



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

EL JUEGO EN LA EDAD ADULTA, SU ANÁLISIS DESDE
DISTINTAS TEORÍAS PSICOLÓGICAS

T E S I S

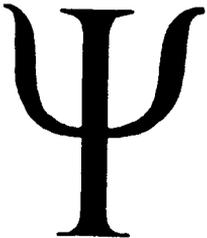
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

P R E S E N T A:

HUGO ALEJANDRO GARCÍA BOTELLO

DIRECTORA DE TESIS: DRA. FRIDA DÍAZ BARRIGA ARCEO



MÉXICO, D.F.

2009



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

A mi papá, por enseñarme que existía la Ciudad Universitaria y hablarme de ella cuando, en mi niñez, pasábamos frente a la misma.

A mi mamá, por iniciarme en el gusto por conocer el significado de las palabras y abrir de ese modo la posibilidad de que yo buscara el conocimiento universitario.

A Sonia León Jiménez, quien sabe trabajar, amar y jugar.

A mis hermanos: Joel y Noé.

A la memoria de: Wilhelm Reich, Donald W. Winnicott, David Weikart, Alexander S. Neill y Virginia Axline.

A la memoria de Lev S. Vigotsky de quien utilizo, entre otros, el constructo de instrumento psicológico en la presente tesis.

A la Dra. Silvia Morales Chainé, por enseñarme una nueva dimensión del juego entre padres e hijos, cuando aprendí terapia conductual infantil bajo su formación.

A la Dra. Andrómeda Valencia, por lo mucho que aprendí con ella, en el breve tiempo que participé en el "Juego del optimismo".

A la Maestra Alejandra Manjarrez, por alentarme a cerrar gestalts y concluir mi tesis.

A la Maestra María Teresa Gutiérrez Alanís, por escuchar lo que del proceso de construcción de esta tesis le compartí.

A mis revisores: Maestra Piedad Aladro, Maestra Milagros Figueroa, Dra. Patricia Corres Ayala y Dr. Gerardo Hernández Rojas, por su atención y útiles comentarios en la realización de esta tesis.

A la Dra. Frida Díaz-Barriga Arceo por escuchar mi idea y acompañarme de forma nutricia e infinitamente paciente en la realización de mi tesis.

ÍNDICE

Introducción.....	pág. 1
<u>Capítulo I</u> Aproximaciones de la psicología al juego.....	pág. 7
Introducción.....	pág. 7
A. El juego en la teoría de Jean Piaget.....	pág. 9
B. El juego en la teoría psicoanalítica.....	pág. 18
C. El juego en el enfoque centrado en el cliente.....	pág. 23
D. El juego en la teoría socio-cultural.....	pág. 27
E. El juego en el enfoque de Henri Wallon.....	pág. 32
F. El juego en los estudios de la conducta animal.....	pág. 36
<u>Capítulo II</u> El juego en la edad adulta.....	pág. 46
Introducción.....	pág. 46
A. El juego adulto desde las teorías de Piaget y Vigotsky.....	pág. 46
B. El juego adulto en el psicoanálisis.....	pág. 56
C. El juego adulto desde el enfoque centrado en el cliente.....	pág. 72
D. El juego adulto desde los estudios de la conducta animal.....	pág. 79
E. La función del juego en la edad adulta.....	pág. 84
<u>Capítulo III</u> Juego y sociedad.....	pág. 91
Introducción.....	pág. 91
A. El juego adulto, del ritual al comercio.....	pág. 98
B. La antítesis juego-trabajo.....	pág. 102
C. Juego y recreación.....	pág. 108

Conclusiones.....	pág. 122
La antítesis juego-trabajo.....	pág. 124
El juego adulto y su encargo social.....	pág. 130
Juego adulto y salud.....	pág. 134
El juego adulto en distintas teorías psicológicas.....	pág. 136
Referencias.....	pág. 143

INTRODUCCIÓN

Comúnmente la actividad lúdica se relaciona con la niñez, pues quienes se ubican en tal edad, en su mayoría, no trabajan sino juegan. De tal suerte, los psicólogos que con fines educativos o terapéuticos han trabajado con niños han visto en el juego un medio lo mismo de evaluación que de tratamiento. Más aún, figuras destacadas de la psicología, como Sigmund Freud y Jean Piaget, al realizar sus investigaciones muy particulares sobre lo inconsciente y la inteligencia respectivamente, recurrieron al universo de lo infantil para tratar distintas cuestiones y problemas adultos. Así, proponiéndoselo o no, se encontraron, entre otros, con el tema del juego, pues tal constituye una actividad altamente notable de los niños. Sus estudios, y los de muchos otros psicólogos, etólogos y educadores, fueron poniendo de manifiesto la importancia vital del juego para el sano desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los niños. Así, en las teorías psicológicas comúnmente se identifica el juego con lo infantil, sin embargo, los adultos también juegan; además de que participan de los juegos de los niños, al menos tolerándolos durante el tiempo que se ocupan en tal actividad. Ante todo lo anterior, cabe preguntar ¿en qué medida las teorías psicológicas dan cuenta de ello?, es decir, ¿los marcos teóricos existentes en la disciplina psicológica dan cabal cuenta del juego en el adulto?

Ahora bien, si como puede ser observado, los individuos en la edad adulta, también pueden presentar conducta lúdica, ¿a qué responde ésta?, ¿únicamente a factores biológicos? Después de todo también hay conducta lúdica en los animales. ¿Hay también factores socio-culturales determinando la presencia del juego en la edad adulta?, ¿cómo es que en la actualidad hay más actividades lúdicas dirigidas al público adulto que en épocas anteriores? Además, los adultos que juegan ¿promueven su desarrollo, o lo dificultan por ocuparse en una actividad que pudiera hacerlos semejantes a los niños?.

El objetivo de la tesis presente es analizar el juego en la edad adulta, recurriendo a la contrastación entre modelos explicativos y datos aportados por distintas teorías psicológicas en lo tocante al juego y estableciendo supuestos en torno al juego en la edad adulta. Los documentos a que se ha recurrido para apoyar la consecución del objetivo señalado incluyen: fuentes hemerográficas, bibliográficas, páginas web y material fílmico.

Linaza y Maldonado (1987) han señalado que hay una diferencia considerable entre los estudios dedicados a los juegos motores y simbólicos, característicos de la niñez, muy abundantes respecto a los estudios dedicados a los juegos de reglas, más propios de los adultos. Ésta tesis quiere contribuir a la disminución de tal desproporción.

El primero de los tres capítulos que conforman este trabajo se ocupa, precisamente, de revisar las aproximaciones psicológicas más notables al juego. En tal, está puesto el acento en el terreno infantil y sirve para proporcionar marcos de referencia a los capítulos por venir. También, puede ser útil para quienes se introducen al estudio de las “aproximaciones de la psicología al juego”, que es, por cierto, como se titula el capítulo primero.

Así, en ese el primer capítulo podrán apreciarse puntos de vista tan diversos en torno al juego como el de Jean Piaget, con su psicología genética, para quien el juego es una actividad en la que predomina la asimilación sobre la acomodación, o sea el predominio de la modificación del medio que hace el organismo al incorporarlo sobre la modificación del organismo como efecto de la influencia del medio. De la misma, pueden distinguirse varios tipos de juego que corresponden a los distintos momentos del desarrollo psicogenético; el de Sigmund Freud con su psicoanálisis que permite ubicar al juego como un recurso de los niños para canalizar sus excedentes de energía psíquica y /o manejar la separación con su madre; el de Virginia Axline destacada psicóloga humanista rogeriana quien elaboró una “terapia de juego” especial para los

niños, pues, según su modo de ver, el juego constituye el modo “natural” de expresión de éstos; el de etólogos, zoólogos y psicólogos experimentales como Karl Groos, Jane Goodall, George Saller, Desmond Moris, Harry Harlow y Robert Fagen quienes han identificado el juego como un pre-ejercicio que permite ensayar repertorios conductuales que serán útiles en la edad adulta, además de proporcionar flexibilidad para adaptarse a diversidad de estímulos ambientales e interacciones con estos. Así como, también el trabajo socioculturalista de Lev Vigotsky que estudia sobre todo el juego de rol, mediante el cual el niño se ubica en una Zona de Desarrollo Próximo en la cual se esfuerza por ejecutar acciones propias de niños más grandes y/o de sujetos adultos. Y, por último, el punto de vista del psicólogo francés Henri Wallon, cercano al de Vigotsky por sus raíces marxistas, así como por sus pretensiones emancipadoras, quien además vio en el juego un recurso de diagnóstico en su trabajo de promoción del desarrollo de los niños.

En el segundo capítulo, titulado “El juego en la edad adulta”, se analizan los discursos clásicos en torno al juego y, basándose en ellos, hace extensiones sobre lo conocido en torno al juego para ubicarlo en la edad adulta. Aquí, se revisan también trabajos, posteriores a los clásicos, que han continuado las investigaciones en torno al juego tratando de comprenderlo y/o explicarlo en la edad adulta. En éste capítulo se trata de avanzar hacia las repuestas para preguntas como: ¿qué facilita y/o qué dificulta que un adulto juegue? y ¿qué función cumple el juego en la edad adulta? **Pese a que el trabajo hace énfasis en las condiciones socioculturales en que se da el juego adulto, se toma también en cuenta la “historia natural”, pues el juego humano si bien único entre todos los que se hallan en el reino animal mantiene semejanzas con éste.**

Así, conforme con lo anterior, se analiza **qué tanto el predominio de la asimilación sobre la acomodación postulado por Jean Piaget como característica definitiva del juego opera o no en los adultos en la época contemporánea.** En lo tocante a Lev Vigotsky se recuerda que el estudió el juego de rol de los niños. Sin embargo, se retoma su noción de instrumento

psicológico y, acudiendo a la lectura que de Vigotsky han hecho los psicólogos españoles Álvarez A. y del Río P., recordando a Karl Marx, así como tomando en cuenta lo postulado por teóricos post-modernistas como Kenneth Gergen y Giovanni Sartori, se ve en el video-juego una forma de extensión de la mente humana con la cual se podría ensayar alguna forma de transformación humana. Pues, para Vigotsky, el ser humano logra su autodomínio “desde afuera” merced al uso de instrumentos psicológicos.

En el terreno psicoanalítico, se revisa el trabajo de autores como la psicoterapeuta psicoanalítica estadounidense Diane Frey quien ha encontrado en el juego un recurso para que sus pacientes adultos expresen y manejen aquello que, en ocasiones, les resulta demasiado difícil de expresar de modo directamente verbal. También se ha acudido al trabajo de los psicoanalistas españoles Pacho O'Donnell y Edgardo Gili quienes admitiendo con orgullo su heterodoxia demuestran, sin embargo, gran rigor teórico al hacer extensiones teórico-prácticas sobre el constructo de objeto transicional enunciado por Donald W. Winnicott para utilizar, en el tratamiento grupal de adultos, el juego como una síntesis entre los opuestos adentro (fantasía) y afuera (realidad); así también retoman la noción de pasaje al acto, postulada por Wilhelm Reich, con la cual justifican el uso de la acción lúdica en su trabajo analítico, no como una forma de acción irreflexiva ni psicopática, si no como un modo de proceso dialéctico de reflexión y acción, entre los pacientes y los analistas.

Del enfoque centrado en el cliente se retoma la concepción del desarrollo como un fenómeno vitalicio y se considera la cuestión de si el juego adulto coadyuva u obstaculiza al desarrollo humano. Se revisan también los trabajos de terapeutas rogerianos – incluida la propia Natalie Rogers, hija de Carl Rogers- para señalar lo que de lúdico se haya en la psicoterapia de adultos centrada en el cliente en la actualidad y a partir aunque también “más allá de Carl Rogers”.

En los estudios sobre de la conducta animal revisados en éste segundo capítulo, se revisa el principio general de que los miembros de las especies que

presentan comportamiento lúdico, mientras más aumenta su edad menos juegan. Pues, si bien ello es cierto, también se argumenta que no basta que los críos de las especies más flexibles en su conducta, por ser más exploratorios, y más avanzados en los peldaños de la escala zoológica, jueguen, sino que sus padres o cuidadores también deben jugar. Dado que para que un animal juegue debe aprenderlo, al mismo tiempo que aprende jugando y ello no está garantizado por su dotación genética, sino que se necesita la interacción social entre adultos y críos que haga posible el juego de éstos últimos

Por su parte, el tercer capítulo, “Juego y sociedad”, se pretende contribuya a develar el encargo social que se ha hecho al comportamiento lúdico de los adultos en distintos momentos históricos, particularmente el de nuestros días. Para ello se retoma la postura socioculturalista, planteada desde el segundo capítulo, según la cual **el estudio psicológico del juego adulto ha de ser, en buena medida, el estudio de la historia del juego adulto, así como el estudio del psiquismo implica el estudio de su historia.** De tal modo, se ve que toda afirmación acerca del juego adulto humano requiere ser ubicada en el contexto socio cultural y económico en el cual se formula. Así también se ve que la posibilidad o la imposibilidad del juego adulto humano, así como sus implicaciones se ven determinados no sólo por razones naturales y por valores sociales, sino también por razones de consumo.

Hay, después de los tres capítulos mencionados, un apartado dedicado a conclusiones las cuales, por supuesto, quedan sujetas al juicio y a la revisión de los interesados en las actividades lúdicas de los adultos. Quienes, en un tiempo cuyo envejecimiento de la población mundial se ha visto notablemente incrementado, pueden ver lo relevante de ocuparse, además de en las importantes actividades lúdicas de los niños, también en las cada vez más notorias conductas de juego en la edad adulta. Más aún, cuando a la luz del presente trabajo se destaca que el juego adulto al mismo tiempo que es menospreciado, desaprovechando así su valiosa utilidad como recurso psicopedagógico y promotor de la salud, es utilizado con fines consumistas y

de dirección de la opinión pública. Así pues, es la postura en el presente trabajo es que el juego adulto es un objeto de estudio relevante para la vida humana pues su utilidad, sea evidente o no, al gran público lo afecta de diversas maneras. Por todo ello, aquí se lo analiza, acudiendo a las aproximaciones que distintas teorías psicológicas han hecho al juego en general y, en particular a las actividades lúdicas de los adultos. También, se proponen extensiones a lo pensado y efectuado en torno al juego adulto dentro de la psicología.

CAPITULO I : APROXIMACIONES DE LA PSICOLOGÍA AL JUEGO.

Introducción

La constitución de la psicología como una ciencia ha sido, al menos hasta tiempos recientes, una cuestión polémica. Así, a lo largo de su desarrollo, la psicología ha visto la entrada en su escena de distintas teorías de lo “psi” que algunas veces han coincidido en ciertos puntos, y otras, se oponen abiertamente por sus diferencias (Mardones y Ursúa, 1995, Corres, 1992, Zinser 1987 y, Braunstein, Saal, Pasternac y Benedito,1979). No es entonces raro que las aproximaciones al juego en la psicología conciban los mismos hechos lúdicos como algo distinto y, así la palabra juego en el campo de la psicología es polisémica. Esto se ha dado al grado de que Juan Delval señala que los estudiosos del juego han tenido dificultad para definirlo: <<lo cual ha llevado a algunos autores a sostener, incluso, que debería abandonarse ese concepto general de juego y describirse como independientes las actividades o los distintos tipos de juego.>> (Delval,1997, p.284). En el presente trabajo la posición a ese respecto es que el término juego básicamente debe seguir usándose dentro de la psicología haciendo la distinción entre distintos tipos y subtipos de juego, siempre que sea necesario, y señalando los principios básicos que cada teoría marca para referirse al juego, pues en realidad las diferencias que de una teoría psicológica a otra se hallan al estudiar el juego no son mayores que las que entre dichas teorías se establecen a la hora de señalar el objeto mismo de estudio de la psicología y, sin embargo, ello no es razón para dejar de usar el término “psicología”. Que una teoría general del juego pueda o no surgir en el terreno psicológico es algo que esta por verse y aquí la opinión es que tal teoría no podría

dejar de lado el juego adulto como de hecho ha ocurrido, en casi todos los casos, en las teorías psicológicas clásicas.

Distintas aproximaciones teóricas de la psicología durante los siglos XIX y XX buscaron al adulto en el niño, por ello se encontraron con ello juego, pues es un lugar común saber que los niños juegan copiosamente. Así, puede encontrarse entre las páginas escritas por autores como Sigmund Freud, Jean Piaget, Lev Vigotsky, Virginia Axline, Desmond Morris, Harry Harlow y Henri Wallon, en diferentes ocasiones escrita la palabra juego y, por supuesto, en torno a ella la visión que cada uno de esos teóricos tuvo de tal fenómeno. Con el tiempo, y aún sin proponérselo, de sus construcciones teóricas surgieron aplicaciones de lo lúdico al terreno de la educación y la clínica psicológica de los niños, tales como: el psicoanálisis de niños, la terapia de juego, el currículum cognitivamente orientado "High scope" Aplicaciones todas de un mismo tipo de conducta, la lúdica, que se efectúan con distintos fines en consonancia con distintas lecturas de lo que es el juego en la vida humana.

Elkonin (1980) señaló que dentro de la Psicología hay "interpretaciones naturalistas" del juego y otras, como la suya y la de Vigotsky (1988), donde jugar no es, en realidad, el rasgo inherente y predominante de un niño, sino un asumir roles determinados por la situación sociocultural de tal niño. Siguiendo tal planteamiento puede clasificarse a las aproximaciones psicológicas al juego como naturalistas o como socioculturalistas. Así, la teoría psicoanalítica, el enfoque centrado en la persona y los estudios de la conducta animal pueden clasificarse como modos naturalistas de abordar el estudio del juego; por otro lado, una aproximación socioculturalista al mismo es, obviamente, la de la teoría sociocultural de Lev Vigotsky, así como la del psicólogo francés Henri Wallon. Mención aparte merece la teoría de Jean Piaget, pues si bien para la misma el juego es una forma especial de actividad adaptativa del organismo, en la cual se

da un predominio de la asimilación sobre la acomodación, también expone que hay un tipo de juego, que él llama de “reglas”, que sólo puede ser jugado por un individuo socializado. Ahora bien, todos los autores mencionados, ya se inscriban en una concepción más o menos naturalista o, en el otro extremo, socioculturalista del juego, aceptan y/o sostienen que tal actividad es facilitadora del desarrollo humano en uno u otro de sus aspectos.

Por otro lado, podría pensarse que ciertas de las teorías psicológicas que aquí se estudian en relación al juego lo abordan evolutivamente, por ejemplo la teoría psicoanalítica clásica cuenta con un esquema del desarrollo psicosexual que toma en cuenta varias etapas, pero en realidad en esta teoría no se estudia el juego evolutivamente, es más, como podrá verse a lo largo del presente capítulo, de las teorías que aquí se revisarán la de Henri Wallon distingue unas etapas del juego en los niños, señaladas por Bühler (1965), y aplica tal distinción como medio para ubicar el desarrollo de un niño dado en comparación con otros. Otra teoría que estudia expresamente el juego de manera evolutiva y hasta pone nombre a cada una de las etapas del jugar que distingue dentro del desarrollo psicológico es la de Jean Piaget, precisamente la primera que se expondrá en éste capítulo.

A. El juego en la teoría de Jean Piaget.

En el proyecto del psicólogo suizo Jean Piaget (1896-1980) de una epistemología genética que explique entre otras cosas, cómo se construye la inteligencia, se puede hallar el estudio del juego como un factor de la actividad constructiva mediante la cual, para él, tiene lugar el desarrollo. Él siguió al juego y a la imitación desde sus comienzos para ubicar alrededor de los dos años de vida del niño el paso de la inteligencia que es únicamente sensorio motora hacia la que se basa en la representación. Hay, por cierto, una forma de juego que es representación: el juego simbólico que, en interacción con el soñar y la

imaginación –otras formas de representación- fueron, además del lenguaje y el dibujo, los elementos que Jean Piaget utilizó para estudiar la función semiótica que por él fue concebida como el mecanismo individual indispensable para la interacción del pensamiento entre los individuos y para la existencia de las significaciones colectivas (Piaget, 1979).

Jean Piaget, es el único entre los autores clásicos de la psicología, que hayan estudiado el juego, que ofreció una clasificación del mismo, y lo realizó con la pretensión de lograr <<...una clasificación genética fundada sobre la evolución de las estructuras mentales...>> (Piaget,1979,p.158). Los tres tipos básicos de juego que constituyen la clasificación de este autor son: juego de ejercicio, juego simbólico y juego de reglas, pues para él: <<Ejercicio, símbolo y regla parecen ser los tres estadios sucesivos característicos de las grandes clases de juegos, desde el punto de vista de sus estructuras mentales... correspondientes a tres niveles, entendiéndose que estos niveles están caracterizados por las distintas formas sucesivas (sensorio-motora, representativa y reflexiva) de la inteligencia...>>(Piaget,1979,p.158). Aunque hay, para Jean Piaget, otra forma de juegos, los de construcción, que <<...no caracterizan un estadio entre los otros, sino que señalan una transformación de la noción de símbolo en el sentido de la representación adaptada.>> (Piaget,1979,p.158). Ejemplo de ello es la situación en que un niño construye un carrito pegando tapas de botellas a una cajita de cartón que representen las llantas del carrito, le dibuja puertas y le pone trozos de papel celofán como ventanas, en lugar de simplemente representarse un carro con una caja de cartón; como probablemente lo hizo en un momento previo de su desarrollo. Ante tal acción, de acuerdo con Jean Piaget, de facto el significante acaba confundiéndose con el significado; y lo que habría sido un juego simbólico –representar un carrito con una caja- pasa a ser una auténtica imitación de un carrito. Y cabría preguntar en cada caso si tal o cual construcción de un niño es una imitación, un juego o un “trabajo espontáneo”. De hecho para Jean Piaget, los juegos de construcción son acciones a “medio camino” entre el juego y la imitación, o entre el juego y el trabajo. Antes de exponer las características de

cada uno de los tipos de juego que se distinguen en la clasificación de Jean Piaget debe señalarse que para él **lo que define a todo juego es el predominio de la asimilación sobre la acomodación**, es decir el predominio de la modificación del medio que hace un organismo al incorporarlo sobre la modificación del organismo como efecto de la influencia del medio. Asimilación y acomodación son los aspectos constitutivos de la adaptación, que es la búsqueda del equilibrio que se da en el organismo en su intercambio con el medio, con modificación de ambos. En el juego, entonces, el niño modifica la realidad, la asimila, según le conviene, sin preocuparse por acomodarse a esa realidad. Por ejemplo, cuando juega a que una escoba es su caballo, la misma desempeña la función que el niño quiere atribuirle, independientemente de que, en realidad no sea lo que él pretende.

Para Delval (1997) en la concepción piagetiana del juego, puede afirmarse que el sujeto, al jugar, “somete” la realidad a sus necesidades, sin tener que someterse, a su vez a las limitaciones que la realidad impone. Y, para el niño que juega, “casi todo es posible”, no obstante al jugar el niño aprende las características de la realidad, así como un cierto modo de controlarla.

Juego de ejercicio: Este tipo de juego, que es actividad motora, está inscrito en el período de la inteligencia sensorio-motriz, <<donde la elaboración de la inteligencia depende de la acción concreta del niño.>>(Durivage,1995,p.14). Aparece aproximadamente desde los dos meses llegando a los 2-3 años de edad. Baldwin, señalaba que el juego tiene un carácter “autotélico”, es decir, desinteresado y así se realiza por una finalidad intrínseca, sin esperar alcanzar algo excepto el propio ejercicio de tal actividad. Para Piaget el juego de ejercicio es ciertamente actividad autotélica, pero no toda actividad autotélica es juego, pues, según él, hay actividades como las matemáticas puras que tienen un objeto inherente al pensamiento mismo y, aún así, no son como el juego, pues quedan sujetas a adaptarse a una realidad externa o interna.

En el juego, el bebé recrea la realidad en lugar de adaptarse a ella, es verdad que sus juegos sensorio-motores son actividades que inicialmente perseguían un fin adaptativo, no obstante a la postre se repiten sólo por el placer del ejercicio funcional con lo que pasan a ser juego; sin embargo, al realizarlas colaboran a consolidar adquisiciones conductuales. Por ello, a veces la frontera entre la actividad con un propósito y el juego es difusa; en esos casos lo que hay que recordar es que en el juego lo que predomina es el ejercicio de la actividad y no el resultado de esta, puede tratarse de una misma actividad, pero lo diferente se halla en que, en un caso, se persigue una finalidad, un resultado, y en el otro sólo se realiza por el placer del ejercicio mismo.

Considérese el ejemplo siguiente:

<<... T., a partir de los 0; 2 (21) – dos meses y veintiún días- ha adquirido la costumbre de volver la cabeza hacia atrás para mirar los cuadros familiares... Ahora bien, a partir de los 0;2 (23 ó 24)- dos meses y veintitrés o veinticuatro días- parece que repite este acto siempre con mayor diversión y cada vez con menos interés por el resultado exterior: vuelve su cabeza muchas veces riendo con gozo. Dicho de otra manera, la reacción circular deja de ser “seria” o instructiva para convertirse en juego.>> (Piaget, 1979, p. 128).

Debe puntualizarse que para Jean Piaget los ejercicios del reflejo con los que se adaptan los bebés antes de los dos meses de vida, no son verdaderos juegos en tanto sirven simplemente para prolongar el placer de la succión y dan cuenta de un papel adaptativo real consolidando el funcionamiento de la herencia biológica.

La interacción entre niños que se encuentran en el período sensorio-motor es muy reducida y si hay juguetes entre ellos lo más que puede esperarse es que se los quiten unos a otros. Cuando un bebé juega con otro humano éste comúnmente es un adulto, aunque, claro, también puede tratarse de algún niño mayor. Al jugar un adulto con un bebé adapta su actividad a la del niño tomando en cuenta, además

de sus capacidades, las señales que éste realiza, y según si expresa gusto o disgusto continua con la actividad o la suspende.

Hacia el final del período sensorio-motor, comienza la función semiótica del niño y su juego pasa a caracterizarse por el uso de un abundante simbolismo, sin embargo, el juego de ejercicio no desaparece totalmente con el término del período sensorio-motor, más aún, en tanto actividad motora se va integrando con juegos de tipo simbólico (como las persecuciones en los juegos de “policías” y “ladrones” , de hecho la mayoría de los juegos simbólicos son al mismo tiempo de ejercicio, pero son simbólicos en tanto el simbolismo se integre al movimiento.) y con juegos de tipo reglado (como en el fútbol), persiste aún en el adulto, pero su frecuencia disminuye con el desarrollo desde que aparece el pensamiento. Aunque, en sentido estricto, para Jean Piaget: <<... en el adulto no quedan sino algunos residuos de los juegos de ejercicio simple.>> (Piaget, 1979,p. 194). No obstante, también para Jean Piaget, el ejercicio es enmarcado por la regla, como en el caso de los deportes.

Juego simbólico: Practicado por el niño predominantemente entre los dos y los seis-siete años. Al jugar simbólicamente el niño asimila lo real a sus deseos e intereses y evoca la realidad simbolizada; de modo similar a cuando con el juego de ejercicio consolidaba sus capacidades sensorio-motoras.

Con el juego simbólico, el niño tiene la oportunidad de ejercitarse en los roles sociales del medio en el que vive, como pueden ser: el policía, el médico, el chofer, el maestro, la mamá, el papá, etc. Tal práctica, favorece el manejo de los papeles sociales, en tanto que al jugar con “guiones”, como el del papá y la mamá, los niños se corrigen unos a otros cuando no se apegan a lo que consideran la realidad (Delval, 1997).

Al contrario del juego de ejercicio, el juego simbólico requiere –y por supuesto implica- la representación de un objeto ausente: <<... el niño que mueve una caja imaginando un automóvil, representa simbólicamente a éste último por la primera y se satisface con una ficción, puesto que el lazo entre el significante y el significado es totalmente subjetivo.>> (Piaget, 1979, p. 155-156).

Además, el juego simbólico se distingue del simple ejercicio por su función de liquidación de los conflictos, la que opera toda vez que el niño los expresa al jugar; por ejemplo cuando hace que sus juguetes ejecuten las acciones que a él no le gustan y/o le provocan temor, tales como tomarse la sopa o dejarse inyectar. <<La función del juego simbólico... es la de asimilar lo real al yo, liberando a éste de las necesidades de la acomodación>> (Piaget, 1979, p.184.)

En el ludismo simbólico del niño, los símbolos obtienen su significado en la actividad, que implica la reproducción de la vida real, así una escoba toma el lugar de un caballo, hojas de papel representan billetes para ir de compras, una ramita de árbol puede servir como jeringa para jugar a los médicos, etcétera. Cabe mencionar que si bien para los contenidos de sus juegos simbólicos los niños toman en cuenta las actividades de los adultos, así como el mundo circundante en general, el modo como realizan sus actividades de juego está en función de la edad con que cuentan lo cual determina cómo se tratan los contenidos.

Hacia los seis-siete años, el símbolo llega a ser imagen en los niños y así el juego simbólico ya no sirve a la asimilación del yo; el juego simbólico crece en complejidad y puede vérselo en compañía de disfraces y representaciones de corte teatral, pero ante tales circunstancias va cediendo a una nueva forma de juego que se caracteriza por su apego a una serie de reglas.

Juego de reglas: Es resultado de la organización colectiva de las actividades lúdicas. Aunque puede incluir ejercicio sensorio motor como en el juego de

canicas o imaginación simbólica como en los juegos de adivinanzas, su rasgo distintivo es la regla (Piaget, 1979).

Aunque juegos simbólicos como el de asumir papeles pueden utilizar reglas (el niño que hace de médico puede indicar a la niña que representa una enfermera dar la medicina al niño que toma el papel de enfermo; o bien, el niño que asume su papel de conductor de autobús exige el boleto a quienes quieran abordar su vehículo), éstas son modificadas fácilmente y con toda la libertad que implica eximir al yo de acomodarse a la realidad como sucede en el juego simbólico. En el juego de reglas éstas sí que deben ser respetadas por los jugadores, pues de ello depende que alguien gane en el mismo. Ganar es pues un elemento novedoso que no se presenta ni en los juegos simbólicos, ni en los de ejercicio; más aún, para tener éxito en el juego de reglas el individuo debe tomar en cuenta el punto de vista del otro –o los otros- <<el juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado>> (Piaget, 1979, p.194).

Piaget (1974) estudió de manera extensa el juego de reglas, aún antes de hacerlo con el juego en general, en esa ocasión lo que pretendía era estudiar cómo se desarrolla el razonamiento moral en los niños. El que haya estudiado la moral y el juego de reglas en una misma obra se comprende mejor si se toma en cuenta que para su enfoque ambos fenómenos son sistemas de reglas. En el juego, las reglas pueden ser de la autoría de los mismos jugadores, o quizás éstos las heredan en su cultura, en todo caso, los jugadores deben respetarlas, pues aquellas determinan quién gana el juego, por cierto, ganar es una novedad en el desarrollo del juego en el niño, pues en el juego simbólico nadie ganaba y menos en el de ejercicio. Por supuesto, las reglas del juego no sólo definen quién gana, sino cómo lo hace, pues establecen cuáles son las acciones que se pueden ejecutar en el juego; quién lo inicia, cuándo se termina, etcétera.

Entre los juegos de reglas que analizó, Jean Piaget se ocupó, sobre cualquier otro, del juego de canicas. Al respecto, y tomando en cuenta lo que para él es un

aspecto de las reglas, o sea “la práctica” de las mismas, anotó, siguiendo el desarrollo del niño, cuatro etapas que nombró: motora, egocéntrica, de cooperación y de codificación. Para explicar “la práctica de las reglas”, con sus cuatro etapas mencionadas, considérense los momentos por los que pasa el niño al jugar a las canicas:

En la etapa motora, que se da dentro del período sensorio motor, el niño juega libremente con las canicas realizando acciones puramente motoras, sin que exista en él ninguna regla social.

Entre los dos y los cinco años se da la segunda etapa llamada egocéntrica, en ésta, el niño ya juega con otros niños, pero todavía no se trata de una actividad social en pleno, pues aunque trata de imitar las reglas que observa en los niños mayores y en los adultos, en realidad no coordina la actividad con los otros participantes del juego y así no hay un ganador, pero en cierto modo “todos ganan”.

La tercera etapa, llamada de cooperación, aparece alrededor de los siete años. A partir de ésta ya puede hablarse con propiedad de juego de reglas, pues los niños establecen una verdadera cooperación tratando de ajustarse estrictamente a las reglas que, ahora sí, determinan quién es el ganador y, por supuesto, cómo se debe jugar. Los jugadores ya tienen conciencia de que las reglas no pueden modificarse y que se debe jugar tomándolas en cuenta.

La cuarta y última etapa de la práctica de las reglas opera desde los once o doce años y es la de codificación de las reglas. En esta etapa, previo al juego, los jugadores acuerdan las reglas que van a utilizar, anticipándose a los conflictos que puedan surgir; modificándolas con mutuo consentimiento si lo creen necesario. En la etapa de codificación el juego es una actividad plenamente social.

Otro aspecto importante de las reglas para Piaget (1974) lo constituye la conciencia que los individuos tienen de las mismas y cómo entienden que deben ajustarse a ellas en el juego. Al respecto, Jean Piaget distinguió tres niveles: en el primero, que ocurre entre los dos y los cuatro años, la regla se acepta como ejemplo, pero no es obligatoria ni por ello coercitiva, en el segundo nivel, que acontece entre los cinco y los nueve años, la regla se toma como si hubiera existido siempre igual, tiene un origen adulto, por lo que no se cree que se pueda modificar, e incluso se considera como “sagrada”. Por último, hacia los once años, se da un tercer nivel en la conciencia de las reglas y éstas pasan a ser producto del acuerdo mutuo entre los jugadores, por ello pueden modificarse si es conveniente, aunque, una vez acordadas, deben respetarse obligatoriamente, no obstante, se juega frecuentemente con normas que ya han sido probadas en la tradición y han dado buen resultado.

El juego de reglas es muy importante para el desarrollo social, pues quien quiere participar en el ha de ser capaz de atenerse a “las reglas del juego”, lo cual hace necesario situarse en el punto de vista del otro jugador y, más aún, el cooperar, como cuando el juego es en equipos. El ejercicio y el símbolo ceden a la regla en el juego, pero no desaparecen del todo, ni en la edad adulta; en particular, el juego de reglas puede verse toda la vida: <<...los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.)...pueden ser nacidos de las costumbres adultas caídas en desuso (de origen mágico-religioso, etc.) o bien de juegos de ejercicio sensorio-motor que se vuelven colectivos..., o en fin, de juegos simbólicos que se han vuelto igualmente colectivos...>> (Piaget,1979, p.196). El juego de reglas, entonces, para la teoría piagetiana, una vez alcanzado se puede realizar toda la vida y es, por ende, el juego de la edad adulta, aunque no es exclusivo de esta, pues los niños desde los siete años ya pueden jugar siguiendo reglas con la conciencia de que una vez establecidas en una partida no pueden modificarlas, pues precisamente el ajustarse a ellas es parte importante del proceso de ganar

en el juego y el no seguirlas, por el contrario implica ser descalificado y perder el juego.

B. El juego en la teoría psicoanalítica.

La teoría y la clínica psicoanalíticas fundadas en las investigaciones de Sigmund Freud (1856-1939) han aplicado el juego para teorizar sobre la personalidad y abordar los problemas psíquicos de los niños (Freud, 1977; Klein, 1987, Aberastury, 1981; y Winnicott, 1987).

