



## EL JUEGO Y SU MISTERIOSA SIGNIFICACION

Es sintomática la aplicación en varias lenguas del término "jugar" a la ejecución musical instrumentística. Tocar un instrumento se traduce en alemán, francés, árabe y varias lenguas eslavas por el verbo "jugar". Pero no así la interpretación musical a través del canto. Esta restricción parece indicar que en la noción de *juego* va implícita, aparte de otras cualidades, cierta habilidad corpórea para manipular algo que sirve de medio o instrumento de acción. En todo caso, esta afinidad de la música y el juego pone al descubierto el amplio alcance y la honda significación humana de éste. Nada más importante que someter este tema a la reflexión necesaria para lograr advertir que, si el juego desempeña una función preponderante en la vida infantil, ello indica justamente que está muy lejos de reducirse a mera "cosa de niños".

¿Qué se entiende a punto cierto por *juego*? Ya sabemos que es muy fecundo en la vida intelectual hacer experiencias lo suficientemente fuertes para verse en la urgencia de someter a los vocablos fundamentales a revisión radical. Es el tema de este trabajo.

El juego es un fenómeno humano de la mayor importancia. Los pueblos más cultos han introducido desde antiguo el juego en sus prácticas sociales, y lo han hermanado, por muy hondas razones—más adivinadas que conocidas—con los actos festivos y los religiosos.

La forma de juego que alcanzó mayor nombradía en la Historia y desplaza todavía hoy mayor tonelaje de emoción y prestigio internacional es la denominada, con venerable nombre heleno, "olímpica". Los "juegos olímpicos" constituyen, sin duda, el más alto y preclaro exponente de los valores propios del juego, visto con el debido rigor. En ellos puede actualmente apreciarse—tras tantos siglos de abandono creciente del símbolo—el rito de la antorcha, el juramento olímpico de sana deportividad, el ceremonial solemne que tan bellamente contrasta con la extrema juventud de quienes lo encarnan, etc.

Para comprender en todo su alcance la significación del juego, hay que analizarlo desde varios puntos de vista: *histórico*, *psicológico* y *pedagógico*, que pueden reducirse a estas dos cuestiones:

- 1.<sup>a</sup> ¿Qué características debe reunir una acción para que se la considere como un *juego*?
- 2.<sup>a</sup> ¿Qué función ejerce el juego en el desarrollo de la personalidad humana?

La respuesta a esta segunda pregunta debe quedar marginada por falta de espacio. Analicemos los rasgos decisivos del fenómeno constituido por la actividad del juego o actividad *lúdica*.



## CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego es un fenómeno prodigioso que se observa no sólo en los hombres de todos los tiempos y lugares, sino incluso en los animales superiores. Los psicólogos consideran el juego como un *desahogo fisiológico* necesario para dar libre cauce al exceso de energías. Y los filósofos insisten en el hecho importante de que, por encima de este plano fisiológico, y sin anularlo, debe reconocerse en todo juego la existencia de una *función significativa*. Todo juego significa algo, y lleva dentro de sí un principio inmaterial de explicación. Por eso, sólo los seres vivos superiores son capaces de tener actividades *lúdicas*.

## LIBERTAD Y SERIEDAD

En primer lugar, el juego es una actividad que se inicia con plena independencia de toda coacción, a impulsos del gozo que ella misma, como tal, proporciona. En tal sentido puede llamarse "libre", aunque sea inconsciente, como en el animal, e irreflexiva, como en el niño. No responde a una necesidad natural estricta, como las funciones biológicas, si bien desempeña un papel importante en el desarrollo del propio ser. Tiene lugar en el llamado "tiempo libre", y constituye una especie de *lujo* o *plus vital*, entendiendo por lujo no algo innecesario a la vida humana, sino una vertiente superior al mero despliegue biológico de energías y a la marcha cotidiana de la lucha banal por la existencia.

Aquí se afirma el carácter "extraordinario" del juego, actividad que quiebra el ritmo reglado de la vida considerada como "ordinaria", la forma de existencia "seria". Ya el niño pequeño se percata de que en el juego las cosas no suceden "de verdad", que se trata sólo de una broma, de un pasatiempo realizado no en serio, sino de mentirijillas. Sin embargo, el hombre puede llegar, y llega de hecho muy a menudo, a tomar *completamente en serio* una actividad que en ningún momento deja de ser meramente lúdica, pero que estremece su espíritu y lo sobrecoge, a veces, de emoción. Ultimamente se habló mucho de la Liturgia y del Arte como *juego*. Lo sacro y lo bello se entrelazan con lo lúdico y ponen en claro que el contraste "vida lúdica-vida seria" no sirve para comprender todo el alcance del juego.

