

25
24

La dimensión lúdica del hombre y su
importancia en la comunicación
EL CASO DE MARATÓN

§

Tesis que para obtener el título de
Licenciado en Ciencias de la Comunicación

Presenta la alumna

María del Rocío Hernández White

Carlos Villagrán Díaz
Director de tesis

§

México, marzo de 1991

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



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 está 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.

INDICE

INTRODUCCION	5
I ACTIVIDAD LÚDICA Y DESARROLLO HUMANO	8
1.1 El juego en la antropogénesis	9
1.2 La conciencia y lo lúdico	20
1.3 El juego y la imaginación	25
1.4 El imaginario colectivo en el juego	30
1.5 Lo apolíneo y lo dionisiaco en la concepción de lo social	34
II BREVE HISTORIA DEL JUEGO Y DEL JUGUETE	38
2.1 La horda primitiva: el juego para todos	39
2.2 Un objeto con una función específica: el juguete	43
2.3 La producción en serie del juguete	47
2.3.1. El juguete electrónico	51
2.4 Más allá del juguete industrial... y el juguete racionalizado	55
III. EL CASO DE MARATON	58
3.1 Maratón: un juego representativo del siglo XX	59
3.2 Descripción del juego	65
3.3 Ficha etnotecnológica de Maratón	68
3.4 Los personajes	72
3.4.1 Para comenzar, las reglas...	74
3.4.2 La Suerte y el azar	76
3.4.3 Todos contra la ignorancia. La ignorancia como antivolor en la sociedad capitalista	78
3.5 Una propuesta de análisis	82
3.6 Memorización contra inteligencia	90
3.7 El saber cotidiano como aprendizaje y el papel del juego en la vida cotidiana	100
CONCLUSIONES	103
BIBLIOGRAFIA	106

■ INTRODUCCION

Sentir la pasión del juego, ver hasta dónde se involucra el jugador, presenciar cómo los «grandes amigos» terminan peleados. Gritos, discusiones, conductas que normalmente no se tendrían; caracterización de roles (el sabelotodo, el ignorante, el apático, el peleonero, el concertador...). Comunicación a todo nivel, comenzando por la intrapersonal. Y, por otro lado, observar un *Maratón* televisado para niños («Corre GC Corre», canal 5), o la utilización del juego (categorías «infantil» y «junior») en la educación de niños de algunas escuelas primarias y secundarias... todo esto me produjo gran interés y me hizo pensar que el juego y el juguete contienen, en un nivel simbólico, una serie de referentes cuyo carácter no es de ninguna manera casual.

Después, cuando me enteré que en diversos países de Europa así como de América (especialmente Estados Unidos y Canadá) existe un juego equivalente llamado *Trivial Pursuit*, concebí a *Maratón* como un tipo de juego contemporáneo, universal y masivo que recoge, supuestamente –y tal vez ésta sea la veta de análisis más interesante– el conocimiento de Occidente hasta el siglo XX. Este juego es un ejemplo fiel de la sociedad que lo ha engendrado: la sociedad de masas, en la que estamos inmersos.

Es así que me ha parecido ésta una investigación interesante para el estudio de la cultura que vivimos. Y para comenzar, es necesario hablar de la dimensión lúdica del hombre, del papel del juego en el desarrollo de la cultura y de la importancia, en todo ello, de la comunicación. De hecho se parte de la idea de que el juego, en sí mismo, es comunicación.

Por otra parte, el carácter aparentemente «trivial» de los juegos los hace pasar desapercibidos, algunas veces, dentro del estudio

de la cultura humana en general así como de las diferentes culturas. Lo anterior implica dejar de lado una serie de procesos humanos y de vivencias que conforman la existencia diaria. Pero es justamente en la vida cotidiana de cada hombre donde se observan claramente las relaciones sociales de producción de una sociedad determinada: es la cultura misma la que se expresa en ella.

El juego pone en movimiento continuo todas las facultades humanas, es comunicación intra y extrapersonal, aunque también intra y extragrupal. Además tiene una estructura, se constituye a partir de reglas que remiten a una organización real del mundo plasmada en el imaginario colectivo. Y este, a manera de retroalimentación, nutre a la realidad y a su vez es producto de ella.

Por lo anterior, el juego nos remite a un conjunto de valores y representaciones cuyo doble carácter —real e imaginario— llevan una cierta visión del mundo que diluye ambos terrenos para volverlos uno solo: el que conforma la vida del hombre.

Si el juego y el juguete evocan siempre otra cosa diferente de sí mismos, remitiéndonos a todo un contexto que les da existencia, ¿cómo caracterizar el juego denominado *Maratón*, que ha nacido en el seno de la cultura de masas de nuestro siglo y que se ha constituido en un fenómeno universal bajo diferentes nombres?

Si este juego se autodefine como educativo y pretende «preservar y enriquecer la cultura» de la gente de «todas las edades», cabe entonces preguntarse, ¿qué se entiende por cultura? ¿cómo caracteriza la sociedad capitalista al hombre «culto»? Lo que a su vez nos conduce al planteamiento del «ser culto» como factor de status en esta sociedad en contraposición al concepto antropológico de cultura.

Además, ¿cuáles son los conocimientos universales y nacionales que reciben mayor importancia dentro de este juego y qué peso tiene cada uno con respecto al otro? ¿Qué se pide realmente al

jugador, memorización, simple acumulación de información, o inteligencia?

Maratón se organiza bajo diferentes modalidades y subcategorías, y cada una de éstas consta de tres mil preguntas. Pero muchas se repiten, además de que en total no suman más de veinte mil. Es evidente que el conjunto de conocimientos de nuestra cultura es mucho más amplio, y en todo caso no se trata —o no se debería de tratar— de una cuestión de cantidad sino de calidad. Occidente cuenta con un caudal de conocimientos entre los cuales se han escogido sólo algunos. ¿Qué implica además el hecho de que las preguntas y respuestas se han seleccionado de libros de texto «oficiales» de escuelas primarias (para la versión infantil) así como de enciclopedias, para las otras versiones?

Por su esencia, y por tratarse de un juego que se pretende como un «valioso refuerzo en la educación», que forma parte de la vida cotidiana de la familia, ocupando gran parte de su tiempo libre, y por ser utilizado en diversos centros educativos, el análisis de este juego nos lleva a un cuestionamiento de la educación en cuanto a su dinámica y proyección. ¿Qué es más importante: recordar un nombre y/o una fecha, o la comprensión y relevancia del fenómeno contextualizado?

■ I ACTIVIDAD LÚDICA Y DESARROLLO HUMANO

«Antaño, en los tiempos en que el Sol estaba más próximo a la Tierra, las mujeres dogon descolgaban las estrellas y se las daban a los niños. Cuando estaban hartos de jugar, las madres volvían a tomar los astros y los ubicaban nuevamente en la bóveda celeste».

Griaule, *Jeux dogons*.

§ 1.1 El juego en la antropogénesis

El estudio del proceso evolutivo del hombre –origen y desarrollo de la cultura humana– se puede abordar desde diversas disciplinas: la Biología, la Etnología, la Antropología, la Historia, la Economía Política...

Cada una de ellas ofrece fundamentos científicos que tratan de explicar el fenómeno de la antropogénesis. Pero este último es complejo y engloba una multiplicidad de aspectos que muchas veces se estudian de manera aislada. Así, los conceptos de una ciencia no se vinculan con los de otra, con lo que sólo se empobrecen las perspectivas de análisis.

El hombre es una totalidad y debe ser considerado como tal. Desde el punto de vista biológico, es un conjunto de sistemas en movimiento (sistemas nervioso, circulatorio, óseo, digestivo, respiratorio...); pero también es un ser económico porque produce y se reproduce en una sociedad material específica; es un ser social y político... pero también es un ser que ríe, que ama, que sueña, que se comunica y que juega.

Sin embargo, habría que considerar –especialmente desde el punto de vista etológico– que los animales también se comunican y juegan. Esto nos hace pensar que no es sino a partir de una visión integral del hombre que se puede abordar la antropogénesis, proceso evolutivo humano. Y este camino nos conduce al concepto de cultura, que resulta fundamental para caracterizar al hombre por su capacidad para valerse de símbolos al comunicar lo aprendido. Así, la cultura:

«Comprende todo lo que es aprendido mediante la comunicación entre hombres. Abarca toda clase de lenguaje, las tradiciones, las costumbres y las institu-

ciones... la cultura es la característica distintiva y universal de las sociedades humanas... Como la cultura se transmite mediante procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto formales como informales, la parte esencial de la cultura se encuentra en las pautas incorporadas a las tradiciones sociales del grupo, es decir, en los conocimientos, ideas, creencias, valores, normas y sentimientos que prevalecen en el mismo».¹

Y en el corazón, en el trasfondo de este concepto está el juego: la cultura humana se ha desarrollado en el terreno de lo lúdico. Aún más:

«...la cultura humana brota del juego –como juego– y en él se desarrolla».²

Lo anterior podría parecer absurdo debido al carácter «vanal», «ligero», «poco serio», «sin importancia» e «improductivo» que adquiere el juego dentro de la sociedad capitalista (pero que por otro lado también ha sido explotado como «ocio», aunque eso se verá más adelante).

Se puede afirmar con Huizinga que el juego es anterior a la cultura, es uno de sus fundamentos. Y es que todas las acciones humanas están impregnadas de juego; todas las formas culturales arcaicas comparten la esencia de lo lúdico.

Pero, ¿qué es lo lúdico?; ¿a qué hacemos alusión al hablar de «formas culturales»? Para esclarecer estas cuestiones debemos partir de la idea de que lo lúdico, lo relativo al juego cumple una función referencial hacia una totalidad cultural.