En su obra “Más allá del principio del placer” Freud (1948a, publicada en 1920) retoma su propia hipótesis de que los procesos anímicos son regulados automáticamente por el “principio del placer” que según Hall, (1993) es el “principio primordial de la vida”, cuya finalidad es que una persona se deshaga de la tensión que le aqueja, o -ante la frecuente imposibilidad de ello- cuando menos reducirla tanto como sea posible y, más aún, mantenerla así; con lo que evita el dolor y encuentra el placer. Ahora bien, Sigmund Freud en su exposición “metapsicológica” aclaraba que no se puede hablar de que el principio del placer sea el que domine el curso de los procesos psíquicos, pues sin que deje de perseguirse al final el logro del placer, éste debe aplazarse, aceptando incluso el displacer en la espera por obtener la placentera descarga de la tensión tomando en cuenta las demandas de la realidad, así se sustituye el “principio del placer” por el “principio de realidad”. También en la obra mencionada, Sigmund Freud se dio a la búsqueda de respuesta para todo aquel displacer que no surge de la sustitución del principio del placer por el principio de realidad, así estudió la “obsesión de repetición” (o “compulsión de repetición”) y las experiencias traumáticas, así como la finalidad del principio del placer, en medio de ese estudio se ocupó también del juego infantil.

Primeramente, Sigmund Freud, refiriéndose a un <<ensayo de S. Pfeifer, publicado en la revista *Imago* (vol.IV)>> (Freud, 1948a, p.1114) señala que las diversas teorías sobre el juego infantil estudiadas en esa obra no toman en cuenta la consecución del placer. Luego, cita el caso de un niño de un año y medio a quien observó detenidamente gracias a que vivió con él y sus padres varias semanas bajo el mismo techo. Por cierto, Elkonin (1980) critica que Sigmund Freud haya hecho generalizaciones sobre el juego, partiendo de la observación de sólo un caso, aunque el mismo Sigmund Freud ya había tomado en cuenta ese problema, pues escribió al respecto: <<El análisis de un solo caso de este género no autoriza para establecer conclusión alguna>> (Freud, 1948a, p. 1115).

El niño, quien pronunciaba pocas palabras algunos sonidos, comprensibles para quienes vivían con él, no daba problemas a sus padres, pero tenía la “perturbadora” costumbre de arrojar lejos de sí a los rincones, cuanta cosa pequeña podía apoderarse, en particular sus juguetes. De todos esos objetos uno que llamó la atención de Sigmund Freud, por el modo en que el niño jugaba con el mismo, fue un carrito de madera atado a un cordón. El niño arrojaba tal carrito, sujetándolo por el extremo de la cuerda, por encima del barandal de su cuna, haciéndolo quedar fuera de su vista, mientras exclamaba una expresión –que según su madre significaba: “fuera” lo jalaba luego celebrando su reaparición diciendo “aquí”. Para Sigmund Freud, este juego era de “desaparición y reaparición”, y a él le llamaba la atención que el niño se ocupara más veces en efectuar la desaparición que el regreso, aún cuando este último, desde su punto de vista, era el que proporcionaba el mayor placer. Todo esto, porque Sigmund Freud interpretó que el niño representaba con tal juego las ocasiones en que su madre se ausentaba y como el niño no protestaba en realidad cuando su madre se marchaba, para Sigmund Freud el juego estaba entonces conectado con la renuncia del niño a la satisfacción del instinto; además con el mismo se resarcía jugando a la desaparición y el regreso. Por cierto, Sigmund Freud anota otro juego del mismo niño que consistía en mirarse al espejo y luego agacharse hasta

desaparecer él mismo, o mejor dicho su imagen, de su vista, todo ello estando su madre fuera de casa.

En general, Sigmund Freud considera que los niños juegan porque: <<...repiten en sus juegos todo aquello que en la vida les ha causado una intensa impresión, y que de este modo procuran un exutorio a la energía de la misma, haciéndose, por decirlo así, dueños de la situación. Pero, por otro lado, vemos con suficiente claridad que todo juego infantil se halla bajo la influencia del deseo dominante en esta edad: el de ser grandes y poder hacer lo que los mayores>> (Freud, 1948a, p.116).

Posterior a Sigmund Freud, otros psicoanalistas matizando y enfatizando a la vez que extendiendo diversos aspectos inicialmente abordados por el fundador se han ocupado del juego principalmente de su aplicación en la terapéutica psicológica. Se mencionará aquí a tres de ellos cuyas propuestas son originales y, por ello, pese a ser parte de la tradición psicoanalítica, presentan aspectos que las diferencian claramente; ellos son: Ana Freud, Melanie Klein y D.W. Winnicott.

En el enfoque de Ana Freud, el juego es un medio para atraer la atención del niño hacia el trabajo analítico terapéutico demandado para él por sus padres. El concepto de alianza terapéutica, propio de la tradición psicoanalítica, era la razón teórica de la técnica de Ana Freud, pues según dicho concepto, cuando los aspectos de un paciente se alían, con las fuerzas que el analista contrapone al yo enfermo de aquel, entonces se ve consumada la mayor parte del trabajo de análisis (Freud, 1977).

El juego, pues promueve, en el enfoque de Ana Freud, la alianza terapéutica entre niño y analista y es una fuente de indicios de la vida interior, ya que además promueve la verbalización del niño. Lo que ella interpretaba al niño no era el juego mismo, sino sus verbalizaciones y sus sueños, trabajó más con sus niños en etapa de latencia y para comunicarles sus interpretaciones esperó el momento en que

estos verbalizaran. Por el contrario, según Esman (1988), Melanie Klein no trabajó en su clínica infantil con una fase introductoria, sino que directa y prontamente hizo interpretaciones de los juegos de los niños.

Melanie Klein, quien dirigió la escuela Berlín-Londres de psicoanálisis infantil, concebía al juego como el medio natural de expresión del niño y por ello proponía utilizarlo como sustituto de las verbalizaciones y un equivalente de la asociación libre del paciente adulto. Por lo cual, el juego infantil era, para Melanie Klein, el dato principal para la interpretación analítica; más aún en el enfoque de ella utiliza el juego como un fin por sí mismo. En la escuela kleiniana la tendencia es trabajar incluso con niños que apenas hablan, desde los dos años y medio, por otro la escuela vienesa originada por Ana Freud se ha avocado más a trabajar clínicamente con niños que tuvieran sus habilidades verbales más establecidas.

Otro psicoanalista notable quien trabajó terapéuticamente con el juego y además teorizó sobre tal actividad fue D.W. Winnicott. Él consideró al juego el fin mismo de la experiencia terapéutica, pues el jugar es una expresión de salud y es esencialmente una experiencia en el “continuo espacio-tiempo” siempre creadora.

Para Winnicott (1987), el juego es una zona intermedia entre lo objetivo y lo subjetivo en la cual se expresa la creatividad; más aún, el juego es un acto que modifica y trasciende la realidad, pues lo imaginario, al jugar, se ve concretado en un “hacer”. En la visión de D.W. Winnicott el saber jugar, en el niño y en el adulto, es importante para tener una vida creativa, diríase productiva. Por eso en su abordaje clínico se negó a trabajar directivamente y, eso sí, propuso acentuar la interacción del niño con el terapeuta, quien para hacer bien su trabajo también debería saber jugar, en sus palabras: <<los chicos juegan con mayor facilidad cuando la otra persona puede y sabe ser juguetona.>> (Winnicott, 1987). De hecho, para Winnicott un psicoterapeuta de niños que no cuente con la capacidad de jugar y, por ello, se limite a ofrecer a los niños interpretaciones que

lamentablemente carecen de utilidad es, por supuesto, ineficaz y, peor aún, confunde al niño.

Mostrando un honesta apertura Winnicott escribió: <<sería un punto de vista muy estrecho suponer que el psicoanálisis es el único camino para la utilización terapéutica del juego del niño.>> (Winnicott, 1987, p. 75). Y así, reconocía como valiosa la ejecución de la terapia de juego de Virginia Axline, de la cual escribió: <<La aprecio en especial porque coincide con mi argumento, cuando expongo lo que denomino “consultas terapéuticas”, en el sentido de que el momento importante es aquel en el cual *el niño se sorprende a sí mismo*. Lo importante no es el momento de mi inteligente interpretación>> (Winnicott, 1987, p. 75). En efecto, Winnicott consideraba el juego mismo como una forma de psicoterapia básica, esto, por supuesto no significa que en situaciones de problemática psicológica sólo se deja jugar al niño y así se curará, obviamente ello es más claro en los niños con perturbaciones graves. Pero, el juego en sí mismo tiene dentro de la visión de Winnicott un valor terapéutico, además de ser una actividad positivamente creadora. El problema con los niños que padecen alguna problemática psicológica es, muchas veces, que se les dificulta jugar, pues: << Existe determinada medida de ansiedad que resulta insoportable y que destruye el juego.-por ejemplo-...en la seducción, algún agente exterior explota los instintos del niño y ayuda a aniquilar su sentimiento de que existe como unidad autónoma, con lo cual el juego resulta imposible.>> (Winnicott, 1987, p.77). Fuera de la situación terapéutica, para Winnicott, es importante que los niños puedan contar con el apoyo y el cuidado de adultos responsables cuando juegan, pero esto, de ningún modo, implica dirigirles el juego, se debe más bien permitir la actividad lúdica libre, más allá de los adultos conviven jugando con los niños, si los niños no juegan a menos que haya alguien dirigiéndolos, entonces ellos no “saben” jugar en el sentido que Winnicott da a ésta actividad. Para Winnicott, entonces, el juego es importante para tener una vida provechosa y alegre tanto para los niños como para los adultos. Por ello, éstos últimos bien podrían ocuparse en cultivar una actitud social favorable hacia el juego.

C. El juego en el enfoque centrado en el cliente.

Virginia Axline creó una forma de terapia de juego “no directiva”, para niños, paralelamente a la terapia de adultos centrada en el cliente construida por su maestro Carl Rogers; basándose en la teoría del desarrollo de la personalidad de este mismo. Dicha teoría sostiene que en todo individuo existe un impulso hacia la total autorrealización, cuyo objetivo no cesa porque se halle bloqueado por presiones externas. Este impulso puede entrar en conflicto con la necesidad de aprobación del yo y de los demás que siente un niño si, por ejemplo, las personas importantes de su medio expresan desaliento hacia cierta conducta suya sin dar la señal clara que, la desaprobación, es para esa conducta particular y no para él como persona con el privilegio innato de dignidad que poseen todos los seres humanos; ante tal situación, el niño puede comenzar a pensar y hacer únicamente lo que es “aceptable”. De ser así, una incongruencia se formará entre su tendencia natural a realizar acciones que le satisfagan y hacer las cosas “aceptables” que incluso nieguen su autorrealización como persona madura y responsable. Ante tales situaciones, para el niño existe la alternativa, lo mismo que para el adulto, de que simbolizando adecuadamente las posibilidades con que cuenta, luego de percibir las con claridad puede elegir su propia ruta restableciendo su marcha hacia la autorrealización mediante la psicoterapia (Rogers, 1993 y Guerney, 1988). Más, en el caso de los niños, de acuerdo con este enfoque, dicho simbolizar se dificulta por lo que toca al uso del lenguaje y, por ello, la forma de expresarse ha de ser la que proporciona el juego.

Para Virginia Axline, el dirigirse hacia la autorrealización a la que se refiere Carl Rogers es un proceso de crecimiento que conforma una espiral de cambio relativo y dinámico, pues para ella todo en la vida está en desarrollo constante, por lo cual todo adopta distintos grados de importancia, dependiendo de la naturaleza misma del ser humano y de la integración con otros individuos, así lo que hoy se ve de

una manera, mañana podrá probablemente apreciarse de un modo distinto. Tal índole de cambios, Virginia Axline, los comparaba con los que se llevan a cabo en un caleidoscopio al cual cada vez que se lo hace girar los diferentes trozos de vidrio que están en su interior, a pesar de ser los mismos, se acomodan en un diseño diferente cada vez. <<Tal parece que así es la personalidad. El organismo viviente posee “pedacitos de vidrio de colores” y la personalidad se “estructura” por la organización de estos pedacitos>> (Axline, 1975, p. 19).

Así, el juego para Virginia Axline es una oportunidad para girar el caleidoscopio –parafraseando a esta autora- y encontrar los diseños apropiados al crecimiento que tiende a la autorrealización. Lo cual ejecutaba con sus pacientes infantiles en la terapia que creó, y que resultaba posible gracias a que <<el juego es el medio natural de autoexpresión que utiliza el niño>> (Axline, 1975, p. 18). Por lo que, al jugar él está manifestando sus problemas y sentimientos, según Virginia Axline, de modo comparable al que un adulto verbaliza sus dificultades en un proceso psicoterapéutico.

El juego entonces, para Virginia Axline, resulta ser una actividad inherente al niño, en tanto que es su autoexpresión “natural” y un medio que le brinda una doble oportunidad para fomentar su proceso de madurez psicológica; por un lado logrando la “relajación emocional” que le da enfrentarse a sus sentimientos actuándolos abiertamente y aprendiendo a rechazarlos y/o controlarlos – en este aspecto el adulto puede coadyuvar o, por el contrario, interrumpir el desarrollo del niño, cuando le facilita el juego, su modo de “expresión natural”- Por otro lado, cuando el niño por presiones ambientales conforma su personalidad desviada de los caminos de la autorrealización, el juego en un proceso psicoterapéutico le da la ocasión para experimentar crecimiento actuando sus sentimientos acumulados de frustración, inseguridad, temor, agresión, confusión, etc., en un ambiente propicio y seguro en presencia de un adulto que no interfiere salvo para evitar que alguien pueda ser lastimado. Virginia Axline, diferenciaba su uso, no exclusivo, del juego en la psicoterapia – pues, con su muy particular visión del mismo, también lo

utilizaron Ana Freud y Melanie Klein - sosteniendo que la suya es una "terapia no directiva" en la que supone que cada niño lleva dentro de sí no sólo el impulso de la autorrealización, sino también la capacidad para resolver efectivamente sus problemas. Lo mismo que Rogers (1993) consideraba que ocurría con los adultos, es decir, que éstos cuentan con la capacidad para retomar el control de sus propias vidas cuando por daños que les han sido inflingidos en su desarrollo éste se interrumpe, mediante la genuina autoexpresión de sus sentimientos y problemas que se logra al verbalizarlos en un clima facilitador de tal expresión que es la situación terapéutica; la diferencia con estos, en el modelo de Virginia Axline, es el juego; actividad ésta con la cual los niños autoexpresan "naturalmente" su realidad y logran recuperar el camino hacia la autorrealización. Así, el juego en el enfoque centrado en el cliente no es algo que define al adulto, pues resulta el modo "natural" de distinguir al niño del adulto que está más centrado, para expresarse, en el lenguaje. No obstante, el adulto que hace terapia de juego, puede jugar con los niños para ser un facilitador de su desarrollo. En cuyo caso el juego no es autotélico, sino que tiene una finalidad profesional psicoterapéutica; aunque debe señalarse que tal juego pese a perseguir una meta debe ser también disfrutado por el adulto psicoterapeuta, como ocurre al jugar autotélicamente situación en la que el juego es en sí mismo disfrute.

Los terapeutas de juego centrados en el cliente, no directivos, son facilitadores de la autoexploración, el autocrecimiento y la autodirección en el niño que es llevado a tratamiento. Ellos deben ser empáticos y cordiales; pueden participar amistosamente en el juego de los niños en tratamiento y, por supuesto, deben también poner límites a la conducta del niño, quien puede jugar con todos los juguetes del cuarto de juego como lo desee, siempre y cuando no se dañe ni a él mismo, ni al terapeuta; ni tampoco se lleve consigo ninguno de los juguetes fuera de la habitación de juego. Este tipo de psicoterapeutas se conducen bajo el supuesto de no iniciar la acción terapéutica según sus propias perspectivas, sino reaccionando a las iniciativas del niño con lo que se espera estar en la ruta más eficaz hacia su óptimo desarrollo (Axline, 1975, Guerney, 1988).

Aunque el juego del niño en la terapia centrada en el cliente no es ni seleccionado ni dirigido por el terapeuta, los juguetes, que en este enfoque son muy importantes, sí son seleccionados por él previamente al tratamiento. La razón de tal selección es que en la terapia de juego centrada en el cliente se acepta el principio ecológico de que la conducta expresada es función de la interacción que ocurre entre las cualidades del individuo y las del medio. Además, los juguetes son seleccionados atendiendo a la edad del niño. Cuando se trate de niños mayores, entre los diez y doce años, en las primeras sesiones resultará más conveniente incluir juguetes de competencia como: miniaturas de básquetbol y boliche, aunque no se deben excluir aquellos juguetes que favorecen la fantasía, sólo que estos deben ser un tipo más “maduro”, por ejemplo: material científico, que no sea punzocortante, grabadoras, etcétera. (véase Guernsey, 1988). Todos esos juguetes no tienen por qué desaparecer en las sesiones siguientes, más bien, de ser conveniente, se pueden agregar otros juguetes que son más apropiados para niños pequeños, pues tales juguetes (biberones, muñecas, etc), pueden estimular a los niños mayores a expresar necesidades de regresión y dependencia.

Los juguetes que originalmente propuso Axline (1975) siguen siendo básicos entre los terapeutas de juego centrados en el cliente, con las obvias innovaciones en el diseño industrial de los juguetes (véase Guernsey, 1988). Ella utilizaba, entre otras cosas: muñecos que sirvieran para representar una familia, una casa de muñecas, dos teléfonos, animales, soldados, carritos, figuras de policías, pistolas de juguete, mamilas, animales, barro y papel para dibujar.

Los juguetes, el cuarto de juego, y el terapeuta, que no interpreta el juego del niño como en otros enfoques (Freud, 1977, Klein, 1987, Aberasturi, 1981) y la ausencia de mandatos, restricciones, críticas, desaprobaciones e intrusiones del adulto, aunados a la aceptación y el permiso para ser “el mismo” que se da a los niños son, para Virginia Axline y sus continuadores, los elementos propicios para el crecimiento hacia la autorrealización de los niños, una vez más ha de anotarse

que, salvo el juego y los juguetes, los componentes de tal encuadre psicoterapéutico son los mismos que se utilizan en el encuadre de psicoterapia para el adulto, según el enfoque centrado en el cliente, o sea una situación facilitadora de la autoexpresión, un psicoterapeuta no directivo que “refleja” al “cliente” sus sentimientos y pensamientos y, por supuesto, la persona que necesita ayuda y, no obstante, es quien debe indicar el camino a seguir.

D. El juego en la teoría sociocultural.

La teoría psicológica sociocultural desarrollada a partir del psicólogo bielorruso Lev S. Vigotsky , ha encontrado un auge en los últimos años debido a que aparece como un campo fructífero para la Psicología que aprovechó sustancialmente aspectos de la obra de Karl Marx para ofrecer una concepción del hombre en la que las transiciones de pre-homínido a hombre y de niño a adulto, no están garantizadas sólo por la herencia genética, sino que se producen por la mediación sociocultural.

Un autor, quien se ocupó del juego desde la perspectiva de Vigotsky, con el consentimiento de éste, pues ambos se conocieron, cambiaron puntos de vista sobre el juego e incluso heredó un manuscrito de Vigotsky sobre el desarrollo, donde hay varios puntos acerca del juego es Elkonin . De modo rápido, en un libro que no es “ni manual ni texto”, Elkonin (1980) no sólo ofrece su punto de vista sobre el juego, sino se dedica a descalificar la interpretación naturalista que, de acuerdo con él, hace Groos de éste y también descalifica el comentario de Freud sobre el juego y el trabajo de Piaget sobre lo mismo, aún cuando el trabajo de Elkonin es “provisional”, según lo asienta en la misma obra.

Para entender mejor la concepción del juego que tiene la escuela sociocultural, se expondrán brevemente dos conceptos centrales en ésta, a saber: la mediación instrumental y la zona de desarrollo próximo.

La mediación instrumental, concepto que Vigotsky formuló basándose en el materialismo dialéctico; en particular en el planteamiento de Marx, según el cual, la actividad de la especie humana tiene como característica distintiva el cambiar a la naturaleza y a sí misma mediante el uso de instrumentos (Hernández, 1998; Alvarez, y Del Río, 1996). De los planteamientos de Marx y Engels, Vigotsky, en su afán de lograr una Psicología Marxista, retoma el concepto de los “instrumentos” y los estudia para identificar aquellos que de modo específico provocan cambios en la mente humana, funcionando como apoyos externos que median los estímulos y los representan en otro lugar y momento, siendo por ello instrumentos psicológicos, pues sirven para ubicarse más allá del “aquí y ahora”. Por ejemplo, el cordón que se amarra en un dedo para recordar algo, una agenda, las señales de tránsito; en general, los sistemas de signos y ese “gran sistema” de mediación instrumental que es el lenguaje.

La mediación instrumental es, entonces, esa actividad en la que se dan la interacción y la transformación recíproca entre el sujeto y el objeto de conocimiento mediada por los instrumentos psicológicos. (Vigotsky, 1988a y Hernández, 1998).

La zona de desarrollo próximo, es un concepto que acentúa la importancia del intercambio social y la cooperación en el desarrollo; así pues queda definida como el nivel al que puede acceder un sujeto con la ayuda de los otros. Según esto, un sujeto que resuelva cierto problema independientemente del nivel de desarrollo que tenga, al ser ayudado por otros compañeros más capaces puede acceder a niveles más altos. De lo anterior, se desprende la tesis vigotskyana de que el aprendizaje “jala” al desarrollo en lugar de simplemente seguirlo. (Delval, 1997 y Alvarez y Del Río, 1996).

Pues bien, el juego proporciona una zona de desarrollo próximo, pues al jugar el niño se coloca por arriba de su edad representando el rol de algo que desea y que

aún no le resulta posible realizar. Más todavía, existen instrumentos psicológicos diseñados específicamente como mediadores representacionales en la zona de desarrollo próximo y son, además de los materiales didácticos, precisamente los juguetes educativos, que, de acuerdo a lo planteado con la teoría sociocultural, desempeñarían excelentemente su papel en la edad preescolar, pues, en ésta, el juego es la actividad rectora del desarrollo, ya que hace posible que se adquieran las normas sociales de conducta, el conocimiento social y el uso instrumental de objetos.

Debe señalarse que, sin negar que para la teoría sociocultural el juego es un factor básico en el desarrollo del niño, citando a Vigotsky: <<...el juego no es el rasgo predominante de la infancia... –pues en el curso de éste- la acción se subordina al significado, pero, como es lógico, en la vida real la acción domina al significado.>> (Vigotsky, 1988, p.154). Así pues, en la teoría sociocultural el juego no es, de ningún modo, el prototipo de la actividad del niño en su vida cotidiana. Más aún, si el jugar fuera una actividad presente en todo momento en la vida del niño y éste se comportara en una situación real como lo haría en el juego, es decir, relacionando sus deseos a un “yo” ficticio, operando con un significado alienado en una situación real, el niño estaría manifestando para Vigotsky <<Un síntoma de enfermedad>>(Vigotsky, 1988, p.155).

Para Vigotsky y Elkonin el juego tiene su origen en los años preescolares, y surge gracias a las tendencias irrealizables que experimenta el niño <<por ejemplo, ocupar el puesto de su madre, lo desea enseguida...Para resolver esta tensión, el niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego>> (Vigotsky, 1988. p. 142). No obstante, Vigotsky reconoció que no todo juego surge de los deseos y “tendencias irrealizables” que vive un niño.

Según Linaza, y Maldonado, (1987), para Elkonin y Vigotsky, al analizar el juego debe enfatizarse que éste es rol, papel representado (ellos no toman en cuenta el juego motriz, previo al símbolo para Piaget [1979]), no obstante, consideran que el juego no es simbólico en el sentido estricto del término. En palabras de Vigotsky: <<Cualquier palo puede ser un caballo, pero, por ejemplo, una postal no puede ser nunca un caballo para un niño..., para los adultos, que son capaces de hacer uso consciente de los símbolos, una postal puede ser un caballo... para un niño... una cerilla no puede ser un caballo, porque a lo sumo, hay que utilizar un palo; debido a la falta de libre sustitución, la actividad del niño es juego no simbolismo>> (Vigotsky 1988b, p. 150). Sin embargo, como señalan Delval (1997) y Linaza y Maldonado (1987), Vigotsky se ha ocupado, más que nada del juego simbólico, esto quiere decir que hay otros juegos, como son los de reglas, que, curiosamente para Jean Piaget son los juegos del individuo socializado, y que para Elkonin y Vigotsky no tienen la misma importancia del juego “protagonizado” y, además, como ya se indicó, no toman en cuenta el juego motor, pues para ellos el juego llega con la imaginación, alrededor de los tres años. Más aún para Vigotsky, la regla en el juego depende de la imaginación, que hace posible la representación al protagonizar; para él toda vez que haya una situación imaginaria en un juego, existirán reglas que se desprenderán de la misma situación imaginaria y que no son las reglas que se formulan antes del juego.

En la teoría sociocultural, entonces, la conducta lúdica está definitivamente supeditada a las “reglas del juego”, en el sentido de que es imposible comportarse como en el juego en la vida real, sin embargo el juego crea una zona de desarrollo próximo, pues durante el mismo, el infante se sitúa por arriba de su edad, al protagonizar roles en los que simula cosas que, en realidad no puede practicar debido a su edad. Por lo mismo, según Vigotsky, el juego no es el rasgo predominante del niño, sino únicamente un factor básico para el desarrollo; en la edad preescolar, según Elkonin es la actividad que rige el desarrollo. Pero, con el

desarrollo el juego va adquiriendo objetivos, como en los deportes donde ganar decide y justifica el juego. Si bien Vigotsky no realizó una clasificación del juego, sí distinguió los cambios que ocurren durante el desarrollo en tal actividad, así anotó: <<...el pequeño comienza con una situación imaginaria que inicialmente está muy cerca de la situación real.>> (Vigotsky,1988,p. 156). Para Vigotsky la imaginación del niño pequeño es, más bien pobre, y en todo caso se basa siempre en un evento que realmente ha ocurrido. Así, el juego del niño preescolar es memoria de la acción más que imaginación. Un ejemplo de lo anterior es el caso en que un niño que juega con las herramientas de carpintería que ha visto utilizar antes a su padre, lo hace, sin duda, “a su manera”, pero, al mismo tiempo repitiendo tan idénticamente como le es posible las acciones de su padre, y así, no puede esperarse de tal niño que efectivamente clave en un trozo de madera con un martillo, más eso será lo que intente al jugar y no utilizará un cerrucho como martillo, ni viceversa. Luego, cuando el niño llega a la edad escolar, realiza el juego con un propósito consciente, de hecho para Vigotsky - en contraposición a la idea de Baldwin de que el juego es autotélico - << Es erróneo pensar que el juego es una actividad sin objetivos.>> (Vigotsky,1988, p. 156). Y añade: <<Cuando está realizando una carrera, el niño puede encontrarse muy agitado o bien angustiado, y hallará poco placer porque el correr le resulta físicamente penoso, y si, por añadidura es alcanzado, experimentará muy poco placer funcional. En los deportes, el propósito del juego es uno de sus rasgos dominantes, sin el cual no tendría atractivo.>> Después, al llegar el momento que Vigotsky (1988) menciona como el “final del desarrollo”, surgen las reglas y las demandas a los jugadores son cada vez mayores. Si al principio, para el niño el crear situaciones imaginarias constituyó un medio para desarrollar el pensamiento abstracto; al “final” con la llegada de las reglas los sujetos se ocupan en acciones que en su base tienen la división entre jugar y trabajar como algo factible.

E. El juego en el enfoque de Henri Wallon.

<<¿Tomarse la libertad de jugar, cuando llega la hora, no es reconocerse merecedor de un descanso que suspende por un tiempo las limitaciones obligaciones, necesidades y disciplinas habituales de la existencia?>>

Henri Wallon (1879-1962) fue un psicólogo francés cuyo trabajo se aproxima al de Lev Vigotsky en tanto ambos retomaron aspectos del pensamiento de Karl Marx, para sustentar sus discursos psicológicos; tanto en aspectos epistemológicos como éticos. Esto último, porque ambos tuvieron interés en participar activamente con su labor en la construcción de una nueva y más justa sociedad. (Oliveros 2005, Hernández 1998 y Zazzo 1973).

Wallon, quien buscó los orígenes del pensamiento en los “actos”, es decir, las conductas motrices adaptadas a un fin determinado y que poseen sentido, dejó sentir su influencia en autores latinoamericanos como es el caso de Alberto Merani -nótese la similitud en los títulos de las obras “Del acto al pensamiento” , Wallon (1964) y “De la praxis a la razón”, Merani (1975)- para quien la psicología debía estudiarse a la luz de su génesis desde al acto motor a la praxis y de ahí al terreno de las simbolias, estructuras complejas de lenguaje, pensamiento y sociedad Merani (1962 y 1975). En tales autores esta la resistencia a ver en el ser humano un objeto inalterable predeterminado biológicamente, cerrado en si mismo, factible de ser clasificado para toda su existencia en categorías determinadas, pues ellos toman en cuenta la posibilidad de ser cambiado por la actividad, por los acontecimientos y, particularmente, por las metas que se persiguen con conocimiento de causa.

Otro autor en quien Wallon influyó notablemente, fue su compatriota y, de hecho alumno y colaborador, el psicólogo René Zazzo quien al igual que Wallon se ocupó de manera expresa e intencionada en el desarrollo psicológico de los niños. Zazzo y Wallon fueron “teoría y praxis”, pues sus convicciones hicieron eco en sus acciones comprometidas con las causas sociales como su participación en la

resistencia francesa contra los nazis o el mayo del 68 éste último por supuesto por parte de Zazzo.

Zazzo también dialogó activamente con Jean Piaget, sobre la influencia mutua entre psicología y filosofía así como de los límites de ambos corpus de conocimiento. Por cierto, Jean Piaget fue un atento y polémico interlocutor de la obra de Wallon, a quien incluso dedico un escrito de homenaje “El papel de la imitación en la formación de la representación” que además fungió como epílogo de la obra de Zazzo titulada “Psicología y marxismo” (Zazzo, 1973). Piaget también encontró y señaló coincidencias entre su pensamiento y el de Wallon: << la transición entre las conductas sensoriomotrices y las conductas simbólicas o representativas está sin duda asegurada por la imitación (tesis común a los trabajos de Wallon y a los nuestros)>> (Piaget, 1988, p. 73).

El trabajo de Wallon, aunque poco reconocido entre el gran público, encontró eco más allá del campo de la psicología genética, pues obras suyas han sido citadas por autores tan diversos y relevantes como: Jaques Lacan, Gaston Bachelard, Julian de Ajuriaguerra y Rene Spitz, entre otros (Calmels, 2000). Ahora bien, entre lo enorme de la relevancia de la obra de Wallon en el terreno científico, es necesario aclarar que aquí se la atrae para analizar lo tocante a un aspecto muy particular y que es el que nos ocupa, por supuesto se trata del juego.

Por cierto, en uno de los trabajos de Wallon titulado: “La evolución psicológica del niño” (Wallon, 1977) hay un capítulo dedicado a “El juego”, en el cual hay una subversión de la idea común de llamar juego algunas actividades de los adultos por identificarlas con las de los niños. Y así, Wallon anota: << ¿Por qué a estas diversas actividades –de los niños- se les ha dado el nombre de juego? Seguramente por la asimilación con lo que sucede en el adulto.>> (Wallon,1977, p. 58). Y lo que, para Wallon, en realidad sucede en el adulto es que, al jugar, su actividad fundamentalmente es antitética del trabajo, pues en éste se esfuerza y en el juego, de algún modo reposa. Antítesis entre juego y trabajo que, en

principio, no se presenta en el juego del niño ya que éste último “todavía no trabaja” (curiosamente Wallon no parece haber considerado aquí los casos de trabajo y explotación infantiles). No obstante, el juego del niño no necesariamente es reposo y aquí aparece la negación de la negación en el dialéctico modo de pensar de Wallon: << Convendría,..., examinar si la actividad del reposo tiene alguna semejanza con la del niño>> (Ibíd., p. 85). Y para efectuar tal revisión, Wallon pasó lista a los cuatro tipos de juego que Bühler (1965) distinguió en el desarrollo del niño y que son los que siguen:

Juego funcional: es una actividad que persigue resultados simples dominados por la *ley del efecto*, o sea, aquella que muestra que un organismo tiende a repetir una conducta dada si como resultado de la misma obtiene un reforzador.

Juego de ficción: consiste en hacer una acción “como si se tratara de otra”. Por ejemplo, “montar” un palo como si se tratara de un caballo. (Un tipo de juego semejante al que Piaget llamó *juego simbólico* y Vigotsky *juego de rol*).

Juego de elaboración: se lo nota en el gusto del niño por hacer combinaciones, modificaciones y transformaciones con los objetos que lo llevan a crear nuevos objetos o situaciones con ellos.

Luego de revisar los tipos de juego mencionados y sus características, Wallon concluye que no hay en el juego del niño “reposo” como objetivo, por cuanto aquel lo acapara y en el mismo se esfuerza al máximo por alcanzar “todos los efectos posibles”.

Tenemos, entonces, que en el juego del niño no hay reposo, pues se trata de lograr dominio y competencia en una actividad lúdica dada y, en el caso del adulto, el juego si bien puede entrañar un esfuerzo físico – como al practicar squash- o intelectual –como en una partida de ajedrez- el objetivo es hacer algo cuyo objetivo es, en términos generales, menos serio que en el trabajo ; y eso sí, que

sirva para reposar de éste último. Es decir, el juego del niño prácticamente acapara su vida y en el adulto el jugar le sirve, más bien, para no quedar acaparado por lo arduo del trabajo. Y así: <<En el momento en que una actividad se vuelve utilitaria – y se subordina en calidad de medio para lograr un fin – pierde el atractivo y las características del juego>> (Wallon, 1977, p.59). Tal modo de concebir el juego por parte de Wallon esta muy de acuerdo con el que tenía Janet, pues éste último autor distinguía a la actividad lúdica de la “actividad realista y práctica”. Sin embargo, para Wallon el juego “jala” la evolución funcional del niño quien tratando de lograr todos los efectos posibles en un juego determinado, encuentra en éste una especie de andamiaje que promueve su desarrollo. En ésta última idea se halla una diferencia con la concepción de Piaget del juego adulto como una actividad eminentemente normativizada, pues Wallon consideró el juego adulto que no esta reglado como un momento para reponerse de lo arduo de las obligaciones laborales; si bien Piaget contempló que en el adulto se siguen dando manifestaciones de juego de ejercicio y de juego simbólico: <<...si en el adulto no quedan si no algunos residuos de los juegos de ejercicio simple (por ejemplo: divertirse con su aparato de radio) y de los juegos simbólicos (por ejemplo, contar una historia), el juego de reglas subsiste y se desarrolla durante toda la vida (deportes, cartas, ajedrez, etc.).>> (Piaget, 1979, p.194).

Hay en Wallon , quien, ya se vio, era de propósitos expresamente emancipadores, una lectura libertaria de la posibilidad de jugar en el adulto en la cual, como se lee en el epígrafe del presente apartado, se trata de reivindicar el derecho del adulto a jugar y, de ese modo, quizás hacer que el juego sea ocio recuperado no para el capital como en la mercadotecnia y la publicidad, sino para la recreación y el esparcimiento.

F.El juego en los estudios de la conducta animal.

Karl Groos fue un autor alemán quien se dedicó al estudio del juego, tanto de los seres humanos como de los animales. Su trabajo es conocido y estudiado por autores como Elkonin (1980), Piaget (1946) y Vigotsky (1988), quienes en sus propias elaboraciones teóricas en torno al juego consultaron su obra ya para elogiarla, o bien para rechazarla.

En lo que Elkonin (1980) consideró una errónea interpretación “naturalista” del juego a la que habría que oponerse, Groos argumentaba que jugar es ante todo un pre-ejercicio. Pues, en el juego un organismo realiza un ejercicio preparatorio para el funcionamiento adulto sin la responsabilidad de éste, lo cual significa que jugar es una actividad que va unida al crecimiento, pues resulta necesaria para el desarrollo físico, como en los juegos motores y para el desarrollo psicosocial, como en los juegos simbólicos. Según Delval(1998), para Groos el jugar proporciona a los animales: El control del propio cuerpo y, así, de los medios de locomoción ya sea ésta reptar, caminar, nadar o volar, según la especie de que se trate; habilidades para la alimentación, pues la agilidad corporal ayuda en la cacería; defensa, pues se habilita la capacidad para huir de predadores; y capacidades físicas para contender con semejantes durante el cortejo.

