

## DERECHO AL JUEGO

by Sheila Alarcón - miércoles, junio 01, 2022

<https://colectivodale.org/derecho-al-juego/>

El 28 de mayo se celebra el día internacional del juego, por iniciativa de la Asociación Internacional de Ludotecas (ITLA), en 1999. Su fundadora fue la Dra. Freda Kim. Más allá del reconocimiento del juego como parte importante de nuestras vidas, es bueno preguntarse; **¿Qué es el juego?** para poder hilvanar sus diversas prácticas y dimensiones.

En principio para dar una primera respuesta a la pregunta nos gusta compartir las palabras de Graciela Scheines al respecto:

*“El juego no es una actividad como cualquier otra. Es tan mágica como un ritual, ata y desata energías, teje una trama misteriosa donde entes y fragmentos de entes, hilachas de universos contiguos y distantes, el pasado y el futuro, cosas muertas y otras aún no nacidas se entrelazan armónicamente en un bello y terrible dibujo. Jugar es abrir la puerta prohibida, pasar al otro lado del espejo. Adentro, el sentido común, el buen sentido, la vida “real”, no funcionan. La identidad se quiebra, aparecen fragmentos reiterados de uno mismo. La subjetividad (acostumbrada a estar sujeta, sumergida, subyugada) se expande y se multiplican como conejos saliendo uno tras otro de una galera infinita.*

Estas palabras poéticas de Scheines con respecto al juego, nos muestran cuánto hay dentro de esta actividad única y fundamental en la vida de todas las personas. **Jugar es un derecho humano, una actividad innata y universal, que trasciende fronteras, culturas, idiomas y edades, que iguala y no discrimina.**

Johan Huizinga, en “Homo Ludens” desarrolla con profundidad una teoría sobre el juego como fenómeno cultural. En sus páginas escribe:

*“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 y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas”.*

De esta cita surgen varios puntos para comprender mejor a qué se refiere.

### **La noción de libertad**

En este caso **la idea de libertad**, de la acción libre, aparece como contraria a la necesidad. No se juega por necesidad, **se elige jugar por el placer de hacerlo**. Se puede entrar y salir del juego a voluntad, cuando el jugador lo desee. “El juego por mandato no es juego” dice Huizinga.

### **El círculo mágico**

Al entrar en juego, debe abandonarse momentáneamente la vida cotidiana. El juego es un tiempo y espacio diferente de la realidad, con sus **propias leyes**. En la esfera del juego las leyes y los usos de la vida ordinaria no tienen validez alguna.

*“En el juego parecen surgir nuevas combinatorias de los elementos conocidos, es un espacio de exploración, y para expandir fronteras de esa exploración nos damos permisos que en nuestro rol en la vida corriente no tenemos”. Esto que sucede y nos permitimos en el juego; J.Huizinga lo llamó “**círculo mágico**”: a él puede ingresar toda aquella persona que decida compartir y ser parte del juego.*

Es un espacio sagrado que convive entre el mundo interno y el mundo externo, este último queda pausado o desactivado en ese nuevo orden, esa nueva realidad donde lxs jugadorxs pueden experimentar nuevas formas de ser y hacer.

### **El juego como fin en sí mismo**

El juego es una actividad improductiva en el sentido de crear riquezas materiales. **No se juega buscando sacar provecho, sino que el interés en jugar sólo se basa en el disfrute del momento**. Esto quiere decir que no tiene otra finalidad que la de jugar. **Se juega por el simple hecho de jugar, por eso es un fin en**

**sí mismo.**

Podemos poner en discusión, por ejemplo, si el Casino o el Deporte profesional son juegos. Desde esta perspectiva no lo son, ya que el fin de ganar dinero excede a lo desinteresado del juego y le impone una finalidad diferente que la de jugar por jugar. En el mismo sentido, un “juego” con números en la clase de matemática, tampoco sería juego, ya que la finalidad está en el aprendizaje de la matemática.