El juego, dentro de un sistema de relaciones sociales específico, es comunicación y aprendizaje, apropiación de los códigos culturales por parte del individuo.

1 PRATT, H. *Diccionario de Sociología*. México, F.C.E. 1971, p.75.

2 HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Trad. Eugenio Imaz, España, Alianza/Emecé, 1984. p.8.

Podemos asegurar que la comunicación es el fundamento de la sociedad humana, es el vehículo de la cultura. Por otra parte, el juego es comunicación intrapersonal, extrapersonal, intragrupal, extragrupal... a nivel de feromonas e involucra además todos los sentidos del hombre.

El acto lúdico es una función llena de significados y portadora de conocimientos porque vehicula una concepción del mundo a partir de la cual crea un orden, organiza un entorno en el que, o puede no haber juguete, o todo puede serlo; y es que la esencia de lo lúdico existe en sí, independientemente de que haya o no un objeto («juguete»), por lo que el terreno del juego en el que se desarrolla la cultura va más allá de lo objetual.

El caldo de cultivo de la cultura primitiva es lúdico en sus formas y en sus contenidos. Con relación al surgimiento de la cultura, cabe retomar lo expresado por Engels en su manuscrito *El papel del trabajo en la transformación del mono en hombre*: «El trabajo ha creado al propio hombre», y nosotros agregaríamos: el trabajo no enajenado reviste en cierto modo un juego vital: el de la supervivencia.

En el contexto del comunismo primitivo, el trabajo es factor de comunicación. El individuo satisface sus necesidades vitales dentro de la comunidad, que es la prolongación de sí mismo; el hombre adquiere así la conciencia del *nosotros*.

Se comparte el miedo de cazar un mamut pero también la decisión de realizar esta actividad como una necesidad ineludible ante el problema de buscar alimento; se celebra la «victoria» de haberlo logrado o se participa del sentimiento de frustración y hasta «calamidad» ante la derrota.

Y en todo momento está presente la comunicación a diversos niveles. Pero ésta exige cada vez mayor precisión. De los primeros sonidos torpes se llega a la palabra articulada, que se estructura con base en un sistema de pensamiento y se organiza en una lengua cuyos códigos serán compartidos socialmente y cobrarán vida y evolucionarán a través del habla de la comunidad. En un

proceso recíproco, el lenguaje creó a su vez al hombre en tanto se constituyó en el soporte de toda una concepción del mundo; y en este juego dialéctico se concibieron los relatos más fantásticos.

El hombre primitivo experimenta «su» mundo, «el» mundo, a un nivel profundo en el que se involucran todos sus sentidos. Cuestiones tan sencillas como el mojarse, u otras más complejas relativas a la cosmogonía, son fuente primordial de preocupación en su mente: las trata de explicar y controlar. Este es el nacimiento del rito (culto) y del mito, actividades cognoscitivas no apoyadas en la razón como sistema de pensamiento sino en la imaginación, por lo tanto altamente impregnadas de la esencia lúdica.

Para comprender el contenido lúdico de los hechos rituales y mitológicos (que son algunas de las «formas culturales» a las que se ha hecho referencia), cabe retomar el concepto de juego ofrecido por Huizinga, quien lo define como:

«...una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente».³

El carácter lúdico de las formas culturales se observa, por ejemplo, si retomamos los parámetros antes mencionados y los relacionamos con las características del rito (cualquiera que este sea). Nos damos cuenta que éste: crea su espacio y tiempo determinados (cueva/templo/iglesia; hora específica/época del año...); se evidencia un orden (sistema) y se establecen reglas que indican claramente lo que está o no permitido; se trata de una actividad especial con un fin en sí misma (por ejemplo: propiciar el favor de los dioses para obtener una buena cosecha).

3 Huizinga, *op. cit.* pp. 43-44.

Los hechiceros/sacerdotes/adivinos son los «investidos de poder», los seres diferentes de la vida corriente, son los «hombres disfrazados», como los llama Weisz, porque su rol es el de «hacer creer» y en ellos se ubica el acto simbólico-representacional del que participa toda la comunidad.

Se crea una especie de meta-realidad donde lo real se torna fantástico y la fantasía cobra realidad. Y aunque se es consciente de que se trata de una representación, ésta adquiere toda la solemnidad posible, es «tomada en serio» por todos. Por otra parte, si bien prevalece la tensión, la inseguridad y la incertidumbre, también se experimenta el placer y hasta la alegría.

Este torbellino de pasiones, esta inmensa ola cuyo movimiento todo lo arrastra y a todos arrebatada es la esencia misma de lo lúdico, de la que están impregnadas todas las formas culturales y cuyos elementos son los siguientes:

-Dimensión espacio-temporal perfectamente delimitada, con lo que se entra a una esfera que pierde los límites de lo mensurable, que cancela temporalmente los «otros» tiempos y espacios vividos por el hombre.

-Creación de un orden, de un sistema que tiene su fin en sí mismo y que es diferente del concepto de «utilidad».

-Establecimiento de reglas/maneras/procedimientos de carácter obligatorio que a la vez son libremente aceptadas.

-El momento es vivido con gran seriedad por parte del individuo, y al mismo tiempo con gran entusiasmo: el juego se vuelve algo serio y lo serio se torna juego.

-El hombre comienza a «ser de otro modo» con respecto a la vida ordinaria, y esto se manifiesta a través de su transformación interior/exterior y en el libre

movimiento de una serie de elementos altamente simbólicos que no se ven pero que sí se experimentan y en los que el estímulo de la imaginación se da de antemano.

-Todo lo anterior abre paso a las representaciones, donde lo que está ausente en el mundo de lo terreno cobra vida en la mente a través del concepto, de la imagen que tenemos de algo o de alguien.

-El cuerpo del hombre se convierte en el escenario sensorial donde la pasión adquiere cada vez mayor fuerza; y el grado en el que se involucra y se comunica el individuo en este punto alcanza niveles muy altos.

La presencia de los elementos lúdicos antes citados en las formas culturales —especialmente las arcaicas— se da de manera natural y es la fuente universal y factor de desarrollo de la cultura.

Platón ligaba al juego con la acción sacra. Para él, los juegos consagrados a las divinidades era lo mejor que el hombre podía ofrecer y procurar. Dentro del mismo contexto de la cultura griega, basta revisar *La Ilíada* para observar cómo los dioses «juegan» con los diversos elementos del conflicto, se «divierten» con la lucha, intervienen a favor o en contra de los mortales para complicar la batalla y así hacerla más apasionante.

En la esfera del pensamiento primitivo (y a nivel muy concreto) se desarrolla un elemento lúdico fundamental: la competición o *agón* como un probar recíproco de la suerte regido por reglas. Es aquí donde se resuelven desde los planteamientos más insignificantes hasta las luchas más sangrientas entre individuos o grupos.

El terreno concreto de lo agonal es el de los certámenes, las luchas y los juegos públicos a través de los cuales se decidía sobre algo serio. Esta práctica cobra vigencia para muchos grupos sociales, especialmente de Asia y Africa, y cabe destacar el carácter festivo y público de estos eventos que se traduce en una

alta participación e involucración de toda la comunidad. Además, a partir de «lo no serio» se resuelve un asunto «serio». Este punto es lúdico por definición, dado que la realidad se torna juego y el juego realidad. Quienes combaten arriesgan no sólo su prestigio y hasta su honor, sino el del grupo que representan. Independientemente de sus capacidades, están sujetos a la intervención del «azar» y «la suerte», factores de primera importancia que guían en cierta forma los acontecimientos. La tensión llega a un punto culminante, la participación de la comunidad crece, dejando fuera a los simples observadores.

La competición, el elemento agonal está presente en la historia de la cultura humana en su conjunto:

«Se lucha por ser el primero en fuerza o habilidad, en saber o en riqueza, en generosidad o en suerte, en número de hijos o en sangre azul. Se lucha con la fuerza del cuerpo, con las armas, con la inteligencia o con el puño; en la exhibición de derroche, en bravatas, fanfarrias, injurias...»⁴

Son numerosas las obras literarias que recogen mitos cuya fantasía, desbordada en lo cualitativo y en lo cuantitativo, está impregnada de lo agonal y a su vez —de manera inseparable— encaja en el terreno lúdico. Podríamos pensar, por ejemplo, en: *El Popol Vuh*, *El Ramayana*, *La Ilíada* y *La Biblia*. Baste retomar un pasaje del primer libro mencionado para ilustrar lo que se ha venido diciendo:

«...Y clavando una estaca se cultivó toda la tierra...»⁵

El sólo hecho de clavar *una* estaca hizo posible que quedara cultivada *toda la tierra*.

Y un fragmento altamente significativo desde el punto de vista agonal, donde a través de la exageración, la fuerza y el ingenio

4 HUIZINGA, *op. cit.* p. 70.

5 Anónimo. *El Popol Vuh*. Advertencia, versión y pról. Albertina Saravia, 11a. ed., México, Editorial Porrúa. 1976, p. 65.

también se hace patente lo lúdico, es el que se presenta a continuación:

«Un día estaba Zipacná bañándose a la orilla de un río, cuando pasaron cuatrocientos muchachos con un gran trozo para pilar de su casa; casi no podían con él y Zipacná lo cargó él solo. A los muchachos les pareció peligrosa tanta fuerza y resolvieron destruir a Zipacná.