Aunque, por supuesto, en el caso de los animales, el juego es actividad física y social, pero no simbólica, y para Groos (1902) este juego permite a los animales adquirir conductas necesarias para la supervivencia de su especie que, según él, se hallan dirigidas instintivamente, aunque necesitan ser ejercitadas en la infancia. Más aún, para Groos los animales que muestran complejos modos de adaptación logran esto porque jugaron notablemente en la infancia. A este respecto la psicóloga Catherine Garvey, para quien el juego proporciona medios de adaptación al ambiente y habilidades de tipo social, indicó que, <<Aquellas especies que están altamente especializadas con respecto a su medio ambiente específico, como sucede con las hormigas o las abejas, no muestran

comportamiento lúdico. En cambio, el juego parece estar asociado con la capacidad para adaptarse a circunstancias cambiantes, cuanto más flexible es en este sentido un animal, tanto más probable es que juegue>> (Garvey, 1978, p.49-50).

La idea de que el juego tiene un papel en el aprendizaje ensayando en la infancia lo que consolidará en la edad adulta sin las presiones de ésta, además de ser desarrollada por Groos en el siglo XIX, también ha sido sostenida y estudiada por Bruner (1976) en el siglo XX. Tal línea de pensamiento ve en el juego un promotor de la evolución y el desarrollo. Como es sabido, de acuerdo con la ley de Yerkes-Dodson, el alcanzar una meta puede hacerse más difícil cuando la motivación para ello es muy alta; por el contrario, al jugar se realiza una acción sin preocuparse por el resultado, concentrándose tan sólo en la ejecución de la actividad, de modo que un individuo dado, sin la presión de alcanzar un objetivo que si no se lograra produciría frustración, establece sus metas en función de sus posibilidades y así “ensaya” combinaciones de conductas, que no realizaría en condiciones de presión funcional, y que le permiten prepararse para el futuro mientras explora y aprende propiedades del ambiente y de sí mismo.

Los animales cuyo adelanto es mayor en la escala zoológica son aquellos que juegan más durante su infancia (Fagen, 1981), el juego les da la oportunidad de explorar el ambiente y adaptarse a éste, ensayando combinaciones de conductas que no serían intentadas en circunstancias de presión funcional, situación en que la motivación tan alta por alcanzar cierto resultado incluso, de acuerdo con la ley de Yerkes-Dodson, puede producir un bloqueo que haga más difícil lograrlo. Lo anterior es posible porque al jugar la actividad es más libre que al dirigirse a una meta y jugando el animal puede explorar sin un logro aparente, pero aprendiendo del medio. Un ejemplo de esto es la notable conducta observada en chimpancés por Goodall (1993) en la cual los chimpancés para comer termitas usan ramitas que introducen en los termiteros donde los insectos las muerden y luego, al ser

sacadas por el chimpancé, éste puede quitar con la lengua el bocado de termitas. Pues bien, al observar, tratan de sacar termitas sin lograr buenos resultados al principio, lo cual no les causa frustración, pues únicamente se trata de una exploración mediante el juego. Aunque, en tal caso, la madre parece tener un papel importante, pues como anota Juan Delval respecto a esa conducta de los chimpancés observada por Goodall: <<un chimpancé que había perdido a su madre y que fue criado por hermanos mayores, no aprendió a pescar termitas con tanta eficacia como los otros, porque no tuvo esa oportunidad de explorar esas conductas como hacían otros chimpancés jóvenes criados con su madre>> (Delval, 1998, p. 289-290).

Otro ejemplo de juego en antropoides, es el de los gorilas de las montañas, que fue ampliamente observado por George Schaller, zoólogo norteamericano de la Universidad de Wisconsin, quien vivió en el centro de África desde principios de 1959 hasta finales de 1960, lo cual le ayudó a romper el mito de que los gorilas son bestias feroces, pues, según refiere, son animales vegetarianos, en general apacibles y aún tímidos, aunque, por supuesto, dejan ver fuertes emociones cuando se sienten amenazados. Pues bien, Schaller (1967) observó que los gorilas se ejercitan, jugando durante su infancia, para gradualmente aprender lo necesario para su vida adulta, pues sus juegos, algo así como “la danza de la serpiente” donde varios gorilas pequeños caminan en hilera, “quítate tú para ponerme yo” donde cambian de lugar y/o imitan al que encabeza el grupo de jugadores les sirven para desarrollar sus músculos y mejorar la coordinación. Los gorilas pequeños juegan también a ejecutar el complejo ritual que un gorila adulto realiza cuando está enojado, el cual consiste en gritar, hacer como que come, erguirse, arrojar plantas, golpearse el pecho, patear, correr de lado, arrancar plantas y golpear el suelo. En realidad, los gorilas pequeños hacen sólo algunas partes del ritual.

Eimerl y De Vore (1979), indican que el juego tiene un papel de vital importancia en el desarrollo de los monos. La idea popular de que los animales saben por

instinto qué hacer para subsistir es en el caso de los monos falsa, pues éstos deben aprender lo esencial para su supervivencia y gran parte de tal aprendizaje lo consiguen jugando. Así, con su actividad lúdica, los monos aprenden como adaptarse a su medio, aprenden también los límites y las posibilidades de sus interrelaciones sociales, pues juegan grupalmente durante horas y, si por alguna causa lo hicieran, las consecuencias pueden ser desastrosas para su vida.

La importancia del jugar como parte de un desarrollo saludable en los primates se nota dramáticamente en las famosas condiciones experimentales diseñadas y estudiadas por Harry Harlow, quien crió desde que nacieron varios grupos de monos a los cuales privó de la oportunidad de jugar; algunos de tales monos fueron puestos en completo aislamiento, otros podían verse desde sus jaulas individuales, pero no había ningún otro contacto entre ellos. Los resultados de tales condiciones son terribles, pues todos los monitos mostraron graves daños en su capacidad de socializar; algunos de ellos se pinchaban la piel o se chupaban los pulgares compulsivamente, otros pasaban horas sentados mirando fija e inexpresivamente. Incluso algunos de aquellos pequeños monos, cuando se les acercaba alguien del laboratorio, se mordían hasta sangrar (Harlow, 1958).

Luego de diferentes lapsos de tiempo, Harlow los puso en contacto con otros monos pequeños, que no habían sido privados de compañía y juego, y aquellos que habían crecido en el aislamiento aterrizados lograron establecer contacto social, los que habían podido verse desde sus jaulas individuales en el experimento lograron un poco más que los que fueron completamente aislados, pero ello apenas consistió en relaciones sociales muy “deficientes”. Los monitos de tales condiciones de privación experimentales fueron incapaces de tener relaciones sexuales.

Tiempo después de aquellos experimentos de privación social, Harlow y Harlow (1966) estudiaron las relaciones sociales en los monos dividiéndolas en varios sistemas, a saber; sistema *materno-filial* de relaciones entre la madre y su cría,

sistema *filio-maternal* relación recíproca entre ambos miembros de la díada, *sistema de los compañeros de edad*, importantísimo como una segunda fase del desarrollo sucesora de la relación con la madre, *sistema afectivo sexual y heterosexual* que se establece merced a las conductas sexuales adultas y a la procreación, y sistema *paterno macho* adulto hacia las crías y los jóvenes.

Como en el caso mencionado de los chimpancés que comían termitas de Goodall, los monos juegan al principio con sus madres, luego en lo que los Harlow llamaron sistema de los compañeros de edad los monitos juegan con sus coetáneos. En el caso de los macacos rhesus de los Harlow, las crías comienzan a jugar entre ellas alrededor de los dos meses y medio y continuarán haciéndolo en diferentes tipos de juego que, más que sustituirse, se añaden a los anteriores. Primeramente, las crías de los macacos rhesus juegan “turbulentamente” con gran contacto corporal, conduciéndose como si pelearan. Luego, los monitos practican un juego de “no-contacto” en el que alternan los papeles de persecutor y perseguido sin llegar a ser atrapados por el otro. Cuando los macacos llegan al primer año de vida, aproximadamente, practican un juego “integrado que es una combinación de los dos anteriores. Por último, juegan de un modo “agresivo” que consiste de golpes y mordidas con las que realmente no se hacen daño y que con el tiempo van suavizándose. Y siendo sustituida por los alardes que los adultos ejecutan para establecer su lugar en la jerarquía social de los macacos rhesus. Conforme termina la etapa juvenil en los macacos, éstos tienden a dejar de jugar, los gorilas, por cierto, juegan más que los rhesus y los chimpancés juegan aún durante la edad adulta.

Otros animales como los perros y los gatos que, como los primates, también pasan un tiempo, luego de nacer, junto a sus madres; incapaces de hacer algo por sí solos, habrán de tener luego largos períodos de juego en sus vidas lo que les facilitará presentar repertorios conductuales más flexibles y así, mayor capacidad de adaptación (Fagen, 1981, Garvey, 1978). Por el contrario, animales como los

caballos y los ñúes africanos pueden sostenerse sobre sus patas a los pocos minutos de nacer y así, juegan mucho antes que los mamíferos mencionados, incluso el ser humano, pero a la larga su juego y su flexibilidad conductual son mucho menos sofisticados. Así, a la luz de las investigaciones aquí examinadas sobre la conducta animal, el juego se muestra como una actividad preparatoria que proporciona flexibilidad conductual, y así amplía el repertorio de respuestas ante los problemas por resolver; y , más todavía, propicia un sano desarrollo.

G. El juego en las teorías psicológicas clásicas.

Como puede apreciarse al leer lo expuesto en los apartados anteriores del presente capítulo, las investigaciones del juego en el enfoque centrado en el cliente, en la teoría psicoanalítica, en la teoría sociocultural, así como en los estudios de la conducta animal aquí revisados, están básicamente centrados en los niños y en animales que no han alcanzado la edad adulta; aún en el caso de la teoría de Piaget quien sí considera en su análisis genético del juego el tipo de juego que realizan los adultos, o sea el juego de reglas, el trabajo teórico respecto al juego esta enfocado a los niños (las obras que se ocupa del juego son: “La formación del símbolo en el niño” y “El criterio moral en el niño”), pues dice que el juego de reglas puede extenderse a lo largo de toda la vida ya que es el juego del individuo socializado, que lo es desde que cuenta con alrededor de siete años y, por lo tanto el juego reglado no es exclusivo de los adultos, y Piaget no lo estudió directamente en adultos, al menos no aplicando su método clínico, pues al respecto sólo se limitó a mencionar las actividades adultas de juego: <<...si en el adulto no quedan sino algunos residuos de los juegos de ejercicio simple (por ejemplo, divertirse con su aparato de radio) y de los juegos simbólicos (por ejemplo, contar una historia), el juego de reglas subsiste y se desarrolla durante toda la vida (deportes, cartas, ajedrez, etc.).>> (Piaget,1979, p. 194). Mención aparte puede hacerse de Henri Wallon, quien si bien no definió una característica específica del juego adulto sí considero que al jugar el adulto puede

suspender por un tiempo las limitaciones, obligaciones, necesidades y disciplinas “habituales de la existencia”.

Así pues, puede afirmarse que los estudios del juego que se han dado desde las teorías psicológicas clásicas se han avocado casi exclusivamente a la niñez y pudiera añadirse que no podría ser de otra manera, pues el juego es una actividad que acapara el tiempo de los niños y el valor que tiene como facilitador del desarrollo y la socialización se nota claramente en la infancia; y aunque los adultos también juegan éstos suelen ser vistos como individuos humanos plenamente constituidos y no en constitución como los niños, lo que lleva a no darle importancia al juego en términos de desarrollo y socialización durante la edad adulta. Paradójicamente, autores como Freud, Piaget y Vigotsky estudiaron aspectos de la niñez como un medio para llegar a otros objetivos que no estaban en la niñez; sino en la edad adulta, así, a Vigotsky le interesaban los procesos psicológicos superiores y la importancia que en el desarrollo de los mismos tienen la historia, la cultura, el trabajo y la interacción social -si bien a Vigotsky le interesaba que se escribiera “la historia de la evolución cultural del niño” (Álvarez y Del Río, 1996)- ; a Freud le interesaba conocer relatos de la infancia de sus pacientes para comprender la actualidad adulta de sus estructuras neuróticas y Piaget, por otro lado, era un biólogo que llegó al estudio de los niños en aras de responder cuestiones epistemológicas desde una perspectiva que no fuera la típicamente especulativa de la filosofía, sino con las bases de ésta, pero también con las de su formación biológica y, por su puesto, su posterior preparación psicológica. Luego entonces, al estudiar diferentes aspectos de la infancia –entre los que, por supuesto, se halla el juego- los autores mencionados al mismo tiempo estaban sustentando concepciones de lo adulto. Es decir, esos estudiosos analizaban temas de interés para la adultez de manera indirecta enfocando hechos y relatos de la infancia.

Pero, ¿de verdad el juego sólo promueve el desarrollo y la socialización en los niños y adolescentes y ello termina con la llegada de la edad adulta? Acaso la

respuesta a ello dependa de la concepción de desarrollo de la que se parta, pues en una visión humanista del mismo, como es la de Maslow (1988), el desarrollo de una persona sana se ve más como un avanzar continuamente hacia la “autorrealización”, es decir, la más elevada de las necesidades humanas en la concepción jerárquica que de las mismas tenía Maslow, en la cual una persona realiza sus potencialidades de manera plena y ,de ese modo, alcanza su más elevada satisfacción; por cierto, nadie logra autorrealizarse en forma completa a lo largo de su vida, pero básicamente la tesis de Maslow es que toda persona avanza continuamente a niveles más satisfactorios de comportamiento. De manera semejante, Axline, de quien se revisó la concepción de juego que tenía en su enfoque terapéutico para niños, al respecto, asentó lo siguiente: << Parece ser que en todo individuo existe una fuerza poderosa que continuamente lucha por alcanzar su plena autorrealización..., pero necesita de un ambiente que favorezca el crecimiento ... El crecimiento es un proceso de cambio como una espiral, relativo y dinámico. Las experiencias hacen que cambie el enfoque y la perspectiva del individuo. *Todo está en constante desarrollo*, intercambiando y adoptando distintos grados de importancia para el individuo durante la reorganización e integración de sus actitudes, pensamientos y sentimientos.>> (Axline,1975, p.19).

Por otro lado, en perspectivas del desarrollo tan diversas como la de Freud (1948a y 1948b), Piaget (1975) y, aún la de Vigotsky (1988a), que no podía concebirlo si no se tomaban en cuenta los factores socio-históricos en que ocurría, el desarrollo psicológico tocaba a su fin, más o menos, al concluir la adolescencia. Claro, debe decirse que a tales autores les interesaban cosas diferentes como el desarrollo psicosexual, el desarrollo de la inteligencia y el desarrollo de los procesos psicológicos “superiores”, respectivamente; no obstante en tales perspectivas básicamente la adultez dependería de lo que se hubiera constituido hasta la adolescencia de cada sujeto. Más aún, en los estudios sobre la conducta animal revisados en el presente capítulo puede apreciarse una visión semejante, pues en los mismos se destaca la importancia del juego en edades tempranas

como un facilitador del desarrollo que desemboca en un óptimo desempeño adulto del individuo, en términos de la sobrevivencia de la especie. Aunque en el caso de las investigaciones de la conducta animal la atención y el análisis se ponen no sólo sobre aspectos de la ontogenia, sino también de la filogenia y , así, además de hacer notar que los individuos que más juegan en su infancia obtienen mayor flexibilidad conductual en la edad adulta . También se enfatiza que las especies que ocupan los peldaños superiores de la escala zoológica son precisamente las que dedican mayor tiempo de su vida al juego (Fagen, 1981, Morris 1995 y Delval, 1998) no por nada es el chimpancé - el más cercano de los animales a la especie humana- el antropoide que juega aún en la edad adulta. Más, la última afirmación, aunque básicamente cierta, requiere una corrección, según aquí se concibe, pues **todos los primates juegan en determinado momento de la edad adulta**, cuando menos las hembras, ya que es en gran medida de ese modo como interactúan con sus críos.

En años recientes, las autoras de lo que se anuncia como un “best seller internacional” sobre el desarrollo humano han anotado lo siguiente: <<...anteriormente se pensaba que el crecimiento y el desarrollo finalizaban en la adolescencia. Hoy día la mayoría de científicos del desarrollo admiten que las personas poseen el potencial de cambiar mientras viven. Los cambios durante la vida temprana son impresionantes... el cambio en la edad adulta también puede ser sorprendente. Incluso las personas más ancianas pueden mostrar crecimiento y la experiencia de la muerte puede constituir un intento final por aceptar la propia vida, en resumen, por desarrollarse.>> (Papalia, D.E., Wendkos, S. y Duskin R., 2001). Tales ideas sobre el desarrollo, dignas de compartirse, merecen, sin embargo, cierto comentario; pues el “cambio” no necesariamente es sencillo y siempre plausible como saben, por ejemplo, quienes se dedican a la psicoterapia y la sola posibilidad de hacerlo, por supuesto loable, no puede desechar el gran peso que las experiencias tempranas tienen en el desarrollo humano. Más aún, Papalia y sus colaboradoras en el texto citado anotan que “desarrollarse” es “en resumen aceptar la propia vida” lo que niega su propia tesis, pues quien acepta

su propia vida ¿qué necesidad tiene de cambiarla? Aunque esto último pueda ser nada más que un error de sintaxis, acaso del traductor, más llama la atención la inconsistencia, por ello se le señala.

Puede verse que ha habido discursos psicológicos que piensan en el desarrollo como un proceso que concluye con la llegada de la edad adulta y las hay también que sostienen que el desarrollo es un proceso vitalicio. En el primer caso los fenómenos de la edad adulta no revestirían gran interés para los estudiosos del desarrollo humano, quizá esa sea una de las principales razones de que el juego en la edad adulta no haya sido estudiado en las teorías psicológicas clásicas; otra razón es que, como ya se indicó muchos de los clásicos andaban a la caza de la edad adulta en función de los hechos de la infancia “genéticos” –como en Piaget- y/o históricos. Sea cual sea la posición que se tome con respecto al desarrollo, algo cierto es que los adultos juegan. Aunque el reconocimiento ya explícito de ese hecho no da cuenta de las causas y/o utilidades del mismo. Así pues, en los capítulos siguientes se revisará y analizará lo que se ha hecho en la psicología, acerca del juego adulto, después de los clásicos.

CAPITULO II: EL JUEGO EN LA EDAD ADULTA.

Introducción

En el capítulo anterior fueron revisados los discursos teóricos de varias figuras destacadas de la psicología, en particular las obras en las cuales hicieron mención y/o se ocuparon del juego. En el presente capítulo, con base en las obras hasta aquí mencionadas, así como en los de algunos de sus continuadores se busca responder a la pregunta ¿Qué funciones cumple el juego en la edad adulta? Ya sean estas facilitadoras u obstaculizadoras del desarrollo. Ya tengan impacto en el terreno biológico o sociocultural.

Además se revisan algunas afirmaciones hechas por los distintos autores en torno al juego a la luz de la situación socio histórica actual y se constata si son o no vigentes. Se contrastan también algunos elementos de las distintas teorías y se hacen proposiciones de extensión a las mismas.

A. El juego adulto desde las teorías de Piaget y Vigotsky.

<<El hombre no sólo creó los instrumentos de trabajo con cuya ayuda sometió a su poderío las fuerzas de la naturaleza, sino también los estímulos que activaban y regulaban su propio comportamiento, que sometían a su poderío sus propias fuerzas.>> (Vigotsky, 1984, p. 84).

Aunque Piaget murió en 1980, tiempo en que hacían su aparición a escala comercial las computadoras personales, no le tocó vivir el auge multimedia de los últimos años. Según la Entertainment Software Association en la encuesta que realizó en 2003 la edad promedio de los video jugadores es 29 años. Más aún, 17% de los jugadores son mayores de 50 años, 38% de los jugadores son

hombres mayores de 18 años y, en contra de la tradición de que principalmente los hombres ocupan su tiempo en juegos de video, debe anotarse que 26 por ciento de los jugadores son mujeres de 18 años o mayores(W W W.theesa.com, 2003) . O sea, a Piaget no le tocó vivir una negación a su afirmación de que hay una <<disminución del juego en general..... en la medida en que el niño intenta someter la realidad más que asimilarla>> (Piaget, 1979, p. 198) Conforme aumenta la edad el juego disminuye, se habría dicho en tiempos de Piaget. Pero, ahora estamos en la época de la “realidad virtual”, ¿en ésta el adulto que practica video juegos o “navega” recreativamente en internet intenta someter la realidad más que asimilarla, como se supondría de acuerdo con la citada afirmación de Piaget?, ¿o la asimila y así mediante la realidad virtual se “escapa” de la realidad a secas? Sin duda el adulto no se la pasa ocupado en video juegos (a menos que sea su trabajo o su acción sea plenamente evasora de la “realidad”) y tampoco puede decirse – “haciéndole el juego” a Kennet Gergen en su obra “El Yo saturado”(Gergen,1998) que todos los adultos tienen acceso, ya no digamos afición,a las tecnologías que hacen posible los video juegos dado que hoy vivimos en la “postmodernidad.” Pero, por otro lado, ¿qué puede afirmarse, pues de ese sector pequeño, pero creciente de adultos que juegan videos, que “evolucionan” o que “involucionan”? Por supuesto, hay otros juegos en los que participan individuos adultos, además de los computarizados, tales como: los deportes, el ajedrez y aún los llamados “juegos sexuales”. Acaso todos estos no presentan la interrogante de si son ¿involucionantes?, o ¿evolucionantes?, pues Piaget los estudió y tales “juegos de reglas”, recuérdese, son “la actividad lúdica del individuo socializado” donde éste se esfuerza más en someter la realidad que en simplemente asimilarla. Debe agregarse que Piaget explicó efectivamente que en el juego adulto, además de la asimilación de lo real al Yo – que para él define todo juego- se da la verdadera vida social y que entre ambos aspectos hay un equilibrio sutil, pero efectivo, en el que no se contradice lo afirmado por él para el juego sobre la asimilación de lo real al Yo, pues tal lúdica asimilación se “concilia” con las exigencias de la reciprocidad social que gobierna la vida adulta

Se tienen pues tres afirmaciones en el trabajo de Piaget que atañen al juego en la edad adulta, a saber:

1ª El juego de reglas es el juego del individuo socializado, por tanto es el juego del adulto y puede encontrarse a lo largo de todo el ciclo vital humano.

2ª Aunque el juego adulto, como todo juego, se basa en el predominio de la asimilación sobre la acomodación, también se funda en la vida social recíproca, es decir, en el respeto, previo y mutuo acuerdo, de un determinado conjunto de reglas.

3ª El juego tiende a decrecer con la edad en la medida que el individuo intenta someter la realidad más que asimilarla. Y en particular, dado que en el adulto las tendencias características de toda conducta y de cualquier pensamiento son más “equilibradas” que en el niño, el adulto juega menos.

De tales afirmaciones, en especial de la 3ª se pueden abrir las siguientes cuestiones: ¿entonces el adulto que juega más que otros adultos, lo es menos que éstos? Y ¿los adultos que juegan menos que otros, al conducirse así, lo hacen por un mayor equilibrio o por algún tipo de inhibición?

A la primera cuestión puede anteponérsele ahora el hecho de que precisamente los adultos más “cultivados” y/o refinados y/o pudientes monetariamente son los que pueden dedicarse a otros juegos que la masa trabajadora no puede o no suele hacerlo (golf, ajedrez, boliche, polo, etc) y además pueden jugar organizadamente por más tiempo que quienes son menos pudientes y/o cultivados. **Así, no sería en sí la adultez, sino la situación socioeconómica lo que condicionaría la mayor o menor dedicación al juego en los adultos, cuando menos tendría que aceptarse que además de la entrada en la “adultez” los factores socioeconómicos y socio-históricos están condicionando la frecuencia del juego en la edad adulta.** Parece que en el

juego adulto de nuestros tiempos sigue cumpliéndose lo que Piaget señaló acerca de la mayor presencia de asimilación como su característica común a todo juego, pero por lo que respecta al decremento del juego, recuérdese que aunque Piaget de hecho, señaló que el juego de reglas puede perdurar toda la vida, también afirmó que tiende a decrementarse; esto último no necesariamente opera y acaso hay una tendencia que revierte tal señalamiento. Independientemente de si tal incremento del juego adulto es más socializador o enajenante, esto último en tanto se habla de ludopatía.

Que el adulto juega menos que el niño ni dudarlo, es evidente, pero la absoluta validez de tal afirmación a la luz de lo que señaló Piaget, respecto a que la cantidad de juego disminuye con la llegada de la adultez por que éste intenta someter la realidad más que asimilarla, y porque en el individuo adulto las tendencias características de toda conducta y de cualquier pensamiento son más equilibradas que en el niño, aunque es básicamente cierto, quizás ahora es insuficiente. Si no entonces ¿cómo puede afirmarse con Piaget que hay predominio de la asimilación en el juego adulto si se supone que en éste lo que domina es la tendencia a someter la realidad? Probablemente sea necesario recurrir a las aportaciones de Vigotsky para aproximarse a las cuestiones precedentes, pues de acuerdo con éstas <<..... el origen del hombre – el paso del antropeide al hombre tanto como el paso del niño al hombre – se produce gracias a la actividad conjunta>> (Alvarez y del Río, 1996, p. 94). Pues sin duda, el juego de reglas, el que practican, según Piaget, los adultos es “actividad conjunta”.

Aceptando que el desarrollo no depende sólo del paso del tiempo es claro que también lo afectan las circunstancias que vive un determinado individuo, más aún, tales circunstancias no son, para el ser humano, sólo las de cierto “nicho ecológico”, sino las de un determinado tipo de relaciones en tal o cual marco socio-histórico y/o sociocultural. Los seres humanos, ciertamente, presentan características que les son comunes en las distintas sociedades, pero precisamente el hablar de “distintas” sociedades implica que los individuos de una

sociedad y otra son semejantes, pero no iguales. **Justamente el individuo adulto de una sociedad juega más o menos que el de otra porque las relaciones que se establecen en ellas son distintas; esto no niega la idea de Piaget de que entre más se somete el individuo a la realidad menos juega, pero la complementa y/o corrige.**

Pues el desarrollo en sus aspectos más generales depende de la adaptación, en sentido Piagetiano. Para que se de la supervivencia de una especie se necesita que los organismos sean capaces de adaptarse al medio, de lo contrario se da la extinción. Claro que el concepto Piagetiano de adaptación no se refiere a un proceso pasivo de sumisión del organismo al medio, sino al contrario, la adaptación es un proceso activo en donde hay un intercambio de un organismo dado con su medio, con modificación de ambos, para conseguir un equilibrio ante una necesidad. Refiriéndose a este aspecto del trabajo de Piaget, su alumno Juan Delval asentó: [«Como ya había señalado Marx, el hombre, mediante sus acciones y en concreto a través del trabajo, transforma la naturaleza, pero a su vez se modifica el mismo»] (Delval, 1998, p. 122)].

Sin embargo, más allá, de los aspectos más generales, el desarrollo no es sólo un producto biológico y cronológico, sino de factores socio-culturales. Así la cantidad y ahora quizá deba decirse la calidad del juego adulto se modifica no sólo por el incremento en la edad cronológica del adulto, sino por el tipo de sociedad y/o cultura que favorece y/o impide el juego, según sus intereses.

Quizás una manera de avanzar desde el hecho indiscutible en tiempos de Piaget de que el sometimiento de la realidad, objetivo de los adultos era inversamente proporcional a su cantidad de juego; hasta la nueva situación en que se ve un aumento en el jugar adulto sea precisamente recurrir a aportaciones de Vigostsky ahí donde tal autor aplicando la lógica dialéctica y el materialismo histórico al estudio del desarrollo humano trató de explicar: «la conducta mediante la historia de la conducta, la conciencia mediante la historia de la representación» (Alvarez

y del Río, 1996, p. 94). Así también **podríamos “explicar” el juego adulto mediante la historia del juego adulto y decir que lo que era cierto de éste habiendo tales o cuales condiciones sociohistóricas hoy ya no lo es del todo en la medida que tales condiciones se han modificado.**

Y ahora se recordará lo que opinó Vigotsky sobre el juego en general: <<el juego no es el rasgo predominante de la infancia... – pues en el curso de éste – la acción se subordina al significado, pero, como es lógico, en la vida real la acción domina al significado>> (Vigotsky, 1988, p. 154). Tal opinión de Vigotsky hacía referencia a que ni siquiera los niños se la pasan jugando todo el tiempo, pues, de lo contrario, estarían fuera de la realidad. Ahora bien, surge la pregunta ¿en el juego del adulto la “acción se subordina al significado? Parece que así es en cuyo caso puede ser dicho que para la perspectiva socioculturalista no habría diferencia entre el juego del niño y el del adulto. Conviene recordar que para Vigotsky el juego es “la actividad rectora del desarrollo” (op.cit. p. 14), pero sólo en los años preescolares lo cual queda claro, si, se recuerda que para Vigotsky el niño llega a ser aquello que anhela, en tanto lo admira, en el adulto, así el juego sería algo que ocurriera en una Zona de Desarrollo Próximo. Pero, en el adulto ¿cuál puede ser el anhelo? ¿parecerse a un viejo?, ¿jugar a que tiene aquello que no le pertenece y así parecerse a otros adultos?, ¿jugar a que es lo que no es? En los juegos de naipes, por ejemplo, no ocurre eso. O bien, ocurre de un modo relativo, pues considerando que, de acuerdo con Piaget, la regla además de imponer limitaciones a los jugadores les ofrece la oportunidad de un premio: ganar. Y con ello el reconocimiento de los otros de que ellos (si el juego es por equipo) o él si la competencia es individual, son los mejores. Ser reconocido, ganar puede ser considerada la motivación del juego adulto. Así, la Zona de Desarrollo Próximo en el juego adulto sería diríase intercambiable. Hoy gana uno, mañana gana el otro y en general, si quiere alguien ganar debe ponerse en el punto de vista del otro; mas también debe observar, imitar y en su momento superar las ejecuciones del mejor oponente en el juego. Así pues, el juego adulto, podría estar fungiendo como una Zona de Desarrollo Próximo de habilidades inútiles, a menos que se

trate de un juego con apuestas, o remunerado porque se trata de una profesión y/o un concurso; más también pudiera ser una Zona de Desarrollo Próximo útil, pues estaría promoviendo el desarrollo social, pues para jugar en la regla –jugar como adulto- se necesita convivir o, por lo menos tolerar a los otros y tolerar la propia frustración si se ha de ser capaz de participar en el juego. Más queda todavía la cuestión de los juegos en solitario principalmente los video juegos y su hoy por hoy “realidad virtual”.

De éstos últimos primeramente se dirá lo siguiente: en la base de la noción de instrumento psicológico de Vigotsky está la idea marxista de instrumento como extensión de una parte dada del ser humano. Así, el mazo es extensión del puño; el telescopio lo es del ojo; un cordón enredado en el dedo es extensión de la memoria humana (Merani, 1965, Engels, 1981). Lo que aquí se plantea es que el “espacio virtual” es una extensión de la capacidad de representación e imaginación. Así pues los video juegos son una extensión del psiquismo humano, muchas veces dedicados a la recreación (por lo que pueden tener carácter autotélico), y también en otras ocasiones dedicados a la competencia, aunque como ya se mencionó el videogame también se juega solo, con lo cual, se contradice la idea Piagetiana del juego adulto como el juego del individuo socializado. Pues al jugar solitariamente videogames no hay la necesidad de “ponerse en el punto de vista del otro” como se dice en la teoría de Piaget respecto al juego adulto. A menos que se considere al ordenador como un “otro”, pero al nacer esto ha de considerarse que no es todo el ordenador, sino el juego programado, quizás lo más que pueda decirse es que el videogame lleva la memoria de otro que es el diseñador-programador del videogame y que de algún modo sentó las reglas, así que se salvaría la contradicción señalada al planteamiento de Piaget, pues el jugador del videogame tiene que tomar en cuenta el punto de vista del otro (del programador) aun cuando no se encuentre presente, y así el videogame sería no sólo una extensión en el espacio de la imaginación humana, sino también del tiempo, pues el otro jugador es la computadora o bien “el otro” jugador es el programador que ya no está ahí.

Luego entonces, aquí se sostiene que el videogame es uno más de esos llamados por Vigotsky, instrumentos psicológicos, pues un instrumento psicológico permite re-presentar un estímulo en otro lugar o condiciones distintas a aquellas en que se le conoció.

Conviene señalar que para Vigotsky la formación de las funciones psicológicas superiores es un proceso que ocurre mediante la actividad instrumental en la interacción y/o cooperación social, y que de hecho <<El hombre se domina a sí mismo desde fuera, a través de instrumentos psicológicos>> (Vigotsky, en Álvarez y Del Río, 1996, p. 96). Ya Marx había señalado que la actividad (*praxis*) humana se distingue de la del resto de los animales por el uso de los instrumentos con los que se transforma la naturaleza; Vigotsky continua con tal línea marxista, más para él la transformación más interesante es la que se da en el psiquismo humano merced a apoyos externos (instrumentos psicológicos) que permiten al ser humano mediar un estímulo, ordenarlo y reposicionarlo externamente permitiendo al sujeto ir más allá del momento y el lugar presentes y utilizar la información del estímulo dado en otras condiciones las que también sea plausible y necesario. Conviene no obstante recordar que ya Engels había estudiado el impacto de los instrumentos en el organismo humano o más precisamente en el organismo prehomínido en “El papel del trabajo en la transformación del hombre” Engels (1981). Así pues, una historia de la construcción de instrumentos psicológicos por parte los seres humanos; equivaldría a una historia de la construcción de la mente humana -se añade “humana” porque el concepto de mente es también aplicado al psiquismo de los animales hoy en día por los etólogos cognitivos- (Díaz, 1994).

Conforme con lo anterior, **el videojuego es entonces un componente de la nueva mente humana**, tal afirmación es por supuesto exagerada, pero parece consistente con los planteamientos de los post-modernistas teóricos Giovanni Sartori el célebre politólogo italiano con su “Hommo Videns” (1997) y el psicólogo estadounidense Kenneth Gergen “El Yo saturado” (1998), quienes consideran que

la mente humana no puede hoy ser entendida sin tomar en cuenta el circuito de información que la misma establece con las nuevas tecnologías audio-visuales. Es decir, en el caso de Giovanni Sartori, éste ha escrito acerca de una sociedad teledirigida, en tanto asigna categoría de “real” a lo que “sale en televisión”. Éste autor sostiene que en la actualidad la imagen en general, y la televisión en particular, se ha convertido en el principal educador en detrimento de la palabra: <<La preponderancia de lo visible sobre lo inteligible, nos lleva a un ver sin entender>>. Ahí, donde la evidencia de una imagen transforma la ficción en realidad, va dándose el paso de un homo sapiens a un homo videns cuyo pensamiento es básicamente un conglomerado de titulares, flashes, clips visuales que por su esencia inconexa no permiten reflexionar y llevan a responder de modo voluble ante lo que se ve y genera sensaciones antes que razonamientos; mientras menos palabras y más imágenes, menos necesidad de leer e interpretar símbolos y más información que transcurre vertiginosamente, sin tiempo para leerla dos veces. Claro que el politólogo italiano se refiere a los medios audiovisuales en general y no a los video juegos en particular como se ha venido haciendo aquí y, más aún, no ve en la preponderancia de imágenes digitalizadas y virtuales la bondad que, aquí se sostiene podría encontrarse en una lectura vigotskyana, ahí donde el hombre se dominaría “a sí mismo desde fuera, a través de instrumentos psicológicos” y; en lugar de ello, sería dominado por otros, a través de instrumentos tecnológicos de procesamiento de imágenes. Ambas opciones parecen posibles y no constituyen necesariamente una antítesis, pues lo mismo se puede ser un individuo de un mundo que da un valor excelso “a una imagen sobre mil palabras” que utilizar esas mismas imágenes como instrumentos para representar y transformar la realidad. La diferencia, entre un extremo y otro puede estar entre ser o no un individuo con una formación educativa que permita reflexionar y hacerse responsable de cualesquiera recursos de información.

