrinos. Quizá por eso otra Carla, bruna y de origen italiano usó a un imitador de Napoleón, para conseguir estatus de mujer de Estado y pasearse por los reales Caminos de Europa a cuerpo de emperatriz sonora.

6. Juego de la Oca que se realiza andando, vas de casilla en casilla, a través del puente, la posada, el pozo, la cárcel, bordeas la muerte del sepulcro y acabas en el Pórtico de la Gloria.

#### *Camiseta del árbitro*

La única que, tras el partido, nadie quiere intercambiar.

#### *Campanilla*

Personaje de Peter Pan, que fue tomado de las faerie tales. Representa la conciencia del niño que no quiere crecer y consecuentemente su ángel protector, es también la parte femenina del cuento y en las películas se le da, quiérase o no, un toque más o menos erótico.

#### *Canciones para sortear en los juegos infantiles*

Plom, chibiricú, chibiricá / chibiricuri, curi, curi, fa / a la mosca mosque-tera / tronco, flor y campana (Recogida en Sevilla, años 60 del siglo XX).

#### *Canuto/s*

1. Lo que acaba saliendo del matrimonio de un rubio con una china.
2. Liarse un canuto es acto íntimo. Entre amigos se puede llegar a decir: Éstos dos hacen muy buenos canutos (otros, con el mismo sentido, dicen migas). Se deben de fumar sólo para celebrar la amistad, es decir, entre amigos.

### *Carrera*

Nunca he podido comprender por qué en las carreras todos demuestran tanta ansiedad por llegar a la meta. Si se quedaran tranquilamente en la línea de partida no se encontrarían jadeantes y cubiertos de sudor a cien metros de allí. En la vida suceden muchas cosas parecidas a las carreras. (Groucho Marx, Memorias de un amante sarnoso).

### *Casa de Cambre*

Jardín de entrada, adagio; vestíbulo, andante; salón, lento ma non troppo; cocina, allegro con sordina; alcoba, allegro molto vivace; estudio, andante atormentato; retrete, adagio a tutto; jardín trasero, largo andabile e finale.

### *Casa de Pinto*

Líneas de chopos difuminándose en el horizonte, como la escritura del tiempo. El cielo de poniente. Y el agradable contacto con el airecillo fresco del atardecer. A veces, pero solo a veces, desde la ventana del estudio creía ver el mar.

### *Casa de mi abuela, La*

Era mucho más grande por dentro que por fuera.

### *Castaño del INEF de Galicia*

Una obra de arte que se deja abrazar. Es como disfrutar de un Picasso, un Monet, un Cezanne, una estatua de Fidias, Rodin, Miguel Ángel, una partitura de Mozart, Schubert o una película de Chaplin, Keaton, Coppola, Erice.... Ahí está, el bendito árbol, sin saber que es una obra de arte.

### *Charla infantil*

Enlaza lo insustancial de los diálogos de los niños, pues es esa misma levedad la que deja constancia de la intensidad que las palabras tienen en la niñez, ese tiempo pequeño que se agarra a la memoria y que perdura.

### *Cierra los ojos y abre la boca*

Ése es el misterio del mundo, es cuando va a pasar algo y es un misterio que hay que guardar hasta la vejez. Sólo los niños saben jugar al cierra los ojos y abre la boca.

### *Clases*

1. Me gusta dar clases, porque me gusta estar acompañado mientras pienso.
2. Todo lo que les pueda enseñar ha resultado inútil para mí, pero es absolutamente imprescindible para sus vidas.
3. No escuchan lo que estoy diciendo sino lo que quiero decir.
4. Un trabajo muy duro pues todas las horas que le dedico a dar clases son extraordinarias. Las vulgares son las que tengo que entregar a las Juntas de Centro y al papeleo burocrático y pedigrúeño.
5. La mejor clase es la que todavía no he dado. Todas las demás no son más que borradores de ésta.
6. Ya no doy clases porque odio la idea de tener gente mirándome mientras trabajo. En cualquier otra profesión, salvo los del espectáculo, eso sería algo inadmisibile.
7. No soy más que un petulante por presumir de haber dado clases y pretender enseñar lo que no sé a quienes sabrán más que yo.
8. Yo no me siento maestro. No puedo dejar un mensaje para generaciones futuras, puesto que yo mismo no he sabido gobernar mi vida, y ni siquiera sé si he sabido gobernar mi trabajo.
9. Te ayudan a ganar confianza, aunque lo que pretenden enseñarte los profes no suele servir mucho. Cuando estás en clase tiendes a actuar buscando la aprobación del grupo y pierdes individualidad, sin ganar colaboración ni solidaridad. Aprendes cosas muy pulidas sin originalidad, utilidad ni sentimiento de búsqueda. El buen profesor es el que te ha dejado un montón de dudas y un ágil espíritu de curiosidad.

### *Clases en la universidad*

Tres horas a la semana, en las que el profesor expone, en un monólogo que los alumnos recogen literalmente en sus cuadernos, ya que van a ser examinados de lo que se ha dicho en clase; a menudo con la obligación de repetirlo tal como se dictó.

### *Clasificación*

Los teóricos de la literatura (de los juegos, de las ciencias, etc.) se quejan de que, cada vez que idean una clasificación (por personas, puntos de vista,

geografías, tipo interpuesto, etc.), llega un nuevo cuentista y le rompe el esquema. Pero ése es el juego, juego en su estado puro. Los sistemas teóricos los podremos estudiar en los libros. Lo que esperamos de un narrador o un creador es que se salte los sistemas: que nos revele una situación, un ángulo o una distancia en la que no habíamos reparado, que nutra nuestro laboratorio mental con nuevas estrategias de ficción, que nos prepare para cuando tengamos que salir a enfrentarnos con esas posibles situaciones. Esa es la misión del juego y del deporte en los niños y en los adultos.

### *Clasificación categórica*

Toda clasificación: juegos de..., libros infantiles, tercera edad, etc. es una censura y un control del poder.