Le mandaron a hacer un hoyo profundo, pero como él oyó los planes para destruirlo, hizo entonces una cueva a un lado del hoyo para salvarse. Cuando ya estaba profundo el hoyo los muchachos dejaron caer un gran tronco y Zipacná gritó cuando cayó, pero estaba metido en su cueva. Los muchachos se alegraron creyendo que había muerto Zipacná».⁶

Son comunes los relatos en los que el factor agonal radica en el arte de vencer por la palabra: resolución de acertijos o enigmas, convencimiento a través de la palabra (aún si se es consciente de que se está recurriendo a falacias), manejo del humor, etcétera.

Cabe destacar que, desde los inicios de la cultura, si el sobresalir a través de la fuerza u otros factores era fuente de poder, el *saber* (destacar por medio del conocimiento) ha otorgado a lo largo del tiempo una especie de poder mágico a sus poseedores. En el conocimiento de las cosas y sus leyes reside el orden en torno al cual se estructura toda la vida humana. Además, este conocimiento de las cosas, que obedece a las diferentes formas de pensamiento, es histórico y por lo tanto aporta datos fundamentales para el estudio de la cultura.

La competición cultural por la resolución de enigmas y acertijos favorece el desarrollo del pensamiento filosófico, y en él la sabiduría pasa a ser una habilidad muy respetada, una cualidad que se ejercita constantemente. A partir de esta dinámica del

6 *El Popol Vuh, op.cit.* p. 25.

hombre en la que el carácter lúdico de la especulación se da de manera natural, surge la Filosofía, testimoniando el pensamiento de cada época. El libre «juego» de todas las preocupaciones e inquietudes del espíritu humano –especialmente cuestiones cosmogónicas– se resuelven en forma de mito y se plantean como enigma.

Es enorme la cantidad de cuentos que incluyen la resolución de un enigma o acertijo como condición necesaria para la conclusión de un conflicto, y a veces, lo que entra en juego es la vida.

Entre quien formula el enigma y quien lo resuelve, se plantea abiertamente una competición: ambos luchan por demostrar ser «el más sabio».

Resulta sumamente importante que, por lo general, no es simplemente el conocimiento y la lógica lo que lleva a la solución del enigma; se requiere la inteligencia, habilidad y astucia de quien pretende resolverlo, y para ello es necesario «entrar al sistema», es decir, se deben desentrañar las leyes/reglas/condiciones que rigen el planteamiento del enigma, se deben conocer símbolos, compartir códigos...

Hemos heredado, dentro de los campos filosófico y religioso, una serie de enigmas destinados a la enseñanza, y en ellos la conexión con lo lúdico, como ya se ha explicado, es fundamental; se trata de formas que, por otro lado, han evolucionado hacia la competición por preguntas capciosas sobre el honor, el tiempo, la vida, etcétera.

Se puede hablar de una uniformidad en todas las sociedades en cuanto a usos agónicos (arraigados a través de su práctica en el alma humana). Esta serie de competiciones de carácter lúdico constituye el pilar de todas las formas culturales: la poesía, el derecho, la religión (culto), la ciencia, la política, la filosofía, el arte...

Tomemos como ejemplo la poesía y el derecho. En la primera,

el poeta juega con imágenes. Se trata de un ser especial que Nietzsche caracteriza muy bien:

«¡Ay, cuántas cosas existen entre el cielo y la tierra que sólo los poetas se han permitido soñar!

¡Y sobre todo en el cielo! Pues todos los dioses, sin excepción, son un símbolo de los poetas».⁷

La poesía, en sus orígenes, se ubica en el terreno del culto, el enigma, la enseñanza y la tradición «histórica» oral y escrita (para el primer caso, piénsese en los juglares de la Edad Media). Al revisar otros elementos, como pueden ser los diferentes tipos de rimas encontramos que éstas llegan a constituirse en un sistema que es el equivalente de las reglas, baste mencionar las que exigen para su construcción los versos alejandrinos.

En lo que respecta al derecho, se puede afirmar que la contienda jurídica es de naturaleza agonal, especialmente si se le observa desde el punto de vista de la competencia discursiva: el mejor orador es el que logra convencer, la comunicación juega un papel fundamental a través de los gestos, los movimientos corporales, la proxemia, la expresión oral...

Estrechamente ligado a lo agonal está el *pollach*, nombre que recibe una gran fiesta que celebran los indios de la Columbia Británica donde se da una franca competencia entre dos tribus. El grupo anfitrión ofrece regalos y dispensa todo tipo de amabilidades con el fin de demostrar superioridad, haciendo alarde de prescindir de ciertos bienes. Los agasajados quedan obligados a ofrecer una fiesta que supere a la que se ha recibido.

Es importante destacar que todo el marco de la vida cotidiana de los miembros de estas tribus gira alrededor del *pollach*, llamado por Huizinga «el juego por la gloria y el honor»:

7 NIETZSCHE, Friedrich. *Así hablaba Zaratustra*. Trad. F. Morán, 7a. ed., México, Editores Mexicanos Unidos, 1962, pp. 150-151.

«El nacimiento, el matrimonio, la iniciación de los adolescentes, la muerte, el tatuaje, la erección de un túmulo, todo da motivo para un potlach».⁸

El elemento agonal ocupa un primer lugar y lo que está en juego es la personalidad, el honor y la reputación *colectivas*. Y no sólo es en esta tribu de la Columbia Británica donde se observa cómo lo lúdico se diluye en lo más serio. Después de analizar las ideas que se han venido exponiendo, se puede afirmar que la cultura ha sido «jugada» por la humanidad a lo largo de la historia: la cultura humana se ha desarrollado como juego.

Con mucha razón ha hecho ver Huizinga la importancia de considerar, junto al *homo faber* y al *homo sapiens*, al *homo ludens*, creador, en el más amplio de los sentidos, de la cultura.

8 Huizinga, *op. cit.* p.77.

§ 1.2 La conciencia y lo lúdico

«El soñador cree en la realidad absoluta de su sueño absolutamente irreal.»

Edgar Morin.

El término conciencia, desde el punto de vista psicológico: «...designa los procesos internos que transcurren en el estado de vigilia, de los que nos percatamos y sobre los que podemos informar».⁹

Para la Filosofía: «La conciencia permite que todo lo conocido, sentido, querido, pensado o hecho por un sujeto sea reconocido por él como algo que le pertenece. La conciencia presupone la capacidad de reflexión (vuelta sobre sí) de la propia conciencia. De ella depende la posibilidad del individuo de autoconocerse y autojuzgarse como persona».¹⁰

La Sociología concibe la «conciencia colectiva» como: «Entidad moral que sirve de soporte al consenso establecido en una colectividad y que integra, en un universo más o menos coherente, el conjunto de creencias, sentimientos, tradiciones, normas y valores dominantes de esa colectividad».¹¹

Procesos mentales pero también sociales, capacidad de reflexión, autoconocimiento y consenso, integración de un universo...todo esto define la conciencia, pero cómo se forma?

9 *Diccionario Enciclopédico Salvat*, vol. 7, España, Salvat, 1985. p. 977.

10 *ibidem*

11 *ibidem*

La estructura esencial de la conciencia es la imagen mental, es decir, la manera en que está dado un objeto en la mente. Se trata de un acto reflexivo hacia el objeto: se tiene conciencia no de una imagen, sino de un objeto.

No es –como lo hace ver Sartre– que la imagen «esté en la conciencia; lo que sucede es que *la imagen es una conciencia... una manera determinada que tiene el objeto de aparecer a la conciencia*». ¹²

Esto último abre la posibilidad de tener una conciencia de hechos tanto reales como imaginarios: un objeto se nos puede dar a través de la percepción, de la imaginación y del concepto.

De acuerdo con Edgar Morin, la percepción está modelada por una visión psicológica, es decir, ya existe un criterio previo (de carácter social) a partir del cual se elabora una interpretación en el momento en que se está percibiendo el objeto. Esto quiere decir que la percepción por la percepción, como si se tratara de un hecho maquinal de «ver algo desde afuera», no existe.

Lo que sí se da es una «multiplicidad de apariencias», como las llama Sartre, que van siendo aprendidas –interpretadas e incorporadas– constantemente dentro de una dinámica que no tiene fin en la mente humana.

Al contrario de la percepción, la conciencia (el saber consciente) «...se coloca de golpe en el centro del objeto». ¹³ Esto quiere decir que la imagen –como forma de conciencia– es un saber inmediato y preciso que está dado de antemano y no agrega nada que no se sepa. Se trata de una certeza, de una manera automática que viene del concepto que se tiene del objeto, es algo asimilado culturalmente.

La percepción en cambio desborda de la conciencia, se forma a cada momento y también es social.

12 SARTRE, Jean-Paul. *Lo imaginario*. Trad. Manuel Larmana. 3a. ed., Argentina, Losada, 1976, p. 18.

13 SARTRE, *op. cit.* p. 20.

La imagen es una ausencia, un reflejo que se tiene de algo o de alguien que no se encuentra allí en ese momento. Aunque no está físicamente presente, es susceptible de ser evocado. El objeto se hace presente en su ausencia, y esta característica esencial de la imagen la convierte en «...una presencia vivida y una ausencia real, una presencia-ausencia».¹⁴

La conciencia que tiene el hombre de la realidad no es un hecho mecánico y directo, dado que pasa por el tamiz de la cultura. La realidad no es realidad tal cual, sino la imagen de la realidad que tiene el individuo (que por otro lado constituye una realidad en sí misma). Se podría hablar inclusive de una imagen colectiva de la realidad, porque la configuración de ésta se da primero con base en un acervo cultural con que cuenta el hombre (serie de parámetros que le permiten interpretar).