En todo caso, aquí se menciona el trabajo de Giovanni Sartori como una muestra de que en la actualidad se ve a los medios audiovisuales como formadores de formas de pensar; lo cual concuerda con la idea de que la mente humana actual

tiene en los videojuegos uno de sus componentes. En lo tocante al otro autor mencionado, Kenneth Gergen, puede ser dicho que también ve en los recursos audiovisuales de las nuevas tecnologías un componente de la mente humana contemporánea, en tanto le permiten multiplicarse – ser multifrénica- para liar con la enorme variedad de emisores de información a que se haya expuesta, la entienda o no, en “la post-modernidad” y “multifrénico” merced a la enorme cantidad de información que recibe cotidianamente de las nuevas tecnologías. Cabe mencionar que para Kenneth Gergen la multifrenia no es una patología si no un nuevo modo ser humano y, más aún a éste autor no le parece que haya nada ante lo cual alertarse en el gran uso de recursos audiovisuales, para é son una condición más o menos natural de la post-modernidad.

Asumiendo que el videojuego es un instrumento psicológico, puede afirmarse que la mente humana en su historia puede incluir una faceta “virtual”, precisamente la del video-juego. Ahora bien, deben considerarse dos cuestiones, la primera ¿vale la pena considerar instrumento psicológico al videojuego, o es de hecho sólo una parte del ordenador (computadora) y esto es el verdadero instrumento psicológico? Y, de ser un instrumento psicológico en sí el video juego, ¿qué función cumple?, pues en general los juguetes que se han considerado instrumentos psicológicos son los juguetes didácticos “mediadores representacionales” en la zona de desarrollo próximo con una finalidad, extrínseca al juego. Cierto, hay video-juegos didácticos, pero la enorme mayoría son recreativos.

Pues se considera que el instrumento psicológico tiene una finalidad, - lo contrario del juego- más, eso nos lleva a una concepción formal del aprendizaje, si lo vemos al contrario, como algo informal extraescolar tendremos que admitir que en el video-juego también se aprende; aún cuando lo aprendido pueda llevar una carga ideológica intencional más o menos disfrazada de simple pasatiempo (Reboredo, 1983). De cualquier modo conviene recordar que, de acuerdo con Vigotsky (1988) en los seres humanos se da la necesidad, ante situaciones de tensión, de

exteriorizar operaciones mentales transfiriendo la actividad intelectual a una representación visible que evite perder el discurso. Y, que, así el ser humano se domina a sí mismo desde fuera en el acto instrumental, a través de instrumentos psicológicos. Así, aún cuando un video-juego (o cualquier otro juego, en realidad) se practica como un acto recreativo, puede significar un modo de “dominarse”, de manejar la “tensión”, en el acto recreativo. Por cierto, de acuerdo con Koestler (1964, p. 171) Einstein señaló que <<el juego parece ser el rasgo esencial en el pensamiento productivo –antes de que exista una conexión con la construcción lógica en el trabajo, y otros tipos de señales que pueden comunicarse a los demás>>.

Así, según aquí se sostiene, los juguetes –incluidos los video juegos- desde la perspectiva sociocultural que nos legara Vigotsky se muestran como una forma particular de instrumentos psicológicos, que no sólo en la niñez, sino también en la edad adulta sirven para manejar la tensión, dominarse, recrearse, y aún para replantearse la vuelta al trabajo y educarse formal e informalmente.

Y, si bien es cierto que, como indicó Reboredo (1983), merced a la industrialización y comercialización del juego y el juguete, lo lúdico es cooptado por el status quo y se convierte en “ocio recuperado para el capital”, también lo es que se puede recuperar lo recreativo del juego cuando el adulto lo practica desentrándose de las consideraciones productivas inherentes a las presiones de la vida diaria para permitirse un “merecido descanso” como lo preconizó Henri Wallon (1977).

B. El juego adulto en el psicoanálisis.

A lo largo de su historia, el psicoanálisis se ha visto como un cuerpo de conocimiento debatido y cuestionado en torno a su estatuto de legitimidad

científica fuera y dentro de su propio campo (Skinner, 1973; Braunstein 1975 y Perrés 1988). Así también se ha discutido sobre lo correcto y lo incorrecto en términos éticos y de efectividad de sus distintas vertientes (Braunstein 1992 y Bleichmar 1997). De algunos notables autores como Jung y Adler, muchas veces incluidos en la tradición psicoanalítica el mismo Freud (1973) escribió que sus trabajos, muy respetables, no podían seguir siendo considerados estrictamente psicoanalíticos. Autores tan populares como controvertidos como Wilhelm Reich y Erich Fromm fueron, en algún momento señalados como no estrictamente psicoanalíticos, el primero de hecho pretendió ser un legítimo continuador de Freud, aun cuando fue expulsado de la vida psicoanalítica oficial por sus ideas políticas (Reich 1981) y el segundo, quien se instalara un tiempo en México, ha sido cuestionado post-mortem por algunos de sus colaboradores cercanos, no sólo por su afán de llamar psicoanálisis – aunque tal denominación iba acompañada del calificativo “humanista”- a su trabajo, sino también de una “promesa incumplida”, a saber: la elaboración de una técnica terapéutica en consonancia con sus planteamientos teóricos (Saavedra, 1994). Otros eminentes psicoanalistas cuyos nombres como los de los mencionados han pasado a la historia, son Melanie Klein y Jaques Lacan quienes vivieron también la discusión sobre lo consistente de sus trabajos con los principios psicoanalíticos, no obstante, ambos además de historia hicieron también escuela psicoanalítica.

No es objetivo del presente trabajo decidir cuáles planteamientos epistemológicos y/o técnicos en la terapia son los que más convienen al psicoanálisis. Si se ha mencionado aquí a tan notables autores es con dos intenciones, a saber: la primera mostrar precisamente que aún en los círculos psicoanalíticos hay desacuerdos sobre lo más o menos legítimamente psicoanalítico (por cierto, en todo cuerpo científico es deseable revisar continuamente la consistencia de sus planteamientos), así pues, en este trabajo sería absurdo, además de imposible hacer declaraciones definitivas sobre el juego adulto en el terreno psicoanalítico. La segunda razón por la cual se han mencionado tantos autores psicoanalíticos importantes y el que sus trabajos han sido recibidos no sólo con escepticismo,

sino también dentro de climas de discrepancia es por que justamente las obras de los autores que serán revisadas a continuación podrían ser consideradas por algunos como ajenas al psicoanálisis, pues tal vez sus planteamientos teóricos y clínicos no sean estrictamente psicoanalíticos. Sin embargo, aquí se los toma en cuenta porque ellos mismos se presentan como psicoanalistas y/o como psicoterapeutas que realizan un trabajo basado en autores psicoanalíticos. Toca en particular a los psicoanalistas interesados decidir si tales empeños pueden considerarse o no psicoanalíticos. Y, en general, a los interesados en la psicoterapia verificar y/o adoptar los procedimientos que se mencionarán, así como su efectividad.

Los autores a quienes se hace referencia son tres, dos de ellos trabajan juntos y lo son Pacho O'Donnell y Gilly; el otro autor es Diane Frey. Empezando por el trabajo de ésta última debe aclararse que ella nombra su labor clínica como "terapia de juego con adultos" ciertamente tal denominación puede remitir más bien al enfoque centrado en el cliente de Axline que al psicoanálisis, sin embargo, al describir y explicar su procedimiento y su técnica terapéuticos se basa en afirmaciones de Winnicott, quien como se mencionó en el apartado sobre psicoanálisis del primer capítulo, es el psicoanalista que por excelencia estudió el juego humano y su relación con la "realidad", el desarrollo y la salud psíquicas. Frey utiliza diferentes juegos en su terapia con adultos, más adelante se pondrán algunos ejemplos acerca de los mismos. Ahora se citará textualmente el modelo de procesamiento que ella utiliza independientemente de que aplique tal o cual juego:

<<Paso número 1: Introducción. El terapeuta analiza con el paciente la fundamentación para participar en la actividad de la terapia de juego, con el fin de asegurarse de que este último comprenda por qué se utiliza la técnica correspondiente y cómo se hará su aplicación.

Paso número 2: Participación. El paciente responde a la instrucción que dio el terapeuta. Éste debe conceder a los pacientes el abstenerse de responder si la técnica deviene en algo que pueda resultar demasiado amenazante. Por otra parte, ello resulta valioso para motivar a los pacientes ante el riesgo.

Paso número 3: Divulgación. El paciente comparte sus reacciones y observaciones acerca de lo que sucedió.

Paso número 4: Procesamiento. Se pide a los pacientes que analicen los patrones o dinámicas que percibieron al participar en la técnica respectiva.

Paso número 5: Cognición. Se pide a los pacientes que piensen en principios, hipótesis y generalizaciones que puedan inferirse a partir de la técnica.

Paso número 6: Aplicación. Los pacientes comienzan a reconocer la aplicabilidad de su aprendizaje a la vida cotidiana>> (Frey, 1988, p. 244).

Mediante los citados seis pasos Frey procesa cada situación de juego que propone a sus pacientes y así espera que estos encuentren aplicables a su vida cotidiana los aprendizajes obtenidos a partir de los juegos realizados como terapia. Ahora bien, las razones por las que Frey apoya el uso del juego como recurso terapéutico son varias; la básica es que como psicoterapeuta ella retoma la afirmación de Winnicott que sigue y que, de hecho, se halla citada en el trabajo de Frey: <<la psicoterapia consume en la superposición de las dos áreas de juego, la del paciente y la del terapeuta. Si este último no puede jugar, entonces no resulta adecuado para este trabajo. Si el paciente es quien no puede jugar, entonces necesita hacerse algo para capacitarlo para que lo haga, después de lo cual puede dar comienzo la psicoterapia>> (Winnicott,1987,p.54). En consonancia con esto, Frey, sostiene que si alguien ha de ser un efectivo terapeuta de juego para adultos necesita poder sentirse a gusto en el escenario terapéutico del juego y se capaz, en general, de disfrutar el jugar, pues de lo contrario el disgusto o la

ansiedad ante el juego de un terapeuta dado puede ser también experimentado por sus pacientes con lo cual no podrán beneficiarse del juego terapéutico.

Otra razón por la cual Frey considera pertinente el uso del juego en la psicoterapia de adultos es que si bien señala contraindicaciones para el uso de la terapia de juego con adultos, también es cierto que para muchos tipos de problemas y situaciones de personas adultas es muy apropiada tales son, como ejemplo:

- Las situaciones en que individuos adultos son inconscientes de la etiología de sus problemas.
- La negación de problemas, como cuando alguien que niegue su alcoholismo de manera consciente, analiza en juegos y/o dibujos cómo está involucrado en el mismo.
- En aquellas ocasiones a que un adulto es resistente a la terapia, por ejemplo no hablando con el terapeuta, según Frey, comúnmente si acepta jugar un juego de mesa o dibujar y, de ese modo continua manifestando y analizando información valiosa para él.
- Adultos que debido a la obligación de haber cumplido una función parental temprana ocupándose de asuntos de su padre o madre debido a que alguno de ellos padecía una enfermedad física o mental y/o se mostraba incapaz de lidiar con las situaciones que causan estrés.
- Las situaciones en que un psicoterapeuta encuentra pacientes adultos cuya capacidad para verbalizar es deficiente.

En la última de las situaciones en listadas se trata de pacientes que por su incapacidad para verbalizar son inaccesibles a las técnicas analíticas originales, más de , acuerdo con Frey al participar en algunos juegos proporcionan material

de su problemática y darse, cuenta de ella. En este caso el uso del juego sería la única alternativa terapéutica dada los pocos recursos, para expresarse mediante la palabra. Más no todos los pacientes abordados por Frey tienen tal dificultad ¿Para qué usar entonces el juego en la terapia si un paciente adulto dado es capaz de verbalizar? La respuesta ya fue dada, en parte, pues ya se mencionó que, además de utilizar el juego con adultos que presentan dificultades para verbalizar sus afectos y conflictos, también sirve a quienes niegan sus problemas, no se percatan de los mismos y/o presentan resistencia. Aunque hay otras ventajas, de las que Frey habla, en su enfoque, tales son:

- El juego permite aprender el autocontrol saludable sin regresión (Frey, 1988, p. 235).
- El juego puede ayudar a intensificar la relación terapéutica, la autora señala que para tal efecto utiliza juegos de cartas como el famoso “uno” del cual sostiene ayuda en la conformación de una relación y establece afinidad entre los participantes, toda vez que mitiga la tensión en tanto no requiere un gran esfuerzo jugarlo, pues aunque no es del todo un juego de azar la habilidad que requieren del participante no es tal que requiera una gran concentración y así “tiene su punto focal” fuera del proceso terapéutico.
- El juego puede ayudar a poner atención en otros aspectos de la vida además de las pertenecientes al ámbito cognoscitivo, así puede favorecer a quienes se olvidan de los aspectos creativos, afectivos y divertidos como aquellos, quienes son adictos al trabajo y/o tienen empleos que requieren un intenso pensamiento profundo y en general para personas que viven sometidas a un alto grado de estrés. Incluso los psicoterapeutas de juego quienes cuenten con una sobrecarga de trabajo pueden beneficiarse ya consolidados o cuando en el inicio de su carrera por las grandes exigencias para lograr el éxito profesional:

<<Con frecuencia los terapeutas de juego pueden perder de vista su parte juguetona. Si un terapeuta de juego no puede jugar, su paciente también hallará difícil hacerlo en la terapia>> (Frey, 1988, p. 232). Frey menciona que tal redistribución de acento de lo exclusivamente cognoscitivo y “calculador” hacia lo afectivo, y lúdico que puede conllevar el uso de juego en la psicoterapia de adultos impacta en el sistema nervioso central, pues quienes lo viven dejan de utilizar de modo tan exacerbado su hemisferio cerebral izquierdo y hacen un uso “más completo” de su cerebro.

Debe mencionarse que, sin detrimento para la cita de los beneficios del juego en la psicoterapia de adultos hay también contraindicaciones para el juego en la terapia en la edad adulta según lo propone Frey. A saber: existen personas que se vuelven juguetonas como un modo de evitar la expresión y su correspondiente responsabilidad de sus sentimientos de hostilidad, tales pacientes pueden utilizar su actitud pseudo-juguetona para defenderse, seducir y manipular al terapeuta quien deberá estar alerta en tales casos. Sin embargo, aquí Frey puede estar cayendo en parte en una contradicción, pues por un lado señala que algunos pacientes no deben jugar en terapia si su juego les sirve como defensas, veáse <<Es necesario que los terapeutas verifiquen el impacto de la terapia de juego con los pacientes adultos, con la finalidad de evitar los peligros de la defensividad...>> (Ibid, pag. 234) y por otro lado sostiene que el juego sirve <<para acortar la distancia y las defensas del paciente. Este puede defenderse así mismo con las interacciones verbales tradicionales de la terapia, pero con frecuencia no sabe cómo o es incapaz de hacerlo dentro de la terapia de juego. Un padre que insiste en que no ejerce un dominio o control, de modo frecuente revela algo semejante en la representación de un juego de títeres con su familia>> (Ibid., pag. 235). En todo caso aun cuando, de acuerdo a lo que Frey expone, el juego es una poderosa herramienta contra las defensas de quienes usan el lenguaje como una barrera debe también estarse alerta a que el juego mismo no sea una defensa y/o, mas bien, un recurso para manipular el proceso y, sobre todo el terapeuta debería cuidarse de no coadyuvar a semejante práctica con el paciente.

Más aún, Frey señala que frente a los adultos que pudieran estar manipulando y controlando el proceso terapéutico usando el juego propuesto por el terapeuta: <<Es posible iniciar la terapia tradicional con estos pacientes y, de modo gradual, comenzar la utilización con la terapia de juego cuando quien la recibe tiene ya una disposición favorable para ello. Sin embargo, por lo general, se necesita tener precaución con este tipo de pacientes>> (Ibid., pag. 234). De la cita anterior puede desprenderse que si bien hay pacientes con quienes deba contraindicarse el juego en muchos casos puede darse un proceso de preparación para el paciente mismo en que se de un abordaje verbal que permita luego usar el juego como técnica.

Esto es más o menos, en consonancia con lo señalado con Winnicott: en quien Frey pretende basarse: <<Si el paciente es quien no puede jugar, entonces necesita hacerse algo para capacitarlo para que lo haga, después de lo cual puede dar comienzo la psicoterapia>> (Winnicott, 1987, p. 54). Otra población para quien la técnica del juego está contraindicada por Frey es la de “aquellos para los cuales el espíritu de juego resulta amenazante” por una serie de consecuencias negativas asociadas con el juego y/o las relaciones cercanas en las cuales a tales personas se les seducía mediante juegos o más específicamente algún pariente les sometió al incesto calificándolo como un juego. Por cierto, Winnicott asentó que: <<...en la deducción, algún agente exterior explota los instintos del niño y ayuda a aniquilar su sentimiento de que existe como unidad autónoma, con lo cual el juego resulta imposible>> (Ibid, pag. 77).

En fin, que utilizando juegos de mesa, juegos de roles, dibujos, materiales para moldear y títeres Frey utiliza la conducta lúdica lo mismo para el diagnóstico que para la terapia de adultos.

Antes de revisar el trabajo de los otros dos psicoanalistas que usan el juego en su trabajo clínico con pacientes adultos se citará a manera de ejemplo un caso clínico de los abordados por Frey.

<<Un hombre de 39 años entró a la terapia por sugerencia de su novia. Se trataba de un AHA (Adulto Hijo de Alcohólico) a quien su tía adoptó cuando tenía un año de edad. Éste era bastante expresivo de manera verbal acerca de la mayoría de los aspectos de su vida, excepto de su preocupación actual: la ira reprimida. Su caso ilustra el de una persona que repudiaba aspectos del sí mismo, y sobre todo el de sí mismo enojado. En la terapia de juego, este paciente utilizó objetos de réplica de miniatura para desfogar su ira. Al paso del tiempo en la terapia, el paciente comenzó a expresar su ira por medio de sus dibujos. Al final, procesó su ira de un modo directo con el terapeuta y aprendió técnicas efectivas para el manejo de las mismas>> (Frey, 1988, pag. 246). En el caso citado Frey observó que, pese a la facilidad para expresarse de manera verbal, su paciente evadía y así no lograba resolver su preocupación en torno a su incapacidad para defender sus derechos expresando ira; este caso es un ejemplo de cómo el uso del juego puede ayudar a una persona a abrirse paso entre sus defensas, conocer de las mismas e ir manejando sus afectos para poder luego expresarlos verbalmente y, en caso de éxito, abordarlos efectivamente en su cotidianidad.

Puede cuestionarse si en verdad este es un procedimiento que pueda calificarse como psicoanalítico. Pues Frey no menciona ni la asociación libre, ni la transferencia, que como se sabe son junto a la atención flotante, y el análisis de la contratransferencia y la resistencia los elementos básicos de toda técnica psicoanalítica. No obstante Frey refiere ocuparse de hacer consciente lo inconsciente al menos en parte de su trabajo, por ejemplo: <<Los adultos que psicológicamente son inconscientes de la etiología o causa de sus problemas, con frecuencia manifestarán esto por medio de enfoques de juego>> (Ibid., pág. 233). Y en el –ya enlistado líneas arriba- Frey analiza junto a su paciente las dinámicas

y patrones que siguen en su vida y que se manifiestan en la sesión de juego. En la medida en que Frey procede a jugar con sus pacientes para luego analizar el material de juego, puede recordarse el momento en la historia del psicoanálisis en que Wilhelm Reich (1980) introdujo la técnica del “Análisis de carácter” pues en tal técnica, Reich, primero analizaba las formas típicas de actuar y defenderse del paciente no sólo en lo verbal, sino también en la expresión corporal. Sin embargo, luego de tal análisis Reich sí empleaba los procedimientos psicoanalíticos tradicionales.

Los aspectos psicoanalíticos del trabajo terapéutico de Frey, entonces, no parecen ser muy abundantes, si bien se ha visto analiza las dinámicas del paciente, revela las defensas del mismo, le ayuda a volverse consciente de aspectos inconscientes de su personalidad y, en lo teórico, hace referencia, aunque someramente, a Winnicott. Quienes sí hacen una mayor discusión teórica de su trabajo y, aunque heterodoxamente, se asumen también como psicoanalistas en su uso del juego en la psicoterapia de adultos son Pacho O’Donnell y Edgardo Gili. Estos autores trabajan principalmente la terapia grupal, no obstante, consideran que las técnicas lúdicas pueden bien aplicarse a individuos, parejas y familias, la contraindicación básica que vigilan es para pacientes psicóticos.

Ahora bien la heterodoxia de O’Donnell y Gili, en su núcleo duro contiene, además de su propia experiencia las aportaciones teóricas y técnicas de D.W. Winnicott, lo cual no impide que revisen y utilicen el trabajo de psicoanalistas diversos y, aún de los terapeutas no psicoanalíticos. Puede ser útil citar una de las dedicatorias de su trabajo “El juego” (1996): <<A Sigmund Freud, Sandor Ferenczy, Wilhelm Reich, Jacobo Moreno, Fritz Perls, Jacques Lacan, Ronald Laing, Enrique Pichón Riviére, y a todos aquellos que, arriesgándose a la incompreensión, el sufrimiento y la marginalidad, tuvieron la valentía y la imaginación necesarias para cuestionar lo instituido –establecido psiquiátricamente, enriqueciendo así este juego difícil y fascinante, a veces científico, que es la psicoterapia>>.

Así pues, retoman no sólo la noción expuesta por Freud (1920) de que el juego es una elaboración de situaciones traumáticas, si no más también aquella que sustenta la idea de que jugar también es una expresión del potencial creador del “Yo libre de conflicto”. Su trabajo es en gran medida un desarrollo del trabajo de Winnicott, particularmente del constructo de “objeto transicional” el cual llevan al nivel de la psicoterapia psicoanalítica de grupo. De hecho para O’Donnell y Gili, el grupo, que es un fenómeno cultural: <<es un cuerpo que se ofrece como objeto transicional ilusionante-desilusionante, objeto real en el que el imaginario puede anclar,..., tiempo y espacio, lugar de un hacer; no se ofrece como posibilidad para el fantaseo estático, sino como continente y promotor de imágenes dinámicas, del imaginario entendido como zona de encuentro en la creación. Lo imaginario grupal en acción: esto constituye su fuerza transformadora.>> (O’Donnell, Gili, 1996, pag. 94). La acción, en un lugar y tiempo determinado hace del juego una tercera zona entre la realidad y fantasía, según postuló Winnicott – como ya se revisó en el capítulo I – Para estos autores el juego pone en movimiento lo imaginario, por eso tiene un gran potencial creador. Ello es así porque jugar es diferente de fantasear, ocurre en un espacio y un tiempo físicos, “reales”, y el objeto transicional es un objeto real al que se inviste de múltiples cualidades. Así, el grupo terapéutico es “muchas cosas más”, y ayuda a diferenciar entre realidad y fantasía. Por cierto, estos autores tienen una postura bien definida y acaso radical, sobre el último particular, pues no listas que: <<...de una deformada interpretación del mensaje freudiano... privilegian ciegamente lo interno visualizando la realidad objetiva sólo como una pantalla de proyecciones e introyecciones>> (O’Donnell y Gili, 1996, pag. 68). Más, su sentido crítico no está peleado con su flexibilidad intelectual y así también toman distancia de lo que ven como reacciones a las citadas actitudes de algunos psicoanalistas, es decir, los enfoques “interaccionistas” y “neo-conductistas” que, para ellos, pecan de lo contrario y privilegian excesivamente los factores “externos” y el aquí y ahora. Ellos, por cierto, no hacen mención de los modelos cognitivo-conductuales donde además de observarse las interacciones se trabaja sobre los pensamientos y emociones de los pacientes (Olvera,2002).

Lamentablemente, tales aspectos no quedan claros, pero en todo caso ante los extremos que critican ellos optan por una vía distinta, o sea esa “tercera zona” en que debe encontrarse la intersección espacio-tiempo de los momentos clave de la psicoterapia, por supuesto se trata del juego. Mismo que para éstos autores constituye una transformadora actividad que dirige a quienes son capaces de practicarlo hacia la salud mental. Mas aún para ellos el juego es “vía regia”, hacia el develamiento de lo inconsciente. Sin embargo, toman distancia del enfoque de Melanie Klein quien, antes de Winnicott, fue la que se ocupó más del juego, pero sólo como medio para acceder al conocimiento de la patología de sus pacientes; pues para ellos, en concordancia con Winnicott, el juego es en sí un objeto de estudio fascinante.

Para O’Donell y Gili, el juego es un puente móvil de unión de lo “interno” con lo “externo” de la experiencia humana. Así, en terapia una persona puede jugar a que el grupo es su familia, ese representar el grupo terapéutico la familia del paciente es un modo en que éste puede ponerse en contacto con lo interno de su experiencia, con aquellos recuerdos de experiencias ya de maltrato, ya de protección en el seno familiar, pero ello es diferente de recordar, de pensar en lo que a uno le pasó con su familia, pues hay en tal juego un desarrollarse dentro de un lugar y un tiempo reales; así jugar es una síntesis entre los opuestos adentro y afuera, que coadyuva al dominio de lo externo eso que queda fuera de alcance del “dominio mágico”. Con razonamientos semejantes, los autores justifican la “acción” en la psicoterapia y se reconocen críticos de: <<...esos modelos terapéuticos donde el hacer queda suprimido a favor de un endiosamiento del pensar-explicación>> (O’Donell y Gili, 1996, pag. 71). Así, estos psicoanalistas, decididamente heterodoxos, fundamentan rigurosamente su práctica clínica y echan mano de distintos recursos técnicos, como, en lo tocante a la acción, el “pasaje al acto” que implementó Wilhelm Reich que de ningún modo: <<significaba estimular la acción psicopática o irreflexiva, la traducción en acto- sin mediación refleja- de lo pensado... por el contrario... implicaba la posibilidad de

unirse y llevar a cabo el proceso dialéctico de reflexión y acción en su connotación expresiva>> (Ibid, pag. 122). De hecho la propuesta exige que el terapeuta, regule la práctica de los distintos juegos, pues aunque se critican los excesos de calificar como “acting-out” no sólo las acciones psicopáticas, sino toda acción de descarga emocional y/o creativa de los pacientes, tampoco se trata de proponer juegos a ultranza. Más aún valoran la expresión catártica emocional que consideran excesivamente desvalorizada por muchos psicoanalistas desde que Freud hiciera su crítica a la hipnosis en los albores del psicoanálisis. Actitud que tales psicoanalistas asumen en pos de lo que “debe ser” la conducta de una persona madura o adulta.

Entonces, como ya puede apreciarse con claridad, el psicoterapeuta psicoanalítico que proponen O’Donell y Gili, además de ser un profesional con formación psicoanalítica –pues ellos se reconocen como psicoanalistas- ha de ser un sujeto flexible y, sobre todo capaz de jugar, no sólo de observar jugar a sus pacientes desde una posición que juzga, acaso de “yo estoy bien, tu estás mal”, sino que - sin perder su posición de terapeuta – permita y se permita la acción expresiva en las sesiones de psicoterapia; siempre y cuando dicha acción no vaya en detrimento de la integridad de ninguno de los participantes. Pues, al igual que Winnicott ellos consideran que el jugar, puede encerrar aspectos atemorizantes y así como conviene cuidar a los niños cuando juegan (siempre que no se los interrumpa ni se les dirija el juego), del mismo modo el terapeuta ha de vigilar que la situación de juego no resulte demasiado abrumadora y/o amenazante para los participantes.

En cuanto a los juegos que utilizan en sus procesos terapéuticos, O’Donell y Gili con esa actitud heterodoxa que los caracteriza cuentan con un repertorio que lo mismo hecha mano de juegos con predominio de lo verbal, que juegos de expresión corporal, pasando por los juegos de extracción psicodramática, además, por supuesto de los juegos con objetos, ya que ellos utilizan tanto el concepto de objeto transicional.

Al darse cuenta que O'Donnell y Gili distinguen y proponen varios tipos de juegos, puede correrse la tentación de criticar su inconsistencia con el marco teórico en que se sustentan ya que si el juego ha de ser una zona libre de conflicto, el que el los tipifiquen juegos pudiera constituir una atadura a la imaginación y la creatividad de los pacientes. Más aún el proponer ceñirse a, tal o cual, juego acaso constituyera un ruido innecesario en la zona libre de conflicto, pero los autores se adelantan a responder a tales críticas, pues por un lado señalan que, aún cuando cuentan con un repertorio de juegos: <<el juego ideal es aquel que surge de la situación imaginaria del grupo>> (Ibid, pag. 153). Además, indican que cuando un paciente acepta involucrarse en un juego dado que pueda parecerle muy ajeno a cierto problema que en ese momento le aqueje, justamente se olvida por un rato aquello que es su demanda manifiesta, acaso su síntoma, que por supuesto se analizan cuando es necesario, pero que al pasar a "segundo término" a otro plano pueden permitir la aparición de una posibilidad y realidad de crecimiento.

En la sesión psicoterapéutica propuesta por O'Donnell y Gili, entonces, el material expuesto por los pacientes básicamente es el de sus acciones en distintos tipos de juegos, se sobreentiende que lo verbal no desaparece, más deja de ser el exclusivo modo de acceder a lo inconsciente como en la ortodoxia psicoanalítica. Es más ya se anotó que estos autores parafrasean a Freud ahí donde el señaló que los sueños son la vía regia a lo inconsciente y declaran que el juego es también una vía regia a lo inconsciente. Más el juego es acción y en el mismo se materializan los afectos, los conflictos, las fantasías que se ven puestos en movimiento en la escena terapéutica. Ya Wilhelm Reich hace muchas décadas había señalado la importancia de atender no sólo al decir, sino al hacer de los pacientes en el psicoanálisis. Más con O'Donnell y Gili, tal observación de Reich (1980) se une a las de los herederos de este: Frederick Perls (fundador de la terapia Gestalt) y Alexander Lowen (creador del "Análisis Bioenergético"), así

como al psicodrama de Moreno, las técnicas y reflexiones de Winnicott sobre el juego y de Ferenczi sobre la acción y entonces los pacientes asumen roles en el grupo terapéutico, pero no sólo como en un teatro con espectadores, con todo y su “cuarta pared”, sino en la acción compartida del juego donde incluso el terapeuta debe jugar y no únicamente ser observador que juzga la calidad y los contenidos de la acción; aunque no pierde su calidad de terapeuta.. Por cierto, tal terapeuta evita ser un mero interpretador y para no caer en las actitudes de “omnipotencia” y “magia” evita asegurar nada sobre las acciones del paciente, antes bien declara sobre las mismas usando frases como: “tal vez, quizás, yo creo”. Luego, entonces durante el desarrollo de un juego así como después de su término: O’Donnell y Gili ciertamente utilizan los ingredientes típicos del psicoanálisis: hacer consciente lo inconsciente, analizar la resistencia, la transferencia y la contratransferencia, pero centrándose no sólo a las asociaciones libres del decir, sino también del hacer y del interactuar.

Ahora se transcribe un ejemplo de juego de los utilizados por O’Donnell y Gili, llamado “juego de los niños”: <<Se invita a los integrantes del grupo a formar con sus cuerpos, sobre el piso, una estructura radial cuyo centro estará constituido por la confluencia de las cabezas. Se les dice que se intente imaginar a cada uno de los demás como niños y que, a medida que les vaya surgiendo alguna imagen del otro como tal (como niño), la expresen en voz alta. Se sugiere, asimismo, que cada integrante de la rueda procure tomar esa imagen verla también y en lo posible continuarla. La propuesta es que, de ese modo, se vayan armando las imágenes de cada uno de los miembros del grupo como niños, las imágenes que cada integrante tiene de los otros.

Este juego, cuando se produce una buena interacción, cuando efectivamente puede ser jugado, se da como una asociación libre y fluida de imágenes, permanentemente realimentada por las nuevas imágenes y superposiciones – transformaciones, que va agregando cada miembro. Puede tener o no una segunda parte en la cual el grupo, con las imágenes incorporadas, como niños,

interactúe sin cambiar de posición, en un plano exclusivamente verbal.>> (O'Donnell y Gili, 1996, pág. 142). Como puede notarse se utilizan principios técnicos analíticos –la asociación libre- pero el medio es el juego. Respecto de tal juego los autores comentan una ocasión en que los participantes encontraron difícil “volver” de la zona de juego, despedirse de ella, y luego, al analizar lo ocurrido, se encontró que, además de lo que pudiera ser entendido como una necesidad de regresión en términos psicoanalíticos, había un temor de perder potencialidades expresivas y recreativas de juego descubiertas en la sesión y normalmente no utilizadas por el “prejuicio” de que un adulto maduro no juega. La opinión que aquí se sostiene es que precisamente **lo que ha hecho posible que tanto Frey como O'Donnell y Gili hayan podido articular sus prácticas de psicoterapia psicoanalítica dirigidas a sujetos adultos centrándose en el juego como principal recurso es el haber roto con el prejuicio de que un adulto maduro no juega.** Ello implica sin duda un cambio en la representación y en la actitud que la sociedad tiene hacia lo adulto y hacia el juego en particular que debe ser más extenso que el campo psicoanalítico. Sin embargo, por lo que toca de modo particular al psicoanálisis, O'Donnell y Gili, además de tomar una postura parecida a la de Winnicott, se apoyan en una declaración de Freud a la que citan, emitida por él en la apertura del V Congreso Psicoanalítico Internacional, realizado en Budapest: <<Nunca hemos pretendido alcanzar la cima de nuestro poder ni de nuestro saber, y ahora, como antes, estamos dispuestos a reconocer las imperfecciones de nuestro conocimiento, añadirles nuevos elementos e introducir en nuestros métodos todas aquellas modificaciones que puedan significar un progreso>> (Op. Cit., pág. 157).

Más aún para los interesados en el psicoanálisis, trabajos como el de Frey, O'Donnell y Gilli implican en, alguna medida, la capacidad de romper con el prejuicio de que todo lo que rebase las opiniones emitidas por la figura de autoridad en un campo del saber no es permisible. Aún cuando ellos no dejan de citar a sus figuras de autoridad, con razón, y así de Ferenczi utilizan la siguiente declaración para justificar su uso del juego como una técnica que hace de la

acción una vía regia a lo inconsciente en la terapia psicoanalítica: <<los terapeutas demasiado dóciles no advirtieron que es necesaria cierta elasticidad y se sometieron a las reglas negativas de Freud como si se tratará de tabús>> (Op. Cit., pág. 158). Entonces, regresando al juego, **el ejemplo recién mencionado muestra que, sin dejar de ser adulto, un individuo puede hallar en el juego modos de expresión, recreación y efectos terapéuticos muchas veces desperdiciados.**

C. El juego adulto desde el enfoque centrado en el cliente.

En el enfoque centrado en el cliente se considera que el juego es el modo de “expresión natural” del niño (Axline, 1975). Así en lo que toca a expresar sentimientos y conflictos, el juego es una característica que distingue al niño del adulto, pues, de acuerdo con tal enfoque, un adulto para expresar sus conflictos y afectos cuenta principalmente con el lenguaje oral. Ello aun fuera del enfoque centrado en el cliente, no se discute, asentarlos aquí puede ser la vana expresión de una verdad de perogrullo, ya que es obvio y claro: el niño puede representar sus conflictos mediante el juego simbólico y por esa razón implementarse lo mismo la terapia de juego centrada en el cliente de corte “humanístico” que el psicoanálisis de niños en sus versiones Anafreudiana, Kleiniana y Winnicottiana. Por su parte, el adulto que va a psicoterapia se ha encontrado durante mucho tiempo con enfoques principalmente atentos a la capacidad de verbalizar como ingrediente casi exclusivo, en el enfoque centrado en el cliente ello es así. No obstante, se da el hecho de que los adultos también juegan, aunque tal actividad resultaría inútil en la práctica clínica del enfoque centrado en el cliente, o cuando menos hasta el momento no se la habría utilizado; y quien la ha utilizado psicoterapéuticamente, Virginia Axline, en un sentido estricto no podía interesarse en el juego adulto, pues su objeto de estudio lo fue la terapia infantil. Es cierto que entre las prescripciones terapéuticas de tal autora estuvo el que adultos jugaran

con los niños (sus padres y maestros, entre otros), sin embargo ella realizaba tales prescripciones con un fin terapéutico centrado en el niño, pues jugar es el modo de expresión natural de un niño, no de un adulto.