### *Clasificación deportiva*

No es una escala de valores morales, éticos o humanos, es una simple escala de resultados económicos.

### *Cole*

1. Donde colean los niños.
2. Espacio vigilado donde los niños son a-maestrados.

### *Colegio*

1. Establecimiento estatal en el que disecan a los niños.
2. Está lleno de problemas... para los niños.

### *Colegio de Sedentes Físicos*

1. Sociedad colegial que acoge a los licenciados salidos de las facultades de actividad física. Suelen tener a un Paco Vázquez o algún mando Joseantoniano de Mandón o presidente.

2. El Mandón del colegio de Sedentes Físicos debe ser tratado de "Su Magnificencia".

3. Se dedicará a promover investigaciones sabias o ignorantes pero siempre inútiles a la acción física y mucho más inservibles a la sociedad.

### *Compañeros del INEF de Madrid*

Pasado el tiempo, ya somos todo aquello contra lo que luchábamos a los veinte años.

### *Contemplador*

1. Según Protágoras, Cagigal, Álvaro Pombo y el poeta González Iglesias lo mejor de los Juegos Olímpicos: es el Mirón. Ni negociante, ni atleta: soy yo: el que mira. Me gusta mirar los Juegos, sobre todo a las olímpicas.

2. Soy un destacado deportista de la mirada, un olímpico en el deporte del saber mirar. Incluso en las competiciones bajas, por contrario de las altas, sudo mirando a las participantes.

### *Conversar*

Es llenar las almohadas de silencios (Julio Cortázar).

### *Conversas, As*

1. Nacen de la necesidad de comunicarnos entre un grupo de personas que, además de amigos, éramos afines en las ideas y formas de ver la vida. Aunque con estilos diferentes, algunos fuimos capaces de hablar del miedo, en los tiempos del miedo, sin miedo.

2. El vaso lleno, el canuto encendido, la vida que fluye placentera, los amigos cercanos y numerosos, los enemigos también numerosos pero lejanos. Bebamos, comamos, cantemos y hablemos de los amores, los libros leídos, los escritos, las hazañas y el amplio futuro a las espaldas.

3. Pretendemos defender y desarrollar el concepto de ciudadanía. Luchamos para que en las universidades, donde los estudiantes se ahogan en créditos bancarios administrados por funcionarios estultos y poco eficientes, se pueda desarrollar el pensamiento y defender los derechos ciudadanos que tanto costaron lograr y disfrutar. Nosotros no estamos por la violencia, nos queremos expresar y discutir en publicaciones, foros, encuentros y congresos. Detestamos los grandes conglomerados empresariales y el sistema bancario globalizado de imprevisibles consecuencias que causa tanto daño como las armas de destrucción masiva que los buitres y los azores de la guerra se fueron a buscar a Irak.

### *Converso/s*

1. Persona, por lo general de otros lugares, que nos convence de lo suyo a través de la poesía.

2. Somos una pandilla de amigos que nos hemos engolfado en nuestra madurez con un fardo de complicidades y repliegues, andamos con hijos adolescentes y parejas cambiantes, vivimos en casas, dúplex o confortables pisos y gozamos de una camaradería que procede de los tiempos de estudios en el INEF madrileño, que ha aguantado el desgaste de los años, entre otras cosas, por la fuerza cohesionadora de aquellos tiempos de luchas e ilusiones, en el fondo mantenidas por nuestro espíritu lúdico, el que no tuvieron muchos de los mercaderes que también se disimulaban por aquellos pasillos y hoy trepan y trepan trepanados o trepanabos. Esa es la modesta fuerza de las Conversas, compartidas por amigos y gente juguetona a los que les importa un carajo el trepe político. Los conversos se clausuran ritualmente, todos los años, con una cena alrededor del 23 de abril, regada con vino, algo de lluvia gallega, un libro en la mano y la melancolía del retorno de cada uno a su casa.

### *Corruptor de menores*

1. El verdadero es ese imbécil que les pregunta a los niños: Y tú, ¿qué quieres ser de mayor?

2. El mundo sería más feliz si los niños no entendiesen la pregunta anterior del gran corruptor.

### *Cosas serias de la vida; Las*

Follar, jugar con los amigos, atender a tu familia y a los niños, leer, ir al cine, charlar, tomar una cañita...

### *Creatividad*

1. Sólo se produce cuando el ingeniero genial contempla la vida como un juego.

2. Prefiero un verso a un soneto, una rosa a un ramo, la intención al resultado.

3. Es el canto que canta la garganta, el paso más gentil para el que canta (Goethe).

4. Crea el que no cree ni en dioses, ni en patrones, ni en santones o maestros.

5. Último mito oscurantista de los analfabetos. Se está convirtiendo en una ideología fascista y excluyente. ¡Todo el poder para el analfabeto creativo!.

6. Creo el espacio que me crea.

7. Se trata de entender la realidad y jugar con ella.

8. La posibilidad de ampliar cuanto más la distancia entre una regla y otra para que puedan acontecer hechos vitales.

9. Tiene que ver con lo que no es, no con lo que ya es.

10. La usamos para conocer y saber.

#### *Creatividad en la educación física*

Una llamada a la espontaneidad legitimada en el capricho, no del niño, sino del adulto.

#### *Creativos*

Una estúpida tropa de mercachifles que van vendiendo humo por todas las facetas del mercado. Su fundamento es poco trabajo y mucha palabrería.

#### *Cuentito*

Era tan pequeño que no levantaba dos líneas del suelo: “Érase una vez...” y “Fin”. Fue el hijo de una alegre Revista Científica y un serio Tomo del Derecho Civil.

#### *Cuento del alfabeto más corto.*

Érase una B.

#### *Cuento de la mala pipa*

Comencé a escribir el cuento de la mala pipa. Pero la holandesa que tenía sobre mis piernas chisporroteó y mi cuento de la mala pipa se esfumó, entre el despiporre pitorreante de los lectores que se lo pasaron pipa.

