

El juego/jugar: recurso cultural en riesgo

José Luis Ramos R.*

Antecedentes

Cuando empecé a trabajar sobre el juego lo hice desde un interés didáctico, en tanto docente de la ENAH. Más adelante, transité hacia una perspectiva antropológica, que me permitió visualizar y abrir nuevas rutas de discusión, reflexión y estudio, horizonte que ha reflejado la dinámica y flexibilidad propia del objeto mismo de estudio (Ramos, 2000). Estas referencias dieron lugar a la generación de ciertos resultados prácticos y metodológicos. Por ejemplo, sistematizar la experiencia del propio estudio para proponer una estrategia lúdica de enseñanza, para aprender a investigar. O bien, atender la contradicción entre el contenido conceptual del juego y la educación escolar, al proponer tres formas alternativas de operar: generación de espacios intermedios, refuncionalización cultural del juego tradicional y apertura a una filosofía del juego para la vida (profesional).

Ahora, conforme a una serie de cambios sociales y culturales que ocurren en la actualidad, puedo reconocer de forma empírica una importante transformación en los juegos tradicionales y sus condiciones de reproducción, que los están colocando en un posible riesgo de desaparecer.

Juego(s) y jugar como representación

Una primera tarea que realicé consistió en ordenar algunas situaciones diversas y opuestas que aludían a las facetas del juego, mientras otras correspondían al acto de jugar. Propuse entender a la acción de jugar como el momento

más nítido de libertad, placer y transformación que vive el jugador. Experiencia que con la repetición y permanencia social va asentándose como un juego, que es puesto en acción cada vez que decidan los participantes (Ramos, 1999) y emerge en forma de producto cultural: contención de un sistema de ideas, normas y valores. Para este ensayo me interesa delinear otra dimensión cultural del juego/jugar, en tanto acto y producto de una representación de lo social.

El juego/jugar como expresión cultural remite, materializa ciertas ideas, normas y valores que forman parte de la cultura de la colectividad a la que pertenecen o hacen referencia los actores lúdicos. Sistema cultural que pauta la conducta social de los individuos, que puede ser reconocida en el momento del juego, cuando ocurre una conducta lúdica.

Como representación de lo social, el juego/jugar mantiene parcialmente el sistema cultural imperativo y ocurre la reproducción cultural de la sociedad. Pero la representación también incluye lo novedoso, lo inédito, dando pie a nuevos procesos de producción cultural. Procesos que contiene el propio acto del juego. Por ello, su función representativa intenta atrapar la propia dinámica social vigente. Esto implica que cualquier evento social puede ser reproducido, representado e imaginado por los jugadores. Y si la sociedad está compuesta por diferentes colectividades, categorías sociales, los juegos deben estar representando esta multiplicidad social, política e histórica.

De esta forma, al pensar en los juegos, debemos hacerlo con la mirada de estar frente a un fenómeno complejo, como la sociedad misma. Esta premisa me condujo a revisar los "juegos tradicionales"; en este sentido, a aceptarlos

* Escuela Nacional de Antropología e Historia, INAH.

como una representación parcial de la sociedad, en su carácter contradictorio.

El juego/jugar como una herencia social y cultural

Al escuchar hablar de los juegos tradicionales, en términos generales, casi de inmediato los imaginamos como productos culturales para divertirse, para pasar un momento de abandono de la cotidianidad; sin embargo, esto no significa un extrañamiento del tiempo y espacio social. Se trata de otra manera de manipular lo heredado, de instrumentalizar el entendimiento de lo social y de buscar nuevos caminos para lo adverso, acción que implica altos niveles de concentración, apertura, creatividad, éxtasis, transformación, flexibilidad, emoción.

Bajo estas premisas es factible apreciar mejor la gran variedad de juegos/jugar existentes, como acto y producto cultural fundamental en la formación e integración de nuevos sujetos a la sociedad. Por medio del juego/jugar se acercan y son aceptadas las nuevas generaciones en la sociedad de pertenencia.

Por conducto de lo lúdico, las generaciones adultas ofertan la sociedad y su cultura, que es un aprendizaje selectivo de las nuevas generaciones. Los juegos como productos culturales materializan parte de estas referencias deseables, consciente e inconscientemente por parte de los adultos y pares de los jugadores.

La diversidad, desigualdad, conflictos, negociaciones sociales, etcétera, son diversos aspectos que contienen los juegos. En la forma y contenido de jugar seremos testigos de lo que está ocurriendo en la sociedad, de lo que se está heredando.