Más aquí se sostiene que, si se toma en cuenta el marco teórico en que Axline basó su técnica psicoterapéutica, en particular la concepción “humanística” del desarrollo humano bien se puede analizar el juego adulto dentro de los lineamientos del enfoque centrado en el cliente, independientemente de que tal análisis pueda o no tener aplicaciones terapéuticas.

Toda vez que la concepción del desarrollo humano en que se sustenta el enfoque centrado en el cliente, concibe que el primero es un fenómeno vitalicio, pues el adulto no por serlo deja de cambiar y “crecer” en habilidades y experiencias. De tal manera, puede pensarse que si los adultos juegan el hacerlo, de algún modo, tiene que contribuir a su desarrollo. Acaso simplemente socializan, acaso se distraen y/o se recrean cuando juegan solos, acaso se mantienen en forma al jugar algún deporte, o tal vez también expresen algo de si mismos al jugar, aunque no sea su “natural modo de expresión” como en los niños. Pero, puede haber una excepción a la idea de que lo lúdico es promotor del desarrollo, tal es la que constituyen quienes son adictos al juego como los apostadores compulsivos; ¿es que jugar resulta un estorbo para el desarrollo de tales personas? De ser así estaría señalándose una contradicción a la teoría humanista del desarrollo, pues al no considerarse que jugar es de importancia para el adulto se niega la idea rogeriana de que el desarrollo es una “espiral” de crecimiento vitalicio que lleva de formas de menor organización hacia otras de mayor complejidad en aras de la “autorrealización” personal: <<Las experiencias hacen que cambie el enfoque y la perspectiva del individuo. Todo está en constante desarrollo, intercambiando y adoptando distintos grados de importancia para el individuo durante la reorganización e integración de sus actitudes, pensamientos y sentimientos>> (Axline, 1975, pag. 19). Luego puede sostenerse que el juego es también una conducta promotora del desarrollo humano en su camino hacia la autorrealización

a la luz de tales afirmaciones y, más aún, como una conducta “adaptada” de una “inadaptada” de la manera siguiente: <<Cuando el individuo desarrolla la suficiente autoconfianza... consciente y propositiva para dirigir su conducta por evaluación, selectividad y aplicación para lograr su meta final en la vida (autorrealización), se encuentra bien adaptado. Por otro lado, cuando el individuo carece de la suficiente autoconfianza para trazar su curso de acción abiertamente, se conforma con crecer en la autorrealización en forma vicaria y hace poco o nada para canalizar este impulso hacia direcciones más productivas y constructivas, se dice que está inadaptado>> (Axline, 1975, pag. 14). La adaptación como acaba de ser delineada, sin autoconfianza que permite dirigir la propia conducta conscientemente. Ahora la cuestión de si el juego favorece también la autoconfianza en los adultos es ya otro asunto, algo que espera ser verificado en una práctica cuya observación se de en condiciones controladas. Sin embargo, las competencias deportivas, así como los juegos de mesa y aún los juguetes corporales en los adultos; además de las prácticas psicoterapéuticas de corte psicodinámico que se revisan en el segundo apartado del presente capítulo, indican que sí, el juego favorece la socialización y con ello la confianza y por tanto la adaptación de la que aquí se trata todo lo que tiene que favorecer la salud psíquica en general. Más, aquí se erigen dos contraposiciones a tales consideraciones, una es la ya señalada de los jugadores compulsivos y otra la de aquellas personas que, sin jugar compulsivamente, se aplican al juego en situaciones peligrosas, de “mala muerte” como los tahúres. Contraposiciones que deben ser planteadas por cuanto parecen desafiar la pretensión de que el juego promovería el avanzar por el camino hacia la autorrealización en los adultos.

Puede contestarse a las anteriores contraposiciones argumentando que, después de todo, ser tahúr y/o apostador compulsivo es una forma inadaptada, en el sentido antes expuesto, de transitar dando rodeos hacia la autorrealización, ¿pero es que apostar y perder todo en el juego, el sueldo, la manutención propia y la de la familia es un camino hacia la autorrealización? Por supuesto que no, qué ocurre entonces ¿será después de todo, el juego adulto una “categoría moral” más

de vicio como ha sido pensado por muchas personas durante tanto tiempo? De hecho, aún si se lo quiere ver como algo pernicioso y no como un motor de desarrollo el juego adulto no tiene por que visualizarse como un vicio; hoy por hoy, en el universo de la psicología, y a partir del DSM-III, se lo considera un “trastorno de conducta” llamado “ludopatía” en jugadores en quienes hay: <<...incapacidad para controlarse y la alteración que se produce en áreas significativas de su vida (familia, amigos, trabajo, etc.). El juego se convierte en el centro de la vida del sujeto>> (Fernández-Montalvo y Echeburúa, 1977, pág. 33).

Y añaden estos autores: <<En concreto, el juego patológico figura como un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar y en la aparición de una conducta de juego que altera sustancialmente los objetivos personales, familiares y/o profesionales>> (Ibid, pag. 120).

Ciertamente, los autores que acaban de citarse para caracterizar el juego patológico no lo estudian desde el enfoque centrado en el cliente, sino dentro de una perspectiva cognitivo-conductual, pero se los menciona porque su trabajo y enfoque muy en boga sirve aquí para señalar, ahora que se busca lo que de provechoso pueda tener jugar para el adulto, que no todo lo que relumbra es oro en el juego adulto. Ahora, retomando lo señalado por Axline de un individuo inadaptado se conforma con crecer en la autorrealización en “forma vicaria”, puede aclararse que aun cuando el ludópata convierte al juego en “el centro de su vida” y el tahúr suele jugar en situaciones peligrosas, el juego por si solo no es ni patología, ni vicio, antes bien, practicado en tales situaciones estaría indicando, desde el uso que aquí se hace del enfoque centrado en el cliente, que el jugador es una persona que carece de autoconfianza y lo que alcanza a desarrollarse en la vida lo hace sin responsabilidad ni control sobre su rumbo en lo misma, sino de modo indirecto, “recogiendo las migajas” de las circunstancias en que le toque vivir. En el caso del tahúr, acaso el juego sea, después de todo, un modo “provechoso” de socializar, negociar y manejar la tensión en las situaciones de por sí peligrosas de los tugurios. Pero en el caso del ludopata, el juego habría

perdido, si es que las tiene, esas bondades que acaso goza el tahúr y sin duda las aprovecha el jugador bien adaptado; esa autoconfianza que brindaría el juego, y con ello un potencialmente poderoso recurso de desarrollo. Y, a propósito de pérdidas, vale la pena mencionar que los mismos Fernández-Montalvo y Echeburúa han indicado que en los ludópatas: <<un 94% de los jugadores manifestaban algún grado de sintomatología depresiva>> (Ibid, pag. 121). Recuérdese que una de las características típicas de los cuadros depresivos es esa sensación de pérdida y la desesperanza de recuperar lo perdido y/o repararse ante la situación.

Algo que aquí se hace notar es que el juego patológico siempre implica algún tipo de apuesta y es generalmente jugado por adultos exclusivamente. Por lo que no es alguien que deja de ocuparse de sus responsabilidades por practicar algún tipo de juego de convivencia con sus hijos, por ejemplo.

Por otro lado, retomando el hecho señalado de que el enfoque centrado en el cliente, no ha utilizado el juego en la psicoterapia de adultos debe admitirse que algunas actividades como el dibujo y la dramatización que otros autores no rogerianos (Frey 1988 y O'Donnell-Gili 1996) han considerado como juegos son ya utilizados por prestigiados terapeutas post-rogerianos; según se consigna ya en los " Archivos Internacionales del Enfoque Centrado en la Persona" instalados en la Ciudad de México. El director de los mismos, Alberto S. Segura, ha señalado que el enfoque centrado en el cliente debería desarrollarse de modo conscientemente interdisciplinario retomando por un lado aportaciones de otros campus (sociológico, politológico, filosófico, teológico, etc.) y por el otro aplicándose no sólo a problemáticas estrictamente psicológicas-clínicas, sino también a los ámbitos de las organizaciones, la educación, las problemáticas de sociedad y aún en el de las cuestiones de la trascendencia humana.

Así una línea de relativamente reciente creación, pues formalmente inició en los noventa generada nada menos que por Natalie Rogers, hija de Carl Rogers, es la

llamada “Terapia Expresiva Centrada en la Persona”, en esta, siguiendo los principios del fundador: empática atención del terapeuta, no directividad, reflejo de los sentimientos y actitudes del paciente por parte del terapeuta; se procede usando la expresividad y la creatividad de las artes y así el paciente puede moverse, bailar, escenificar, pintar, escribir y/o utilizar la música para expresar sus afectos y sus conflictos. Ciertamente lo que a Natalie Rogers interesa son actividades artísticas no el juego y de ningún modo se sostiene aquí lo contrario, ni se pretende sin más que la actividad artística pase por ser un juego. El objetivo es

indicar que, como ya se dijo, actividades como la dramatización, el dibujo, y la expresión corporal que han sido calificadas como juego por otros autores cuyos enfoques terapéuticos son expresamente lúdicos, son también utilizadas con fines psicoterapéuticos dentro de la escuela centrada en el cliente. El constructo por el cual Natalie Rogers combina distintas actividades expresivas es “la Conexión Creativa” que describe del modo siguiente: <<...la conexión entre movimiento, arte, escritura y sonido. Cuando nos movemos conscientemente se nos hace patente una serie de sentimientos profundos que entonces pueden expresarse con colores, líneas o formas. Cuando escribimos inmediatamente después del movimiento o del trabajo artístico se produce un flujo libre procedente del inconsciente...>> (citado en Brazier, 1997, pág. 110).

Luego entonces se da una conexión entre la creación artística centrada en la persona y la idea de que como una libre asociación lo expresado en el arte es una manifestación de lo no conocido de sí misma en la persona; el medio sería el trabajo artístico que sin ser juego puede parecerse a éste en que no deja la fantasía en la vida “interna” del sujeto, sino que la hace “tangible” en un lugar y tiempo concretos manipulando y transformando materiales, como se hace con los juguetes a la manera en que lo señalara D.W. Winnicott (1987). De un modo semejante a Natalie Rogers, Caroline Beech otra prestigiada del enfoque centrado en el cliente ha ido adoptando la utilización de distintos medios expresivos

(pintura, visualización, trabajo con barro y movimiento corporal) en lo que llama “Enfoques multi-media en la terapia centrada en el cliente”. Por cierto, una justificación del porqué distintos terapeutas centrados en el cliente se permiten medios técnicos ajenos a los planteados por el maestro, Carl Rogers, la ofrece Beech (1997) cuando menciona un caso de la época en que ella era todavía ortodoxa, en la que atendió a una cliente que solía llevar a las consultas un libro de técnicas de “imaginación guiada”, y ante la insistencia en mostrar la cliente el libro a Beech, esta terminó por indicarle que siendo una psicoterapeuta centrada en la persona no se le permitía ser directiva, más, como no se presentaran avances en el proceso terapéutico, Beech accedió a utilizar el libro de la cliente para relajarla y como síntesis a los opuestos antitéticos de ser o no ser directiva (utilizando las técnicas de imaginación guiada) la cliente comenzó a producir abundante material, pues al involucrarse en las escenas imaginadas la cliente comenzaba a referir experiencias de su infancia, de las que luego charlaban ella y la terapeuta. Beech, refiere que más que la insistencia de la cliente, lo que la llevó a decidirse por utilizar su libro de imaginación guiada, fue la pregunta ¿qué es más empático- y por tanto más acorde con su enfoque- insistir en la tradicional empatía del enfoque centrado en el cliente limitándose al diálogo, o seguir la necesidad de estructuración del cliente? Obviamente, Beech, optó por esto último y así fue creando su propio método de trabajo sin dejar los principios básicos de su formación terapéutica.

No está de más decir que tanto en el “enfoque-multimedia” de Beech, como en la “terapia expresiva” de Natalie Rogers se reportan significativos éxitos terapéuticos (Brazier, 1997). No obstante, surge la cuestión de ¿qué tan original y novedoso es su trabajo si en el mismo lo que hacen es introducir medios que ya otros enfoques utilizan? (como la terapia gestalt, la bioenergética, el análisis reichiano, el psicoanálisis lúdico de O’Donnell y la terapia psicodinámica de juego de Frey). Por supuesto que ni la creatividad artística, ni el juego, ni la expresión corporal son patrimonio de nadie, pero sí han sido utilizados psicoterapéuticamente antes de que lo hicieran las referidas autoras. Más, debe señalarse que, en general, entre

quienes liderean el enfoque centrado en el cliente en la actualidad parece haber consenso en la necesidad de extender el campo tanto en forma como en contenido si y sólo si se mantienen los principios básicos; lo cual, dicho sea de paso, sí hacen tanto Natalie Rogers como Caroline Beech, pues siguen siendo empáticas y no directivas con quienes son sus clientes y lo mismo enseñan a sus alumnos (Ibid, 1997). Más aún como señala Hernández (1998) en el trabajo de Carl Rogers lo que interesa centralmente es el desarrollo de las personas mediante experiencias educativas y clínicas, según la necesidad de que se trate, de tipo integral que no dejen de lado los procesos afectivos y les ayuden a lograr su "autorrealización". Así que, aunque tal vez no tan original, la introducción de actividades diversas en el proceso terapéutico centrado en el cliente, la misma es ciertamente acorde con los principios de tal enfoque ahí donde los mismos pretenden que las personas logren aprendizajes "significativos" y si ello se realiza mediante, el arte, y la expresión corporal, pues bienvenidos al repertorio de habilidades psicoterapéuticas. Aunque, por supuesto, el presente trabajo de lo que trata es del juego en la edad adulta y no primordialmente de teorías y técnicas psicoterapéuticas y bien como ya se ha dicho el enfoque centrado en el cliente no utiliza expresamente el juego en la terapia de personas adultas, pero sí ocupa varias actividades (escenificaciones, dibujos, modelado) que en otros enfoques expresamente lúdicos de psicoterapia son consideradas como juego.

D. El juego adulto desde los estudios de la conducta animal.

En las bases de la tradición etológica están las aportaciones teóricas de Charles Darwin (1809-1882). Así, etológicamente vista toda conducta de un animal está encaminada a la supervivencia de su especie. De tal modo, el juego puede ser entendido como una conducta más que favorece la supervivencia de los animales

que la practican y, más aún, de acuerdo con ese orden de cosas debe poder sostenerse que la supervivencia del más apto en muchos casos está favorecida y/o condicionada por la conducta lúdica. Según se vió en el quinto apartado del primer capítulo, los animales que cuentan con mayor flexibilidad conductual son aquellos que más juegan. Así es, los animales cuya conducta es más estereotipada, prácticamente determinada por la herencia, son los que menos juegan (o incluso no juegan en absoluto) y, por el contrario **los animales que presentan modos de conducta más mediatos, inteligentes, son de hecho, aquellos que juegan más.** De tal suerte, se tiene que los animales que juegan más son aquellos que ocupan los últimos peldaños en la escala zoológica, es decir los primates y de éstos sobre todo el hombre. Quien no sólo juega con sus congéneres, sino también con individuos de otras especies (como perros, gatos y monos, entre otros). Aunque una excepción a tal regla la constituyen los delfines de los que, sin ser primates, se sabe que pasan largos periodos de tiempo jugando, además de copulando.

También dentro del primer capítulo fue señalado que de acuerdo con Delval (1998) mientras más se acercan a la edad adulta los animales juegan menos. Sin embargo, aquí se ve como necesario señalar un par de consideraciones al respecto: la primera es que en los seres humanos parece darse una tendencia a jugar en edades cada vez mayores (lo cual ha sido analizado en el apartado dedicado a Piaget y Vigotsky, del presente capítulo). Y la segunda es que de hecho todo animal que juega antes de su madurez lo hace también, en mayor o en menor medida, en su adultez toda vez que juega con sus hijo, esta segunda consideración por obvia que parezca no suele ser tomada en cuenta, pues generalmente se dice que el animal joven aprende jugando, más no se enfoca la otra parte: el adulto y es que aun cuando un animal dado juegue con sus coetáneos, primero debió hacerlo con algún o algunos animales adultos, particularmente con su madre.

Por cierto a los mamíferos los distingue un fuerte impulso exploratorio que es mayor en aquellos cuya modo de supervivencia es menos especializado. De tal modo, un koala que cuenta con hojas de goma suficientes para alimentarse es menos explorador que un mono, con lo que el koala parece optimizar su gasto de energía, pero lo cierto es que la capacidad de adaptación del koala a condiciones cambiantes resulta mucho menor que la del mono, pues el koala está tan especializado en el consumo de goma que si, perecieran los árboles de la goma, los koala también perecerían; contrario a ello un mono que perdiera los frutos a los que estuviera acostumbrado comería nueces y, de ser necesario, incluso raíces. Por cierto, el mamífero con más alto grado de curiosidad, es decir, más explorador de todos es el ser humano, pues todos los mamíferos, en menor o mayor grado, son exploratorios, pero incluso en los primates la curiosidad tiende a disminuir al llegar la adultez (sin olvidar lo que ya se señalaba líneas arriba respecto a que los animales jóvenes necesitan de hecho del juego de los adultos para poder jugar) con excepción de los seres humanos donde la curiosidad infantil expresada mediante juegos se fortalece y está presente aún en los años maduros en mayor o en menor medida, pues nunca dejamos de investigar y nunca sabemos lo suficiente que ya no necesitamos saber más. Lo cual para el famoso zoólogo Desmond Morris: <<... ha sido el más grande ardid de supervivencia de nuestra especie.>> (Morris, 1995, pag. 143).

El animal que posee el encéfalo más parecido al humano es el chimpancé, pero aun en éste la conducta exploratoria es mucho menor y dura menos que en los humanos. Al observar los juegos de gorilas y chimpancés hay un asombroso parecido entre su comportamiento exploratorio y el de los críos humanos. Chimpancés pequeños y niños se entusiasman por igual con los juguetes nuevos, los manipulan y exploran todas las posibilidades de acción con los mismos, inventando juegos sencillos; el sistema muscular de los chimpancés se desarrolla más rápido que el humano lo cual da más habilidad a los juegos de los pequeños chimpancés que al de los pequeños humanos. Pero, aproximadamente a los tres años el juego del niño es más representacional que nunca y en los chimpancés

ello no ocurre, pues sus encéfalos no están tan desarrollados para dar soporte a facultades de comunicación como el lenguaje articulado y la representación gráfica más allá de círculos marcados, lo cual por otro lado no ocurre en situaciones naturales sino cuando investigadores les han otorgado hojas de papel y lápices (Morris, 1995).

En fin que los miembros de las especies cuya conducta está menos estereotipada se adaptan a los cambios que puedan darse en su ambiente y relaciones merced a su impulso exploratorio lo cual al mismo tiempo de poder ser producido por su flexibilidad conductual es causa de que esta aumente; todo lo cual puede apreciarse claramente en las conductas de juego, pues en el juego, con todo y ser autotélico, hay también un “premio a la investigación” ya que al explorar jugando se aprende y además se optimiza energía, como queda claro al observar que los jóvenes primates –incluidos los niños- tienden a escoger aquellos juguetes en los que producen mayor efecto con menor esfuerzo tales como: pelotas que con poco impulso rebotan muy alto, juguetes con ruedas que se desplazan fácil y más lejanamente con un solo impulso, etc.

Más no sólo el juego infantil da oportunidad de exploración y experimentación con los consiguientes resultados en el aprendizaje de habilidades para la supervivencia y para una sana socialización. Por un lado, todos los animales que juegan cuando adultos al hacerlo ayudan a sus críos a ser plenos miembros de su especie y por otro lado, ya ubicados específicamente en la especie humana, hay otras actividades en las que también se explora y, mas allá de la satisfacción de ser un padre que contempla el óptimo desarrollo de sus vástagos, se puede desarrollar para la propia satisfacción, deportes y actividades artísticas las cuales, aunque en muchos casos reportan un ingreso monetario a quienes las practican son, desde una perspectiva etológica, una prolongación de pautas infantiles de juego en la vida adulta, toda vez que se respetan las siguientes “reglas de juego” propuestas por Morris (1995) en las que juego infantil y juego, deporte y artes adultos confluyen: 1) Conducta neoténica, o sea aquella por la cual tiende a

investigarse aquello que no se conoce hasta volverse familiar (por cierto, esta actitud esta relacionada también con el desarrollo de la ciencia), aunque en la ciencia el objetivo de obtener un conocimiento es explícito y no incidental como en el juego; aun cuando se trate de investigación científica sin aplicación aparente ni inmediata. 2) Repetición rítmica de lo familiar, 3) Una vez familiarizado con ella variar la repetición de todas las maneras posibles, 4) Elección y de variaciones más satisfactorias, 5) Combinación de tales variaciones y 6) Realización de todo lo anterior como una finalidad en sí misma. Como puede apreciarse tales “reglas” pueden aplicarse lo mismo al ejercicio sensoriomotriz del bebé que a la improvisación en unos patrones de jazz en un adulto. En los mamíferos superiores y particularmente los humanos, el comportamiento exploratorio es no sólo satisfacción de las necesidades básicas de supervivencia, sino creatividad que en muchos casos está independizada de las necesidades básicas.

Lo justamente visto del juego animal de acuerdo con Harlow (1971) y Morris (1995) respecto de que los críos de primates que se ven privados, de juego que los haga miembros de un grupo los inhabilita, por ello en habilidades sociales e impacta también en su vida adulta en la que, probablemente, padecerán serias dificultades en sus interacciones sociales incluyendo incapacidad para participar en juegos colectivos. Así, los primates aislados del contacto y el juego con otros miembros de su especie, a la postre tienden a aislarse aun cuando se encuentren en situaciones donde otros primates de su especie gocen del juego y la algarabía; Incluso tapándose los ojos y/o apretándose el cuerpo, peor aun realizando movimientos autoestimulatorios estereotipados que pueden llegar a la autoagresión pinchándose o pellizcándose. Más aun tales individuos no muestran interés por la formación de lazos sexuales; y cuando a hembras en tales condiciones se les apareaba, forzándolas los experimentadores, trataron a sus hijos con rechazo, violencia y aún causándoles la muerte.

Este último ejemplo, el de las madres que habiendo carecido de la posibilidad de socializarse jugando luego maltratan horripilantemente a sus

hijos, otorga la base para argumentar aquí que precisamente los críos que, más allá de las situaciones experimentales, carecen de juego son aquellos con quienes sus padres no jugaron y/o que no facilitaron el juego con otros individuos de la especie. Esto es, *para que los infantes jueguen debe haber adultos dispuestos a jugar*, entonces va quedando clara una función del juego animal adulto en términos de adaptación de una especie, o sea dar soporte conductual a los críos para establecer relaciones sociales, además de habilidades para la subsistencia como señalara en el pasado Gross (1902) con su concepto de pre-ejercicio revisado en el capítulo anterior. Manifestándose, de acuerdo con lo aquí argumentado, una función parental del juego en la edad adulta. Es decir, el animal adulto juega para promover la subsistencia y las relaciones sociales de sus críos. Pues el adulto que no juega con sus hijos no les enseña las habilidades de manutención propias de su especie, ni les facilita la interacción social, ni por ello sexual y los condena a la no perpetuación de su descendencia y/o a una vida en extremo difícil.

E. La función del juego en la edad adulta.

Después de revisar varios discursos psicológicos, para encontrar en ellos aspectos referentes al juego en la edad adulta, puede ser pertinente plantear la pregunta ¿qué función- o funciones- cubre el juego en la edad adulta? Y, luego, tratar de responderla a la luz de la información examinada. De tal modo se procederá en este apartado. Por supuesto, la(s) respuesta(s) será(n) provisional(es), no sólo porque las afirmaciones en el quehacer científico están básicamente sujetas a revisión, si no también porque lo que aquí se realiza es una evaluación y contrastación de información de información documental, así pues, acaso lo que se haga sea principalmente organizar información de modo tal que se planteen respuestas tentativas que después de todo y en caso de ser

relevantes puedan sujetarse a la verificación no sólo de la experiencia razonada, sino de la experimentación. Procediendo conforme a lo planteado se tiene que:

- Las teorías psicológicas revisadas han estado, de un modo u otro, interesadas en algún momento, en las conductas y fenómenos relacionados con lo que se llama juego (a estas alturas queda claro que la palabra juego es polisémica), interés concentrado sobre todo en la infancia y, no tanto o nada en la edad adulta.
- Que aquí se ha realizado un ejercicio de razonamiento para rastrear lo que tienen o, en la posición de esta tesis, pueden tener que decir distintas teorías psicológicas respecto al juego adulto.

Así, en algún caso, la teoría psicológica revisada expresamente declara algo acerca del juego de los adultos y en otros casos – la mayoría- aquí se realiza un ejercicio de razonamiento del cual se desprende lo que, se pretende, sea una consecuencia lógica de tal o cual discurso psicológico respecto al juego en la edad adulta ¿Qué funciones son pues, las que cubre el juego adulto según la lectura aquí realizada? Véase:

Teoría Piagetiana: En ésta, el juego adulto es posible previa socialización del individuo adulto. El adulto juega como tal si es capaz de seguir las reglas, si esta socializado. En una situación extrema, si un individuo es incapaz de seguir reglas no podrá jugar y, así, su convivencia no será plenamente adulta. Más aun, alguien que no conozca cierto tipo de costumbres y/o que no tenga muchas oportunidades de convivencia, si es capaz de aprender ciertas reglas y seguirlas estará en posibilidad de convivir con determinados grupos y de tal forma **el juego no sólo será un signo de la socialización, sino un facilitador de la misma.** Esta afirmación no se encuentra en Piaget (1979), pero según se pretende aquí, puede desprendérsela con facilidad de tal trabajo. Pues, el juego de reglas implica colaboración en equipo y/o por lo menos, ponerse “en el punto de vista del otro”, ya sea el otro un compañero o un rival de juego.

Por otro lado, el juego adulto hoy en día tan omnipresente y, sobre todo, tan convertido en negocio, sería contrario a lo esperado en la dirección del desarrollo de la inteligencia, pues se supone hay una: << disminución del juego en general... en la medida en que el niño intenta someter la realidad más que asimilarla>> (Piaget, 1979, p. 198). Más, como se ha señalado en este trabajo, en la sociedad contemporánea, más que una disminución del juego parece estar ocurriendo un aumento de la práctica del mismo en los adultos. Y no sería en sí la adultez, sino la situación socio- económica lo que condicionaría la mayor o la menor dedicación al juego en los adultos, cuando menos tendría que aceptarse que, además de la entrada a la edad adulta hay factores socio- económicos y socio-históricos determinando la frecuencia del juego en un adulto determinado. Puede ser dicho que, en los adultos de la actualidad, se sigue cumpliendo lo que Piaget señaló acerca de la mayor presencia de asimilación sobre acomodación en el juego, pero por lo que respecta al decremento del juego debe decirse que ello no necesariamente se cumple y acaso hay una tendencia que revierte tal señalamiento. Independientemente de si tal incremento del juego adulto cumple una función facilitadora de la interacción social o, al contrario, es enajenante, esto último en tanto se habla de consumidores compulsivos en una sociedad que utiliza el juego como recurso publicitario, así como de nuevas categorías diagnósticas como la llamada ludopatía.

Teoría Sociocultural: Según se ve en este trabajo desde la teoría sociocultural , puede notarse que el juego puede cumplir las funciones de mediador instrumental y mediador social. Pues, un instrumento psicológico es cualquier objeto cuyo uso permite ordenar y reposicionar externamente la información haciendo posible que el sujeto “escape de la dictadura del aquí y ahora” y utilice su memoria en una representación cultural de los estímulos. Y ciertamente ocurre algo semejante

cuando los niños se sirven de juguetes y de juegos simbólicos o, como diría vigotsky, de rol., Más aún, muchos adultos en la actualidad recurren en la actualidad al uso de juguetes como consolas de video juegos, teléfonos celulares cargados de recursos lúdicos y computadoras para conectarse a Internet y jugar en “mundos virtuales”. Ahora bien, si: <<en el acto instrumental el hombre se domina a sí mismo desde fuera, a través de instrumentos psicológicos>> (Vigotsky,1982, p. 106), entonces **el juego con juguetes de todo tipo debe fungir como recurso de autodomínio** en el que: <<en lugar de pretender como objetivo modificar el entorno físico como los instrumentos eficientes –el hacha, la azada o la rueda- tratan de modificarnos a nosotros mismos , alterando directamente nuestra mente y nuestro funcionamiento psíquico>> (Álvarez y Del Río, 1996, p. 96). Y, por cierto, la fabricación de juguetes educativos, así como de materiales educativos en general, constituye implícitamente un recurso mediador representacional en la *zona de desarrollo próximo*.

En lo tocante a la función de mediador social que aquí se atribuye al juego, esta es factible, pues el juego facilita la actividad conjunta entre padres e hijos y/o entre educadores y educandos que hace posible la *ley de la doble formación de los procesos psicológicos* para que el niño logre la atención voluntaria, la memoria lógica y la formación de conceptos, primero en sus relaciones interpersonales y después intrapsicológicamente interiorizando tales relaciones.

Más aún, en nuestro tiempo hay un tipo especial de juego el de la realidad virtual, el videogame, que constituye según se sostiene aquí no sólo la extensión mecánica de los miembros corporales humanos como antaño se concebía en el marxismo clásico (Engels 1981, Merani.1965), sino la extensión del psiquismo humano, de la representación, la memoria y la imaginación. De tal juego participan, hoy por hoy, además de los niños los adultos con una función típicamente recreativa, para comprobar esto último basta ingresar las palabras video juegos para adultos en cualquier servidor de internet, aunque también **didáctica** (González, 2003) y tampoco se debe olvidar que los juegos virtuales

nacieron con la función, encargo específico, de servir a la estrategia militar lo cual, sin duda, es una ocupación adulta. A la cual se suma en la actualidad el uso del juego virtual para simular relaciones sociales y la construcción de un mundo a la medida como en el "Second life" (Lindon research inc, 2003)) y/o la consecución de habilidades técnicas como la ejecución de una cirugía. (Downes,1997).

Teoría Psicoanalítica: En ésta existen diversos desarrollos de corte explicativo y técnico. El juego se muestra dentro de los mismos como un excelente recurso terapéutico. Mas aún, en opinión de Winnicott (1987) saber jugar es indispensable para que el terapeuta pueda serlo y jugar es un indicador de salud.

El juego, entonces, en los estudios de corte psicoanalítico presentados, es vía al inconsciente, expresión de la fantasía, los conflictos y la imaginación de una persona en un espacio y un tiempo dados. Y, de tal modo cumple una función de ser medio para el manejo y resolución de conflictos aún fuera del consultorio; es un "objeto transicional" que permite situarse en una zona que no es pura fantasía, pues para lograrlo se cuenta con "una cosa tangible", el juguete, más tampoco tiene todas las implicaciones presionantes de la realidad. Pues, las situaciones lúdicas son eventos en los que se representa, pero no se realiza una acción determinada.

Sin embargo, el sólo hecho de jugar no promueve la resolución y o reflexión de situaciones de vida en todos los casos, como queda de manifiesto en el juego de los ludópatas y/o de los tahures. En esos casos el juego seguiría teniendo una función terapéutica, pero se requeriría que tal juego contara con la presencia y el análisis de un psicoterapeuta.

Estudios del juego en animales: Los animales entre más crecen menos juegan, exceptuando al ser humano, animal en lo que tiene de primate y de mamífero, que juega, aveces, toda la vida y, además es el único que juega intencionalmente con individuos de otras especies. Una función del juego en la supervivencia y

adaptación de una especie es la de proporcionar “flexibilidad conductual”, lo que significa que las especies que más juegan son aquellas que presentan una conducta menos estereotipada. Asumiendo una postura estrictamente darwiniana, debe decirse que el juego es una conducta de “continuidad”, es decir del tipo que, una vez fue adquirida, se ha mantenido como un medio de adaptación exitoso entre distintas especies, en este caso, aquellas cuyo comportamiento exploratorio les permitió una mayor probabilidad de perpetuación.

El juego también tiene una función de pre-ejercicio de las habilidades que habrán de utilizarse en la vida adulta. Hay además, otra función del juego adulto animal que curiosamente no suele mencionarse de modo explícito, tal es la de medio de crianza, pues aunque está claro que los **infantes** de las especies que juegan aprenden precisamente jugando, se pasa por alto que, al fin y al cabo, los animales adultos para poder enseñar a sus **vástagos** también necesitan jugar.

Así, pues cuando menos los animales adultos que cuentan con críos necesitan poder jugar o, por lo menos, ser tolerantes al juego de sus hijos. De lo cual se desprende que **no sólo un crío saludable lo es si juega, sino también un padre es más apto si es capaz de jugar.**

Enfoque centrado en la persona: En este, el juego en sí ha sido reservado al trabajo terapéutico en niños, sin embargo, como se ha visto, connotados terapeutas centrados en la persona utilizan técnicas que sin ser calificadas como juego son sin duda recreativas y por ello lúdicas. Más aún, en la teoría de Carl Rogers está la idea del desarrollo como un fenómeno vitalicio. Así, aunque el medio principal de la psicoterapia adulta es el lenguaje; un trabajo como el presente sostiene que un adulto que pinta, imagina, moldea y asume roles como se hace hoy día en la terapia rogeriana está dándose una oportunidad de probar otros medios distintos a la lengua hablada para expresar y manejar sus conflictos con lo que el juego no puede ser un freno al desarrollo de lo adulto, sino un facilitador de la “espiral de desarrollo” vitalicio (Axline,1975) ahí donde se

requieren medios alternos a la palabra para expresar lo no constituido en la vida de una persona y, de ese modo utilizarlo para su “autorrealización”.

Capítulo III

JUEGO Y SOCIEDAD

Introducción

¿Cómo es que un capítulo en un trabajo de psicología por su título anuncia que se ocupará de estudiar la sociedad? Ciertamente se trata de “juego y sociedad” y no sólo de esta última, pero, la palabra sigue ahí, “sociedad”. Una respuesta a tal pregunta es que para poder jugar se necesita vivir en sociedad, puede mencionarse aquí, una vez más, en este trabajo la “tan llevada y traída”, frase de Piaget: <<El juego adulto es el juego del individuo socializado>> luego, el juego adulto no está garantizado por la dotación genética, se necesita vivir en sociedad para alcanzar su ejecución.

Más aún, en este capítulo se menciona la palabra sociedad, junto al juego adulto porque en distintos momentos de la historia de la psicología varias personalidades que han destacado en ella han reflexionado y expresado sus opiniones para estudiar y/o mejorar no sólo la situación de un individuo o un grupo limitado de individuos a quienes se brinda tal o cual atención a su funcionamiento en su ambiente ya sea familiar, laboral, educativo, de consumo, etc., si no de cantidades de personas enormemente mayores que la unidad individual, lo que es decir, de algún modo, de la sociedad o de subconjuntos de ésta.

De tal suerte, puede afirmarse que varios personajes distinguidos de la psicología han expresado su preocupación por la situación, y los límites y posibilidades de mejora en la sociedad humana. No es lo mismo diseñar y controlar un programa para modificar la conducta de un organismo que escribir un libro con indicaciones para fundar una sociedad “más humana, científicamente planeada” como hizo B.F. Skinner (1974) en su novela “Walden Dos”. De modo semejante no es lo mismo analizar las asociaciones libres de un paciente neurótico y explicar y en lo posible

por los límites del paciente mismo, así como del analista, ayudarle a resolver sus conflictos neuróticos y de ese modo lograr una “cura”, que escribir un libro que hable de los límites y posibilidades al cambio de los seres humanos y que se titule “El malestar en la cultura”, como hizo Freud (1970). Otros ejemplos de semejante proceder los encontramos en Herbert Marcuse (1981) con su “Eros y Civilización” en el cual apoya las tesis de Freud, pero disiente en lo tocante a la represión de la pulsión sexual y así, de modo similar a como lo hiciera Wilhelm Reich (1973 y 1990), propone que algunos de los límites al cambio humano, contrario a lo que escribiera Sigmund Freud, no son inherentes al ser humano mismo, sino a las formaciones sociales que se dan merced al modo de producción capitalista. Claro que los ejemplos mencionados son en gran medida especulaciones teóricas acaso aisladas y meramente folklóricas, pero, eso sí, con sus correlatos muy reales, como la comunidad “Twin Oaks”, en Virginia, Estados Unidos, en la que se pretende el ejercicio de la idea de B.F. Skinner Walden Dos y como “Summerhill” la otrora controvertida escuela de Suffolk, Inglaterra, fundada por A.S. Neill amigo del aquí mencionado Wilhelm Reich, que compartía muchos de sus principios en los cuales, en parte, se basó para constituir su escuela basada en la “libertad y el autogobierno” y en la cual los niños pueden decidir libremente si asisten o no a clases o si es mejor ocuparse, de alguna otra actividad más atractiva para ellos y, por lo mismo, más productiva. (Neill, 1994).