#### *Cuento de terror más corto*

1. Cuando se despertó el dinosaurio, Fraga aún estaba allí.

2. Cuando despertamos, el Fidelsaurio aún seguía mandando en Cuba.

### *Cuentos*

1. Andersen, Perrault, los Grimm... los recogieron del pueblo para que no se perdieran. Nunca fueron para niños, eran historias terribles y de gran ferocidad que contaban los padres a los hijos para ilustrarlos sobre la dureza de la vida. Es lo políticamente correcto lo que ha llenado los cuentos de personajes imbéciles.

2. Unos encierran y tienen gracia en ellos mismos, otros en el modo de contarlos.

3. Somos cuentos, contando cuentos, nada (Reis, Ricardo ± Pessoa).

4. Si una narración es la semilla, las mujeres son la tierra donde crece el cuento.

5. Los libros de cuentos están escritos con sangre (Nietzsche).

### *Cueva de Alí Baba*

1. Sex-âme, ouvre-toi! Y mi alma entre piernas calientes se va...

2. ¡Sexoamor! Tu reste baba?

3. Sésamo ah brete a brete, ¡ábrete ya!

4. Sésamo o ajonjolí, alforfón, alcacer... rájate y enseña tus tesoros y alhajas carmesíes y carnosas.

5. Ábrame la puerta, mora, morilla de un bel catar. La moza del cántaro abrió la Sublime Puerta estrecha o Babelmanded, la puerta de las lágrimas por donde salimos a este valle... y que gusto da entrar.

6. La cueva contiene un tesoro. Un rubí con reflejos morados: Una joya indiscreta rosa y negra, reluciendo pulposa en el negro terciopelo de la boca de la caverna.

### *Cultura del ocio*

Leer más, por ejemplo a Epicuro; saber latín y griego; que no sirve para nada salvo para susurrar bellos poemas en latín y griego; fruir a un clásico; entender de flores sin cortar ninguna; escuchar a Bach sin necesidad de ver "El silencio de los corderos"; mirar un cuadro, o dos, o tres..., por tu cuenta y no cuando te lo manda el ministerio de la incultura; charlar con amigos, mientras

nos ponen falta “según el convenio de sindicatos vendibles”; saborear como Cunqueiro, lampreas y leyendas galaicas; escribir a una amiga como Sara; y amar, también follar, fuera de los Cánones de la Puta Madre Iglesia.

### *Curso*

Un año codificado académicamente, en el que nos repetimos como en el mundo en el que vivimos.

### *Deporte*

1. Continuación de la política por otros medios ( $\pm$  Clausewitz).
2. El deporte, como la poesía, no se explica, implica.
3. Sólo hago deporte de cabeza para arriba (Alfred Hitchcock).
4. Un fenómeno que genera, entre las gentes, comunidad emocional (Max Weber).
5. Como todas las cosas de la vida, hay que tomárselo con calma. Y sonriendo levemente.
6. Una actividad sin alma que funciona como cualquier parque temático. Es decir, en busca del dinero.

### *Deporte moderno*

Los niños le piden a los reyes magos un balón, unos patines, una bici y, además, que se quede el camello.

### *Deportistas perdedores*

1. Los que nos llenan de sabiduría porque indican que están hechos de carne trémula, capaces de emocionarse y rabiar como cualquiera.
2. El rictus que se dibuja en su rostro es tan definitivo y pedagógico que no lo salva ni la tan cacareada dignidad olímpica.
3. Los vencedores no saben lo que se pierden (Gesualdo Bufalino).

### *Doctor en deportes*

Hijo mío si no puedes ser médico o abogado, sé por lo menos mujeriego, putero, proxeneta, coleccionista de objetos deportivos o doctor en deportes, ya sé que eso no es nada, pero sé alguien...

### *Educación*

1. Lo que inmerso en el medio condiciona la expresión genética; esa suerte de fenotipo ampliado.
2. Para educar a un niño hace falta la tribu entera (Proverbio africano).
3. Un término que las luchas políticas, entre Iglesia y Estado, han divorciado de la Ciencia y la educación ha pasado a ser pareja de hecho con la Política, viéndose relegada a cosa de pobres en la que nadie quiere ser alumno ni estudiante de nada.
4. Cuando lo intentas y fracasas, la lección es fácil, no lo vuelvas a intentar (Homer Simpson).

### *Educación física*

1. Espacio que queda entre el acto de nacer y el de morir.
2. “Sólo tienen valor los pensamientos caminados”. (Nietzsche, F. “El crepúsculo de los ídolos”. Alianza Editorial. Madrid, 1973, p. 35).
3. Educación física en Galicia, más que una facultad es una dificultad.
4. Avanzábamos con muchas dificultades por la calle de la profesión, las manos de los colegas, nos agarraban por los tobillos.
5. Su Istoría pierde la “H” ante la indiferencia y la despreocupación de todos.
6. Gracias a mi temprana y buena educación física me he salvado de la praxeología, de la paidomotricidad, de los juegos no competitivos, de la creatividad física y he evitado el deporte de la cocaína.
7. Ahora, gracias a mi buena educación física, y desde que me quité de la paidomotricidad, ¿o es paidofilia?, follo con más gusto.
8. Los profesores de E.F. estamos perdidos, en cuanto comenzamos a interesarnos por cuestiones como qué es la E.F. o cuál es el cometido de un profesor de gimnasia.
9. Es una enseñanza muy matematizada, lo que no suma resta.
10. Una rara materia de la que sólo hablan los que no la vivieron.
11. La educación física en España es floja. Es un subgénero (un subterfugio) al que no le han dado el suficiente reconocimiento. Muchos de sus profe-

sores hacen varias cosas a la vez y eso provoca chapuzas, a lo que se suman presiones económicas, comerciales o amiguismos. Es una profesión poco seria y sin ninguna ambición.