La realidad en la que se piensa y sobre la que se comunica está en conexión directa con el lenguaje, entendido éste como un sistema de símbolos provenientes de la praxis social humana.

El lenguaje es el mediador entre el pensamiento social y el pensamiento individual, porque el pensamiento, aunque se manifiesta como acto individual, es un producto social. Aquí cabe subrayar que el lenguaje crea la imagen que tenemos de la realidad:

«...el lenguaje contiene una visión del mundo... que determina nuestra percepción y concepción de la realidad... en este sentido, el lenguaje crea nuestra imagen de la realidad».¹⁵

A través de lo que se ha venido diciendo se observa cómo la conciencia perceptiva implica una mayor pasividad con respecto a la conciencia imaginante, la cual se convierte en un campo abierto a las posibilidades creativas porque se entra al mundo de

14 MORIN, Edgar. *El cine o el hombre imaginario*. España, Seix Barral S.A., 1972, p. 31.

15 SHAFF, Adam. *Lenguaje y conocimiento*. Trad. Mireia Bofil, 2a. ed., México, Grijalbo S.A., 1975, p. 212.

las representaciones de manera ilimitada. Foucault advierte esta riqueza del lenguaje cuando dice que éste:

«...tiene por función nombrar, es decir, el hacer surgir una representación».¹⁶

Por otro lado, la importante relación que existe entre lo lúdico y la conciencia reside en que el primero «moldea» en cierta forma a la segunda. Veamos por qué.

Durante el juego se alcanzan niveles extremos de apasionamiento e involucración en los que el individuo queda literalmente «atrapado». Esto quiere decir que llega un momento en el que se pierde el límite entre la «realidad» y la «ficción», se pierde la conciencia de que se está jugando. Aún más: se pierde la conciencia de la conciencia de que se está jugando. Cabe notar la diferencia entre:

- 1) «Estoy jugando» —> Estoy consciente de que estoy jugando.
- 2) Estoy consciente de que estoy consciente de que estoy jugando.

Es en el punto número dos en el que, durante el juego, se pierde la conciencia de tal hecho.

La característica primordial del juego con respecto a la conciencia consiste en el paso espontáneo de lo irreal a lo real (el individuo lo toma en serio) que resulta inseparable de la conciencia de que esta «realidad» (que durante el juego es vivida como tal) es realmente una ilusión.

El juego es un espacio donde convergen las imágenes que el hombre tiene de los objetos, por lo tanto, el juego es el ámbito en el que se observa claramente la conciencia que posee el

16 FOUCAULT, Michel. *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Trad. Elsa Frost, 18a. ed., México, Siglo XXI, 1968, p. 189.

hombre acerca del mundo y de sí mismo. Antes que eso, el juego es formador de conciencia, y se «ejecuta» a un nivel tan simbólico que puede existir sin la presencia de juguetes.

El elemento lúdico no sólo se nutre de representaciones colectivas, sino que las retroalimenta al infinito, y a su vez las representaciones se encuentran ancladas en el contexto de unas determinadas relaciones sociales de producción.

Este aparente antagonismo entre lo real y lo irreal no es sino una continuidad: la de lo abstracto y lo concreto, la de la fantasía y la realidad, la de la vida y la muerte... Es el hombre y su esencia, y el mundo de los conceptos que se «juegan» por cada sociedad en el transcurso de la historia. Remitámonos a la explicación de Aída Reboredo acerca del papel del juego en el desarrollo de la conciencia:

«El juego integra actividades de percepción, actividades sensoriomotoras, actividades verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetos y de los seres vivos con un alto contenido de afectividad... El juego es un elemento básico en el desarrollo cognoscitivo del niño: en la construcción del espacio, del tiempo, de la imagen propia».¹⁷

17 REBOREDO, Aída. *Jugar es un acto político*. México, CEESTEM/Nueva Imagen, 1983, p. 27.

§ 1.3 El juego y la imaginación

«Lo que le encantaba en los niños era sobre todo su adhesión total a sus creencias, su actitud singular para situar lo posible en el corazón mismo de lo imposible y su maravillosa disponibilidad afectiva, que les permite dar alma a lo que es por definición inanimado».

Jean Claude Ibert refiriéndose a Saint-Exupéry.

Qué magia tan poderosa la del juego que todo lo hace posible y lo inunda de pasión como punto culminante de una energía que desborda hacia todas direcciones, que transgrede los planos de la realidad inmediata para ir a esa otra realidad que constituye un mundo aparte donde surgen formas de pensamiento que ya no tienen límite, que son infinitas.

Dentro de esta dinámica, las sillas alineadas se convierten en el más formidable de los trenes que se hayan conocido; una sábana rota, bien extendida en el suelo, pasa a ser una piscina cuyas aguas cristalinas alojan peces de un colorido excepcional. Una tabla bien puede ser un coche cuyo volante sea un plato, y un rollo vacío de papel higiénico se transformará en la bocina telefónica que dé pie a las conversaciones más originales... No importa el objeto, sino el juego; y para el niño, el mundo de los objetos no constituye ninguna barrera, por el contrario: todo encuentra su lugar y encaja en una dinámica que se caracteriza por la transgresión imaginaria del objeto.

Mediante el juego se genera la capacidad de crear el objeto, de evocarlo, de «traerlo» a nivel simbólico, de insertarlo en una visión global, aún si en el plano inmediato podría parecer que no

se toca sino el aire. La pasión se suscita *en y durante* el juego, y no *con ni a través* del juguete.

Si bien el juego se origina en lo real-inmediato, este límite es trascendido por el juego mismo para crear su propia esfera:

«Jugar es crear sistemas inexistentes en lo real o recrear lo real en términos ajenos a las leyes y funciones dadas en la práctica de un grupo social dado... *jugar es, ante todo, imaginar*».¹⁸

En efecto, el juego abre un espacio inacabado lleno de huecos que el niño llena a través de su imaginario. El niño, en un estado de involucración total, es capaz de transfigurar, de inventar todo lo que hace falta haciéndolo a partir de su creatividad y su imaginación. Y esto se muestra incluso cuando el infante da al juguete un uso que resulta diferente de aquel que le fue asignado por el fabricante:

«Existe un juego de segundo grado que se burla del objeto juguete y que no siempre perciben los adultos, el juego imaginario del niño ante sí mismo, para el cual el juguete no es más que un elemento entre otros. El juego consiste entonces en un ensueño sobre los objetos».¹⁹

Esta capacidad del imaginario del hombre que todo lo vuelve apasionante y que se juega en terrenos no materiales se nutre de la realidad cotidiana en un juego dialéctico en el que lo real y lo imaginario forman una misma figura: la de un círculo en movimiento continuo, porque se ha perdido el límite en el que uno termina y otro comienza.

Edgar Morin expresa muy bien esta idea cuando afirma:

18 REBOREDO, *op. cit.* p. 22.

19 JAILIN, Robert et al. *Juegos y juguetes. Ensayos de Etnotecnología*. Trad. Eduardo Molina, México, Siglo XXI, 1981, p. 55.

«Lo real está bañado, rodeado, llevado por lo irreal. Lo irreal está amoldado, determinado, racionalizado, interiorizado por lo real».²⁰

Esta simultaneidad de lo real y lo imaginario dentro de una imagen es difícil de concebir —como lo hace ver Morin— debido a que nuestro pensamiento está comandado, desde la era cartesiana, por un paradigma de disyunción, reducción y simplificación que cataloga a lo real y a lo imaginario como elementos antagónicos, cuando en el juego se observa que no son sino una misma cosa porque, como se ha dicho, uno se nutre del otro.

Sartre habla de cómo el objeto imaginario, al ser producto de la creación, aparentemente niega al mundo; pero esta imaginación, a su vez, pertenece a un ser material.

El imaginario, si por un lado se alimenta de la realidad, por el otro constituye, por medio de la fantasía, un sistema de pensamiento autónomo, libre del mando del principio de la realidad y controlado ahora por el principio del placer, del cual lo lúdico está totalmente impregnado.

Herbert Marcuse nos habla en *Eros y civilización* del valioso contenido cognoscitivo de la fantasía («madre de todas las posibilidades», como la llama Karl Jung) por la capacidad que tiene como actividad mental de moverse libremente y penetrar así todos los terrenos: la fantasía crea un universo de percepción y comprensión objetivo-subjetivo que se observa, por ejemplo, en el campo del arte en general.

Pero además, la imaginación potencia la creatividad y derriba todos los obstáculos. Sobre la importancia de la fantasía como sistema de pensamiento diferente a la razón, encontramos una cita de Michel Foucault en su libro: *Las palabras y las cosas* que ilustra muy bien la idea:

«Este libro nació de un texto de Borges... este texto

20 MORIN, 1972, *op. cit.* p. 183.

cita «cierta enciclopedia china» donde está escrito que «los animales se dividen en: a) pertenecientes al emperador, b) embalsamados, c) amaestrados, d) lechones, e) sirenas, f) fabulosos, g) perros sueltos, h) incluidos en esta clasificación, i) que se agitan como locos, j) innumerables, k) dibujados con un pincel finísimo de pelo de camello, l) etcétera, m) que acaban de romper el jarrón, n) que de lejos parecen moscas».

«En el asombro de esta taxinomia, lo que se ve de golpe, lo que, por medio del apólogo, se nos muestra como encanto exótico de otro pensamiento, es el límite del nuestro: la imposibilidad de pensar esto.

«Así, pues, ¿qué es imposible pensar y de qué imposibilidad se trata?».²¹

La cita anterior nos permite afirmar que el límite estrecho del pensamiento bajo el mando de la razón (del racionalismo) se vuelve un campo infinito y abierto a la creación –a todas las posibilidades– bajo el mando de la imaginación.