Aquí se impone aludir a la división de los

jugadores en *amateurs* y *profesionales*. Estos parecen convertir la vida lúdica en un modo de existencia cotidiano y "serio". No obstante, aun en este caso, el juego sigue ofreciendo las mismas características que lo convierten en una actividad separada de las que se consideran como *ordinarias* en la vida humana. Aunque un deportista considere el ejercicio de un determinado juego como su *profesión*, no puede dejar de entenderlo formalmente como "juego". Volvemos a encontrarnos con la enigmática pregunta de qué significa en rigor "jugar". Se trata de un concepto un tanto flexible e impreciso que irá siendo delimitado por las características descritas a continuación.

## FINALIDAD INTERNA

El juego es una actividad que se crea en cada momento de tal forma que tiene en sí misma su *principio* y su fin, y, por tanto, su *significación plena*. No necesita perseguir ninguna *finalidad externa* para cargarse de sentido. El juego ofrece la altísima característica de ser una especie de ejemplar modélico de las realidades que se dan—como todo ser vivo—de forma *cíclica*. Todo juego viene a reproducir en pequeño las diversas fases de los procesos vitales, y suscita la emoción que produce el paso gradual a través de los períodos psicológicos del impulso primario, la vibración intensa de la madurez, la melancolía serena del acceso al fin.

Merced a su carácter "ilusorio" y "artificial"—en el mejor sentido de esos vocablos—, la actividad lúdica permite al hombre vivir experiencias psicológicas importantes para el desarrollo de su personalidad *sin correr riesgos*. Una partida de ajedrez resume toda la estrategia de una batalla, todo el proceso psicológico de una contienda sin poner en conmoción a los pueblos, sacrificar las vidas de sus hijos y quebrantar su estabilidad económica.

La riqueza de estas experiencias reside en *ellas mismas*, no en fines ajenos a los que ellas puedan presuntamente tender. El sentido, la razón de ser primaria, la gloria y máximo gozo del juego radica en *él mismo* como creación lúdica cargada de sentido interno. De ahí el grave peligro que se cierne sobre el ser mismo del juego cuando, al insertarse éste en el entramado social de las competiciones, el mero afán de vencer cobra primacía sobre la voluntad de

"crear juego", con lo cual éste se degrada al convertirse en medio para un fin ajeno. Toda la energía espiritual que libera una organización competitiva—una liga de fútbol, una copa de tenis, unos juegos olímpicos, etcétera—debe tender a mostrar dónde se hallan en toda su pureza la más alta calidad de juego y la más noble deportividad. La grandeza específica del deportista radica precisamente en el raro equilibrio y temple de ánimo que exige el esforzarse hasta el agotamiento por vencer y no poner nunca su meta en el triunfo, sino en el ejercicio mismo del juego. Esta difícil actitud de ánimo viene exigida por la característica radical del juego de albergar su sentido definitivo en sí mismo, en muy estrecha y significativa vecindad con la obra de arte y—guardadas las debidas proporciones—con el ser vivo y con el personal, irreducible e irreplicable.

Este carácter *originario* del juego permite a éste insertarse en la trama de la vida humana como una especie de gozoso *intermezzo* que rompe la monotonía y, en muchos casos, la actitud *impersonal* de la existencia. Por encima de las actividades cotidianas e ineludibles se alza el juego como heraldo de una vida de libertad e iniciativa personal. Nada ilógico que los momentos festivos y sacrales de la vida humana vayan acompañados de diversas manifestaciones lúdicas. Es tiempo de gloria, de euforia personal y comunitaria. A una buena nueva sigue el baile popular como la sombra al cuerpo. Piénsese, por ejemplo, en las españolas Fiestas de Corpus, nacidas al aire ascético de la severa Contrarreforma.

Cuando se afirma, pues, que el juego es *desinteresado*—como lo es el Arte o la Liturgia—se alude a la falta de preocupación por conseguir algún beneficio *ajeno* al despliegue mismo de la personalidad humana.