Y bien, con los ejemplos referidos queda claro que desde distintos puntos de vista psicológicos se han generado concepciones de sociedad, así como abordado problemáticas de la misma. Ahora, en lo tocante al juego –sobre todo al del adulto- la cuestión es si éste ha tenido o puede tener un papel destacado en las incursiones de la psicología en el estudio de la sociedad; qué puede ser dicho de ello. ¿Es que hay algún autor en la psicología que haya visto en el juego una importancia semejante a la concedida por Freud, Marcuse y Reich a la sexualidad como un factor decisivo en el funcionamiento de la sociedad? ¿tan notable es el refuerzo del juego como para que Skinner debiera haberlo considerado al estudiar el control de la conducta?

Winnicott (1987), ya se ha dicho, concedió gran importancia al juego, tanto como para hacer depender, en buena medida, la salud psíquica del individuo de su capacidad para poder jugar; pero no lo constituyó una panacea, ni siquiera un punto central en el debate sobre la dirección que deba o no seguir la sociedad. Si bien el juego para él era un modo de acceder a la realidad.

Por otro lado, en un estudio sobre el histórico caso psiquiátrico “Schreber”, titulado “El asesinato del alma: la persecución del niño en la familia autoritaria” ,Morton Schatzman (1985) señaló como entre los factores educativos que fueron prelude de la Alemania Nazi, estuvo la generalizada prohibición de la espontaneidad lúdica de los niños, así como de la misma en sus padres y educadores lo cual, de acuerdo con su análisis, contribuyó a construir individuos dispuestos a seguir a Hitler en su masacre de judios y, en general, de todos quienes se lo opusieron.

Se tome la postura que se tome ante estudios como los aquí mencionados, el hecho es , sin embargo, que el juego adulto esta bastante presente en la sociedad contemporánea, por lo cual parece que algún papel importante debe tener donde se invierten grandes cantidades de dinero en juegos deportivos como el mundial de foot ball, entre otros. Bien podría mencionarse aquí al filósofo holandés Huizinga y su célebre obra Homo Ludens (1973) para ejemplificar el cómo puede concebirse que la cultura, está constituida no sólo con el trabajo del homo faber y la reflexión del homo sapiens, si no también con el juego del homo ludens y así sostener que el juego es sobremanera importante para una comprensión más completa de la sociedad –lo que nos parece cierto- y justificar su importancia como objeto de estudio en un trabajo de psicología. Mas lo que se hará en este trabajo es una afirmación tal vez provocadora: **El juego, en tanto, diversión y recreación, es hoy por hoy, uno de los motores de la sociedad utilizado frecuentemente por la mercadotecnia y la publicidad para dirigir la conducta del consumidor.**

Tal afirmación puede ser contradictoria si se piensa en el juego como lo hacía Huizinga en lo tocante a que el mismo es una actividad que “no reviste interés material”, “ni obtención de provecho alguno” y se afirma, siguiendo a Baldwin, que jugar es una actividad autotélica. Y así, en caso de haber juego alguno en la publicidad, este no puede serlo, por cuanto tiene un fin extrínseco que es vender, provocar el consumo. Sin embargo, ese fin es del publicista y de quien se anuncia, no del jugador aunque éste puede en verdad comprar y convertirse así en consumidor. Más, para el jugador el juego sigue siendo juego por cuanto no está obligado a la compra, aun cuando sí pueda estar sobremotivado a la misma por el juego. **Así, el juego sigue siéndolo, aunque sea utilizado con fines de promoción.** Viéndolo así, puede tratarse de un juego enajenado en tanto enajenar es: <<Transmitir a otro la propiedad de una cosa>> (García-Pelayo, 1983, p. 285). Más, vale la pena recordar que, entre las aproximaciones de la psicología al juego hasta aquí revisadas, la postura de Piaget era que: <<todo juego en cierto sentido es altamente “interesado”, puesto que el jugador con seguridad se preocupa por el resultado de su actividad>> (citado por Reboredo y Espinoza, 1983, p. 25). Más eso no obstaría para que el juego como promotor de productos deje de ser juego en sí para el jugador, ni tampoco que el publicista enajene el juego diversión de los potenciales compradores. Nuestra posición es **que un juego por tener finalidad, no necesariamente, deja de serlo.** No “necesariamente” porque hay casos en que el juego se ha convertido en trabajo como lo es para los jugadores profesionales de fútbol, de béisbol, etc. La cuestión que aquí se resalta es que la o las finalidades de un juego pueden no ser las mismas para todos los involucrados en él. Así, por ejemplo, si un educador, digamos un guía Montessori, facilita que un niño realice, tal o cual, juego es por que dicho juego para el educador es un recurso didáctico y tiene un fin de aprendizaje y/o desarrollo – además de que es el modus vivendi del educador- de lo cual no obstante no es consciente el niño aun cuando será él quien “aprenda” y/o se “desarrolle”. El niño, entonces, logra los objetivos del educador motivado por una actividad que le resulta altamente gratificante: jugar. Aquí, el enfoque que se tiene del jugar es el de una actividad en la que puede haber una o varias

finalidades. Lo cual no impide reconocer que aun cuando un adulto no inste a un niño a jugar éste probablemente lo hará de todas maneras, en cuyo caso el juego pudiera tener algo de autotélico. Pero, **entonces se nota que lo desinteresado o no de un juego, es algo relativo, que puede estar en función de la edad, más también del contexto en el cual se halle inmerso quien juega.**

Más, estaba argumentándose, antes de la reciente discusión sobre los fines del juego, que las actividades de diversión y entretenimiento reciben hoy, por hoy, gran inversión económica para su realización y, por lo mismo, deben generar grandiosas ganancias. Por supuesto, decir tal cosa implica referirse a otras actividades, además del juego, pues este no tiene la hegemonía de la diversión. El juego es una entre otras actividades de diversión y entretenimiento como el baile, la música, el circo, el teatro entre otras. Eso sí, en la actualidad, esta en muchas cosas íntimamente ligado a los medios de comunicación masiva y a las nuevas realidades virtuales (Olagüe,2005). Y es, lo menos decir, un artículo accesorio de gran valor atractivo; como en el caso de los, tan en boga, teléfonos celulares o móviles, en los que la finalidad original de comunicación telefónica cede importancia a la hora de elegir “un mejor modelo de teléfono” para comprarlo, al hecho de contener los mejores recursos de diversión y/o de juego virtual. De ningún modo se pretende argumentar que los juegos contenidos en un teléfono celular son la única motivación para su compra, más de que participan en la decisión ni duda cabe si no ¿por qué se hallan incluidos ahí?

La respuesta que aquí se ofrece a la última cuestión es que el juego en la publicidad, en la mercadotecnia, como factor de inducción al consumo tiene, lo menos decir, una doble ganancia, pues aquí se argumenta que **no por ser parte de un ardid publicitario el juego pierde su poder recreativo**, lo cual ha sido desdeñado en otro sitio, en el que se sostiene que el juego que se realiza con juguetes industriales no es juego, sino recurso de dominación ideológica y económica (Reboredo y Espinoza, 1983). Es decir, el juego puede efectivamente ser un medio para la dominación, pero ello no necesariamente elimina por sí

mismo la capacidad para recrearse que hay en el jugar. Claro que en este punto se hace referencia al juguete industrial y al juego como arma de venta, el juego según se ha visto a lo largo del presente trabajo es algo más extenso. Ahora bien, defender lo recreativo del juego no implica desconocer que, como se anotó líneas atrás, la ganancia del juego en situaciones comerciales, no sólo es para el jugador, sino para el que promueve el juego y aquí si puede citarse una frase de los autores recién mencionados y reconocer que el juego en la mercadotecnia y en la publicidad es: <<ocio recuperado por los intereses del capital>> (Ibid, pag. 198). Es decir, se trata de diversión de entrada libre, más no gratuita. Verbigracia: Si al llegar a un centro comercial una marca de cerveza me invita a participar en un juego de tiro al blanco y no me cobra cantidad alguna ¿quién puede negar que la entrada a tal diversión es libre? Más, es claro que la empresa que promueve dicha cerveza tiene un fin muy claro: vender. Así lo invertido en el juego de tiro al blanco, acaso incluido algún premio, habrá de recuperarse y con creces. Sin embargo, si yo al aceptar jugar – acaso estaba aburrido o tal vez no, poco cambia si acepto, siempre que no sea desagradable el juego en cuestión – me divierto, probablemente conozco gente, disfruto la convivencia, entonces ¿quién puede negar que yo como jugador en tal situación también obtengo recreación? Aun, sin comprar el producto. Por eso para mi la entrada al juego es libre, pero no será gratuita para alguien, el consumidor de la cerveza (o de cualquier otro producto, claro está) pagará por el juego. El empresario recupera y gana sobre su inversión. Ahora bien, no hay que olvidar que todo ello es posible por que el juego tiene un alto poder de motivación sino ¿por qué se usa? Y claro, los juegos de la publicidad no son sólo para adultos, sino también para niños, pero en todo caso el juego vende. Así, se reitera, un pasatiempo se convierte en “ocio recuperado por los intereses del capital”.

En su libro “Beyond sex and work” que en español se publicó con el título “El juego: ¿por qué los adultos necesitan jugar?” la psiquiatra estadounidense L. Terr (1999) ofrece varios ejemplos de la utilización del juego en la publicidad y las ventas, al respecto declara: <<Algunos de los seres más inteligentes utilizan el

juego para cambiar nuestras costumbres de compra o entornos laborales>> Y luego, da ejemplo de ello: <<Muebles Jordan de Boston, construyeron una especie de cine muy original en su tienda. La idea, importada de Japón, era que..... los asistentes se movieran en todas direcciones para acompañar los movimientos de la película. Los espectadores, se reirían y temblarían en sus asientos... Y mientras jugaban, *¿porqué no comprar ese nuevo tresillo que anuncian, o una mesita para la sala de estar?*>> (Terr, 1999, pag. 202). Así también, son mencionados en la obra de Terr otros negocios que hacen uso del juego como facilitador de las ventas, e incluso es citada una empresa de nombre “Video Arts”, copropiedad del actor inglés John Cleese, encargada de la asesoría de negocios dispuestos a adoptar un enfoque lúdico para alcanzar sus objetivos comerciales. La misma doctora Terr, acaso se muestra como toda una consumista, cuando al declarar que la clientela es atraída en gran cantidad por los escaparates lúdicos admite sin ninguna inhibición que los aparadores llenos de juego a ella también le motivan altamente a comprar: <<Todo el mundo disfruta con lo que promete convertirse en juego. Hace años, me gustaban especialmente los escaparates de Sloan. Estaban diseñados para parecer un cuento... Me quedaba mucho tiempo mirando ese escaparate a la hora del almuerzo. Y de paso compraba una lámpara, una mesita.>> (Terr, 1999, pag. 203) ¿Compraría algo –una lámpara o una mesita- cada vez que iba a almorzar la doctora Terr? Si así fuera, no puede afirmarse que se debiera sólo al potencial del juego como facilitador del consumo, pues ciertamente las características de una persona dada – y su poder adquisitivo, claro está- le harán más o menos vulnerable a los mensajes publicitarios, pero de que la mercadotenia y la publicidad han encontrado en las situaciones lúdicas un excelente recurso de venta no cabe duda. Más adelante, en el apartado sobre “Juego y recreación” se verán más aspectos sobre el juego y la venta de distintos productos.

A. El juego adulto, del ritual al comercio.

¿Cómo organizan los individuos su tiempo? La respuesta depende de las características y circunstancias de cada individuo, sin embargo, está definitivamente relacionada con la conformación socio-económica de tal o cual sociedad a la que pertenezca un individuo dado. ¿Cómo es ello posible? Pues, porque para que un individuo pueda obtener los satisfactores mínimos para subsistir debe trabajar y así debe organizar su vida en función de su jornada laboral y el modo en que se trabaja, sin duda, esta condicionado a las circunstancias socio-económicas particulares en un momento histórico dado. Verbigracia: un esclavo en Atenas no organizaba su tiempo según su “libre elección”, más bien su tiempo era prácticamente organizado por los explotadores de su trabajo. Pero, aún en sociedades más flexibles en la elección de los individuos de su modus vivendi éste queda supeditado a la reglamentación socio-económica imperante. Así, **el tiempo de trabajo y el tiempo libre de un adulto están, en gran medida, sujetos a las fluctuaciones económicas de una sociedad.** Por ello- como ejemplo- en la depresión económica de los años 30, durante el siglo XX, muchos individuos contaban con demasiado tiempo libre merced al desempleo y, claro está, también con menor ingreso y pocas posibilidades de consumo y movilidad social.

De lo anterior resulta que el tiempo libre, para un adulto, tiempo del descanso, del ocio y de la posible recreación, varía según sean tales o cuales las circunstancias socio-económicas y - de mayor importancia para los fines del presente trabajo – el estar o no en condiciones de jugar también varía por lo mismo. Ahora bien, aunque el juego adulto no es únicamente aquel organizado en grupos, pues existen juegos como el "solitario" y, como ya se ha visto, los videojuegos ofrecen una amplia gama de juegos para un solo participante, además de que alguien puede jugar, estando solo, a una actividad repetitiva como lanzar una pelota contra una pared; también es cierto que el juego adulto es predominantemente realizado en equipos y los deportes son el juego reglamentado por excelencia.

Ahora bien, en este apartado se sostiene que **los juegos organizados que hoy se llaman deportes no siempre han tenido una misma finalidad. De tal modo, anotar un punto, derrotar al equipo contrario tiene connotaciones diferentes a lo largo de la historia.** Así, debe destacarse que al principio los juegos en equipos de los adultos tenían decididamente un carácter ritual. Tal fue el caso del juego mexicano de pelota prehispánico, inventado por los olmecas, pobladores del México antiguo que alcanzaron un notable grado de civilización entre los años 800 y 100 A.C., juego que era una representación de la cuenta calendárica, en el cual la Tierra era simbolizada por el campo de juego, los equipos que contendían eran las fuerzas opuestas de la naturaleza, positivas y negativas, que intervenían en la sucesión del día y la noche. Y la pelota representaba el sol (SEP, 1997). Incluso un juego individual como volar una cometa en los cielos del lejano oriente tuvo en un principio una función religiosa, pues tales artefactos eran construidos y elevados con la finalidad de “contactarse con los dioses” (Díaz, 1997).

Luego de su momento histórico, de tener un carácter ritual, el juego en equipo cumplió una función de entrenamiento y/o estrategia militar, es el caso del fútbol y las olimpiadas. A la postre el juego adulto en equipo llega a ser, antes que nada, diversión y, sin que ello obste, negocio. Aún cuando se trate del mismo juego, prueba es el mencionado juego de pelota prehispánico que luego de haber nacido como un ritual con pretensiones de vínculo con la divinidad hoy, en el siglo XXI, puede ser presenciado en el parque temático de Xcaret en Cancún, México, con fines plenamente recreativos y comerciales. Por cierto, a propósito de asuntos cosmogónicos prehispánicos mesoamericanos y juego, cabe mencionar un video juego de reciente creación en el que se puede participar entrando al ciberespacio. Se trata de un juego del tipo MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) creado por tres jóvenes ingenieros mexicanos egresados del Instituto Politécnico Nacional, Víctor de la Cruz, Enrique Medina y Edgar Berriozábal, hay en este juego de guerreros cuatro deidades que los rigen y que son Huitzilopochtli, Tezcatlipoca, Quetzalcóatl y Tonatiu. Quien desee jugar “Aztlán, un mundo persistente, en línea”, puede ingresar a www.aztlanrpg.net Tal juego, de Dioses

prehispánicos mexicanos, aun creado por mexicanos, carece del sentido teocrático-militar que la sola mención de tales figuras habría tenido en el México pre-colombino y constituye, más bien recreación para quienes lo practican, así como un intento de posicionarse en el mercado internacional de los video juegos como una oferta rentable para invertir en ella, pues sus creadores, lo difunden expresamente con tales objetivos, esperando allegarse mayores recursos para crecer en calidad y cantidad.

Por otro lado, los juegos olímpicos que, en nuestros días son una buena oportunidad para mostrar lo competentes que son las naciones en fomentar el desarrollo individual vía el deporte, a la par que su público constituido por persona de las más diversas nacionalidades convive y se divierte en un evento de organización altamente compleja que requiere de una gran inversión y por ello mismo reditúa grandes ganancias; aunque remontándose a su origen se nota que los juegos olímpicos que eran de los cuatro tipos de juegos panhelénicos (los otros eran los píticos, los nemeos y los ístmicos) en los que participaban solamente los griegos de raza que vivían esparcidos por el Mediterráneo tenían un carácter teocrático militar pues servían para la negociación pues en ellos se concertaban tratados de paz (Díaz, 1997), aunque al mismo tiempo los griegos los usaban como una preparación militar en la medida que mantenían la condición física de sus guerreros (Delval,1998), parte de lo cual se realizaba frente al altar de Zeus.

Por su parte el futbol, como bien lo muestran Linaza y Maldonado (1987) en sus inicios fue utilizado como un medio de entrenamiento militar, tanto para mantener un buen estado de funcionamiento corporal de los guerreros ,como para realizar organizaciones y movimientos estratégicos . Más, en la actualidad es un juego que funge como entretenimiento masivo – acaso el más popular a nivel mundial- y cuenta con el reconocimiento suficiente que le permite ostentar un campeonato mundial cada 4 años con lo que, sin duda, se sostienen negocios multimillonarios en torno suyo.

Un juego que, ya evolucionado, puede ser una excepción a la regla de la comercialización propia de los tiempos del consumismo que hoy corren, es el Chatarunga (palabra Indú que significa cuatro partes o cuatro brazos), creado en la India en el siglo IV A.C. Pues, es precursor del ajedrez..El Chatarunga era básicamente un juego para adultos cuyo finalidad era ejercitarse en la estrategia militar, que se practicaba en un tablero cuadrado de 64 casillas donde se utilizaban 32 piezas. Si bien es cierto que el ajedrez como representación de batallas tuvo un caso curioso en 1972 cuando en plena “guerra fría” se enfrentaron el estadounidense Robert Fisher y el soviético Boris Spaski en el llamado match del siglo que para muchos constituyó un símbolo del enfrentamiento entre las dos superpotencias y que generó gran expectación en los medios de comunicación

Salvo el ejemplo del ajedrez, muchas veces llamado “deporte ciencia”, los otros mencionados en el presente apartado sirven como demostración de que el juego adulto en equipo ha cambiado su finalidad, desde ser un medio para la trascendencia ritual, hasta convertirse en un recurso para los grandes negocios; y esto último se logra merced a que el juego en equipos es un gran entretenimiento y una gran recreación no sólo para quienes lo ejecutan, sino también para quienes lo observan.

Claramente se nota que las personas organizan su tiempo de acuerdo a las posibilidades que tienen de satisfacer sus necesidades, obviamente ello está íntimamente relacionado con la estructura económica de la sociedad a la que pertenecen tales o cuales personas. No obstante, la satisfacción de las necesidades también se ha regido en la historia humana, razonablemente o no, por consideraciones de orden religioso, y el juego como se ha visto en éste apartado, ha sido en distintas culturas parte de esos momentos de éxtasis religioso que rompen con las ocupaciones de la cotidianidad y así en lo ritual ha participado como una forma especial de organizar el tiempo de las personas. Claro esta, que el juego en general parece perder su carácter sagrado, o de

representación de lo sagrado, en su faceta teocrático- militar y, hoy por hoy, es ante todo diversión, pero muchas veces se confunde con el trabajo cuando se lo organiza en extremo con el fin de obtener ganancias extrínsecas al mismo. De la aproximación juego trabajo y de la tradicional antítesis juego- trabajo se ocupará el siguiente apartado.

B. La antítesis juego-trabajo.

<< Fue un empedernido jugador por quien en una pregunta dirigida a Pascal, sobre las posibilidades de sus ganancias, se suscitó el calculo de probabilidades>> (Fingermann, 1970,p.52).

<<Como ya había señalado Marx, el hombre, mediante sus acciones y en concreto a través del trabajo, transforma la naturaleza, pero a su vez se modifica él mismo>> (Delval, 1997,p.122).

Comúnmente se considera que juego y trabajo son dos actividades humanas irreconciliablemente opuestas. El juego no tiene un propósito serio y el trabajo si, se dice. El juego es de finalidad intrínseca, el trabajo tiene una finalidad extrínseca, se añade. No obstante, a veces, el juego entraña ganancias. Con razón se dice que la verdadera acción de jugar solo debiera tener un fin en sí misma, ello es claro cuando se resta a un grupo de niños la posibilidad de organizarse ellos mismos según el disfrute de sus posibilidades lúdicas. Pues, la motricidad lúdica libre - ¿qué duda cabe ? – es necesaria para un sano desarrollo de los niños. Y, aun así, situaciones de juego o relacionadas con el juego, que colindan con otras que implican costos y beneficios monetarios han existido desde

hace mucho y con el correr del tiempo parecen multiplicarse. Muestra de tal afirmación es el 1er epígrafe del presente apartado que nos recuerda lo que podríamos también hallar en un libro de algo tan serio y tan “distinto” de un juego, como lo es el tema del cálculo de probabilidades: <<Históricamente, la teoría de la probabilidad comenzó con el estudio de los juegos de azar, tales como la ruleta y las cartas >> (Lipschutz, 1991, p 38). Así es, y el epígrafe mencionado subraya que **fue, además, un empedernido jugador quien dirigió la atención de un hombre serio, de ocupación filósofo y matemático, como Pascal hacia los juegos de azar** y las probabilidades de obtener ganancias materiales al participar en ellos.

De lo anterior se desprende que el juego y el trabajo no siempre son antitéticos, mas aún puede haber colaboración entre ambos. Pero ¿qué trabajo es al que se alude aquí? ¿el del empedernido jugador? ¿de ser así no se trataría mas bien de un vicio?. Bueno, si el modo de ganar dinero “ganarse la vida” de tal hombre era solo el juego de azar; el juego podría parecer su trabajo. Mas, qué tipo de trabajo es ese que no produce bienes y no genera servicios. En realidad, el ingreso a las situaciones de juego con un interés de ganancias monetarias mas que recreativo es lo que hoy en día se considera característico de la ludopatía. Mas, queda el recurso, en el ejemplo que se viene manejando, de que el juego haya colaborado con el trabajo, serio este sí, de Pascal. Por lo menos Pascal habría trabajado intelectualmente para comprender el juego de azar y aumentar, de ser posible las probabilidades de ganar en el mismo.

Acaso las líneas anteriores sean juegos de palabras, el trabajo, está claro, es *producción* y el juego entretenimiento, *recreación*. Si acaso hay confusión se debe solo a situaciones patológicas en las que se confunde. En la normalidad ello no ocurre, ¿o sí?. La normalidad de hoy ha vuelto trabajo más de un juego. Es el caso del fútbol, así como del básquetbol, del béisbol, entre otros. Tal vez ocurre que aquí se confunde juego con deporte, pero deportes o no, los mencionados son juegos. No se olvide, que hay también otros juegos que constituyen trabajos y que tales se practican entre otros lugares en “la ciudad que no duerme”: las Vegas y

de ella ocupa gran parte de los watts que dicha ciudad consume. Entre consumismo y el gran poder adquisitivo, entre la normalidad y la ludopatía, con la posición ética y/o axiológica que se asuma y con la lectura epistemológica que se haga, hoy hay hechos en que juego y trabajo se confunden. Una forma de salir de tal atolladero es definir trabajo y juego, luego comparar los conceptos; mas como se aprecia en los ejemplos mencionados más allá de la conceptualización hay una práctica cotidiana en la cual ambas palabras se usan indistintamente.

Ahora bien, en el diccionario Larousse (García-Pelayo, 1983) trabajo es, entre otras cosas, “ocupación retribuida”. Y, en Marx (2000, p 130):<<El trabajo es, en primer término, un proceso entre la naturaleza y el hombre, proceso en que éste realiza, regula y controla mediante su propia acción su intercambio de materias primas con la naturaleza. Pone en acción las fuerzas naturales que forman su corporeidad, los brazos y las piernas, las manos y la cabeza, para de ese modo asimilarse, bajo una forma útil para su propia vida, las materias que la naturaleza le brinda. *Y a la par que de ese modo actúa sobre la naturaleza exterior a él y la transforma, transforma su propia naturaleza*, desarrollando las potencias que dormitan en él...>>

He ahí un par de definiciones de trabajo. Del juego, por otro lado, ya se han ofrecido definiciones psicológicas a lo largo de este escrito: que es rol, como en la teoría de Vigotsky; que es expresión y manejo de conflictos, como en la teoría de Freud; pre-ejercicio como en el trabajo del naturalista Groos; muestra de flexibilidad conductual para etólogos como Fagen y flexibilidad conductual como en la postura de Piaget. Ahora bien, justo la definición de Marx sobre el trabajo – se sostiene aquí- tiene elementos que se encuentran en la concepciones de Piaget y Vigotsky sobre el juego, tales son: asimilar, en Piaget y los conceptos de instrumento y zona de desarrollo próximo, en Vigotsky.

Hay, de hecho, una semejanza entre la definición de trabajo de Marx y la de adaptación de Piaget, puesto que la adaptación consiste en una modificación del

organismo en función del medio que conlleva la conservación del mismo organismo, y que al mismo tiempo modifica el medio, y, en la definición de Marx, como puede verse, de modo semejante el hombre, mediante su trabajo, a la vez que modifica la naturaleza se transforma él mismo.

Más, si en los términos piagetianos que definen la adaptación ésta es muy parecida al trabajo, en esos mismos términos, puede establecerse la diferencia entre éste y el juego. Pues, como ya se sabe, el juego “permite al niño modificar la realidad según le conviene” sin tener que preocuparse por acomodarse a ella; somete la realidad a su necesidad sin someterse a los límites que la realidad impone y así *casi todo* es posible. Como cuando juega a que una rama de árbol es una pistola, la rama, entonces, desempeña la función que el niño quiere atribuirle, independientemente de que *en realidad* no sea lo que el pretende. Es la despreocupación por los resultados lo que hace diferente al juego del trabajo, pues en este último se tiene un fin ajeno a la actividad.

Lo anterior nos parece correcto, más para Piaget el juego no constituye un tipo particular de actividad entre otras y no puede estrictamente diferenciarse de las actividades no lúdicas, pues: << se define únicamente por una cierta orientación de la conducta o por un “polo” general de toda actividad>> (Piaget, 1979,p.154). Aquí hay, entonces una contradicción en los términos piagetianos, pero más adelante se puede leer: <<El juego se reconoce en una modificación de grado variable, de las relaciones de equilibrio entre lo real y el yo>> (Piaget,1979,p.157).Con estas últimas palabras se resuelve la contradicción, aunque no del todo, pues si para Piaget el juego no constituye una conducta diferente de otras, entonces el juego no sería diferente del trabajo y, según lo aquí expuesto, del propio Piaget puede concluirse que sí lo es. Pero ¿cómo se resuelve, entonces, la contradicción con la última cita? Pues, reconociendo que con ella se anota que *la modificación de las relaciones de equilibrio entre lo real y el yo, es de grado variable*. Lo cual, nos dice que, de acuerdo con el nivel de desarrollo, el juego es más o menos semejante a otras actividades no lúdicas. No

obstante, aquí se sostiene que “parecido no es lo mismo” y el juego por más semejante que resulte, no sería de ningún modo igual al trabajo, pues a diferencia de éste proporciona placer, pero no genera utilidad. Cuando menos al principio del desarrollo, pues como ya se ha señalado con la adultez se viven juegos que, de hecho, son *modus vivendi*, trabajos. Luego, entonces **el juego no comienza siendo igual al trabajo, pero si puede terminar pareciéndosele en la edad adulta**. Véase la tabla que aparece a continuación en la cual se resumen las características generales, que aquí se proponen, para el juego y el trabajo en los distintos momentos del desarrollo humano.

Tabla:EL JUEGO Y EL TRABAJO EN EL DESARROLLO HUMANO

	JUEGO	TRABAJO
0-2 años	De ejercicio, es la repetición de movimientos originalmente adaptativos que luego se realizan sólo por el placer del ejercicio funcional.	Sólo en sentido biofísico, el bebé cuenta básicamente con un repertorio conductual de reflejos que consolida mediante el ejercicio.
2-6 años	Simbólico, es la representación de sucesos de la vida real, donde el niño ejercita los papeles de los adultos (papá, mamá, médico, profesor, etc.) de un modo que no puede ser productivo, sino recreativo; pues el niño modifica los roles que asume de acuerdo con sus necesidades, sometiéndolo, de algún modo, con su juego la realidad que de continuo lo somete a él.	Los niños, pueden colaborar con sus padres en tareas sencillas, básicamente pre-ejercitándose en las mismas. Existen, por supuesto, situaciones de trabajo enajenado como explotación infantil, pese a estar tipificadas como ilegales; violatorias de los derechos de los niños.
6-12 años	De reglas, implica la superación del comportamiento egocéntrico, pues al ejecutarlo el jugador debe apegarse a los lineamientos previamente establecidos, bajo común acuerdo, para el juego. La actividad del juego está regulada por las reglas y sólo tiene sentido si se adecua a estas.	En contextos educativos, se insta al niño a trabajar “como un juego”. En otros, de tipo laboral, hay un subempleo cuasi legal (como el de los niños que empaquetan la mercancía en los supermercados, en México,

		conocidos como “cerillos”). La explotación ilegal del trabajo sigue presentándose con una frecuencia muy alta en este rango de edad.
12-18 años y más	<p>Los jugadores, además de acordar qué reglas van a utilizar, pueden ponerse de acuerdo previamente para modificarlas si es necesario. Aunque, una vez aceptada la modificación, adquiere carácter de obligatorio el respetarla. Si bien el juego ya no es la principal actividad del individuo, tal como lo fue en la niñez, sí se convierte en un recurso para la recreación, la socialización y el manejo del estrés durante el tiempo libre. El juego puede adquirir, además, elementos propios de la edad, no sólo por el aumento y plenitud de las capacidades físicas (deporte de alto rendimiento, deporte extremo, etc), sino por el acceso a actividades lúdicas antes prohibidas por la edad, tales como: la utilización de “juguetes sexuales”.</p> <p>Dado que en el juego, a partir de este rango de edad, con frecuencia los jugadores reciben recompensas extrínsecas al logro del objetivo en el juego mismo, desde reconocimiento social hasta un sueldo por ejecutar el juego frente a un público determinado; el juego adulto, aunque no en todos los casos, se aproxima al trabajo, como modo de subsistencia.</p>	Comienza a darse la inserción del individuo en el mundo adulto. Para quienes tienen la oportunidad de iniciar el estudio de una profesión, la entrada al mundo del trabajo puede llegar hasta después de cumplida la segunda década de edad, para muchos otros el insertarse en el mundo adulto está determinado no sólo por acceder a actividades recreativas antes vedadas (bailes, películas “para adolescentes y adultos”, consumo de alcohol, etc) sino por la necesidad de emplearse, o subemplearse, para subsistir, así como enfrentarse con el desempleo. El trabajo, medio de subsistencia del adulto, se convierte en su principal actividad, regida por alguna legislación laboral, así como por las metas de las distintas empresas.

Ahora bien, si se ve en el trabajo un modo de ocupar el tiempo podría decirse que el juego es el trabajo del niño, en tanto es su ocupación básica, pero aquí lo que se hace es ver el trabajo como el modo de producir bienes y servicios y

transformar la realidad de los objetos y los sujetos. Estaba diciéndose, entonces, que al principio del desarrollo el trabajo y el juego son muy diferentes, pero luego van haciéndose más y más parecidos. Esto último puede sonar aberrante si piensa que el juego es una actividad autotélica y en efecto parece que en buena medida lo es en los niños, pues básicamente al jugar lo que hacen es jugar, y al acotarles el juego, al sobrevigilarlo el juego pierde su espontaneidad y deja de ser primordialmente placentera. Sin embargo, y a más de que Vigotsky consideraba que: << Es erróneo pensar que el juego es una actividad sin objetivo>>(Vigotsky,1988,p.156) la posición que aquí se asume es que **lo, más o menos presente de los objetivos en el jugar no es igual en todos los momentos de la vida, sino que depende del desarrollo y de las demandas que los “otros”, el medio socio-cultural, hacen al jugador.** Y así, hoy por hoy, en la edad adulta el juego puede significar goce en el juego mismo, en seguir las reglas del juego, más también, en algunos casos, en obtener mediante su práctica y observando reglas extrínsecas al juego, los satisfactores de la vida propios de la actividad laboral, como en los deportes, los centros recreativos y, aún, en los casinos; siempre que no se trate de una actividad compulsiva ludopática. De tal suerte, y sólo en esos casos, el juego resulta semejante al trabajo.

C. Juego y recreación.

La palabra recreación significa diversión, más también significa “crear de nuevo” (Larousse,1983). Así, cuando alguien se recrea, además de alegrarse consigue reconstituirse. Volver a ser “él mismo”. Sin embargo, crear es también inventar y así quien se recrea puede conseguir un efecto conservador –reconstituirse- y también un efecto de avanzada –reinventarse-. Vista de ese modo, la recreación, aunque entretenimiento, parece reportar no sólo el costo del tiempo que se le invierte, sino también beneficios, más allá del “pasatiempo”. En realidad, pues, al recrearnos, estamos reparándonos, reconstruyéndonos.

El bebé que ejercita su nueva habilidad en el juego, se recrea; el niño de 2-6 años que expresa simbólicamente sus angustias se recrea; el niño que, a partir de los 6-7 años, al ponerse en el punto de vista del otro, siguiendo las reglas, se recrea. La recreación, como juego, en el desarrollo es, además de útil, indispensable.

Ahora bien, si se piensa a la recreación como crear de nuevo, entonces puede ser dicho que hay situaciones de recreación sin diversión, como al asistir a un procedimiento quirúrgico donde se reconstruye, de algún modo, a un paciente, pero éste, sin duda, no se divierte. El juego, según se ha mostrado, es recreación que divierte. Aunque tal afirmación, según parece, esta en función del desarrollo, así como del momento socio-histórico. Verbigracia, líneas atrás se mencionaban distintos momentos del juego de un niño y se los calificaba a todos como recreativos, pero cabe preguntar si un niño que practica un juego de reglas se divierte tanto como se crea de nuevo, pues, por definición tiene que ponerse en el punto de vista de los otros para respetar la regla y, de tal modo, su diversión se ve limitada. Esto no significa que para divertirse haya que “romper las reglas” violar determinada normatividad, sin embargo, **al divertirse las reglas del vivir cotidiano se relajan y acaso dan paso a otras reglas, las reglas del juego que, pese a serlo, resultan mas flexibles.** Por supuesto, hubo antes otras situaciones en las que aquel que juega siguiendo reglas lo hacía sólo por el placer de la motricidad primero y, después, simbolizando situaciones de la realidad; representándolas sin necesariamente comprenderlas y, por ello, no teniendo que ajustarlas a todas las limitaciones de esa realidad.