### **Tiempo y espacio**

**El juego sucede en cierto tiempo, que podemos identificar cuándo comienza y cuándo termina.**

Puede ser que se pauten de antemano “Este partido dura 40 min” o “Termina cuando algún jugador llega a los 100 puntos” o que se juegue hasta que no se desee hacerlo más y se le de cierre “Me cansé de jugar a la mancha, vamos a hacer otra cosa”. En cualquiera de los casos, queda claro el límite temporal. El espacio de juego también está determinado. Puede ser un tablero, una cancha, o una zona: “el bosque”, “la pileta” o “hasta el cordón de la vereda”. Esto no está directamente relacionado con el círculo mágico. En un espacio como la cancha, puede ser que alguien la cruce o esté un rato en ella, sin que ello implique entrar en juego.

### **Las reglas**

**Todo juego tiene reglas, por mínimas que sean, acordadas por lxs jugadorxs.** No en todos los casos serán explícitas, como un reglamento de un juego de mesa, o de un deporte, o una explicación de la coordinación de a qué y cómo se va a jugar. A veces son implícitas porque todxs las sabemos o porque simplemente son un encuadre dentro del cual movernos. **En todos los casos, en el momento en el que decidimos jugar, nos sometemos voluntariamente a aceptar y respetar las reglas del juego.**

**Entonces, para que exista juego debe haber reglas, un espacio delimitado y un tiempo de duración, que en parte dependerá del juego y también de lxs jugadores. Quienes juegan tienen que tener la posibilidad de elegir libremente participar y al hacerlo también aceptar las reglas propuestas. Esta inmersión en el juego, crea el círculo mágico que existirá el tiempo que haya participantes jugando.**

Para Víctor Pavía, cuando jugamos tenemos la tranquilidad de saber que dentro del juego no soy el “yo”

social, sino un yo jugadorx, con la posibilidad no sólo de ser distinto sino de también reinventarse en cada juego.

“Cuando se juega con la “*tranquilidad*” de que nada puede suceder ya que se trata, precisamente de un juego. (...) la sensación de permiso y confianza que habilita a bucear (...) momentos emocionantes. (...) sabiéndose a salvo de las consecuencias posteriores, (...), donde es posible acordar reglas o salir si se estima conveniente” se juega desde un “modo lúdico”, lo cual habilita todas las posibilidades de resignificar y experimentar la realidad ficcionada desde otras facetas posibles.

Entonces así podemos decir que acontece el juego y un jugar liberador, que permite redefinir la realidad, y a partir de ella crear y re-crear activamente, nos permite habilitarnos a improvisar, inventar, ensayar nuevas formas de estar y vincularnos con el mundo, nos invita no solo a utilizar y desplegar nuestra imaginación sino potenciar nuestra creatividad a la vez que vamos construyendo nuestra biografía lúdica. Esto se podrá lograr gracias a esa confianza que genera la certeza de que se está jugando.

Entonces, si pensamos que al jugar se ejerce un derecho, (que para nada es poca cosa), y además reconocemos el valor que tiene el juego al ser función de estructura subjetiva, debemos decir que **jugar es cosa seria**. Esto permite ensayar, en un mundo lúdico, posibilidades de acciones, vinculaciones, formas de ser y estar, para la vida cotidiana; sabiendo que cuando jugamos necesariamente debemos implicar nuestros sentidos, tomar decisiones y poner el cuerpo.

Desde aquí nuestra invitación a revalorar el juego como fin en sí mismo. Porque, entre tantas cosas, el jugar es un derecho humano.

Scheines, Graciela. *Juegos inocentes, juegos terribles-* p 39. Eudeba, Buenos Aires, 2017.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens.* - pág. 27. España Alianza editorial. 2007.

Pavía, Víctor. *Jugar de un Modo Lúdico.* Buenos Aires. Novedades Educativas. 2006

PDF generated by Kalin's PDF Creation Station