El hombre actual, que siente como pocos en la Historia, la angustia del sometimiento a la rueda dentada del entramado social, experimenta el juego como una liberación por el hecho fundamental de abrir posibilidades a la *acción personal creadora*, creadora de un mundo de vida humana cerrado, en el sentido positivo de *completo*, *armónico*, *libérrimo*, que no persigue otro fin que el despliegue de fuerzas, la fundación de un ámbito que tenga vida en sí merced a los campos y líneas de fuerza que esta-



blece. "Tú eres el rey, tú la reina, nosotros los vasallos..." Es una tensión creadora de despliegue, que crea algo nuevo y perfecciona, por tanto, al que realiza este acto de creación. Al no haber intereses ajenos al acto mismo de creación, éste se realiza de un modo espontáneo, jugoso, ágil, pues la falta de "finalidad" practicante no se traduce en pobreza, sino en *plenitud de sentido*.

Este carácter creador del juego se distingue del que caracteriza al trabajo en que éste intenta muy directa y expresamente una finalidad ajena a la misma acción creadora. Por eso tiene en sí menos libertad para el despliegue de las posibilidades humanas de invención. De esta libertad y de la nunca agotada capacidad de sorpresa que tiene la dialéctica interna del juego nace la *alegría* específica que acompaña a la actividad lúdica.

Al comenzar un juego, el hombre se siente *rejuvenecido*, por hallarse en el punto inicial de entretimiento de un entramado de fuerzas y tensiones. El juego es una vuelta regocijada a la infancia, y constituye a la par, algo muy serio, como compete a la "puesta en juego" de las cualidades creadoras humanas. Por eso, el proceder del que juega es casi ritual, pues no en vano la cultura nació hermanada con el juego, como muy bien subrayan los historiadores actuales.

El juego presupone, mantiene y acrecienta la agilidad, juventud y flexibilidad de espíritu en el hombre, al que *liberta* de la inserción en el entramado implacable de medios y fines, donde debe desempeñar casi siempre un papel asignado por otros y se siente como una pieza infinitesimal de una gran máquina que funciona incompasiva y anónima.

El juego, al liberar, *personaliza* al hombre y lo insta a buscar tiempo en su vida agitada para algo que carece de finalidad práctica concreta, sino que vale de por sí como una obra de arte.

Una vez que el Arte se ha convertido en *mercancía* por obra de los marchantes, y los mismos libros son objeto de *comercio*, y las firmas de los grandes escritores actúan sobre el público como *marcas de fábrica*, el juego tiene la alta virtud de devolver a los hombres el sentido de lo *irreductible*, lo *originario*, lo que tiene valor en sí, siempre que la inserción del juego en la trama de

las competiciones no lo reduzca a mero medio para el logro de ciertas metas extra-deportivas. (En este escollo ha caído en gran parte el deporte, como afirma el psicólogo Peters, a cuyo entender carece hoy día de la espontaneidad y la alegría exenta de preocupación que le son inherentes.)

## EL AMBITO DE JUEGO

Esta independencia del juego se traduce en su condición cerrada, perfectamente delimitada en un marco espacio-temporal preciso. Si una de las características esenciales del juego es su tendencia a recortar un ámbito específico en el fluir de la vida cotidiana, se comprende la importancia del espacio singular en que se desarrolla la actividad lúdica. Todo juego pide un *espacio propio*, con una característica delimitación que va hermanada con la necesidad de unas reglas de juego. (Recuérdese que las fórmulas de consagración de un lugar sacro cultural aluden muy expresamente a la voluntad de acotar un ámbito dentro del cual tengan rigor ciertas reglas y normas de vida y acción.

## REPETIBILIDAD, ORDEN, BELLEZA

Unido este carácter *delimitado* del juego a su condición "artificial", se deduce otra importante característica del mismo: la *repetibilidad*. El juego puede repetirse a voluntad de modo inmediato o tras un determinado intervalo. Las diferentes formas de sucesión temporal de la realización del juego determinan modos rítmicos singulares. Los *asaltos* en el boxeo, los *sets* en el tenis, la *dualidad de tiempos*, en el fútbol, etcétera, son cortes rítmicos que confieren una emoción y sentido especial a la vivencia psicológica de estos juegos.

Por constituir el juego un entramado dinámico de tensiones internas, creadas en cada momento bajo la orientación de ciertas reglas, el tiempo y el espacio en que tiene lugar la actividad lúdica cobran un valor singular al poblarse de las líneas de fuerza y de sentido que energizan la marcha del juego.