12. Era otra cosa a lo que hoy vemos, se confiaba demasiado en ella y en su capacidad educativa y de transformación como si fuese una mutación o un trueque de cromosomas. Pero en una increíble cabriola hegeliana, mi profesión intentó dar un gran salto adelante, pero acabó cayendo, patas arribas, un paso por detrás del Movimiento.

13. Pude comer de este oficio toda mi vida, pero no me daba para tomar café.

14. Sudo mucho cuando pienso en mi profesión.

15. Un maravilloso oficio que las pretendidas facultades han hecho desaparecer. En los centros de facultación se nos han puesto unas anteojeras supuestamente científico y técnicas propias del tipo de paradigma en el que nos movemos (consumo y atontamiento para ser un dócil consumidor), y parece que no hay manera de mirar en otra dirección.

16. Todo conduce a la destrucción de nuestra profesión: los que dan clases en nuestras facultades lo hacen desde los dogmas religiosos como pedagogos, psicólogos, sociólogos y otros logos que nunca hicieron deporte ni dieron una modesta clase de E.F.; otros se lanzan a la gestión y quieren ser empresarios triunfadores de la explotación; los hay acomplejados que se desparraman por otras materias en las que pretenden ser especialistas como derecho y política; están los medradores o alpinistas que se hacen políticos del partido que más le ofrezca; los de la salud que pretenden ser médicos, sin darse cuenta que están al servicio de una medicina industrial e inhumana... todo lo cual nos conduce a una profunda oscuridad de mayoritarias monitorías intrascendentes que destruirán nuestro modesto oficio que tanto nos costó sacar a flote.

17. Unos estudios que deberían especializarse en la salud. Pero no la salud de los médicos, esos están en la enfermedad, sino la salud que aporta la alegría, el juego, los ejercicios tranquilos, la higiene, la charla, la risa, los amigos, el amor...

18. No es más que aprender a morir con alegría y vivir cada momento.

19. Los profesoriales de las Facultades de Deportes, Cultura física u otras denominaciones no menos pretenciosas, no ofrecen más que denostaciones, teorías sañudas, ceñudas, inaccesibles y ciertos valores que nunca están, ni

estarán, acordados en los juegos de los niños. En realidad una sesión de educación física se compone, antes que nada, de alegría, de jovialidad, gallardía, emulación, superación, todo envuelto en un espíritu crítico, burlón y juguetón.

20. Invoca la vida, la alegría, la fiesta, el valor frente a la sombra que se agranda.

21. Es imposible, pero sólo, en la medida en que lo es la vida humana.

22. Sabes educación física cuando la haces bien, no cuando el profesor te da un diploma.

23. Existen especialistas en Cagigal, que nunca le conocieron, lo cual es una farsa fraudulenta.

### *Educación occidental*

Han conseguido la infantilización de la ciudadanía, a la que han convertido en consumistas compulsivos y gentes que se procuran las satisfacciones inmediatas, es decir, masturbadores complacientes. Se rechaza la cultura del esfuerzo, el trabajo y la voluntad, mientras que no plantean ninguna alternativa. Con esta base somos pasto de caciques, tiranos y otra gentuza.

### *Educador*

El buen educador vive en una paradoja: Su éxito no estriba en hacerse insustituible, sino por el contrario en lograr que aquellos a quienes se dirige puedan antes o después prescindir de él y continuar razonando sin su tutela.

### *Educador previsor*

Dar a mis hijos como mínimo: dos carreras, dos idiomas, dos deportes y un instrumento musical.

### *Educación pública*

No debe de funcionar para el "público" sino para crear demócratas participativos.

### *Educación renovadora*

1. Es necesario buscar el encuentro con la lectura, las palabras y las ideas que con ellas podemos expresar, con la imaginación y con ese inabarcable mundo de afectos y sentimientos que la poesía y el humanismo despierta.

2. Una función pedagógica enriquecedora sería conseguir que nuestros jóvenes hablasen desde las lecturas, a pronunciar con palabras los sentimientos que nos alejen del dominio de la pragmacia y la tecnología imperante.

3. Es necesario promover una educación que se escape de la destreza de los teclados, de los destellos estultos que ofuscan las mentes desde millones de pantallas y que, en última instancia, compensaría su chisporroteante predominio.

4. Educa tu mirada cerrando los ojos ( $\pm$  Breton).

### *Educación sexual*

1. Cuando no se daba en los colegios se hacía a mano.

2. La causa por la que follamos menos que nunca. Constatación: no nacen niños.

3. Hijo, ha llegado el momento que hablemos de sexo. Vale, papa, ¿qué quieres saber?

### *Educación siglo XXI*

No necesitamos educación; ahora eso no parece tan seguro (Floyd, Pink. El Muro). El Estado nos proporciona expertos, es decir, gentes que, de nada, saben mucho.

### *Educadores*

El problema no es que dejen de funcionar los educadores sino que pretenden educar los funcionarios.

### *Educar*

1. Equivale actualmente a domar, adiestrar, domesticar (Ferrer i Guarda).

2. Mis maestros sólo me enseñaron mentiras (Herman Hesse).

3. Lo que nadie hace por miedo a lo políticamente correcto.

*Educativo*

No es hacer lo que se quiera sino querer lo que se hace.

*Efecto dominó*

Un día salí de casa y percibí la quietud mental que envuelve las ciudades. Una pelota rodó hasta mis pies, la golpeé. Fue a parar cerca de un niño que la recogió y con la mano se la pasó a otro niño más pequeño, para lo que se tuvo que agachar un señor que por allí pasaba y además no se enfadó. El pequeño tuvo que dejar un juguete que tenía en las manos para coger el balón que le venía por los aires.. Su madre recogió el juguete y comentó con otra señora sentada en un banco lo despreocupados que son los chiquillos. El balón fue lanzado hacia los aires y una bandada de pájaros salió de un árbol con gran estridencias en el piar asustando a las máquinas. Los semáforos comenzaron a cambiar con rapidez de colores, los coches se detuvieron entre un clamor de cláxones, la gente comenzó a conversar, una orquestina tocaba, los jóvenes bailaban. Todo el mundo se movía, otra vez.