El juego/jugar, una herencia “especial” nacional

Para representar a la realidad social en un formato lúdico, las nuevas generaciones se nutrirán de la cultura por varias vías, ya sean los medios de comunicación, la escuela, su familia, en las conversaciones o como testigos directos de múltiples eventos sociales. También los adultos los proveerán de determinados juegos, elaborados justamente para ser practicados por los niños. Así es como serán nutridos de ideas, normas y valores de su sociedad, herencia cultural con la que podrán recrear e inventar situaciones al momento de jugar.

En la dinámica de las políticas culturales nacionales se determina en forma ideológica qué debe ser heredado

a las nuevas generaciones como patrimonio; es el caso de los “juegos tradicionales”.¹ Bajo la premisa de que las tradiciones son entidades positivas, por lo tanto es menester seguirlas recreando. Tradiciones que de forma implícita y explícita han sido elegidas y valoradas como lo pertinente, adecuado, por ciertos actores políticos, para que continúen siendo herencia cultural para las siguientes generaciones, pero siempre enmarcadas dentro de los límites del Estado nacional.

Con el afán de mantener y desarrollar el perfil nacional de las sociedades contemporáneas, una labor es promover el rescate y la recreación de determinadas prácticas culturales consideradas como tradicionales. Se requiere de la acción estatal directa, porque precisamente se considera que la sociedad, en su cotidianidad, ha decidido olvidar determinados productos culturales, al mismo tiempo que elige otros que los sustituyan en su función social.

Es el caso de los “juegos tradicionales”. Los promotores culturales, los maestros, los ludotecarios, pretenden reponer el uso y disfrute de los juegos que han quedado en desuso. Por su elección ideológica aprecian que son juegos que deben seguirse manteniendo, aun cuando las condiciones sociales para que los practiquen las nuevas generaciones no sean ya las que les dieron origen. Por necesidad hay una resignificación de estos juegos, debido a los lugares donde se pretende su recreación. Formalmente son los mismos juegos, pero su sentido es diferente; por lo tanto, en realidad ya no estamos hablando de los mismos juegos.

Actualización del juego/jugar infantil

Contrario a las políticas culturales, y en su cotidianidad, los niños han venido jugando, representando de manera libre, placentera y transformadora los eventos sociales de su entorno inmediato, cercano y global. Las nuevas generaciones viven la experiencia local. Adoptan, asumen, aprenden y representan de manera lúdica su mundo social. Un mundo difícil, ingrato, en el que ellos, para enfrentarlo, siguen empleando la estrategia lúdica, al igual que lo hicieron los niños de otras épocas.

Los medios de comunicación los proveen de eventos conflictivos reales (noticias) o ficticios (*reality shows*). Las conversaciones de los adultos, familiares o vecinos remiten a eventos duros. Son testigos y partícipes de las di-

¹ Importa señalar que para que sea juego/jugar, un requisito central es que los jugadores deseen hacerlo. No pueden ser coaccionados socialmente.

námicas familiares de pobreza, desigualdad, violencia. Los líderes morales, que en algún momento servían de guías, se han ido desdibujando; ahora desorientan con su conducta social: maestros, sacerdotes, líderes políticos, etcétera. Los niños están aprendiendo que hay mayor flexibilidad e intercambio de normas y valores; ahora todo es posible (en los linderos de la corrupción e impunidad). Y con todas estas referencias, materia prima cultural, los niños continúan jugando, pero los contenidos de sus juegos son muy diferentes a los que las políticas culturales recomiendan. Más bien, reflejan y atienden a los efectos de las políticas económicas nacionales e internacionales, a las derivaciones de las disputas de la clase política local.

Con todo ello, ahora vemos (los que nos atrevemos a mirar) las nuevas prácticas lúdicas de los niños. Están respondiendo de manera adecuada a la realidad social que se les está ofreciendo. A final de cuentas, no deberíamos sorprendernos. Jugar a la casita en la actualidad muestra otra faceta. Las niñas-vecinas chismorrear sobre el esposo borracho, que le pega, que ya le engañó, que piensa divorciarse. Ahora, el niño-doctor exige que las niñas le bailen en un tubo. A la par, en un espacio cercano, otros niños juegan a que son sicarios, que ya tienen a un secuestrado. Más allá hay un grupito de niños que representa lúdicamente ser ciudadanos en resistencia o que andan huyendo del ingreso de los paramilitares a sus casas. Se aburren y cambian de juego. Ahora se trata de hablar ante las cámaras de la televisión... que la mujer lo engañó, entra otro niño y se treznan a golpes, mientras el demás público infantil grita, ríe, aplaude.