Tenemos con ello otra característica singular del juego: la *creación de orden*, de *ámbitos dinámicos*, que en el deporte deben abrirse, sostenerse y renovarse en el clima de dificultad que crea el adversario. Nada extraño que tradicionalmente el concepto de juego caiga, en gran parte, den-

tro del área de la *Estética*, pues la belleza viene definida desde siglos atrás como el "esplendor del orden". Por eso se advierte en todo juego una cierta inclinación natural a plasmarse en formas bellas. Si la belleza es el fruto del movimiento creador de orden, es decir, de formas, resulta lógica la identidad de los términos que sirven para expresar la vivencia estética y la lúdica. Se habla de *tensión expectante*, de *vibración*, *interna*, *participación activa*, *contrastes* y *equilibrio*, *excitación de ánimo*, *entusiasmo delirante*, etc. En el Arte, sin embargo, la exaltación no alcanza nunca el grado paroxístico que implica el desenlace favorable en ciertos juegos competitivos por la falta de ciertos factores psicológicos, como la pasión de ganar, la emulación, la rivalidad, etcétera.

La tensión típica del juego implica incertidumbre *dentro de una línea de posibilidades* perfectamente previsibles en su contexto general, aunque no en su realización concreta. Esta realización, si se cumple, produce *distensión* y *gozo*. De lo contrario, provoca en el ánimo una sensación de frustración, que viene a incrementar todavía más la tensión de los ensayos sucesivos de logro.

## REGLAS DE JUEGO

Para que pueda tener lugar esta actividad lúdica, creadora de orden y tensión, se necesita someterla a unas "reglas de juego" firmes, inapelables, rigurosamente *objetivas* frente al tempestuoso torbellino de apreciaciones *subjetivas* de los jugadores y espectadores. Por tratarse de un proceso dinámico creador de líneas de fuerza que constituyen un orden específico, se requiere un entramado que vertebral el juego: he ahí el papel ineludible del *reglamento*. Si falla la actitud de acatamiento respecto al mismo, el juego se derrumba como un castillo de naipes. No así cuando un jugador se permite hacer trampas, porque su falsedad se mueve sobre el terreno firme de lo establecido legalmente. El carácter inquebrantable de las reglas de juego confiere a éste la seriedad y firmeza que necesita para constituir un mundo aparte del cotidiano. La seducción del juego proviene justamente de la capacidad que posee en orden a fundar un ámbito de vida *firme*, aunque artificial, en el que puede moverse el hombre con libertad y soltura al tiempo que expe-



rimenta toda serie de emociones sin el tributo del riesgo que implican las aventuras en la vida diaria. El que no admite las reglas no se "mete en el juego", no se deja suggestionar por el mundo aparte que éste implica y quiere introducir actitudes de la vida "ordinaria" en el mundo cerrado de la actividad lúdica. Esta mezcla híbrida de actitudes diluye el mundo del juego.

## LOS CLUBS DEPORTIVOS

Una forma un tanto ambigua de realidad humana es la del club deportista, pues constituye una sociedad que vive del juego y para el juego, pero perdura más allá de la actividad lúdica. Se trata de una inserción del juego en la vida "cotidiana" de la sociedad, y una especie de "ludificación" o matización lúdica de la vida ciudadana normal. Por eso escribió en una ocasión J. Huizinga que el club pertenece al juego como el sombrero a la cabeza.

La condición que tiene todo juego de insertarse como algo aparte y específicamente cualificado en la vida del hombre se manifiesta en la tendencia de todo club al esoterismo, a cerrarse en sí mediante la creación de un clima cerrado de sociedad limitada. Esta tendencia a la delimitación se observa ya en el aura de "secreto" con que rodean a veces los niños sus juegos. En la Liturgia, vista como una forma de "juego sagrado", es decir, como acción que tiene en sí misma su fin, sin finalidad alguna practista e interesada, se advierte muy claramente este rasgo de esoterismo, de secreto mantenido entre los "iniciados"; actitud de retracción ante los ámbitos profanos de la vida que se manifiesta en la extrañeza de los vestidos, en la solemnidad del lenguaje y los gestos, en la rigurosa ordenación de los ritos, etc. Pasando a un ámbito muy alejado del mundo cultural sacro, cabe descubrir análoga tendencia en los "juegos carnavalescos, basados fundamentalmente en el ocultamiento de la personalidad cotidiana y la adopción, a efectos lúdicos, de una figura provisional distinta.