*Enseñanza/s*

1. Pues ... ESO.
2. Lo que aprendes de tus mejores enemigos.
3. En los principios del siglo XXI, nos metieron el sistema de instrucción-obstrucción pública del pepe de la ministra castillejos, seguidos de la caterva del pesoe.
4. Espacio en los que lo importante no son las pedagogías sino el arte de educar y sus contenidos.
5. La que hace posible que lo espiritual no sea patrimonio de las castas sacerdotales, ni el Manifiesto sólo de los marxistas.
6. Para un buen aprendizaje todo lo que se presenta ante nuestros ojos puede servir de libro y sobra como tal: la malicia de un vecino, las tonterías de un funcionario, un comentario en la mesa son otras tantas asignaturas (Montaigne, Michel de. "Ensayos". Gredos. Madrid, 2005).
7. El sistema no trata de estimular el conocimiento sino utilizar el saber para acumular créditos.

### *Enseñanza privada*

1. Modernidad y halago a la clase dirigente.
2. Negocio, ideología y apostolado.

### *Enseñanza pública*

1. Consentimiento, días sin huella, temor a una generación de navaja y pepsi que no caben en las aulas, rutina, alabanza de la pereza y fomento de la intuición, donde no la hay, como remedio de todas las ignorancias.
2. Alumnos reacios, profesores deprimidos y en desbandada, presupuestos insuficientes y planes de estudios enmarañados e ineficaces.

### *Enseñar*

1. Siempre que enseñes, enseña también a dudar de lo que enseñas (Ortega).
2. No puedes enseñar nada a una persona, sólo a encontrar dentro de sí mismo.

### *Ensoñación/es*

Mágico espacio, al que los españoles llamamos siesta, que ha producido los grandes hallazgos científicos y artísticos de la humanidad. Es diferente del sueño y desde Einstein a Newton pasando por Van Gogh, le deben todo a la siesta.

### *Erizos inmaduros*

1. En el verano, a finales, de los castaños se desprenden algunos erizos todavía sin frutos. Me caen bien, por su inmadurez punzante.
2. Los niños juegan a lanzarlos al aire y cogerlos como si fuese una bola peligrosa. Un juego que sirve, como todos, para aprender a vivir.

### *Escondite, Al*

Una vez me perdí. Un policía me recogió y me llevaba no sé a donde. Le pregunté si creía que encontraríamos a mis padres y me contestó: No lo sé, chaval, hay muchos sitios donde se pueden esconder.

### *Escuela*

1. La raíz etimológica de la palabra escuela es el vocablo griego “skho-lé” que viene a significar: vagar, ociar, matar el tiempo pensando o debatiendo.

2. Lugar al que quieren llevar las tonterías que se les viene ocurriendo a técnicos sin nada que hacer: cepillarse los dientes, comer, la paz, la no violencia, los juegos cooperativos, la sexualidad, lo benéfica que es la monarquía, la naturaleza, la circulación, las ballenas, la alfarería y un largo etc. Es como si los niños tuviesen en sus manos la responsabilidad de esas cosas o del mundo, cuando los capullos que la tienen no hacen nada por esa paz, ese hambre o esa naturaleza y sin embargo, son los que organizan las guerras, la violencia, el despido libre, la insolidaridad y abusan como posesos y en exclusiva (ni siquiera eso nos jode) del sexo.

3. El lugar al que van los chicos a estudiar el carácter de sus maestros.

4. Vivimos en una sociedad de globalizada disciplina espartana donde se han borrado los límites entre lo público y lo privado y donde los niños son educados de una manera darwiniana en la vasta franja abierta entre la escuela y la familia, instituciones reducidas a la mínima expresión por el capitalismo.

5. La escuela no puede corregir lo que el mundo deshace fuera.

### *Espontaneidad industrial*

1. Viene a ser como esa creatividad que, cierta pseudoprofesora de educación física, imponía a sus alumnos: llenar un aula de cajas de cartón del supermercado, botellas de leche, por supuesto que vacías, y mensajes estúpidos de monjas seglares, beatería de profesoras/es con refajo y corsé.

2. Ese culto a la espontaneidad más recalcitrante llena las salas de exposiciones de cuadraditos, manchitas, lunarcitos, instalaciones, trazos, quisquicosas y, literalmente, mierda.

3. Ocurrencias que no deslumbran a nadie, ingenio inexistente que quiere epatar a una sociedad que asiste boba y babeante, quieta ante su televisor, para tragarse sin masticar lo que le echen. La creatividad se les queda como mucho en el chispeante afán que pueda tener un chiste de plástico.

*Facecias*

Juegos de palabras que salen cuando las juntamos o separamos de manera supuestamente alocadas. Yo lo coloco y ella lo quita = Yo loco loco, y ella loquita (Popular). Pero si yo lo quito, ella lo caza = Pero si yo loquito, ella locaza (Popular).

*Facultad de Actividad física y praxiologías*

1. Han conseguido dejarnos en el paro.
2. Mi padre es el decano de la facultad y mi madre tampoco trabaja.

*Facultad de actividad física y deportes*

1. Facultades de Ciencias Cautivas y Desarmadas.
2. Han sido tomadas por la insignificancia de los pedagogos de salón.
3. Un repollo con grado de doctor dice cosas llenas de sentimientos de nabo.

*Facultades de Educación Física*

1. Les sobran profesores y les falta un maestro.
2. Formación del Espíritu Nacional (17 variantes) en versión politically correct.

*Facultad del Deporte*

1. Donde se estudian carreras de medio folio.
2. Han logrado demostrar que no tenemos cuerpo.

*Facultad de la creatividad motriz*

Un centro universitario muy barato, sólo necesita una profesora o una discípula, para impartir los 300 créditos y los cinco cursos.