Cuando Foucault dice: «nuestro pensamiento», se refiere a la «razón» de Occidente, donde la razón constituye un límite en sí misma, su propia imposibilidad frente a otra forma de pensamiento: la oriental, en la que el imaginario se ha constituido en un espacio donde se recrean tantas posibilidades como elementos y sistemas construya nuestra fantasía, donde no podemos decir: «son todos» porque «todos» es muy poco, dado que constantemente se generan posibilidades.

Marcuse, retomando algunas ideas de Freud, dice que la fantasía:

«...empieza a funcionar en los juegos infantiles y después, afirmándose bajo la forma del *soñar despierto*, abandona su dependencia de los objetos reales».²²

21 FOUCAULT, *op. cit.* p. 1

22 MARCUSE, Herbert. *Eros y civilización: una investigación filosófica sobre Freud*. Trad. Juan García Ponce, México, Ed. Joaquín Mortiz, 1984, p. 152

De lo anterior se observa el importante papel del juego para el enriquecimiento de la fantasía como sistema de pensamiento y, a la inversa, el rol fundamental que tiene la fantasía dentro del juego, aspecto que parece ser olvidado con la elaboración actual de juguetes a los que «nada hace falta», es decir, que parecen dejar de lado la participación del niño (su fantasía). Estos juguetes son una fantasía en sí mismos; el niño ya no tiene que imaginar que vuela un avión si éste materialmente está volando, sólo le queda admirarse de esta tecnología, lo cual entraña una actitud pasiva que en nada se compara a la gran actividad mental que se ejercita mediante la fantasía.

Pero esta última no es, en primera instancia, ni «útil» ni «productiva» en el marco de la sociedad capitalista, por lo que, o se la ve como un simple juego y se la hace a un lado, o se la explota dentro de ciertos límites; la fantasía es dirigida por la publicidad (fantasías sexuales ligadas al status, por ejemplo), todo ello con fines de consumo.

Pero es necesario reflexionar acerca del gran poder subversivo de la fantasía y la imaginación, que reside, como explica Marcuse, en que:

«...las formas de libertad y felicidad que invoca claman por liberar la realidad histórica. En su negativa a aceptar como finales las limitaciones impuestas sobre la libertad y la felicidad por el principio de la realidad, en su negativa a olvidar lo que puede ser, yace la función crítica de la fantasía».²³

¿Qué pasa en un pueblo cuyo gobierno es dictatorial cuando la gente imagina que puede vivir una vida mejor? Este es, sin duda y sin dejar de lado los motivos económicos (y otros de orden práctico), el origen de muchas revoluciones; de entrada, es un buen comienzo porque plantea posibilidades que anteriormente no hubieran tenido cabida. Baste recordar los sucesos de 1989 en Rumania...

23 MARCUSE, *op. cit.* p. 160.

§ 1.4 El imaginario colectivo en el juego

«...hombres que van allí a morir por la fortuna y el lujo... El enamorado quiere vestir de seda a su amada, de suave tela de Oriente, y la mayor parte del tiempo la posee en angosto y paupérrimo lecho. El ambicioso se ve, en sueños, en el pináculo del poderío, aún cuando se aplasta en el fango del servilismo».

Honoré de Balzac,
La piel de onagro.

Ya se ha visto cómo el acto de imaginar nace a partir de lo real-concreto, de tal manera que el imaginario de cada hombre está conformado, entre otras cosas, de acuerdo a las relaciones sociales de producción en las que participa o de las que forma parte.

Lo anterior implica que el imaginario tiene un carácter social: está constituido por símbolos y estos ni son casuales ni están aislados, sino que son colectivos e históricos; remiten a un modo de producción específico que genera determinadas expectativas, temores, deseos y pasiones en los individuos. Hasta los símbolos más «personales» tocan el terreno de lo real.

Desde esta perspectiva, «...lo imaginario, por tener una dimensión colectiva, juega un papel movilizador y es un factor de equilibrio y dominación psicosocial».²⁴

Sueños, mitos y creencias se conforman en el imaginario a partir de los temores, aspiraciones, deseos, inquietudes y preocu-

24 REBOREDO, *op. cit.* pp.48-49.

paciones que comparte una sociedad. Y en la sociedad capitalista, estos son dirigidos y moldeados con fines de consumo. Baste observar la serie de tabúes alrededor del sexo y del poder social ligados con el «éxito» (?) que son explotados a través de algunos medios masivos de comunicación donde en realidad lo que se vende es una imagen del producto y no el producto mismo, a la vez que se reafirma el orden económico-social existente.

Por otra parte, en los juegos –y mediante el imaginario colectivo– se reproduce la realidad vivida por los grupos humanos: sus formas de interacción, sus apreciaciones hacia diversos hechos, sus sueños, temores, valores y relaciones de dependencia y autoridad. El juego es así un lugar de proyección del hombre, quien ha incorporado en sí el mundo –repetimos– de las relaciones sociales de producción, y aunque con esto no se pretende explicarlo todo (se caería en un determinismo, dejando de lado otras cuestiones igualmente importantes), tampoco puede ser negado.

El concepto de imaginario social que nos presenta Aída Reborado concreta muy bien las ideas que se han venido manejando

«...es el conjunto de representaciones similares a todos los individuos de la colectividad. Este conjunto de representaciones provoca comportamientos, motivaciones, aspiraciones y expectativas, sentimientos semejantes a todo el cuerpo social... El imaginario social permite una visión organizada del mundo más allá de lo inmediato, de lo actual, de lo visible, de lo *que está ahí*. Y, por sus características de ser histórico, es ideológico y permite sostener explicaciones parciales del mundo».²⁵

La capacidad imaginaria del hombre se desarrolló desde tiempos remotos, desde su propio origen. De acuerdo con Weisz, ya el *Australopithecus* contaba con facultades imaginarias y manejaba conceptos. Por su parte, Edgar Morin, en su libro: *El cine o el*

25 REBORADO, *op. cit.* pp. 49-50.

hombre imaginario nos habla del *Homo demens* como el «productor de fantasmas, mitos, ideologías y magias».

La fantasía ha tenido un papel fundamental en el desarrollo de la humanidad debido a su función decisiva —como explica Marcuse— en la estructura mental total porque :

«...liga los más profundos yacimientos del inconsciente con los más altos productos del consciente (el arte), los sueños con la realidad; preserva los arquetipos del género, las eternas, aunque reprimidas, ideas de la memoria individual y colectiva, las imágenes de libertad convertidas en tabúes».²⁶

Lo anterior se explica por el hecho de que la fantasía crea un universo de percepción y de comprensión donde se mezclan lo subjetivo y lo objetivo. Esto se observa muy bien en el arte, que menciona Marcuse como el ejemplo idóneo.

El imaginario se convierte para el hombre en el lugar donde todo es posible. Lo que en la vida cotidiana resulta imposible, a través del imaginario cobra vida; se viven triunfos, amores y riquezas, o cualquier otro tipo de «valores» reconocidos por la sociedad como «deseables», «dignos de prestigio» y hasta «envidiables».

No es posible estudiar una sociedad sin tomar en cuenta su imaginario y sus fantasías plasmados en sus relatos, su arte, sus juegos... y ellos nos llevan al modo de producción del pueblo que los crea:

«...el discurso de la producción y el discurso de la representación son ese espejo donde el sistema de la economía política viene a reflejarse en lo imaginario, y a reproducirse allí como instancia determinante».²⁷

Y esta consideración es válida para cualquier momento histórico.

26 MARCUSE, *op. cit.* p. 152.

27 BAUDRILLARD, Jean. *El espejo de la producción*. España, Editorial GEDISA, 1980. p. 13.

Porque la personalidad etérea de lo imaginario parte de raíces muy concretas que remiten a un sistema económico. El imaginario es el lobo con piel de oveja que entra hasta lo más hondo del alma humana y todo lo invade, pero a la vez es una de las características más naturales y bellas del hombre que, ligada al mundo de la representación y al de los símbolos, lo distingue del animal.

Con toda razón ha dicho Morin que : «la antropología de lo imaginario nos lleva al corazón de los problemas contemporáneos».

§ 1.5 Lo apolíneo y lo dionisiaco en la concepción de lo social

«Hay en el perfume una fuerza de persuasión...»
Patrick Süskind.

Vida/muerte, juventud/vejez, día/noche, sol/luna, arriba/abajo, derecha/izquierda... todo o nada: el hombre se mueve en una serie de dualismos.

Y en estos elementos antagónicos se plasma lo que está catalogado por la moral de cada época como «lo bueno» y «lo malo», lo permitido y lo prohibido, lo «deseable» y lo que se «debe» rechazar, o por lo menos evitar.

La sociedad crea modelos cuyo comportamiento está perfectamente determinado, pero se olvida de la esencia humana. Quien no encaja en los moldes impuestos es etiquetado de manera negativa: «el loco», «el revoltoso», etc.

Pero el hombre, igual que ama, odia. Es justamente la presencia de «lo malo» lo que hace posible la existencia de «lo bueno». Esta serie de valores aparentemente opuestos o antagónicos no es sino continuidades inherentes al espíritu humano. Se trata de lo *apolíneo* y lo *dionisiaco*, llamados así por Nietzsche en su libro *El origen de la tragedia* (1871).

El dios Apolo, hijo de Zeus y hermano gemelo de Artemisa, es el protector de las musas y del ganado. Está encargado de admi-

nistrar los castigos y de dar amparo y protección con su arco de plata. Se le conocía como «dios de la luz» (Febo).