Algunos estudios sobre los niños en los nuevos contextos nos invitan a reflexionar sobre lo que está sucediendo. Por ejemplo, Alba Amaro (2006) narra las jerarquías que ocurren entre las niñas al jugar a la comidita: conforme al estatus de parentesco real que poseen las participantes, no tiene el mismo prestigio social la niña que es hija de una madre soltera. Angélica Rico (2007) refiere a los niños de las comunidades zapatistas, que representan la experiencia del conflicto político y militar, situación cercana a las fuertes vivencias de los niños colombianos debidas al desplazamiento forzado, producto de las incursiones del ejército, la guerrilla y los paramilitares (Blair, 2005).

Patrimonializar los “juegos tradicionales”

La presencia y actuación lúdica infantil está caminando hacia este panorama violento, lo que genera un riesgo po-

tencial de los “juegos tradicionales”, en una situación semejante a la que reportan los estudiosos del patrimonio cultural, cuando se promueven modificaciones drásticas en la cultura y sociabilidad de las personas y colectividades con determinados lugares urbanos.

Una respuesta posible para enfrentar esos actos comerciales, inmobiliarios, turísticos, etcétera, ha sido generar una revaloración cultural, patrimonializar determinados elementos culturales, los cuales han sido soportes importantes de la cultura en determinadas colectividades. Javier Hernández (2007) propone entender al patrimonio como una construcción social, acto político e ideológico que posibilita defender la cultura propia. A la par, José Antonio Machuca (2003) nos invita a contemplar la dimensión intangible del patrimonio, donde un aspecto destacado es el valor de la transmisión cultural (socialización y sociabilidad), la cual es justamente una característica central del juego/jugar.

Entonces, para enfrentar el riesgo social y cultural en que se encuentran el juego y jugar, una estrategia posible es patrimonializar los juegos tradicionales. Revalorar su importancia cultural en el relevo generacional, para la recreación cultural.

No sólo caben las exposiciones en museos sobre el juguete tradicional o la adaptación y enseñanza de ciertos juegos prehispánicos, sino también recrear las condiciones sociales apropiadas para que los niños sigan jugando de manera “tradicional”.

En la monografía sobre los juegos tradicionales oaxaqueños (Ramos, 1998) identifiqué algunos aspectos frecuentes; por ejemplo, que se trata de juegos colectivos y mixtos, que promueven y son base para la sociabilidad, además de que posibilitan un importante manejo ecológico de los recursos naturales de su hábitat. En la mayoría de esos juegos los niños son productores de sus objetos lúdicos, actividad que forma parte del juego mismo; es menor el uso y consumo de los juguetes industriales o “didácticos”.

Los “juegos tradicionales” como patrimonio dinámico

Si la sociedad contiene una faz deseable y otra indeseable, ideológicamente es lo que será representado en el juego/jugar. Por lo tanto, como estudiosos de lo social, cabe aceptar esta premisa e indagar sobre las dos caras de la misma moneda. No sólo debemos reconocer la existencia de juegos gratos, que posibiliten pasar momentos felices, de convivencia, desde la perspectiva humanista. También es menester

identificar la presencia de juegos que reproducen, invitan a jugar lo indeseable, prohibido, “inhumano” de la sociedad. Experiencias lúdicas que los vinculan con la muerte, como sucede con niños y adolescentes salvadoreños (Ramos, 2010). O niños que viven en la periferia de Ciudad Juárez, que compiten por un lugar u objeto, donde su contacto físico es brusco, desconociendo las más mínimas reglas de cortesía, pues viven prácticamente solos mientras sus madres trabajan en la maquila.²

Investigar sobre estas diversas expresiones lúdicas nos permite reconocer la alta complejidad social, política e histórica que contienen las actuales sociedades, sus colectivos y los individuos que la conforman. Y el juego/jugar, en tanto herencia cultural, es lo que estará ofertando a las nuevas generaciones.

Saberse parte de una sociedad invita a aprender la mejor manera de convivir, de formar parte de esa colectividad mayor y, también, de las menores. Las bondades y males sociales serán reproducidos y reinventados por los jugadores, complejidad social que contienen los “juegos tradicionales”.