*Filosofía o ¿educación física?*

1. Aprender a morir (Montaigne y los estoicos).
2. Un engranaje de salud, en el ser humano, que le hace persistir en la existencia (Spinoza).

3. La conservación de la salud ha sido desde siempre la finalidad principal de mis estudios (Descartes en carta al Marqués de Newcastle).

*Huelga de enseñantes*

Esperanza para los niños de poder aprender algo.

*Juego/s*

1. La clave y el signo de todo el arte moderno.
2. Lo único realmente serio.
3. Insistimos. La actividad más seria que existe, tanto si son juegos infantiles como si lo son de adultos.
4. Auténtica realización del deseo (Freud).
5. Un buen juego es aquel cuyas reglas son fáciles de explicar y de entender, pero difíciles de dominar (Chicho Sánchez Ferlosio).
6. Una actividad en la que gana el que más se divierte.
7. Una maravillosa actividad en el que el resultado es quedar impune.
8. No hay nada más serio que un niño cuando juega (Nietzsche). Es la seriedad con la que los creadores hacen las cosas, por el gusto de hacerlas bien, sin necesidad de aplauso y sin más recompensa que la de lo bien hecho.
9. Al borde de los mundos infinitos, se reúnen los niños. La tempestad vaga por el cielo sin caminos, las naves se hunden en el mar sin estelas, la muerte ronda, y los niños juegan...
10. Siempre serio, nunca aburrido.
11. Una emoción infantil que los profesores de Juegos de las Facultades de Actividad Física, no se toman en serio.
12. Una emoción infantil que las personas mayores se toman demasiado en serio (peor para ellas).
13. Me gusta el arte, la cultura y las ciencias porque el juego me enseñó a ajustar cuentas con la realidad a través de la imaginación y las pequeñas trampas. Con una caja de cartón y una pelotita, ganaba mis Mundiales en la terraza de casa de mis padres en Sevilla con la camiseta de la selección.

Bastaba con tirar mejor en nombre de España que de Brasil para salir ganando.

14. La gente que no conoce los fundamentos de la vida suele despreciar la poesía y sólo utiliza los campos de hierba para pastar, a esos gilipollas nadie les colará un gol, pero se han perdido la esencia de la existencia.

15. Lo más importante del juego es jugarlo.

16. En el juego creamos un espacio propio, libre y ajeno a lo cotidiano: traspasamos el tiempo y suspendemos la realidad diaria. De esa forma quedaremos hechizados por la magia creada por las personas que participan en el juego.

17. Vuelta a la inocencia infantil donde lo creado siempre es verdad, sin normas y sin consecuencias. Allí, en el espacio y en ese momento: disfrutas, gozas, das rienda suelta a los deseos y haces realidad las fantasías.

18. En los juegos compartes las normas, gozos, alegrías y fantasías de los otros. No sólo compartes, lo haces propio... participamos en el vamos a ver qué pasa...

19. Permite que nos reinventemos, que nos relacionemos dentro de un elegante fair play. Permite que nos riamos más a menudo, que procuremos ganar, para que ganen todos y no para ganarles a todos. Permite descubrir que la vida es maravillosa si somos capaces de sortear nuestras fronteras de miedos.

20. Nos permite fluir y que juego y jugador sean una sola cosa. Sólo entonces puede ocurrir que el jugador se convierta en un creador.

21. Ha de ser ágil y armonioso, desbordante de imaginación y libertad, ofreciendo toda la riqueza moral de esas jornadas de ocio, inútiles en apariencia, en las que nuestras convicciones más firmes se deshacen en una agradable indiferencia.

### *Juego de estrategia*

Mal llamados wargames. Están basados en conflictos bélicos reales (casi siempre). Es una variedad de los viejos juegos de mesa que simulaban confrontaciones militares.

### *Juego de las canicas*

Siempre se juega con una rodilla, por lo menos, en tierra.

### *Juego de los espejos placenteros*

A le da placer a B. A B le place lo que A está haciendo, y a A le place el placer de B. Esto también debería placer a B (el lector puede seguir por su cuenta con este juego). A esto se le llamó intersubjetividad, cuyas claves dio Hobbes.

### *Juego de palabras*

1. La más baja modalidad del ingenio.
2. Gracias a ellos: retruécanos, jitanjáforas o paronomasias atisbo la filosofía que encierran los signos del lenguaje cotidiano.

### *Juegos alternativos*

Los alternativos al simple juego.

### *Juegos de azar*

El jugador de este tipo de juegos alimenta con cada apuesta económica una esperanza de pérdida cada vez más aguda. La probabilidad está siempre en su contra.

### *Juegos en las guerras*

Los niños siguen jugando en las guerras, inocente alegría y tranquilizantes juegos. Durante las guerras cambian los juegos y es más difícil jugar (no puede ser fácil cuando los Estados bombardean los mercados y las colas del pan y la leche). Pero se sigue jugando. Se juega a ser mayores. Se juega con armas de madera, reproduciendo de mentira un fenómeno que, a escasos metros, suele ser de verdad.

### *Juegos mixtos*

Podrían ser los más divertidos, pero no se acaban de imponer porque cada chica tiene su propia regla.

### *Juegos solitarios*

Me gustan los juegos solitarios: el ajedrez, la equitación, la natación. Detesto los deportes masivos como el fútbol o el cóctel (Borges).

### *Juegos tradicionales*

Los que ahora son míos porque antes fueron de otros.

### *Juerguista nazi*

Aquel que sólo va de puta en blanco.

### *Jugador de fútbol*

Corre jadeando por la orilla. A un lado le esperan los cielos de la gloria; al otro, los abismos de la ruina (Galeano).