Dioniso o Baco era también hijo de Zeus. Su madre, Semele, murió antes de que él naciera, fulminada accidentalmente por los rayos de Zeus, quien rescató a Dioniso del vientre materno y lo introdujo en una de sus piernas hasta que terminó el periodo de gestación. A Dioniso se le atribuye el descubrimiento de la vid y sus usos, por lo que es el dios del vino, así como de la fertilidad y la vegetación. Su culto, introducido en Roma en el siglo II a. J.C. fue prohibido por el Senado en -186 a causa de sus excesos, aunque se conservó hasta la época imperial.

Las fiestas dionisiacas eran de dos tipos: campestres populares y mistericas para iniciados. En un principio se celebraban por la noche y tenían carácter orgiástico. En ellas se hacían procesiones y sacrificios acompañados por cánticos; en algunas tenían lugar además certámenes poéticos y representaciones dramáticas, (formas culturales de alto contenido lúdico).

Si los rasgos que tipifican a Apolo son la medida y el orden, Dioniso se caracteriza por el desbordamiento, la exuberancia y la pasión (incluido en todo ello el elemento agonal, al realizarse muchas veces como competencia y, en general, por la idea de sobrepasar al «otro» en generosidad de todo tipo).

Lo apolíneo expresa la medida, el freno de la voluntad de vivir. Simula tranquilidad para esconder lo «reprobable»: lo dionisiaco.

Lo apolíneo y lo dionisiaco resultan inseparables uno del otro, constituyen una unidad indisoluble de la esencia humana, y si uno da rienda suelta, el otro ciñe.

Sin embargo, si se toman en cuenta las características de lo apolíneo y lo dionisiaco, se observa que el mayor componente creativo reside en lo dionisiaco, porque es en él donde se sintetiza lo humano y se desarrolla libremente la imaginación.

En Esparta, durante la celebración de las fiestas (bacanales), las

comidas eran un acontecimiento colectivo; el disfrute, al ser compartido, se acrecienta, forma parte esencial de la vida pública. A este respecto cabe retomar a Agnes Heller:

«El consumo y el disfrute colectivo del hombre moderno son, por el contrario, precisamente no comunitarios». ²⁸

En lo que concierne al terreno de lo lúdico con relación a lo apolíneo y lo dionisiaco, cabe reflexionar que el juego es la esfera donde conviven estos dos elementos: si por un lado hay reglas (está claramente marcado lo que está permitido y lo que «no se debe» hacer), por el otro, la «ficción» que constituye el juego, el «hacer como si», pero «de a mentiritas», lo permite todo.

Aquello que en la vida corriente está prohibido, en el juego resulta posible porque finalmente es algo que «no es de verdad», «no es en serio». Lo que la sociedad llega a rechazar en el mundo «real», puede hacerse durante el juego, y éste es asumido por el jugador como algo irreal, aunque lo toma totalmente en serio. Es necesario hacer énfasis en que el juego es una realidad en sí misma en la que el hombre queda atrapado, es un lugar de proyecciones.

¿Dónde termina el juego y comienza la realidad? ¿Cuántas amistades no se han roto al final de lo que comenzó como un «sano juego»?

La relación entre lo dionisiaco, la pasión y el juego es una unidad vital que forma parte de la esencia del hombre. Quizá es por eso que los primeros hombres –los de maíz– que no tenían ni alma ni sangre, que no tenían por tanto la capacidad de emocionarse y apasionarse, no fueron dignos representantes de la especie humana.

Nada más revelador de la continuidad entre lo apolíneo y lo

28 HELLER, Agnes. *Sociología de la vida cotidiana*. Trad. José Fco. Yvars y Enric Pérez N. Prefacio de György Lukacs, 2a. ed. España, Península, 1987, p. 73.

dionisiaco, así como de su importancia para el estudio de la cultura, que lo que ha dicho Marcuse en *Eros y civilización*:

«El retorno de lo reprimido da forma a la historia prohibida y subterránea de la civilización»

Y esta historia prohibida y subterránea es, junto con el juego, lo que más y mejor explica los diferentes —e históricos— modos de vida del hombre.

■ II BREVE HISTORIA DEL JUEGO Y DEL JUGUETE

«Excepto en la satisfacción inmediata de necesidades biológicas, el hombre no vive en un mundo de cosas, sino de símbolos».

L. Von Bertalanffy.

§ 2.1 La horda primitiva: el juego para todos

La actividad lúdica —como factor de desarrollo humano— surge en el momento en que lo hace el propio hombre y precede a toda cultura: se convierte en su esfera propia.

Históricamente, la forma «natural» de sociedad es la comunidad familiar o tribal: las comunidades de recolectores, cazadores y pastores nómadas que son ampliadas mediante matrimonios.

En la horda primitiva, el primer sistema de relaciones sociales es la comunidad misma, a la que el hombre es referido en todo momento... Y es que las condiciones sociales de existencia de la comunidad primitiva no son creadas por ésta, sino recibidas directamente de la propia naturaleza. Existe una división «natural» del trabajo entre los sexos, así como la cooperación generalizada de los miembros de la comunidad familiar.

El ser miembro de la comunidad es la condición necesaria que le garantiza al hombre el que sea propietario de las condiciones objetivas de su trabajo y su reproducción: el hombre se objetiva y se reproduce sólo en comunidad.

El trabajo tribal no está alienado ni con relación a los medios de producción ni con relación al producto, mucho menos con respecto al hombre mismo:

«El trabajo es una expresión de las relaciones preexistentes del parentesco y de la comunidad, el ejercicio de tales relaciones».²⁹

29 GODELIER, Maurice. *Las sociedades precapitalistas*. México, Ediciones Quinto Sol S.A., 1978. p. 71.

La comunidad nómada participa de formas no agrícolas de propiedad del suelo que consisten sobre todo en una apropiación para diversas actividades: caza, pesca, pastoreo... Pero con la sedentarización se desarrollan las comunidades rurales en las que destaca la propiedad colectiva del suelo.

El trabajo está intrínsecamente ligado a la actividad familiar:

«Las formas de *trabajo* que corresponden a estas formas colectivas de producción pueden ser muy diversas. Ora el individuo y su familia trabajan independientemente un trozo de tierra que les es atribuido; una parte determinada del trabajo es destinada al fondo común de reserva, especie de seguro, y a los gastos de la comunidad en tanto que tales, es decir, la guerra, el culto religioso, etc. Ora el trabajo de los individuos es comunitario».³⁰

El ser tribal es un ser genérico; vive en una comunidad de sangre, de lengua y de costumbres. Y en todo ello interviene un sistema simbólico: un mundo de representaciones colectivas. En este ámbito se desarrollan el rito y el mito, lo real y lo fantástico combinados; los certámenes, las competiciones y la poesía, así como muchas otras formas culturales: se está inmerso en el terreno de lo lúdico.

Del juego todos participan: no existe diferenciación de ninguna clase en la horda primitiva. Hoy día, en cambio, la sociedad burguesa determina qué juegos son aptos para niños y cuáles más son permitidos para el grupo de adultos (particularmente juegos «de sociedad»). Dentro de la horda primitiva, al ser la comunidad el primer sistema de relaciones sociales (cualquier otro sistema es inconcebible en este periodo histórico), el juego también es comunitario.

Y más que hablar del «juego» como tal, resulta más preciso referirse al carácter lúdico del que está impregnada la vida del

30 GODELIER, *op. cit.* p. 73.

hombre durante el comunismo primitivo, desde lo más elemental para la supervivencia, como es la construcción de las herramientas más rudimentarias, hasta las más complejas elaboraciones míticas.

Por otra parte, el elemento agonal también está presente en todo momento: se elige al *más viejo* o al *más sabio* (la mayoría de las veces ambas cosas van ligadas) como el jefe de la tribu. Éste, a su vez, cede a su hija en matrimonio al joven *más fuerte* o *más inteligente* (esto se prueba durante combates, resolución de enigmas, sacrificios, etc.). Los límites del terreno, entre las tribus, se miden de diferentes maneras, y todas ellas son de naturaleza agonal. Uno de tantos posibles ejemplos consiste en que cada tribu elige un representante para que lance su hacha lo más lejos posible. Quien consiga la distancia más lejana obtiene el beneficio de una mayor extensión de tierra para toda la tribu a la que él pertenece.

Y si quisiéramos hablar de los «primeros juguetes», habría que hacer referencia a una serie de objetos tales como piedras, palos, raíces, troncos, ramas... que prueban cómo, dentro de la actividad lúdica, importa el juego y no el juguete, hecho que parece haberse invertido actualmente (pero esto se verá más adelante).

Con el paso del tiempo, aparecen formas de despotismo que no afectan la relación del individuo con su comunidad en cuanto al trabajo comunitario, aunque ahora ocurre algo de fundamental importancia: el producto excedente, que antes retornaba a la comunidad, ahora se destina a la «comunidad superior», que existe como persona y se va colocando sobre el individuo. A este respecto nos dice Godelier:

«El trabajo excedente toma la forma tanto de tributo como de trabajo colectivo para exaltar la gloria de la unidad encarnada en la persona del déspota real o en el ser tribal imaginario que es el Dios».³¹

31 GODELIER, *op. cit.* p. 78.

El caso anterior es típico de los gobiernos teocrático-militares que encontramos, por ejemplo, en culturas como la mexicana.

Desde el punto de vista de la Economía Política, si bien algunas sociedades derivan hacia el despotismo oriental (formas asiáticas de producción que aún en pleno siglo XX han encontrado algunos antropólogos), la gran mayoría desemboca en la esclavitud y la servidumbre como las formas de propiedad que preceden a la comunidad primitiva.