## EL JUEGO COMO FORMA DE DOMINIO

A mi entender, el juego, visto en sus formas más altas y desarrolladas, desempeña tan gran papel en la vida de la humanidad porque significa una forma de *dominio*. Nunca el hombre en su vida cotidiana halla tantos y tan bien estructurados modos de

afirmar y desplegar su personalidad, dando cauce a su tensión creadora como en el ámbito del juego. Pues todo juego tiende, bien a crear *ámbitos dinámicos* que permitan lograr un fin específico interno al juego—llevar un objeto a una meta determinada, conseguir un cierto número de puntos, salvar obstáculos, vencer ciertas medidas de espacio o tiempo, etc.—, bien a *representar* algo cargado de sentido.

1. La creación de *ámbitos dinámicos* implica el logro de una forma muy alta de dominio. Piénsese en la destreza que exige, por ejemplo, en el fútbol la imposición de un determinado ritmo de juego al adversario, el saber abrir huecos—que es tanto como crear ámbitos de penetración hacia la puerta contraria—, el dejar a los contrarios sin espacios dinámicos, rompiéndoles su ritmo propio, etc.

2. La *representación* significa adueñarse espiritualmente de una personalidad extraña con su mundo propio de sentimientos, relaciones, actitudes, etc., y plasmarla a través de unos medios expresivos que uno debe en parte crear.

Nada extraño que, si toda representación es un juego—en el sentido indicado—, todo juego adopte cierto aire de representación. Toda representación ostenta las características del juego: separación de la vida ordinaria, aire festivo, reglamento severo, etcétera. Cuando la representación tiene carácter sacro, su condición lúdica, sin perder sus propiedades generales, se carga de muy altas significaciones humanas y religiosas. La Historia de las religiones ofrece a este respecto un material abundante y sobrecogedor que nos permite ver con toda claridad cómo no basta la contraposición a lo serio para comprender la esencia del juego.

Tal vez en ningún momento del cultivo actual de deporte se ponga tan nítidamente de manifiesto esta misteriosa vecindad entre el juego y las regiones del espíritu lindantes con lo religioso como en las ceremonias de apertura de unos juegos olímpicos. Erraría quien las calificase de teatrales, en sentido de inauténticas y artificiosas, pues su solemnidad y alto porte responden a la profunda significación humana e incluso religiosa que late en el juego cuando se lo ve en toda su hondura.

El hombre, ser nostálgico de experiencias elevadas, siente la eterna tentación de superar—siquiera por breves instantes—la

monotonía banal de su existencia diaria. Esa evasión la hace posible el juego en sus múltiples formas. Hay formas de juego intrascendentes, y las hay imponentemente serias. Pero todas coinciden en que transfieren al que juega a un mundo diverso, con sus propias leyes, su clima específico y sus inmensas posibilidades abiertas al perfeccionamiento de la personalidad humana. Por eso, al considerar la Liturgia como "juego", no rebajamos su condición, antes elevamos la significación de éste, que entra a desempeñar un decisivo papel en la vida del espíritu.

La conciencia, expresa o tácita, de esta hondísima calidad del juego es, sin duda, lo que inspira la seriedad con que toman el juego—su juego respectivo—el niño, el deportista, el actor, el instrumentista..., y—en el sentido de excepción indicado—el sacerdote que oficia los actos litúrgicos. Todo el que juega, aunque tome muy en serio su acción, sabe en el fondo que se trata de un mero juego. Pero, a medida que una acción—siendo lúdica por ofrecer los caracteres antedichos—adquiere valores de alta significación humana, el que la ejerce se inmerge de tal modo en su trama interna que pierde en medida proporcional la conciencia de hallarse al margen de la vida cotidiana, la llamada vida "seria" en contraposición al mero juego.

En relación a este ascenso hacia una mayor identificación espiritual con la acción lúdica se halla el sentimiento específico de *alegría* que suscita todo juego, pues el gozo humano es fruto directo de la plenitud del espíritu.

Es significativo que los filósofos definan la "festividad" de modo casi semejante al juego. También la "fiesta" es algo aparte de la vida cotidiana, tiene una forma de espaciotemporalidad especial, un clima específico. Nada ilógico que desde antiguo vayan unidos *fiesta* y *juego* estrechamente. En ambas manifestaciones humanas se vinculan estas condiciones: carácter extraordinario, tonalidad alegre—aun dentro de la actitud de seriedad que pueden adoptar los protagonistas—, normas fijas y libertad de iniciativa, delimitación espaciotemporal y amplitud de horizonte. El fenómeno universal de la danza podría ofrecernos copioso material para ilustrar estas consideraciones generales.