### *Jugar*

1. Del vulgo vil solicité la risa siempre ocupado en fábulas de amores (Lope de Vega).

2. Con dos piedras, las carteras de los libros o dos prendas de vestir se montan unas porterías, cualquier cosa que ruede es una pelota y un descampado es un estadio. Pero jugar en esos países que hemos sembrado de minas, donde pueden estallar coches de terroristas respondiendo al terror occidental o cruzar balas perdidas, es una temeridad. Sin embargo los niños iraquíes, angoleños, mozambiqueños, sudaneses, afganos, niños perdidos en las dictaduras suramericanas siguen yendo a los descampados a jugar a la pelota, porque el juego es tan vital como el oxígeno.

3. Reaprender, como los niños, a errar con la lengua.

### *Jugador*

1. El que está absorto en el juego y se desinteresa de las reglas.

2. Personaje cuyo don de jugar le permite dar sentido a su ocupación vital, que no es otra que la de vivir

### *Juglares*

En sus escritos y canciones castigaban a los poderes establecidos y restauraban la dignidad de los oprimidos. Fueron machacados por los poderes, sobre todo, los eclesiásticos.

### *Juguetes de plástico*

Juguetes baratos, que compramos a nuestros niños para que se distraigan y rompan enseguida. Se fabrican en China y Vietnam. En su composición se usan millones de niños en jornadas de hasta 18 horas al día y a cambio de un salario de no más de 40 euros mensuales. Lo que les queda del día lo usan en comer bazofia y en dormir en suelos de maderas que les sirven de cama.

### *Juguetes eróticos*

Con mis parejas nunca los he necesitado, los llevamos incorporados: pene, vulva, pechos, muslos, culo, boca... Cuando mi pareja me sonrío me transmite la felicidad de estar con ella. Los juegos de su mirada me incitan los deseos de la seducción. Jugamos con el roce de las manos excitándonos a extremos de cálida calidad; su voz me transmite dulzuras increíbles y me va narrando historias, me sugiere posturas, repasa placeres, fantasea con sus deseos más íntimos y me pone a cien. Su mejor órgano sexual es su cerebro y nuestros cuerpos los mejores juguetes.

### *Ligar*

Un juego sin tablero, sin fichas y sin dados. Se usa la mirada. Miras al otro jugador, al que no conoces pero te gustaría, y empiezas a crear. Cada mirada es un recorrido completo por el contrario y tienes que imaginar no lo que ves, sino lo que te gustaría ver. Imaginas lo que hay detrás de cada prenda de su ropa y cómo se la quitarías. Piensas en lo que ella está viendo en ti y no te mueves hasta que deje de mirar o elucubrar. El problema puede ser decidir quién ha ganado. Pero es un juego en el que, normalmente, ganan o pierden los dos. Ganas si eres capaz de decir: ¿Tomás algo?

### *Noche de luna hiena*

Se produce cuando una hiena ha cenado opíparamente y la vemos, con su copita de aguardiente y su puro habano, reírse sardónicamente del mundo.

### *Placer lúdico*

La satisfacción de oponerse a todo acatamiento.

### *Policías y ladrones*

1. Un juego infantil que con gran inteligencia y franqueza resume nuestros

papeles en la vida. Lo malo es que, los niños, sortean y unas veces eres policía y otra delincuente. A los niños les gusta, por lo general, ser ladrones.

2. Hace tiempo era un juego infantil de persecución a la carrera. Cuando los unos “detenían” a los otros, se cambiaban ilustrativamente los papeles. Hoy esto no está tan claro y los niños, en los escasos espacios que les ha dejado la especulación, juegan a policías y jueces, después a jueces y concejales, después a políticos contra policías. El Estado va a regular el juego infantil por decreto ley: los niños deberán seguir jugando a policías y ladrones antes que consigamos que definitivamente no salgan a la calle pues, ésta, será para las inmobiliarias, los coches, las terrazas de los bares y los comercios... a los que nadie persigue.

### *Porros*

1. Un padre nunca debe compartir los porros con sus hijos.
2. Mi abuela nos decía: no fuméis porros que les meten droga.
3. La diferencia entre un cigarrillo y un porro es que el primero te quita la ansiedad, y el segundo te da placer. La misma diferencia entre un analgésico y un masaje.

### *Precio de vivir, El*

Las tarde rojas, el canto del cuco, las construcciones de escarcha, los árboles entre la niebla, los ojos y las manos de los hombres y mujeres, las dulzuras del amor. Todo eso se paga con la muerte. Quizás no sea tan caro [José Jiménez Lozano].

### *Profepedante*

Es tan pesado escucharle, que hasta sus opiniones se sientan.

### *Profesor/es*

1. Estudiantes “vacacionales” y profesionales que vivirían muy bien si no fuese por las ocho horas de clase que tienen que dar a la semana.
2. Aquel profesor ha cambiado de estilo, vendió su Aple y se pasó al PC.
3. Buscan retorcidamente lo que tan naturalmente se sabe.
4. Mienten con tal aplomo que la verdad no puede socorrerlos.

5. Viven encerrados en su torre de perfil.
6. Oyendo a los tontos del pueblo, uno se da cuenta de que hablan como cualquiera de nosotros.
7. Deberían profesar una vocación, pero no son más que tristes funcionarios.
8. La autoridad de aquellos que se dedican a enseñar es a menudo un obstáculo para los que desean aprender (Cicerón, Sobre la naturaleza de los dioses, I, V).
9. Los actuales son una especie de casta antiposneodarwinianos que practican el onanismo intelectual en las aulas.
10. Se definen por su correspondida antipatía y su recíproca desaprobación, en lo único que se ponen de acuerdo es en las valoraciones eróticas de las alumnas.
11. Debe de intentar seguir aprendiendo de todo lo que le rodea y más que nada de sus alumnos, para lo que debería arriesgar en las clases.
12. No enseña su asignatura, sino a que los alumnos la comprendan como la ve él.
13. Más de uno está convencido de hacer pensar a sus alumnos cuando, en realidad, les hace sufrir, sudar y perder el tiempo.