§ 2.2 Un objeto con una función específica: el juguete

Cuando una tabla existe durante el juego como un caballo, carruaje, coche o avión, se convierte en otra cosa, en una infinidad de cosas: el objeto inmediato es trascendido.

Lo anterior nos hace ver que la magia del juego reside en un «falseamiento del objeto», como lo llama Jaulin, porque una cosa se torna en otra y en otra y en otra más. Tantas como permita la imaginación.

El juguete, en este punto, es indiferenciado, ambiguo. En su mente, el niño completa y agrega todo lo que haga falta. Por el contrario, la historia del nacimiento del juguete como un objeto determinado lleva a una pérdida en términos de imaginación; el juguete, en vez de ser un «pretexto» para el juego (sirve para todo lo que se quiera), es ahora creado con una finalidad para la que debe ser usado. Pero aun el juguete determinado pasa a ser «otra cosa» en las manos del niño, quien lo modifica tantas veces como sea necesario a sus finalidades de juego.

Por otro lado, si se ha dicho que es imposible desvincular al acto lúdico del contexto económico y social en el que tiene lugar, y si se ha hecho énfasis en que el miembro de la horda primitiva vive en la esfera lúdica de manera total e indiferenciada, resulta entendible que el proceso al objeto-juguete es el mismo que lleva a una civilización en la que las relaciones entre los individuos son mediatizadas por los objetos.

Si al interior de la horda primitiva los niños tenían un papel importante en el trabajo comunitario, ahora, o pasan a ser miembros de las familias pertenecientes a las clases sociales dominantes, o pasan a ser explotados: continúan trabajando,

pero despersonalizados y desposeídos de los medios de producción y de la unidad familiar. Y así tenemos, históricamente, a los niños esclavos (o hijos de ellos), hijos de siervos, niños obreros (baste observar los archivos fotográficos del siglo XIX en los que se ven niños trabajando en las fábricas, en condiciones deplorables) y niños marginados de países tercermundistas.

Lo más importante del juego, su esencia misma, consiste en que aún en las peores condiciones, el juego se realiza. Esto nos hace pensar que la historia del juguete debe ir más allá de la simple sistematización de los fragmentos arqueológicos encontrados en tumbas egipcias o provenientes de relatos acerca de los juguetes de los niños atenienses, romanos, o de la aristocracia. De acuerdo con Jaulin, «Esta historia es lineal... es urbana, concierne a un grupo social reducido, supone su lectura según el hilo conductor de algunas etapas consabidas: Atenas, Roma, la nobleza del *Ancien Régime*, la burguesía del siglo XIX; la masa muda de las civilizaciones rurales, el pueblo de las ciudades y las aldeas, no existen para esta historia».³²

De lo anterior se observa que una verdadera historia del juguete no podría dejar de lado todos los lugares y grupos sociales «oscuros» (como los llama Jaulin), insertos en los diferentes modos de vida, así como las tradiciones populares.

La aparición del juguete como un objeto determinado encaja en un mundo en el que todo se organiza: hasta el juego. Las nuevas relaciones sociales de producción y la nueva división social del trabajo organizan no sólo tiempos y espacios para el juego, sino que establecen cuáles son aptos para niños y cuáles para adultos. El niño es una especie de ser pasivo al que se le niega capacidad de inteligencia y se le organiza su vida.

Por otro lado, si bien en los siglos XVIII y XIX aparecieron numerosos manuales de «juegos para adultos», éstos no estaban destinados a todos los adultos, sino a los miembros de un grupo social determinado, el que disponía del tiempo libre, el grupo

32 JAILIN, *op. cit.* p. 144.

dueño de los medios de producción y de la fuerza de trabajo: los aristócratas y posteriormente los burgueses.

Y los juguetes «para niños», las muñecas con cabeza de porcelana y vestidos de encaje, así como muchos otros juguetes que sirvieron más para adornar una vitrina y para ser vistos y no tocados, juguetes hechos por los adultos para su propio regocijo y siendo más adornos que juguetes, ni eran construidos ni estaban pensados para los niños obreros que trabajaban en condiciones verdaderamente inhumanas.

Lo anterior nos lleva de nuevo a la diferenciación entre objeto-juguete y objeto-símbolo, porque los hijos de la clase obrera, si bien no tienen acceso al objeto-juguete, crean sus propios juguetes a partir de los elementos y materiales de que disponen; habría que imaginar un conjunto infinito de piezas cuyos materiales perecederos han sido, históricamente, soporte del juego: objetos efímeros como varas, piedras, ramas, troncos, ladrillos, cordones... lo que nos abre la posibilidad de una verdadera perspectiva histórica del juego y del juguete que se estructuraría a partir de la siguiente consideración:

«El juego es primero *comunicación* y relación con el mundo, y después aprendizaje de las cosas más diversas... jugar consiste también en tomar conocimiento e insertarse en el universo cotidiano del trabajo».³³

Así, en la historia del juego y del juguete se va, del objeto-símbolo (objeto indiferenciado que sirve al juego, y no al revés), que funciona con base en un sistema de representaciones, al objeto-signo, al objeto-juguete con una función determinada.

El estudio de esta cosificación lleva al análisis de toda una dimensión simbólica del juguete a nivel imaginario, ideológico, afectivo y tecnológico. ¿Cuáles son los objetos que produce cada sociedad?

33 JAJLIN, *op.cit.* p. 52.

La esencia del juguete no reside en lo objetual. El verdadero juguete no existe, no está dado de antemano, sino que es creado durante el acto lúdico, es «...reinventado a partir de cualquier material u objeto preexistente, imaginado, evocado, encantado, narrado...».³⁴

Interesa, pues, la función referencial del juguete hacia una totalidad cultural. La historia del juguete es la historia de la cultura, de las relaciones sociales de producción. Es la historia de los materiales, de los sonidos y del lenguaje; de la concepción del tiempo y del espacio; de los sueños del hombre: es la historia de las civilizaciones materiales.

34 JAILIN, *op. cit.* p. 139.

§ 2.3 La producción en serie del juguete

Producto de la sociedad capitalista, el juguete industrial es una mercancía más, un signo de las relaciones sociales que lo han engendrado.

El juguete industrial es resultado de una sociedad que se caracteriza por crear un ámbito en el que las relaciones entre los hombres están mediatizadas por objetos.

Por otra parte, el juego y el juguete, dentro de este contexto, muestran claramente la diferencia entre edades, clases y sexos. Además, el espacio lúdico se ve enmarcado dentro del concepto de «tiempo libre» u «ocio», al interior del cual, de manera muy «inocente» –pero muy efectiva– se reproduce constantemente el sistema de ideas imperante.

El juguete industrial es significativo de la extensa red de representaciones en la que se apoya la sociedad capitalista. Es además: «...un medio de comunicación de valores, un formador de opiniones: es un medio estructurante de la experiencia que influye en los individuos cuando más permeables son a la información del mundo circundante, cuando menos elementos tienen para relativizar una información dada».³⁵

Lo anterior destaca la importancia que adquiere el juguete industrial como objeto-signo con el que entra en contacto el hombre desde sus primeros meses de vida. Este tipo de juguete no crea nada ajeno a lo ya existente, simplemente se apoya en elementos ya asimilados por la sociedad; promueve conductas, actitudes, crea expectativas...

35 REBOREDO, *op. cit.* p. 77.

Otro aspecto fundamental con relación al juguete industrial tiene que ver con el hecho de que refuerza las ideas que se manejan a través de los medios masivos de comunicación pero a la vez es reforzado por ellos. Al fin y al cabo, el juguete industrial reafirma la propiedad privada (él mismo está destinado a pertenecer a un solo individuo), acentúa la división sexual del trabajo («las muñecas son para las niñas y los coches para los niños») y acentúa también la división social del trabajo a nivel inmediato e imaginario (no todos los niños tienen acceso a un determinado tipo de juguetes, y de satisfactores, en general).

El contexto del juguete industrial es el de la sociedad de masas: la producción es masificada y el propio juguete no escapa a ello. Además, la superespecialización del trabajo también se refleja en el juego y en el juguete.

Por otra parte, el objeto-juguete cumple una función muy importante en el interior de esta sociedad. Dentro de un mundo de desigualdades muy bien marcadas, el juguete industrial crea la ficción de una sociedad sin antagonismos. El individuo perteneciente a las clases marginadas participa a nivel simbólico de un mundo al que en la realidad no pertenece:

«Lo real de esto es inalcanzable. La exclusión que estas clases sufren a nivel de lo real es sustituida, al nivel de lo imaginario, por una participación simbólica: se comparten códigos. Las representaciones comunes a la colectividad permiten la clasificación de las relaciones sociales y con la naturaleza de un modo que pueda permitir la reproducción de un discurso entretreído con lo imaginario. Esta dinámica es posible debido a que las representaciones nombran. Y al nombrar colectivamente se crea la falacia de que lo irreal existe».³⁶

Una observación fundamental con respecto al análisis del juguete industrial tiene que ver con el hecho generalizado de que el objeto-signo «sale» del contexto regional para «universalizarse».

36 REBOREDO, *op. cit.* p.57.

Otro aspecto fundamental con relación al juguete industrial tiene que ver con el hecho de que refuerza las ideas que se manejan a través de los medios masivos de comunicación pero a la vez es reforzado por ellos. Al fin y al cabo, el juguete industrial reafirma la propiedad privada (él mismo está destinado a pertenecer a un solo individuo), acentúa la división sexual del trabajo («las muñecas son para las niñas y los coches para los niños») y acentúa también la división social del trabajo a nivel inmediato e imaginario (no todos los niños tienen acceso a un determinado tipo de juguetes, y de satisfactores, en general).