Por lo anterior, mejor que decir que un tipo de juego es más divertido que otro, tendrá que aclararse que un juego puede ser divertido de acuerdo con el nivel de desarrollo del jugador. Así, la regla, que facilita el juego de los más grandes en edad y desarrollo, limita la diversión de los más pequeños quienes, por ejemplo, están más interesados en seguir y atrapar un balón que en saber que el levantarlo

con las manos y correr con el constituye una violación, una falta en el juego de básquetbol. Por otro lado, el juego del adulto, en términos generales –pues ya se sabe que pasar de un nivel de desarrollo a otro no significa necesariamente perder la habilidad del nivel anterior (Piaget,1979) - necesita de las reglas para poder existir. De tal suerte, jugar implica no sólo respetar la regla , si no la de que los otros vean que tal cosa es posible y , así, **jugar es una oportunidad para demostrar que se es competente** para el juego sí, más también para el autocontrol y la tolerancia a la frustración. De ese modo, el juego es, doblemente gratificante, pues proporciona diversión y la satisfacción de saberse capaz de controlarse en situaciones de competencia. Y así, el juego recreando fomenta la salud en la medida que reduce el estrés, pues: << el incremento o la adquisición de autogratificantes es importante para el estilo de vida de cada persona, considerando la distracción como una actividad grata ya que opera reduciendo información perturbadora (Jaremko, 1983, p. 117). Visto así, la recreación en general, y el juego en particular, no tienen porque ser opuestos irreconciliables en la vida de las personas, sino, más bien, pares complementarios para un estilo de vida saludablemente equilibrado.

Lo anterior parece obvio, las personas trabajan y se recrean. La relevancia del planteamiento radica, según se piensa aquí, en que **no todos los individuos de todas las épocas tienen el mismo acceso a tal posibilidad, y así, lo que para unos es cotidianeidad , trabajar y jugar, para otros es privilegio, más o menos inalcanzable**. Pues, como ejemplo, el Senet egipcio, juego de estrategia que, además del Chatarunga Indú, es considerado precursor del ajedrez, lo practicaban las capas superiores de la sociedad egipcia no lo esclavos de la misma, aunque debe mencionarse que los campesinos egipcios sí podían jugar al Chatarunga (Decker 1990). Y qué decir de los juegos olímpicos clásicos donde una de las reglas de participación era no ser esclavo. (Oliveros,2005). Es claro que los esclavos, básicamente, no disponían de su propio tiempo; más aún, su esperanza de vida era reducida, sus derechos mínimos y, así, no podían pensar en qué hacer con su tiempo libre. Conforme la economía ha variado en la historia

dicha situación, en la que una clase social no se preocupaba por su tiempo libre se ha modificado. Hasta nuestros días en que existen incluso especialistas en el “tiempo libre” (como los que prepara la Universidad YMCA con su “Licenciatura en la administración del tiempo libre”).

Por cierto, hay quienes se encuentran con más tiempo libre no voluntario, también por razones económicas, como en el caso de las recesiones.. Y, es verdad, que en el otro extremo, hay un tiempo libre voluntario, que pudiera ser esperado, más o menos, de buen talante y, por supuesto también obedece a los cambios económicos y presiones sociales, tal es la jubilación, de la cual la célebre psicóloga estadounidense del desarrollo, Papalia, anota: <<La jubilación es una idea relativamente nueva, pues sólo tomó cuerpo en muchos países industrializados durante los últimos años del siglo XIX y los primeros del siglo XX a medida que se incrementaba la esperanza de vida>>(Papalia,2004,p.687). Y aquí se agrega que el aumento en la esperanza de vida que Papalia menciona como causa de la jubilación, se debe en gran medida a los avances científicos y tecnológicos, más también es verdad que éstos están relacionados con la vida económica de la sociedad (Drucker, 2006).

El desarrollo humano está, sin duda, relacionado, entonces, con el desarrollo de la economía. Aunque, por supuesto, esta por sí sola no pueda dar cuenta de todos los aspectos del mismo. Por ejemplo, líneas atrás, al mencionarse que el tiempo libre que viene con la jubilación, podría ser esperado “más o menos, de buen talante”, se hace de dicha frase , pues hay quienes dedicados a su trabajo encuentran pocas oportunidades de establecer redes sociales más allá del mismo y ven sumamente reducidas sus posibilidades de diversión; considérese, al respecto, el caso siguiente:

<<Andrés estudio hasta el 4º grado de primaria y gana 10,000 dólares al año como gerente de tráfico en una planta cervecera. Mientras fue un simple empleado, tuvo fama de ser el chofer más trabajador de la empresa. Tiene la

convicción de que el trabajo arduo no hace daño a nadie; es muy leal a la compañía y tiene un alto sentido moral.

¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre Andrés es cierta y cuál es falsa?

- C F 1. Cuando los choferes pierden el tiempo, acepta con facilidad sus excusas.
- C F 2. Tiene fe en los sindicatos.
- C F 3. Cree que los administradores “revoltosos” deberían ser desprestigiados ante los ojos de sus subalternos.
- C F 4. Trabaja de 10 a 12 horas diarias y 6 ó 7 días a la semana.
- C F 5. Al igual que otros gerentes toma una copa cuando sale con sus amigos.
- C F 6. Quiere que sus hijos vayan a la universidad.
- C F 7. Esta seguro de su capacidad y no teme perder su empleo.
- C F 8. Defiende el producto de la compañía aún a riesgo de perder a sus amigos.
- C F 9. Opina que la norma sindical de ascender a los empleados en base a su antigüedad es tan buena como cualquier otra.
- C F 10. Cree que a sus empleados se les debía pagar por comisión.
- C F 11. Piensa que sus empleados trabajarían con gusto horas extras si se les pagara el sobretorno.
- C F 12. Le encanta jugar golf.
- C F 13. Exige que sus choferes vistan correctamente para que causen buena impresión a los clientes.
- C F 14. Se reúne con otros miembros de la gerencia.
- C F 15. Pagaría tiempo extra a cualquier trabajador aun cuando sus ventas o reportes de visitas no lo ameritaran.

1.F	4.V	7.F	10.V	13.V
2.F	5.F	8.V	11.V	14.F
3.V	6.V	9.F	12.F	15.F >> (Schein,1982,p.228)

Como se ve el hombre del caso transcrito, esta convencido de anteponer su trabajo, a su recreación e incluso como se anota,entre otras, en la afirmación no. 8 de la lista: “Defiende el producto de la compañía aun a riesgo de perder a sus amigos”. Por supuesto, ello es posible por las singularidades de carácter y/o personalidad de semejante hombre, más también sus cualidades favorecen y son favorecidas por consideraciones de orden económico, pues la empresa en que labora, le ha permitido ascender hasta una gerencia, pese a que sólo estudio hasta el cuarto grado de primaria, aunque ello ha sido posible porque su “alto sentido moral” ha favorecido el funcionamiento de la empresa. Más cabe preguntar: ¿qué hará ese hombre al jubilarse? –o al ser despedido en un recorte de personal, por una recesión- Por supuesto, puede haber muchas respuestas, aunque aquí se sostiene que dicho hombre enfermará; ya que tiene pocas redes sociales de apoyo, así como pocas habilidades para administrar su tiempo, aun para el trabajo, más allá de la organización empresarial en que ha laborado por años, de tal suerte, tiene más posibilidades de padecer un deterioro de su salud por estrés (Moss y Holahan,1985 y Aranda 2001).

Y, ya que el apoyo social en la vida cotidiana es de gran eficacia para estimular y mejorar las estrategias de afrontamiento del estrés, el sujeto del ejemplo que nos ocupa, por sus deficientes redes sociales de apoyo, tiene grandes posibilidades de deprimirse (Cutrona,1989). Es claro que aquí se esta argumentando que el apoyo social y la recreación ayudan en afrontar el estrés de modo que no incida contra la salud, pero no se ha dicho qué tiene que ver eso con el juego adulto. Bien, la respuesta que aquí se ofrece es que justamente **siendo el juego adulto el juego del individuo socializado, constituye una excelente oportunidad para intercambiar apoyo social sin que necesariamente éste se de en un clima de intercambio mercantil.** O sea, se puede jugar, como un pasatiempo, aunque, por supuesto, se puede jugar también apostando dinero, o bien como modo de vida. Pero, de que el juego es una opción más para establecer redes sociales de apoyo aquí no cabe duda; y ello no sólo porque sea un medio para conocer personas o fortalecer lazos con aquellas que ya se conocen, sino porque en sí mismo el

juego adulto implica varios participantes –es un juego social- y en sí mismo es un red social, donde los miembros de un equipo han de colaborar si quieren lograr el fin propuesto para tal, o cual juego. Así, aunque tengan un fin explícito, tienen también el apoyo recíproco para conseguirlo y, así sea sólo en una situación sin mayores implicaciones de costos y beneficios, lo cierto es que al ejecutarlo ponen en acción, además de sus habilidades para el juego mismo, sus habilidades sociales para cooperar, ponerse en el punto de vista del otro, informar escuchar, etc. Ciertamente, que hay juegos adultos donde los equipos son de un sólo jugador como en el ajedrez, y, entonces, los dos participantes no cooperan, sino compiten entre sí. Más también ahí se debe colaborar siguiendo las reglas del juego para que este sea posible. No puede pasarse por alto, claro está, que hay también juegos de un solo participante, como “el solitario” (que se juega con naipes donde se deben construir “palos”, columnas, de naipes en orden ascendente teniendo como base los ases) y los video juegos (aunque de éstos existen consolas para varios jugadores y siempre queda la posibilidad de jugar en compañía de otros que presencien y elogien y/o critiquen la habilidad del jugador).

Respecto a las habilidades sociales, el destacado teórico y psicoterapeuta cognitivo- conductual español Vicente Caballo ha señalado varios elementos diferenciadores entre sujetos de alta y baja habilidad social, algunos de los cuales se mencionan en seguida. Para los de baja habilidad: poca variación en la expresión facial, poca conversación, pocos gestos, poca variación en la postura y poco contacto visual. En el otro extremo, los sujetos de alta habilidad social muestran: más gestos en las manos y variación en la postura, mayor contacto ocular, mayor número y tiempo total pasado en interacciones en la vida real y mayor número de amigos (Caballo, 2005). Y en la posición que aquí se asume, es claro que **el juego, si bien no es la única, si es una excelente oportunidad para practicar las habilidades sociales** mencionadas. Por cierto, dentro del universo técnico de la terapia conductual se ha señalado al juego como una óptima situación para practicar y acrecentar las habilidades de interacción social positivas (mirar, sonreír, compartir, hacer reír, preguntar, conversar, acariciar) entre

padres e hijos. Lo cual hace que tiendan a disminuir los problemas de conducta y emocionales de los niños. Ciertamente, en este caso, se trata de juego entre niños y adultos, más aquí se lo menciona, pues, al fin y al cabo, tiene un efecto positivo en las habilidades de interacción social no sólo de los niños, sino también de los adultos que son sus padres (Ayala, Fulgencio y Barragán, 1998)

Pero, se mencionaba hace unas líneas al video juego como una de las posibilidades solitarias de juego para un adulto –claro, también lo es para el niño- Y se añade aquí que **tal juego es realidad virtual donde el “otro” es virtual, donde el jugador no socializa, pero tampoco se ubica sólo en su imaginación, sino en la pantalla del ordenador que, de alguna manera, funciona como una extensión instrumental de las representaciones cognitivas del jugador; de modo análogo al que unas pinzas funcionan como extensión de la mano.** El video juego, sí es un juguete que se manipula (se presionan los botones y palancas de los tableros de controles) más el efecto de tal manipulación es la simulación de representaciones de la realidad, así como de la imaginación. **Éste parece un caso especial o, cuando menos, relativamente novedoso de juguete. Comprensible en términos de la evolución cultural de la especie humana, la que con él encuentra una extensión más de sus capacidades psicológicas.** Y, por ello mismo, no se los puede entender ni calificar en sí, sino para sí; es decir, dependiendo de los factores socioculturales del juego y del jugador. Pues, como todo instrumento, pueden ser utilizados para los más diversos fines.

No se puede negar que la mayoría de los video juegos tienen un fin recreativo y que son minoría los que tienen un objetivo didáctico, sin embargo, los video juegos didácticos también existen, y ya se ha reflexionado sobre ellos en círculos académicos, Revuelta (2004) reconoce el poder educativo de videojuegos de consola y on-line, aunque señala que los mismos son un nuevo reto para la psicopedagogía que, para él, debe reflexionar sobre los posibles usos de los

mismos y asumir un criterio selectivo, en función de los objetivos dados de un currículum.

Más allá de si los video juegos tienen un fin didáctico o exclusivamente recreativo. Esta la cuestión de si tienen efectos benéficos o perjudiciales en sus usuarios; en torno a la cual popularmente se han esgrimido una serie de prejuicios que dificultan su valoración objetiva, tales como que generan agresividad y aislamiento e incluso crisis epilépticas en quienes los practican, sin que haya podido probarse ninguno de tales señalamientos (Estallo, 1997).

Hay, de hecho, varios estudios que señalan los efectos de practicar video juegos. Y, aunque en términos generales, se trata de resultados positivos para los jugadores; en el caso de la violencia los resultados son contradictorios toda vez que según estudios como los de Cacha (1983)y Chambers (1985) al practicarlos se da un detrimento del comportamiento pro-social, es decir, aquel en que un individuo hace algo provechoso por otro aparentemente sin recibir nada a cambio, sin que haya un refuerzo manifiesto, pues de hecho hay una recompensa simbólica, es decir un refuerzo de tipo encubierto. Pero, Goldstein (2001), quien hace una revisión de estudios que versan sobre el supuesto de que los video juegos causan agresividad en quienes los practican, señala que comúnmente se establecen correlaciones entre video juegos y agresividad, pero, de ningún modo se ha probado que haya entre ellos una relación de causalidad. Además, pretender que un jugador de video juegos repita el posible contenido violento de estos, porque esta expuesto a ello al jugarlos, es colocar al jugador en la posición de sujeto pasivo de conocimiento haciendo caso omiso de su conocimiento previo, de lo que pueda resultarle significativo para su aprendizaje y, por supuesto de su previa formación moral en torno a la violencia. Esta última consideración no anula el efecto que la exposición al video juego puede tener en el jugador en aspectos como el de la conducta violenta, más muestra que una discusión sobre un asunto como el mencionado lo menos debe saber que existen otros factores a considerar y que la aparición de una conducta violenta en un jugador está, sin duda, mediada

por sus propios conceptos de lo debido o indebido de tal conducta; que en el desarrollo del juego es siempre ficticia o, en un caso extremo, es *representación virtual* de una violencia real.

Pese a los intentos de hallar en los videojuegos una actividad perjudicial per se , hay más información que prueba lo contrario, es decir, que la práctica de los video juegos a más de no ser por si misma perjudicial, puede también ser provechosa y, lo que es más se la puede utilizar con fines expresamente didácticos (Gómez,2006, Estallo,2000 y González,2006) Cabe preguntarse si ante el afán de diversos grupos de adultos (pues son estos en general quienes discuten el uso de los juegos de video por parte de sus hijos) hay , además del obvio y genuino interés en velar por estos , una búsqueda de chivo expiatorio ante los problemas emocionales , de conducta y de aprendizaje de sus hijos. Puede ser más cómodo decir que la agresividad de un niño se debe a que práctica un video juego que al hecho de que vive las peleas entre sus padres, además de recibir la violencia física por parte de estos. Tómese en cuenta que en la actualidad la violencia intrafamiliar es un fenómeno muy frecuente, pues para 2006 en el mundo 40 millones de niños fueron víctimas de violencia. En México, según lo reportado ese mismo año, por el Sistema para el Desarrollo Integral de la Familia, 1 de cada 3 hogares presentaron violencia intrafamiliar (Muñoz, 2006). Finalmente, debe reconocerse que la violencia del video juego es ficticia, simbólica, y que en el universo virtual las consecuencias son sin costo. Más aún, el video juego es una representación virtual de una realidad real. El uso clínico del juego simbólico no está a discusión, si bien el uso de juguetes que representan acciones violentas – como pistolas- ha sido controvertido desde los tiempos en que Virginia Axline realizara sus trabajos pioneros en terapia de juego para niños, pero aún en tales momentos era claro que el juego del niño es supervisado por algún adulto y que la expresión de la agresividad siempre que se respeten los límites del salón de juegos -y que los mismos sean claros- no es peligrosa y, antes bien puede ser útil, por cuanto expresa la violencia a que pudiera haber estado sometido previamente el niño y le permite optar por alternativas no violentas de interacción. Por cierto,

entre los señalamientos del proceso terapéutico clásico de Virginia Axline esta anotado que cuando un niño expresa agresividad en la situación de terapia suele hacerlo en las primeras sesiones y ello ocurre con cualquier juguete, aunque no se trate de uno especialmente diseñado para la agresividad (Axline,1975).Pero no se piense, por las precisiones anteriores, que hay aquí una apología del video juego, no es tal nuestra intención y, además, no es el video juego en sí nuestro objetivo, si no el juego adulto en general. Más bien, como ya se ha señalado, aquí se sostiene que aunque el juego se puede utilizar con fines muy distintos, en la actualidad, se lo usa en gran medida con fines de promoción del consumo, por ello en seguida se hará referencia a otros trabajos que apuntan en dirección semejante a lo aquí sostenido.

Como un ejemplo de un texto de la década de los setentas del siglo XX, ya clásico en las ciencias sociales, puede citarse de Mattelard y Dorfmann (1985) “Para leer al pato Donald” que es un ensayo con pretensiones de servir como “manual para la descolonización” cuyo objeto de estudio, las historietas con personajes del “Pato Donald”, se inscribe dentro de la sociedad con medios de comunicación de masas, y es analizado desde uno de los puntos de vista marxistas. En este trabajo, las citadas historietas son enfocadas como un medio para la difusión y el mantenimiento de la ideología de la clase dominante. Por otro lado, como un ejemplo de un trabajo más reciente en torno al uso de recursos lúdicos como medio de penetración cultural, debe mencionarse a Lemke (2004) quien realiza un análisis de los cambios sociales y culturales dados en el universo de la globalización que, para él, incluye, sin duda con un papel determinante, el video juego. Resaltando el hecho de que, frecuentemente, quienes consumen video juegos, son no sólo compradores de los utensilios propios de tal tipo de juegos, sino también participan activamente en la de toda una serie de artículos que ostentan imágenes propias de los contenidos de los video juegos, conducta

con la cual se convierten en el sustento de grandes franquicias transnacionales. El video juego ha ampliado su presencia merced a implementos portátiles como las lap top y los teléfonos celulares. Y, más que eso en el “estilo de vida de los video jugadores” los contenidos de los video juegos no son sólo presenciados sino portados , emulados y aun vestidos, mediante la exitosa oferta de todo un menú de artículos a elegir creados a partir de lo “existente” en los “mundos” de los video juegos; así pueden encontrarse los personajes de los videojuegos, sus argumentaciones, utensilios y ambientes en muchos medios semióticos tales como: ambientes 3D, películas, lenguaje oral y escrito, tipografía, animaciones, efectos de sonido, música, objetos manipulables, etc.. Más aún, en nuestra opinión, Lemke ve en tal expansión comercial no sólo una colonización en términos de exportación de productos, sino de ideología, al menos de un modo potencial, sino efectivamente explícito. **Pero esta no tendría un carácter unívoco, pues él mismo considera la lectura relativista de que distintos jugadores dan distintos significados a lo jugado y señala la pertinencia de investigar qué tanto el contenido de los juegos influye ideológicamente en los jugadores y qué tanto estos filtran la información sin sucumbir necesariamente a lo que aquí se sugiere puede ser calificado como una colonización ideológica.**

Por cierto que ser receptor de información no es lo mismo que poseer –comprender, utilizar- conocimiento del tema contenido en tal información, lo cual es muy pertinente recalcar en una sociedad en proceso de ser “sociedad de la información” donde abunda el flujo de imágenes en multimedios , como ya lo ha señalado en su informe mundial la UNESCO (2005).Entonces, la idea de una colonización ideológica mediante el video juego por un lado es insostenible, pues distintos receptores, pueden hacer distintas lecturas de sus contenidos, más, paradójicamente la idea se sostiene, pues **la cultura que estaría infiltrándose como dominio ideológico es la de la imagen por la imagen, con el supuesto de que forma es contenido y el extremo de creer que “una imagen dice más que mil palabras”** -¿pero, si dice tanto, qué dice?- ahí entonces el “estilo

de vida del jugador en la globalización” al que hace referencia Lemke, nos parece toma un matiz de gravedad en tanto se privilegia la contemplación y reproducción de imágenes sin el ejercicio de reflexión sobre estas. Así, al mismo tiempo -creemos- un jugador puede tener su propia lectura del contenido de un juego y ser participe de privilegiar la contemplación más que el procesamiento de imágenes características de los video juegos y de los distintos artículos comerciales fabricados a partir de sus contenidos conformados de “sintaxis de imágenes”. *Claro que en el presente trabajo no se esta contra del arte, la diversión y la creatividad; todo lo contrario,* sin embargo nos parece que la multitud de imágenes que fluyen en el mundo actual apoyándose en el fuerte impacto de la forma lúdica –en si misma placer funcional- más se asemejan en efecto a “la sociedad teledirigida” que plantea Sartori (1998) en su “Homo videns” que a ser una “actividad lúdica libre” (Dolto,1997) ya no se diga un medio didáctico y/o terapéutico que son, ya se ha visto, otras de sus potencialidades. La misma idea del informe mundial UNESCO 2005 de que información no es conocimiento puede constituir una paradoja en lo señalado por Lemke (2004), pues el que un receptor de información en un video juego aprenda ésta del mismo no da cuenta de su conocimiento en torno a lo recibido más allá de que algo permanece en su memoria, pues no se trataría de un fenómeno de aprendizaje pasivo de simple “recepción” de la información, sino de la percepción de ésta por el sujeto con estructuras cognitivas previas; aunque la exposición al video juego como propaganda de ideas y productos sí facilita el consumo de éstos.

,En este trabajo, es conveniente aclararlo, la posición no es estar a ultranza ni a favor ni en contra de los video juegos. Los señalamientos críticos de Lemke y Mattelard en torno al hecho de que se da una colonización ideológica imperialista por medio de video juegos e historietas respectivamente son como puede apreciarse acertadas; sin embargo, en nuestra opinión *ellos soslayan que lo lúdico es en sí un potente motor de la conducta en general, no sólo de la de consumo,* ellos parecen señalar al juego como medio para la dominación cultural, pero este puede utilizarse con fines distintos, así pues, si hay que denunciar algo

es el uso consumista y colonialista del mismo. Pues, parece que hay una posibilidad de satisfacer un hambre de estímulo (Fowler,1965) mediante el juego lo que puede constituirlo en un artículo necesario más allá del consumismo. Haciendo un símil, puede recordarse que, en ocasiones el altísimo costo de un producto vuelve prohibitivo su consumo, pero no indeseable:<<el alza del precio del pan puede equilibrar la oferta y la demanda de pan , pero no resuelve el hambre de la gente>>(Boltvinik,2006). Así, los doctores Mattelard y Lemke estarían con justa razón identificando el alto costo del juego en una sociedad consumista, pero – a riesgo de abusar de la analogía- lo caro del juego (o lo barato si fuera posible practicarlo en situaciones no consumistas) si bien puede contradecir la demanda del mismo no resuelve el hambre de recreación que sin duda está en las personas. Y entonces, el estudio del juego adquiere un interés mayor, que el de una simple distracción, si lo que se quiere es comprender la conducta del individuo en la sociedad, pues si no es relevante el juego en la vida social adulta, entonces ¿por qué es tan eficaz el uso de recursos lúdicos para la venta de productos e ideas?

CONCLUSIONES

A lo largo de los tres capítulos que componen la presente obra, se ha revisado un conjunto de aproximaciones psicológicas al juego en general y, particularmente, al juego en la edad adulta. Lo mismo se ha tomado en cuenta el punto de vista biológico que el sociocultural en torno al juego adulto. Lo cual, en la posición de este trabajo, puede usarse como base para argumentar que una comprensión completa del juego en la edad adulta no puede desatender ni la dimensión biológica ni la cultural en que este se presenta; toda vez que al jugar los adultos humanos cubren necesidades de ambos tipos. Pues, mostrando ya algunas de las conclusiones del presente trabajo, **el juego adulto cumple la función sociobiológica de coadyuvar en la perpetuación de la especie, ya que, además de proporcionar medios de exploración y adaptación al ambiente en organismos cuya conducta no sea muy estereotipada (recuérdese que los insectos no manifiestan comportamiento lúdico), mediante su ejecución, los adultos facilitan en sus vástagos la aparición de las habilidades para su seguridad y obtención de satisfactores para mantenerse con vida.**

Claro que, filogenéticamente hablando la selección de conductas ventajosas también acarrió la selección de encéfalos más poderosos y, según se ve aquí, parece que el juego ha sido una de esas conductas ventajosas para las especies que más provecho sacan del comportamiento exploratorio entre las cuales se halla la especie humana. Recuérdese que para Desmond Morris, el comportamiento exploratorio: <<... ha sido el más grande ardid de supervivencia de nuestra especie>> (Morris, 1995, p.143). Al principio, se trata de situaciones donde se puede ensayar y el costo de los errores básicamente lo solventan los adultos, situaciones entonces que, por si solas, no garantizan la supervivencia de un

individuo, pero que al realizarlas, pues, en un “juego”, aumentan las posibilidades de obtener satisfactores de los padres y, a la postre, de la propia actividad. El señalamiento anterior puede sonar más como una característica sociocultural que sociobiológica del juego, por ello, tómesese en cuenta que, tal facilitación de habilidades de parte de los adultos a sus vástagos por la vía del juego, se presenta en las especies más avanzadas en los peldaños de la escala zoológica, no sólo en la humana.

Por supuesto, que en el ser humano hay una especificidad sociocultural en su actividad lúdica, sin embargo, al ponerlo en términos darwinianos, el jugar sería más una conducta de continuidad que de especificidad, pues no es exclusiva de la especie humana cuyas diferencias en el jugar serían más de grado que de clase. Recuérdese que en la perspectiva evolutiva ofrecida por la teoría de Darwin de la evolución a través de la selección natural se observan dos aspectos distintos de la conducta y de los procesos biológicos, a saber, *la continuidad*, o sea la tendencia de los organismos a mantener las innovaciones corporales y conductuales que; una vez adquiridas les resultan funcionales y pueden verse aún en distintas especies, por ejemplo, el impulso nervioso que es esencialmente el mismo en un molusco, en un insecto o en el ser humano. Y, por otro lado, *las adaptaciones específicas de especie* que, a diferencia de los repertorios conductuales y los aspectos corporales de continuidad entre las más diversas especies, tienen un matiz de exclusividad en la forma de relacionarse los organismos con su ambiente, por ejemplo: La visión es básica para el ser humano en su modo de interactuar eficazmente en su ambiente, más resulta inútil para ciertas clases de peces que emiten impulsos eléctricos cuyos campos utilizan para guiar su locomoción; por supuesto los seres humanos no cuentan con receptores sensoriales que decodifiquen dichos campos eléctricos que, a diferencia de tales peces, les resultan irrelevantes. (Rosenzweig y Leiman, 1995) Pues, bien, el juego es una conducta que, si bien tiene sus notables e innegables singularidades en los seres humanos, puede ser vista en distintos géneros además del humano, tales como el de los felinos, el de los plantigrados y el de los primates. El juego adulto

lo mismo es causa (en la ontogénesis) que resultado (en la filogénesis) de la mayor flexibilidad conductual que presentan los organismos que más oportunidad tienen de practicarlo.

Más, el juego adulto, también cumple funciones socioculturales, no sólo porque mediante el mismo se socializa a los más pequeños, sino porque, a lo largo de la historia se lo encuentra como fondo para el vínculo con la divinidad y la expresión religiosa de los creyentes; lo mismo que como estrategia militar y el mantenimiento en forma de los soldados y, luego, como canalización de la agresividad socialmente aceptable; modo de mantenerse sano (recuperando la vitalidad física y ocupando el tiempo libre) y estrategia de mercado para vender productos e ideas. Aún cuando el juego a lo largo de la historia a sido ejecutado por adultos en distintas actividades formales como las acabadas de mencionar, es común que se lo considere una actividad opuesta al trabajo, en seguida se anotan algunas conclusiones del presente trabajo en torno a la antítesis juego-trabajo.

LA ANTÍTESIS JUEGO-TRABAJO.

Entre juego y trabajo hay, sin duda, diferencias sustanciales, las mismas; sin embargo, no constituyen necesariamente una dicotomía. Es claro que el trabajo, desde un principio, tiene una finalidad y, aunque esta puede ser explotada para otras finalidades- básicamente la meta del trabajo es la transformación del medio con un objetivo práctico. Lo que da por resultado una producción determinada. En el caso del juego, se ha sostenido (Wallon, 1977) que la finalidad esta en el juego mismo, por lo tanto no hay bien ni servicio alguno que ofertar comercialmente, no hay producción, sino recreación.- Y, con razón, ya que el predominio de la asimilación sobre la acomodación es lo característico del juego (Piaget, 1979).

Pero, desde ya, puede verse la insuficiencia de tal aseveración para dar cuenta de fenómenos lúdicos actuales (Como los video juegos, el futbol profesional, las casas de apuestas, etc.). Pues, en tales actividades los adultos juegan y, al mismo tiempo, persiguen fines extrínsecos. De lo que resulta que **lo autotélico y lo predominantemente asimilatorio del juego varia, tanto en distintas épocas históricas como a lo largo de la vida.**

Más, no se trata de decir que el juego puede serlo siempre que se le imprima una finalidad extrínseca, que es maleable hasta el infinito, pues, en ocasiones como en la ludopatía el objetivo extrínseco es tan apremiante que se pierde toda noción de recreación y diversión características del juego; sino, más bien, que al principio de la vida el juego tiene un fin en sí mismo, más luego van añadiéndosele finalidades sin que por ello, necesariamente, deje de ser juego. En la edad adulta, pueden ser encontrados lo mismo momentos de juego cuyo fin este en la actividad misma (acaso al hacer girar repetidamente una moneda, mientras se espera por alguien) que sucesos donde la habilidad para un juego proporciona el sustento material y el reconocimiento social para quien lo practica. **En el caso de los niños, entre más pequeños son menos puede ni debe dársele un fin extrínseco a su juego, a menos que quiera estorbarse su necesario ejercicio motor y su oportunidad para manejar sus conflictos simbólicamente,** no obstante, la tendencia de los niños a disfrutar con el jugar bien que se utiliza para sobremotivar alguna actividad que, de otro modo, les resulta difícil realizar; como cuando un niño que se resiste a comer deja de hacerlo cuando recibe la cucharada de alimento escuchando la imitación que su padre hace de un avioncito que lleva un cargamento de alimento. Y, por supuesto, el juego es también un excelente vehículo para los procesos psicoterapéuticos de los niños.

Por su utilización para denominar distintas actividades que se presentan a lo largo del desarrollo humano el concepto de juego es polisémico; más como ahora se trata de la antítesis juego-trabajo conviene reconocer que también el término

“trabajo” lo es. Pues, suele llamarse trabajo, de acuerdo con la ciencia física, al hecho en que la energía, una fuerza, es ejercida sobre un cuerpo y tiene componente en la dirección de movimiento, mientras el cuerpo se mueve (el trabajo “ t ” es el producto de la fuerza “ f ” por la distancia “ d ” recorrida, o sea $t=f \times d$) En ese sentido, el universo mismo trabaja cada momento y lo hará de acuerdo con su funcionamiento general cualquiera sea este (“universo en expansión”, “universo de plasma helicoidal”, “universo de estado estable”, etc.). Claro que, en los sistemas biológicos hay también transformaciones energéticas que producen movimiento (circulación sanguínea, transporte activo de iones, etc.), por ello, *en un sentido biofísico y bioenergético hay también trabajo en el medio interno de los organismos*. Más aún, en el circuito interno de estos, en su vida de relación, hay también trabajo –todavía pensado como transformación energética- aunque ya como parte del funcionamiento sociobiológico de una especie, ejemplos de ello son los siguientes: las abejas hacen panales y los castores diques siguiendo programas conductuales encaminados a la perpetuación de su especie, tales programas son completamente estereotipados en el caso de las abejas y más flexibles en los castores por ser mamíferos, pero en ambos casos se persigue sólo un fin en sí, lo que no permite un fin extrínseco a la construcción de los panales o de los diques. Pues, nunca se ha visto a los castores de Europa organizarse en sindicatos y hacer huelgas o competir con los de América del norte, para saber cuales de ellos hacen los mejores diques, ni hacen manuales de procedimientos y, mucho menos, estilizan sus construcciones ornamentándolas con imágenes de castores o con su escudo de armas.

Resulta de todo lo anterior, que, aunque un humano puede ejecutar todos los tipos de trabajo mencionados, hay un tipo que sólo el humano, y nadie más que él en este planeta, puede ejecutar, tal es el trabajo que genera ganancias y expectativas por arriba de la supervivencia física de la especie y que va más allá de adaptarse a un nicho ecológico, ese trabajo es el proceso entre la naturaleza y el ser humano en que este transforma a la primera, más, al hacerlo, se transforma también a sí mismo. Siendo, en tal proceso, importante no

sólo el plan inconsciente que lleva a un animal a adaptarse a su nicho ecológico, sino también el plan, más o menos consciente, que lleva a la transformación de los distintos nichos ecológicos más allá de la perpetuación de la especie, pues, puede implicar aspectos estéticos y frecuentemente al producir bienes con los instrumentos de su trabajo el ser humano pone en riesgo la supervivencia de todas las especies del planeta. **Así pues, la antítesis juego-trabajo es relativa al momento histórico al que se haga referencia, así como, al momento del desarrollo de un individuo dado.**

Más aun, pueden señalarse modos típicos del juego y el trabajo para distintos momentos en el desarrollo del individuo humano. Pues, el juego que en sus comienzos es sólo un ejercicio motor, realizado por el puro placer funcional, puede llegar a ser en la edad adulta una forma de trabajo, es decir, un medio de subsistencia. Y el trabajo, como actividad específicamente humana no esta presente desde el comienzo de la vida, más entendido físicamente como el consumo de energía para realizar un movimiento sí puede observarse en los bebés humanos.

Tabla:EL JUEGO Y EL TRABAJO EN EL DESARROLLO HUMANO

	JUEGO	TRABAJO
0-2 años	De ejercicio, es la repetición de movimientos originalmente adaptativos que luego se realizan sólo por el placer del ejercicio funcional.	Sólo en sentido biofísico, el bebé cuenta básicamente con un repertorio conductual de reflejos que consolida mediante el ejercicio.
2-6 años	Simbólico, es la representación de sucesos de la vida real, donde el niño ejercita los papeles de los adultos(papá,mamá,médico,profesor,etc.) de un modo que no puede ser productivo, sino recreativo; pues el niño modifica los roles que asume de acuerdo con sus necesidades, sometiéndolo, de algún modo, con su juego la realidad que de continuo lo somete a él.	Los niños, pueden colaborar con sus padres en tareas sencillas, básicamente pre-ejercitándose en las mismas. Existen, por supuesto, situaciones de trabajo enajenado como explotación infantil, pese a estar tipificadas como ilegales; violatorias de los derechos de los niños.