*Profesor/es de creatividad física*

Se acercan a los jóvenes como un indio del Amazonas y los deja ir cuando ya les ha achicado las cabezas.

*Profesor de E. F.*

1. No debe explicar la acción física, la tienen que enseñar. Mostrarla con el ejemplo y la práctica.
2. La comprensión de la E.F., no es teórica, es una evidencia práctica.
3. El aprendiz de las habilidades motrices sabe que las ha aprendido, cuando las hace.
4. Matemático que perdió la fe en los entes abstractos e invisibles.
5. Han perdido cuerpo y andan a vueltas con el método.

6. Un término devaluado por los pretendidos licenciados en ciencias de la actividad física y de los deportes (¡la hostia!). En realidad tan pomposo y delicuescente profesor se ha convertido en un animador turístico, llevando a los niños hasta las empresas que les enseñan a surfear en media hora, rocodromear en veinte minutos, nadar en tres días, montar a caballo en tres burros, regatear en el yate de corrupto marbellí y así. De trabajar las cualidades físicas de los niños, preveer sus defectos físicos o mejorar sus cualidades motoras, nada, las empresas de servicios externalizados no trabajan esas cuestiones.

7. Nadie le felicita por enseñar el tiro a canasta, correr vallas, saltar pértiga, nadar, o realizar un salto mortal. Hay que felicitarle por elegir y desarrollar tan hermosa profesión. Pero lo paradójico es, que ni él mismo se valora.

8. Los profesores y licenciados en educación física parecemos vendedores de corbatas, productos de belleza y crecepelos saludables.

#### *Profesores de gestión deportiva*

Cuando dejéis de decir mentiras sobre las bondades de la gestión, dejaré de decir la verdad sobre la misma: explotación de trabajadores.

#### *Profesores de juegos*

1. Primero con sus juegos y diversiones infantiles encantaban, y luego desencantaban con sus solemnidades doctorales.

2. Algunos son tan pedantes que se ven reflejados en lo anterior, ¡en exclusividad!.

3. Deslumbran sin iluminar.

#### *Profesor generoso*

Su verborrea, soporífera; la ironía breve y las novatadas cortas.

#### *Profesor riguroso*

El que acaba provocándonos el rigor mortis.

#### *Reino de la trompetería, El*

En el INEF de Maputo me encontré con el reino de la trompetería. En medio de una conferencia que aportábamos varios profesores europeos y su-

americanos, una docena de pequeños trompeteaban muy atentos a lo suyo y muy poco a lo nuestro. Si uno trompeteaba otro le contratrompeteaba, así hasta decidir quien era el rey... Los demás bailaban al compás y todo se convertía en fiesta, en sonrisas danzantes. El país de Trompetera existe, es muy pequeño y vive en la armonía de una alegre y bella melodía. En ese país, la nota del Blues de trompeta es la que ofrece el clima del día.

### *Reír*

1 Una actividad gratuita, saludable para el cuerpo y para el alma, no requiere enseñanza y todo el mundo puede practicarla.

2 Un día sin reír es un día perdido (Buñuel).

3 La risa es subversiva, hay que reír contra algo, pues es la única forma de sobrevivir al Poder.

4. Es preferible reír que llorar cantaba el rumbero Peret, hasta que se cruzó con Dios en una taberna y se entristecieron ambos.

5. Mientras puedas reírte, aunque tengas mil razones para desesperarte, debes de continuar con la risa.

6. Reír es la única excusa de la vida (Cioran, Conversaciones).

### *Universidad*

1. Vende saberes sabidos, mientras adora a la Banca. Por eso los estudiantes contabilizan créditos y más créditos.

2. Examina a los jóvenes para que sean buenos funcionarios.

3. No se trata de lo que se puede enseñar, sino de lo que se puede aprender.

4. Ilustra a la par que entretiene.

5. Ya no es el único biotopo cognitivo que se vincula desde el aula a la imprenta para producir libros ilegibles. Los de la E.F. son para imbéciles sectarios.

6. Un lugar organizado para que unos obstaculicen a otros de manera recíproca.

7. Lugar donde domina la formación de grupos de presión por medio de los gremios y los grupos de enchufados. Toda crítica o autocrítica está

prohibida y al que se manifieste crítico pasará por un reaccionario al que se le hará el vacío.

8. Debería formar personas capaces de dudar (J. P. Sartre).

9. Hoy día es necesario recordar que la Universidad tuvo y tiene un origen humanista. La misión de sus profesores es enseñar y la de los estudiantes aprender, no encontrar trabajo o ganar dinero para comprarse un coche.

10. Más que gestionar los conocimientos, gestionan la ignorancia.

11. Una institución que deliberadamente se ha puesto por debajo de los políticos y sus medios de comunicación. Lo que hay que saber está escrito en El País o en El Mundo y todo el negocio que gira en torno a ellos. La Universidad no sabe ni contesta.

### *Universitarios*

1. No reciben cultura reciben preparación para competir. Excepto en las Facultades de deportes que les preparan para permanecer parados.

2. Se cansan pronto del trabajo y del esfuerzo.

3. Están acostumbrados a los dogmas y las conclusiones de los profesores dogmáticos y concluidos.

4. Están habituados a comerse el gato cazado y aderezado con salsa enmascaradoras, antes que fatigarse corriendo tras la liebre libre.

5. Dicen respetar todo, para no tener que comprometerse con nada.

### *Verano infantil*

El verano era para los niños la vida amplia y dichosa de los juegos por las veredas; era el olvido de la horrible escuela; el ruido de la gaseosa desbordando los vasos entre las conversaciones lejanas de los adultos. Por las noches tirábamos unas mantas en el suelo de las azoteas y pasábamos horas recibiendo las estrellas en la cara, hasta que ya dormidos, nuestros padres nos reintegraban al orden del lecho y a la seriedad del techo.

Este libro salió de la imprenta  
a tiempo para festejar  
el Día Internacional del Libro.  
A Coruña, 23 de abril de 2009.