Reflexiones finales

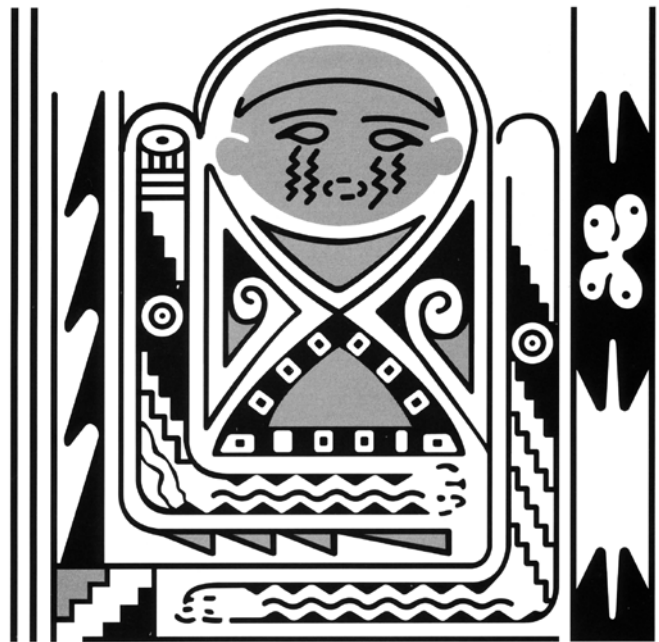
La dinámica del patrimonio nos permite apreciar dos tipos de patrimonio lúdico: a) el público y políticamente aceptable y b) el impertinente.

El primero, para el que se imaginan y diseñan estrategias para su rescate y promoción, refuncionalización espacial y temporal, ideológicamente satisfactorio para las políticas culturales nacionales, pero para el que es necesario inventar otros caminos y estrategias a fin de patrimonializar los “juegos tradicionales”.

El segundo, que sigue más la lógica cultural de la representación, desagradable, impropio y, por lo tanto, llamado a ser prohibido, pero recreado por las nuevas generaciones. Éstas se divierten, le dan sentido, lo ubican, buscan entender lo que sucede en su propia vida y de lo que los rodea.

Si queremos evitar que los niños se “inventen” juegos con estas características, tendremos que limitar la herencia social que les estamos entregando, llena de desigualdad, repleta de violencia e hipocresías persistentes. Mientras esto no suceda, seguiremos siendo testigos de cómo aquel niño ya encajueló al otro en medio de brincos y risas.

² Comunicación personal de Janeth Martínez, profesora de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, que ha estado trabajando en estas colonias urbanas juarenses.



Bibliografía

- Amaro García, Alba Liliana, “Juego e interacción social en un barrio de Amecameca, Estado de México”, tesis de maestría en antropología, México, CIESAS, 2006.
- Blair, Elsa, *Muertes violentas. La teatralización del exceso*, Medellín, Universidad de Antioquia (Antropología), 2005.
- Hernández Ramírez, Javier, “El patrimonio activado. Patrimonialización y movimientos sociales en Andalucía y la ciudad de México”, en *Dimensión Antropológica*, México, INAH, año 14, vol. 41, septiembre-diciembre de 2007, pp. 7-44.
- Machuca, José Antonio, *Notas sobre el patrimonio cultural intangible. Patrimonio cultural (unidad de significado y materia)*, en *Diario de Campo* (Cuadernos de Antropología y Patrimonio Cultural, 2), México, INAH-Conaculta, marzo de 2003.
- Rico Montoya, Norma Angélica, “Niñas y niños tseltales [sic] en territorio zapatista. Resistencia, autonomía y guerra de baja intensidad. (Investigación de caso)”, tesis de maestría en desarrollo rural, México, Universidad Autónoma Metropolitana, 2007.
- Ramos Ramírez, José Luis, *Juegos tradicionales de Oaxaca. Cultura y educación*, México, INAH-Conaculta/IOC, 1998.
- _____, “¿Jugamos a la escuelita?”, en *Correo del Maestro. Revista para Profesores de Educación Básica*, México, año 4, núm. 43, diciembre de 1999.
- _____, “Juego, educación y cultura”, en *Diario de campo*, México, INAH, núm. 21, abril de 2000.
- _____, “Juego, educación y violencia”, en *Revista de Antropología Experimental* (Especial Educación, 5), Jaén, Universidad de Jaén, núm. 10, 2010, versión electrónica en <http://revista.ujaen.es/rae>.