6-12 años	De reglas, implica la superación del comportamiento egocéntrico, pues al ejecutarlo el jugador debe apegarse a los lineamientos previamente establecidos, bajo común acuerdo, para el juego. La actividad del juego está regulada por las reglas y sólo tiene sentido si se adecua a estas.	En contextos educativos, se insta al niño a trabajar “como un juego”. En otros, de tipo laboral, hay un subempleo cuasi legal (como el de los niños que empaquetan la mercancía en los supermercados, en México, conocidos como “cerillos”). La explotación ilegal del trabajo sigue presentándose con una frecuencia muy alta en este rango de edad.
12-18 años y más	<p>Los jugadores, además de acordar qué reglas van a utilizar, pueden ponerse de acuerdo previamente para modificarlas si es necesario. Aunque, una vez aceptada la modificación, adquiere carácter de obligatorio el respetarla. Si bien el juego ya no es la principal actividad del individuo, tal como lo fue en la niñez, sí se convierte en un recurso para la recreación, la socialización y el manejo del estrés durante el tiempo libre. El juego puede adquirir, además, elementos propios de la edad, no sólo por el aumento y plenitud de las capacidades físicas (deporte de alto rendimiento, deporte extremo, etc), sino por el acceso a actividades lúdicas antes prohibidas por la edad, tales como: la utilización de “juguetes sexuales”.</p> <p>Dado que en el juego, a partir de este rango de edad, con frecuencia los jugadores reciben recompensas extrínsecas al logro del objetivo en el juego mismo, desde reconocimiento social hasta un sueldo por ejecutar el juego frente a un público determinado; el juego adulto, aunque no en todos los casos, se aproxima al trabajo, como modo de subsistencia.</p>	Comienza a darse la inserción del individuo en el mundo adulto. Para quienes tienen la oportunidad de iniciar el estudio de una profesión, la entrada al mundo del trabajo puede llegar hasta después de cumplida la segunda década de edad, para muchos otros el insertarse en el mundo adulto está determinado no sólo por acceder a actividades recreativas antes vedadas (bailes, películas “para adolescentes y adultos”, consumo de alcohol, etc) sino por la necesidad de emplearse, o subemplearse, para subsistir, así como enfrentarse con el desempleo. El trabajo, medio de subsistencia del adulto, se convierte en su principal actividad, regida por alguna legislación laboral, así como por las metas de las distintas empresas.

Por todo lo anterior, puede afirmarse que **las creencias popularmente aceptadas en torno a la dicotomía trabajo versus juego, tales como que “un adulto serio no se anda con juegos” o que “jugar es una pérdida de tiempo” tienen un valor de verdad que se relativiza no sólo en función de la finalidad**

de la actividad dada que este realizando un adulto determinado, sino del contexto socio-cultural y económico de dicho adulto; que favorece u obstaculiza la aparición del juego en el adulto según convenga a los intereses de cierta sociedad , en general, y/o de sus clases dominantes, en particular. Pues, a veces, conviene señalar al juego y la recreación como pérdidas de tiempo, para facilitar que los sujetos de un discurso semejante dediquen su tiempo a trabajar sin pretender tiempo para la recreación ni, por supuesto, recursos para esta. Más, otras veces, (en otras épocas o simplemente en distintas clases sociales) conviene promover en los sujetos el discurso que señala al juego y la recreación como deseables para promover el consumo de bienes y servicios relacionados con su práctica.

El grado de la dicotomía juego-trabajo, entonces, varía, pues ante la profesionalización y la comercialización de los juegos deportivos, estos devienen empleos remunerados. Estrictamente hablando, un juego mientras más se estructura menos recreativo resulta para el jugador, pues este se halla más preocupado por lograr los objetivos extrínsecos al juego mismo, sin embargo, hoy los juegos ejecutados por profesionales que reciben una remuneración por su actividad son una realidad. Por último, puede ser dicho que aún en los contextos en que el juego y el trabajo son antagónicos ambos tienen en común el ser organizadores del tiempo, aunque en un caso el fin es la recreación y en el otro la producción.

EL JUEGO ADULTO Y SU ENCARGO SOCIAL

Resulta que el tiempo libre, para un adulto, tiempo del descanso, del ocio y de la posible recreación, varía según sean tales o cuales las circunstancias socio-económicas y, así el juego como actividad recreativa ve también aumentado o disminuido su tiempo de realización según convenga a los fines de un determinado grupo social, más aún ya se ha visto que en determinadas épocas el juego cumplía no sólo funciones de recreación durante el tiempo libre, sino de acompañante de actividades religiosas y, aún militares, luego entonces el juego adulto ha tenido distintos encargos sociales, en distintas épocas de la humanidad . En este trabajo se sostiene que **los juegos organizados, característicos de los adultos, que hoy se llaman deportes no siempre han tenido una misma finalidad. De tal modo, anotar un punto, derrotar al equipo contrario tiene connotaciones diferentes a lo largo de la historia.** Así, debe destacarse que al principio los juegos en equipos de los adultos tenían decididamente un carácter ritual, como en el caso del juego mexicano de pelota prehispánico. Posteriormente el juego en equipo cumplió una función de entrenamiento y/o estrategia militar, como ocurrió con el fútbol y las olimpiadas. A la postre el juego adulto en equipo llega a ser, antes que nada, diversión y, sin que ello obste, negocio. Aún cuando se trate del mismo juego, prueba es el mencionado juego de pelota prehispánico que luego de haber nacido como un ritual con pretensiones de vínculo con la divinidad hoy, en el siglo XXI, puede ser presenciado en el parque temático de Xcaret en Cancún, México, con fines plenamente recreativos y comerciales.

Por su parte, los juegos olímpicos, en nuestros días son una buena oportunidad para mostrar lo competentes que son las naciones en fomentar el desarrollo individual vía el deporte, a la par que su público constituido por persona de las más diversas nacionalidades convive y genera grandes ganancias económicas; más en su origen tenían un carácter teocrático militar pues servían para la

negociación ya que en ellos se concertaban tratados de paz (Díaz, 1997), aunque al mismo tiempo los griegos los usaban como una preparación militar en la medida que mantenían la condición física de sus guerreros (Delval,1998), parte de lo cual se realizaba frente al altar de Zeus. Algo semejante ocurre con el fútbol, como lo muestran Linaza y Maldonado (1987), pues también fue en sus inicios un medio de entrenamiento militar; más, en la actualidad es un juego que funge como medio de entretenimiento masivo.

Los juegos que acaban de ser mencionados sirven como demostración de que **el juego adulto en equipo ha cambiado su finalidad, desde ser un medio para la trascendencia ritual, hasta convertirse en un recurso para los grandes negocios; y esto último se logra merced a que el juego en equipos es un gran entretenimiento y una gran recreación no sólo para quienes lo ejecutan, sino también para quienes lo observan.**

Lo lúdico es en sí un potente motor de la conducta en general, no sólo de la de consumo. Mattelart (1985) y Lemke (2004) señalaron *acertadamente* actividades lúdicas como medio para la colonización ideológica imperialista y la dominación cultural (historietas y videojuegos respectivamente), sin embargo, **el juego puede utilizarse con fines distintos, así pues, si hay que denunciar algo es el uso consumista y colonialista del mismo y no al juego en sí.** Pues, parece que hay una posibilidad de satisfacer un hambre de estímulo (Fowler,1965) mediante el juego lo que puede constituirlo en un artículo necesario más allá del consumismo. Haciendo un símil, puede recordarse que, en ocasiones el altísimo costo de un producto vuelve prohibitivo su consumo, pero no indeseable:<<el alza del precio del pan puede equilibrar la oferta y la demanda de pan , pero no resuelve el hambre de la gente>>(Boltvinik,2006). Así, los doctores Mattelard y Lemke estarían con justa razón identificando el alto costo del juego en una sociedad consumista, pero lo caro del juego (o lo barato si fuera posible practicarlo en situaciones no consumistas) si bien puede contradecir la demanda del mismo no resuelve el hambre de recreación que sin duda está en las

personas. Y entonces, el estudio del juego adquiere un interés mayor, que el de una simple distracción, si lo que se quiere es comprender la conducta del individuo en la sociedad.

En el caso del video juego, éste puede ser entendido como un componente de mente humana actual, tal afirmación es por supuesto exagerada, pero parece consistente con los planteamientos de los post-modernistas teóricos Giovanni Sartori el célebre politólogo italiano con su “Homo Videns” (1997) y el psicólogo estadounidense Kenneth Gergen “El Yo saturado” (1998), quienes consideran que la mente humana no puede hoy ser entendida sin tomar en cuenta el circuito de información que la misma establece con las nuevas tecnologías audio-visuales. Es decir, en el caso de Giovanni Sartori, éste ha escrito acerca de una sociedad teledirigida, en tanto asigna categoría de “real” a lo que “sale en televisión”. Éste autor sostiene que en la actualidad la imagen en general, y la televisión en particular, se ha convertido en el principal educador en detrimento de la palabra: <<La preponderancia de lo visible sobre lo inteligible, nos lleva a un ver sin entender>>.

Ahí, donde la evidencia de una imagen transforma la ficción en realidad, va dándose el paso de un homo sapiens a un “homo videns” cuyo pensamiento es básicamente un conglomerado de titulares, flashes, clips visuales que por su esencia inconexa no permiten reflexionar y llevan a responder de modo voluble ante lo que se ve y genera sensaciones antes que razonamientos; mientras menos palabras y más imágenes, menos necesidad de leer e interpretar símbolos y más información que transcurre vertiginosamente, sin tiempo para leerla dos veces. Claro que el politólogo italiano se refiere a los medios audiovisuales en general y no a los video juegos en particular como se ha venido haciendo aquí y, más aún, no ve en la preponderancia de imágenes digitalizadas y virtuales la bondad que, aquí se sostiene podría encontrarse en una lectura que pretende retomar el constructo de instrumento psicológico construido por Vigotsky, ahí donde el hombre se dominaría “a sí mismo desde fuera, a través de instrumentos psicológicos” y; en lugar de ello, sería dominado por otros, a través de

instrumentos tecnológicos de procesamiento de imágenes. Ambas opciones parecen posibles y no constituyen necesariamente una antítesis, pues lo mismo se puede ser un individuo de un mundo que da un valor excesivo “a una imagen sobre mil palabras” que utilizar esas mismas imágenes como instrumentos para representar y transformar la realidad. La diferencia, entre un extremo y otro puede estar entre ser o no un individuo con una formación que permita reflexionar y hacerse responsable de cualesquiera recursos de información. En todo caso, el trabajo de Giovanni Sartori es una muestra de que **en la actualidad se ve a los medios audiovisuales como formadores de formas de pensar; lo cual concuerda con la idea de que la mente humana actual tiene en los videojuegos uno de sus componentes.**

Más, si se considera que el instrumento psicológico tiene una finalidad, - lo contrario del juego, para quien ve en éste una actividad autotélica- tendría que decirse que ello vale para una concepción formal del aprendizaje, más si le ve al contrario, como algo informal, extraescolar, tendrá que admitirse que en el videojuego también se aprende; aún cuando lo aprendido pueda llevar una carga ideológica intencional más o menos disfrazada de simple pasatiempo (Reboredo, 1983). De cualquier modo conviene recordar que, de acuerdo con Vigotsky (1988) en los seres humanos se da la necesidad, ante situaciones de tensión, de exteriorizar operaciones mentales transfiriendo la actividad intelectual a una representación visible que evite perder el discurso. Y , que, así el ser humano se domina a sí mismo desde fuera en el acto instrumental, a través de instrumentos psicológicos. Así, aún cuando un video-juego (o cualquier otro juego, en realidad) se practica como un acto recreativo, puede significar un modo de “dominarse”, de manejar la “tensión”, en el acto recreativo

Así, según aquí se sostiene, los juguetes –incluidos los video juegos- desde la perspectiva sociocultural que nos legara Vigotsky se muestran como una forma particular de instrumentos psicológicos, que no sólo en la niñez, sino también en la

edad adulta sirven para manejar la tensión, dominarse, recrearse, y aún para replantearse la vuelta al trabajo y educarse formal e informalmente.

Y, aún cuando es cierto que, como indicó Reboredo (1983), merced a la industrialización y comercialización del juego y el juguete, lo lúdico es cooptado por el status quo y se convierte en “ocio recuperado para el capital”, también lo es que se puede recuperar lo recreativo del juego cuando el adulto lo practica descentrándose de las consideraciones productivas inherentes a las presiones de la vida diaria para permitirse un “merecido descanso” como Henri Wallon (1977) lo preconizó.

JUEGO ADULTO Y SALUD.

Partiendo de lo definido por la Organización Mundial de la Salud en su constitución de 1996 respecto a que la salud es un estado de bienestar físico, mental y social, puede decirse que *el juego es un promotor de la salud, no sólo en los niños, sino también en los adultos*. Pues, lo mismo facilita la interacción social positiva entre padres e hijos que promueve la socialización entre adultos con lo que ayuda a reducir los niveles de estrés, además de ser utilizado como un medio para la psicoterapia.

El juego adulto presenta una importancia decisiva en el proceso de socialización de los nuevos miembros de la especie humana. Un juguete dado, por ejemplo, funciona para un niño sólo porque hay un adulto que le imprime un significado a tal juguete y al juego que con el se pueda realizar –hace “andamiaje” en términos

de Vigotsky- pues, el niño apenas esta socializándose y, en este caso, lo logra al jugar con el adulto que juega ya como “un individuo socializado” , como lo ha apuntado Piaget. Además, el juego del adulto, implica un medio que representa seguridad para el niño en su relación con aquel – a la manera del “objeto transicional” teorizado por Winnicott-.

El juego adulto puede funcionar profiláctica y terapéuticamente en problemáticas de manejo del estrés y de cuadros depresivos, particularmente, los posteriores a la jubilación, donde contribuye a la ocupación del tiempo libre, manteniéndose en condición física, superando el aislamiento, teniendo mayores oportunidades de dialogar y convivir en un grupo, aumentar la confianza y la autoestima.

El juego adulto es, frecuentemente, utilizado por la mercadotecnia, pero esta y los sujetos a quienes se dirige, no necesariamente lo entienden, lo cual no les impide utilizarlo, incluso con mayor frecuencia que las ciencias de la educación y de la salud. Lo anterior sin embargo, puede cambiar, pues, por sus cualidades como medio para la perpetuación de la especie, la socialización de los seres humanos, y aún para el mantenimiento integral de la salud, el juego adulto se revela como un objeto de estudio relevante para futuras investigaciones teóricas, así como para aplicaciones prácticas. Su valor y utilidad han sido soslayados mucho tiempo, pero esta situación podría cambiar, en parte, tomando en cuenta el valor que el juego adulto puede tener como promotor del desarrollo y la salud humanos como se ha puesto de manifiesto en el presente trabajo.

EL JUEGO ADULTO EN DISTINTAS TEORÍAS PSICOLÓGICAS.

Las teorías psicológicas revisadas en el presente trabajo han estado, de un modo u otro, interesadas en algún momento, en las conductas y fenómenos relacionados con lo que se llama juego (a estas alturas queda claro que la palabra juego es polisémica), interés concentrado sobre todo en la infancia y poco o nada en la edad adulta. Así, en algunos casos, las teorías psicológicas revisadas expresamente declaran algo acerca del juego de los adultos y en otros casos – la mayoría- aquí se realiza un ejercicio de razonamiento del cual se desprende lo que, se pretende, sea una consecuencia lógica de tal o cual discurso psicológico respecto al juego en la edad adulta ¿Qué funciones son pues, las que cubre el juego adulto según la lectura aquí realizada? Véase:

Teoría Piagetiana: En ésta, el juego adulto es posible previa socialización del individuo adulto. El adulto juega como tal si es capaz de seguir las reglas, si esta socializado. En una situación extrema, si un individuo es incapaz de seguir reglas no podrá jugar y, así, su convivencia no será plenamente adulta. Más aun, alguien que no conozca cierto tipo de costumbres y/o que no tenga muchas oportunidades de convivencia, si es capaz de aprender ciertas reglas y seguirlas estará en posibilidad de convivir con determinados grupos y de tal forma **el juego no sólo será un signo de la socialización, sino un facilitador de la misma.** Esta afirmación no se encuentra en Piaget (1979), pero según se pretende aquí, puede desprendérsela con facilidad de tal trabajo. Pues, el juego de reglas implica colaboración en equipo y/o por lo menos, ponerse “en el punto de vista del otro”, ya sea el otro un compañero o un rival de juego.

Por otro lado, el juego adulto hoy en día tan omnipresente y, sobre todo, tan convertido en negocio, sería contrario a lo esperado en la dirección del desarrollo

de la inteligencia, pues se supone hay una: << disminución del juego en general... en la medida en que el niño intenta someter la realidad más que asimilarla>> (Piaget, 1979, p. 198). Más, como se ha señalado en este trabajo, en la sociedad contemporánea, más que una disminución del juego parece estar ocurriendo un aumento de la práctica del mismo en los adultos. Y no sería en sí la adultez, sino la situación socio- económica lo que condicionaría la mayor o la menor dedicación al juego en los adultos, cuando menos tendría que aceptarse que, además de la entrada a la edad adulta hay factores socio- económicos y socio-históricos determinando la frecuencia del juego en un adulto determinado. Puede ser dicho que, en los adultos de la actualidad, se sigue cumpliendo lo que Piaget señaló acerca de la mayor presencia de asimilación sobre acomodación en el juego, pero por lo que respecta al decremento del juego debe decirse que ello no necesariamente se cumple y acaso hay una tendencia que revierte tal señalamiento. Independientemente de si tal incremento del juego adulto cumple una función facilitadora de la interacción social o, al contrario, es enajenante, esto último en tanto se habla de consumidores compulsivos en una sociedad que utiliza el juego como recurso publicitario, así como de nuevas categorías diagnósticas como la llamada ludopatía.

Teoría Sociocultural: Según se ve en este trabajo desde la teoría sociocultural , puede notarse que el juego puede cumplir las funciones de mediador instrumental y mediador social. Pues, un instrumento psicológico es cualquier objeto cuyo uso permite ordenar y repositonar externamente la información haciendo posible que el sujeto “escape de la dictadura del aquí y ahora” y utilice su memoria en una representación cultural de los estímulos. Y ciertamente ocurre algo semejante cuando los niños se sirven de juguetes y de juegos simbólicos o, como diría vigotsky, de rol., Más aún, muchos adultos en la actualidad recurren en la actualidad al uso de juguetes como consolas de video juegos, teléfonos celulares

cargados de recursos lúdicos y computadoras para conectarse a Internet y jugar en “mundos virtuales”. Ahora bien, si: <<en el acto instrumental el hombre se domina a sí mismo desde fuera, a través de instrumentos psicológicos>> (Vigotsky,1982, p. 106), entonces **el juego con juguetes de todo tipo debe fungir como recurso de autodomínio** en el que: <<en lugar de pretender como objetivo modificar el entorno físico como los instrumentos eficientes –el hacha, la azada o la rueda- tratan de modificarnos a nosotros mismos , alterando directamente nuestra mente y nuestro funcionamiento psíquico>> (Álvarez y Del Río, 1996, p. 96). Y, por cierto, la fabricación de juguetes educativos, así como de materiales educativos en general, constituye implícitamente un recurso mediador representacional en la *zona de desarrollo próximo*.

En lo tocante a la función de mediador social que aquí se atribuye al juego, esta es factible, pues el juego facilita la actividad conjunta entre padres e hijos y/o entre educadores y educandos que hace posible la *ley de la doble formación de los procesos psicológicos* para que el niño logre la atención voluntaria, la memoria lógica y la formación de conceptos, primero en sus relaciones interpersonales y después intrapsicológicamente interiorizando tales relaciones.

Más aún, en nuestro tiempo hay un tipo especial de juego el de la realidad virtual, el videogame, que constituye según se sostiene aquí no sólo la extensión mecánica de los miembros corporales humanos como antaño se concebía en el marxismo clásico (Engels 1981, Merani.1965), sino la extensión del psiquismo humano, de la representación, la memoria y la imaginación. De tal juego participan, hoy por hoy, además de los niños los adultos con una función típicamente recreativa, para comprobar esto último basta ingresar las palabras video juegos para adultos en cualquier servidor de internet, aunque también **didáctica** (González, 2003) y tampoco se debe olvidar que los juegos virtuales nacieron con la función, encargo específico, de servir a la estrategia militar lo cual, sin duda, es una ocupación adulta. A la cual se suma en la actualidad el uso del juego virtual para simular relaciones sociales y la construcción de un mundo a la

medida como en el “Second life” (Lindon research inc, 2003)) y/o la consecución de habilidades técnicas como la ejecución de una cirugía. (Downes,1997).

Teoría Psicoanalítica: En ésta existen diversos desarrollos de corte explicativo y técnico. El juego se muestra dentro de los mismos como un excelente recurso terapéutico. Mas aún, en opinión de Winnicott (1987) saber jugar es indispensable para que el terapeuta pueda serlo y jugar es un indicador de salud.

El juego, entonces, en los estudios de corte psicoanalítico presentados, es vía al inconsciente, expresión de la fantasía, los conflictos y la imaginación de una persona en un espacio y un tiempo dados. Y, de tal modo cumple una función de ser medio para el manejo y resolución de conflictos aún fuera del consultorio; es un “objeto transicional” que permite situarse en una zona que no es pura fantasía, pues para lograrlo se cuenta con “una cosa tangible”, el juguete, más tampoco tiene todas las implicaciones presionantes de la realidad. Pues, las situaciones lúdicas son eventos en los que se representa, pero no se realiza una acción determinada.

Sin embargo, el sólo hecho de jugar no promueve la resolución y o reflexión de situaciones de vida en todos los casos, como queda de manifiesto en el juego de los ludópatas y/o de los tahures. En esos casos el juego seguiría teniendo una función terapéutica, pero se requeriría que tal juego contara con la presencia y el análisis de un psicoterapeuta.

Estudios del juego en animales: Los animales entre más crecen menos juegan, exceptuando al ser humano, animal en lo que tiene de primate y de mamífero, que juega, aveces, toda la vida y, además es el único que juega intencionalmente con individuos de otras especies. Una función del juego en la supervivencia y adaptación de una especie es la de proporcionar “flexibilidad conductual”, lo que

significa que las especies que más juegan son aquellas que presentan una conducta menos estereotipada. Asumiendo una postura estrictamente darwiniana, debe decirse que el juego es una conducta de “continuidad”, es decir del tipo que, una vez fue adquirida, se ha mantenido como un medio de adaptación exitoso entre distintas especies, en este caso, aquellas cuyo comportamiento exploratorio les permitió una mayor probabilidad de perpetuación.

El juego también tiene una función de pre-ejercicio de las habilidades que habrán de utilizarse en la vida adulta. Hay además, otra función del juego adulto animal que curiosamente no suele mencionarse de modo explícito, tal es la de medio de crianza, pues aunque esta claro que los **infantes** de las especies que juegan aprenden precisamente jugando, se pasa por alto que, al fin y al cabo, los animales adultos para poder enseñar a sus **vástagos** también necesitan jugar.

Así, pues cuando menos los animales adultos que cuentan con críos necesitan poder jugar o, por lo menos, ser tolerantes al juego de sus hijos. De lo cual se desprende que **no sólo un crío saludable lo es si juega, sino también un padre es más apto si es capaz de jugar.**

Enfoque centrado en la persona: En este, el juego en si ha sido reservado al trabajo terapéutico en niños, sin embargo, como se ha visto, connotados terapeutas centrados en la persona utilizan técnicas que sin ser calificadas como juego son sin duda recreativas y por ello lúdicas. Más aún, en la teoría de Carl Rogers esta la idea del desarrollo como un fenómeno vitalicio. Así, aunque el medio principal de la psicoterapia adulta es el lenguaje; un trabajo como el presente sostiene que un adulto que pinta, imagina, moldea y asume roles como se hace hoy día en la terapia rogeriana esta dándose una oportunidad de probar otros medios distintos a la lengua hablada para expresar y manejar sus conflictos con lo que el juego no puede ser un freno al desarrollo de lo adulto, sino un facilitador de la “espiral de desarrollo” vitalicio (Axline,1975) ahí donde se

requieren medios alternos a la palabra para expresar lo no constituido en la vida de una persona y, de ese modo utilizarlo para su “autorrealización”.

La idea de que el juego desaparece en los adultos podría tener una base correcta en principio, atendiendo al hecho zoológico de que, en efecto, los animales, salvo en la ejecución de su función parental, experimentan un decremento en su conducta de juego en proporción inversa a su edad. El caso humano es la excepción, pues no sólo se juega para cumplir funciones de paternidad, sino como recreación, ocupación del tiempo libre, socialización, rehabilitación, etc. Por tanto, habría que hacer una corrección a la concepción estrictamente naturalista del juego, pues para explicar el juego adulto es necesario, más no suficiente tomar en cuenta los factores biológicos que influyen en este; más aún, cuando en la especie humana tampoco es igual la frecuencia del juego adulto, en las distintas épocas históricas.

Hay factores económicos, así como ideológicos, que facilitan o dificultan, según conviene, la ejecución del juego adulto; toda vez que es una actividad propia de individuos socializados puede esperarse que su ejecución este, en mayor o menor medida, relacionada a las metas de un grupo social determinado. Por ello mismo, la idea de que los adultos no juegan varia según que el juego facilite o estorbe los intereses que se persigan dentro de tal o cual grupo social. En un caso se puede argumentar que el juego es una pérdida de tiempo, pues no es productivo y, de ese modo, alentar a un grupo de obreros a trabajar sin descansar y sin solicitar abundantes y amplias actividades recreativas, aunque la diversión, curiosamente sí sea accesible para los grupos dominantes. En caso contrario, se puede argumentar que la sociedad ha conquistado “más libertades” y, en consecuencia, debe hacer uso de su tiempo libre, así como de los artículos que antes le estaban prohibidos (juguetes “sexuales”, video juegos, etc.) y de esa manera estimular el consumo. De donde resulta que **el juego adulto lo mismo puede ser vehículo de**

educación y salud que utensilio de las clases dominantes para regular el consumo.

Una clase de individuos que conozcan las posibilidades que la actividad lúdica puede proporcionarles, contará con mayores probabilidades para decidir, de manera consciente, la conveniencia o no de ocuparse en actividades de jue

REFERENCIAS

- Aberastury,A.(1981).Teoría y técnica del psicoanálisis de niños. Buenos Aires: Paidós.
- Álvarez, A. y Del Río, P. (1996). Educación y desarrollo: la teoría de Vigotsky y la zona de desarrollo próximo. En Coll, C. , Palacios, J. y Marchesi, A. Desarrollo psicológico y educación. (Vol.2,6,pp.93-120). Madrid:Alianza.
- Aranda,C.(2001). Jubilación, depresión y redes sociales de apoyo en el adulto mayor de la zona metropolitana de Guadalajara. Vol. III- Número3.Diciembre2001.
- Axline,V.(1975). Terapia de juego. México: Editorial Diana.
- Ayala,H.,Fulgencio,M. y Barragán,L. (1998). Manual de entrenamiento en interacción:registro de la interacción y aplicación del programa. México: Facultad de Psicología / Porrúa Editores.
- Beech, D. (1997). Enfoques multimedia en la terapia centrada en el cliente. En Brazier,D. Más allá de Carl Rogers. España: Desclee de Broker.
- Bleichmar,N. (1997).El psicoanálisis después de Freud : teoría y clínica. México:Paidós.
- Boltvinik,J. (2006).Economía moral. La Jornada. Diciembre 8, 2006.
- Braunstein,N.(1975).Psicología: ideología y ciencia.México: Siglo XXI.

- Braunstein, N. (1992). Psicoanálisis, psiquiatría, teoría del sujeto: hacia Lacan. México: Siglo XXI.
- Brazier, D. (1997). Más allá de Carl Rogers. España: Desclee de Brower.
- Bühler, Ch. (1965). La recreación infantil. Buenos Aires: Paidós.
- Cañeque, H. (1993). Juego y vida. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.
- Caballo, V. (2005). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. España: Siglo XXI editores.
- Cacha, F. (1983). Glamourizing and legitimizing violence in software: a misuse of the computer. Educational technology. (March). 7-9.
- Calmel, S.D. (2000). Wallon a pie de página. Revista iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales. (Noviembre). 53-64.
- Cutrona, C.E. (1989). Ratings of social support by adolescents and adults informants: Degree of correspondence and prediction of depressive symptoms. Journal of Personality and Social Psychology. 57, 723-730.
- Chambers, J.H. (1985). The effects of prosocial and aggressive videogames on children donating and helping: Journal of Genetic Psychology, 148, 499-505
- Delval, J. (1998). El desarrollo humano. México: Siglo XXI.

- Díaz, J. L. (1994). La mente y el comportamiento animal: ensayos de etología cognitiva. México: Fondo de Cultura Económica.
- Díaz, J. L. (1997). El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México: Editorial Trillas.
- Dolto, F. (1997) Prólogo, en: Mannoni, M. (1997). La primera entrevista con el psicoanalista. México: Editorial Gedisa.
- Durivage, J. (1995). Educación y psicomotricidad. México: Editorial Trillas.
- Elkonin, D. (1980). Psicología del juego. Barcelona: Editorial Crítica.
- Engels, F. (1981). El papel del trabajo en la transformación del mono en hombre. México: Editorial Progreso.
- Entertainment Software Association (2003). Cada vez más mujeres juegan video juegos. WWW.theesa.com
- Esman, A. H. Terapia de juego psicoanalítica. En Schaefer, E. y O'Connor, K.J. Manual de terapia de juego. México: El Manual Moderno.
- Estallo, J. A. (1997). Los video juegos, juicios y prejuicios. Barcelona: Editorial Planeta.
- Estallo, J.A. (2000). Video juegos efectos a largo plazo. WWW.geocities.com
- Fagen, R. (1981). Animal play behavior. New York: Oxford University.
- Fernández-Montalvo y Echeburúa, E. (1997). Manual práctico del juego patológico. Madrid: Ediciones Pirámide.

- Fingerman,G. (1970). El juego y sus proyecciones sociales. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.
- Freud,A. (1977). Psicoanálisis del niño. Buenos Aires: Paidós.
- Freud, S.(1970). El malestar en la cultura y otros ensayos. Madrid: Alianza.
- Freud, S. (1972). Más allá del principio del placer. Madrid: Alianza.
- Freud, S. (1973). Autobiografía. Madrid alianza.
- Frey, D. (1988). Terapia de juego con adultos. En Schaefer, E, y O'Connor,K.J. (1988). Manual de terapia de juego. 2, pp 220-250. México: Editorial El Manual Moderno.
- García-Pelayo,R. (1983). Diccionario Larousse usual. México: Grupo Editorial Mexicano.
- Garvey, C. (1978).El juego infantil. Madrid: Morata.
- Gergen, K. (19998). El yo saturado. México: Paidós.
- Goldstein, J. (2001). Does playing violent videogames cause aggressive behavior? Playing by the rules. Cultural Policy Center, University of Chicago.
- Gómez, D.(2006). Los video juegos como recurso didáctico. Barcelona: Educaweb.com

- González,D.(2006). Video juegos que potencian la actividad cerebral.
www.20minutos.es
- González,J. (2003) ¿Cómo mejorar el flujo vehicular por medio de simulación? México: Escuela Nacional de Optimización y Análisis Numérico-CONACVYT.
- Goodall,J.(1993). Grandes simios: entre dos mundos. Barcelona: Folio.
- Groos,K. (1902). Les jeux des animaux. París: Felix Alcan.

- Guernsey,L.F. (1988). Terapia de juego centrada en el cliente (no directiva). En Schaefer, E. Y O'Connor, K. J. Manual de terapia de juego. 2,pp 18-58. México: El Manual Moderno.

- Hall, C.S. (1993). Compendio de psicología freudiana. México: Paidós.

- Harlow, H.F. (1958). The nature of love. American Psychologist. 13,673-685.

- Harlow,H.F. (1971). Learning to love. San Francisco, California: Albion.

- Hernández, G. (1998). Paradigmas en psicología de la educación. México: Paidós.

- Huizinga,J. (1972). Homo ludens. Madrid: Editorial alianza.

- Klein, M. (1987). El psicoanálisis de niños. México: Paidós.

- Koestler. (1964). The act of creation. London:Arkana/Penguin.

- Lemke,J.(2004). Games,transmedia franchises and the new cultural order. In First International Conference on Critical Discourse Analysis, Valencia, 2004.
- Linaza,J. y Maldonado,A. (1987). Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Barcelona: Anthropos.
- Linden research inc. (2003). Second life. San Francisco California. WWW.secondlife.com
- Marcuse, H. (1981). Eros y civilización. Barcelona: Ariel.
- Marx, K. (2000). El Capital. Crítica de la economía política, tomo I. México-Buenos aires: Fondo de Cultura económica.
- Mattelart,A y Dorfman,A. (1985). Para leer al pato Donald. México: Siglo XXI.
- Merani,A. (1962). Psicología genética. México: Editorial Grijalbo.
- Merani, A. (1975). De la praxis a la razón. México: Editorial Grijalbo.
- Morris,D. (1995). El mono desnudo. México: Plaza y Janés Editores.
- Moss,R. y Holahan,Ch. (1985). Life stress and health: Personality, coping and family support in stress resistance. Journal of Personality and Social Psychology 1985 vol.49 No.3, 739-747.
- Muñoz, A.(2006). Violencia familiar en uno de cada tres hogares del país:DIF. La Jornada, Octubre. Octubre13,2006, p. 48.

- Neill,A.S. (2004). Summerhill: un punto de vista radical sobre la educación de los niños. México: Fondo de Cultura Económica.
- O'Donell,P. y Gili,E. (1979). El juego: técnicas lúdicas en psicoterapia grupal de adultos. México: Gedisa Editorial.
- Olagüe,C. (2005). Advergaming: Un juego de niños para la publicidad. Ip Mark. No. 635, 16-28.
- Oliveros,R. (2005). El proyecto emancipador de la psicología dialéctica. Revista IIPSI. (2005) Vol. 8. No. 2, 151-160.
- Olvera, Y. , Domínguez, B. y Cruz, A. (2002). Inteligencia emocional. México: Plaza y Valdez.
- Papalia,D., Wendkos,S y Feldman, R. D. (1997). Desarrollo humano. México: Mc Graw- Hill.
- Perres, J. (1988).El nacimiento del psicoanálisis. México: Universidad autónoma Metropolitana/ Plaza y Valdez.
- Piaget, J. (1974). El criterio moral en el niño. Barcelona: Editorial Fontanella.
- Piaget,J. (1979). La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.

- Piaget,J. (1988). El lenguaje y las operaciones intelectuales. Buenos Aires: Editorial Proteo.

- Reboredo,A. (1983). Jugar es un acto político. México: Editorial Nueva Imagen.

- Reich,W. (1973). La psicología de masas del fascismo. México: Editorial Roca.

- Reich,W. (1981). La función del orgasmo. México: Paidós.

- Reich,W. (1990). Análisis del carácter. México: Paidós.

- Revuelta,F.I. (2004). El poder educativo de los juegos on- line y de los video juegos, un reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información. En Teoría. Vol.13:97-102,2004.

- Rey, A. (1998). Diccionario de la lengua española. Madrid: Editorial Grupo Cultural.

- Rogers,C. (1993). El proceso de convertirse en persona: mi técnica terapéutica. México: Paidós.

- Rosenzweig,M. , Leiman, A. (1995). Psicología Fisiológica. España: Mc Graw-Hill.

- Saavedra,V. (1994). La promesa incumplida de Erich Fromm. México: Siglo XXI.

- Sartori,G. (1998). Homo videns: la sociedad teledirigida. Barcelona: Taurus.

- Schaller, G. B. (1967). La vida del gorila. México: Fondo de Cultura Económica.

- Schaefer,C. (1998). Manual de terapia de juego: Volumen 2. México: Editorial El Manual Moderno.

- Schatzman, M. (1985). El asesinato del alma: la persecución del niño en la familia autoritaria. México: Siglo XXI.

- Schultz,D. (1985). Psicología industrial. México: Nueva editorial Interamericana.

- S.E.P. (1997). Distrito federal. México: Programa del Libro de Texto Gratuito.

- Skinner,B.F. (1974). Walden dos. Barcelona: Fontanella.

- Spurlock, M. (2004). Super size me. Estados unidos (96 minutos). Morgan Spurlock Producciones.

- Terr,L. (2000). El juego: por qué los adultos necesitan jugar. México:Paidós.

- UNESCO (2005). Hacia las sociedades del conocimiento: Informe mundial. México: CREFAL.

- Vigotsky, L. S. (1988). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.

- Wallon, H. (1964). Del acto al pensamiento. Buenos aires: Editorial Lautaro.

- Wallon, H. (1977). La evolución psíquica del niño. México: Editorial Grijalbo.

-Winnicott, D. W. (1987). Realidad y juego. México: Gedisa Editorial.

-Zamudio, G. (1991). Desarrollo e implantación de un programa de capacitación sobre el uso del juego como estrategia didáctica. México: U.N.A.M.

-Zazzo, R. (1973). Psicología y marxismo. México: Editorial Roca.