El contexto del juguete industrial es el de la sociedad de masas: la producción es masificada y el propio juguete no escapa a ello. Además, la superespecialización del trabajo también se refleja en el juego y en el juguete.

Por otra parte, el objeto-juguete cumple una función muy importante en el interior de esta sociedad. Dentro de un mundo de desigualdades muy bien marcadas, el juguete industrial crea la ficción de una sociedad sin antagonismos. El individuo perteneciente a las clases marginadas participa a nivel simbólico de un mundo al que en la realidad no pertenece:

«Lo real de esto es inalcanzable. La exclusión que estas clases sufren a nivel de lo real es sustituida, al nivel de lo imaginario, por una participación simbólica: se comparten códigos. Las representaciones comunes a la colectividad permiten la clasificación de las relaciones sociales y con la naturaleza de un modo que pueda permitir la reproducción de un discurso entrelazado con lo imaginario. Esta dinámica es posible debido a que las representaciones nombran. Y al nombrar colectivamente se crea la falacia de que lo irreal existe».³⁶

Una observación fundamental con respecto al análisis del juguete industrial tiene que ver con el hecho generalizado de que el objeto-signo «sale» del contexto regional para «universalizarse».

36 REBOREDO, *op. cit.* p.57.

Lo anterior se explica por la existencia de una enorme industria de carácter mundial que, al igual que los más fuertes medios de comunicación, tiende a borrar las particularidades nacionales. Pero cabe preguntarnos a qué costos se logra esto.

Si antes del advenimiento del juguete industrial eran los propios miembros de la sociedad quienes mediante sus oficios (carpintero, herrero, etc.) construían los juguetes, ahora encontramos una serie de cambios que caracterizan al objeto-signo y que son factibles de analizarse desde diferentes consideraciones, como se presenta a continuación, retomando algunas ideas de Jaulin y combinándolas con las propias:

A) MATERIALES Y COLORES COMO SOPORTE DE REPRESENTACIONES:

Uso universal del plástico: Es ligero, hueco, se rompe fácilmente (por lo que es reemplazable, lo cual limita los lazos afectivos que se pudieran tener y obedece a la necesidad que tiene la mercancía, dentro del sistema capitalista, de realizarse constantemente; esto se liga además a las «sociedades de desperdicio», lo que resulta altamente revelador desde el punto de vista etnológico). El plástico, asimismo, es artificial y comparado con la madera, es frío y pobre en cuanto a sustancia y profundidad, que no permiten al niño hacer modificaciones que con otros materiales sí podrían lograrse. Su superficie es lisa y resbalosa, no tiene «vetas» como la madera, que se va desgastando con el uso de manera natural. Sus colores son casi siempre artificiales, pero muy llamativos. Se fabrica en lugares y con técnicas especializados; ajenas al niño. El plástico, desde el punto de vista capitalista, es un excelente soporte de signos y representaciones, pero cabe preguntarnos a qué tipo de ensueños está ligado. El plástico remite justamente a una sociedad plástica (artificial). Basta mirar nuestro entorno para encontrar una gran cantidad de objetos de uso cotidiano contruidos con este material.

El plástico es símbolo de la reproducción industrial: «...es una

forma y en rigor un buen continente, pero excluye la materia; no se le puede apropiar, modelar, trabajar»³⁷. Imaginemos todas las modificaciones que permiten la madera, el hueso, la piedra, la tela, la arcilla, la fibra... El plástico reacciona de manera diferente a los elementos: el agua resbala y no penetra; la pintura no es absorbida; el fuego no hace llama pero sí humo tóxico; no puede ser tallado porque se rompe.

B) FORMAS: El juguete industrial se ve estilizado con base en formas geométricas en las que impera el racionalismo. Es como si se compara una ciudad europea en la que se notaría una evolución circular: la iglesia, el castillo, la plaza, la ciudad actual, con el trazo cuadrículado de una ciudad norteamericana.

Las formas de los juguetes contemporáneos (y de cualquier época) son en sí mismas altamente significativas del imaginario colectivo.

C) CONCEPCION DEL ESPACIO: El juguete industrial se desarrolla en un espacio doblemente cerrado: en primer lugar porque el juego, en sí mismo, está concebido para ser jugado en un espacio de dimensiones muy reducidas. Esto obedece a una problemática urbana espacial. El juego se liga al encierro, y se crean lugares cerrados destinados a la realización del mismo («cuartos de juego»).

Y en un segundo lugar porque en el caso de los «juegos de sociedad», se cuenta con una serie de elementos tales como el tablero, el cual constituye el límite: es un espacio cerrado en sí mismo, donde cada objeto tiene un status, hay líneas de fuerza, reglas... por lo tanto este espacio no es neutro.

D) RELACION CON LO IMAGINARIO: El juguete industrial parece estar hecho para ser admirado, para hacer alarde de una tecnología que está por encima –y no al servicio– del hombre. Esta pérdida en términos de lo imaginario, tomando en cuenta lo que

37 JAILIN, *op. cit.* p. 95.

ya se dijo en el capítulo I, resulta fatal para el desarrollo de las capacidades cognoscitivas y la inteligencia del niño.

E)RELACION AFECTIVA: Es artificial, neutra, superficial. Se muestra también en la separación tajante entre los juegos para el adulto y los que son asignados al niño, así como en la pobreza de las relaciones afectivas entre adulto y niño.

F)PARTICIPACION SENSORIAL: En la mayoría de los casos sólo exige la fijación de algun(os) sentido(s): la vista, el simple movimiento de un dedo, etc.

§ 2.3.1. El juguete electrónico

Tal vez ninguno de los juguetes industriales refleje de manera tan exacta la fascinación del hombre ante la tecnología como lo hace el juguete electrónico.

Son evidentes la admiración y el deslumbramiento contemporáneos hacia el reino de la electrónica; se trata sin duda de una exaltación, de una bandera con la cual la sociedad actual se presenta como «trionfadora» sobre el universo y también como visionaria, porque es a partir de los avances en electrónica que se han creado las ficciones –así como las realidades– más espectaculares.

La tecnología electrónica es la llave de entrada a la modernidad y sobre todo a la tan mencionada posmodernidad. Para Baudrillard el momento posmoderno es un modo nuevo de espacio y tiempo, mismos que en la era de la computación se muestran en constante movimiento. Y si hasta el arte es susceptible de ser computarizado, ¿cómo no iban a serlo aspectos de la vida cotidiana tales como el juego?

No se trata de una visión fatalista: si bien las potencialidades del campo de la electrónica son inmensas, es necesario que no se pierda de vista el contexto en el que tienen lugar, de donde deriva

el uso que se les da. En este punto me refiero al proceso de acumulación capitalista, de crecimiento acelerado, de competencia entre monopolios, de consumismo, opulencia, insaciabilidad, pobreza y despilfarro.

El juguete industrial muestra claramente que se consumen signos antes que objetos. Y si en el juguete industrial el precio es un poderoso intermediario que marca el status socio-económico (no todos tienen el mismo acceso a un tipo determinado de juguetes de alto costo), el juguete electrónico no sólo agrega esto, sino que señala claramente las diferencias sociales, en especial en los países capitalistas subdesarrollados (como el nuestro), donde no es posible que cada niño tenga en su hogar una computadora, que además es mucho más cara que en los países desarrollados, a lo que habría que agregar que la tecnología llega, frecuentemente, con un atraso considerable.

El juguete electrónico (no sólo los juegos en video) tiene otra función básica en el interior de la sociedad que lo ha engendrado: «...aparenta eficacia, rapidez y comodidad pero simultáneamente nos entrega la ilusión de un mundo que siempre debería funcionar con estos atributos, como simulacro de comodidad y bienestar. Un juego con estas características adormece los sentidos y detiene el movimiento innato del cuerpo».³⁸

Cabe reflexionar que la ilusión de bienestar y comodidad que transmiten estos juguetes es algo totalmente falso para la sociedad en su conjunto, en especial para las sociedades tercermundistas, donde los niveles de bienestar son mínimos y donde aún muchas oficinas estatales, bibliotecas, escuelas, etc. (sin ir más lejos) no gozan de los beneficios de la computadora, y pierden horas, contratan un mayor número de empleados, extravían documentos y funcionan en general de manera torpe.

Por otro lado, las características de los juegos electrónicos los hacen ser perfectos o casi; se trata de juegos que se juegan a sí mismos y esto repercute de manera fundamental en la baja

38 Weisz, Gabriel. *El juego utópico*. México, Siglo XXI, 1986, pp. 14-15.

participación del individuo a nivel sensorial y a nivel comunicativo: ya no se requiere de la existencia de «un otro» (compañero de juego), se congelan las relaciones afectivas. Esto último es particularmente importante porque nos lleva a la consideración de que el juego electrónico refuerza el aislamiento, el individualismo y el egoísmo (es mi juguete, en contraposición al juego y a los juguetes colectivos que refuerzan la participación social y la comunicación a todo nivel).

El juguete electrónico impone las condiciones en las que se desarrollará el juego, anulando así las posibilidades creativas (inventivas) y la capacidad de decisión del individuo: «El juguete limitado al tema consignado por quien lo fabrica se endurece en la membrana del símbolo. Por el contrario los materiales que escoge el jugador en la elaboración de un juguete pueden transformarse según el juego, fenómeno que lo acerca a mayores probabilidades de abstracción... La textura blanda de juguetes menos definidos se encuentra en relación directa con una soltura imaginaria menos susceptible al condicionamiento a través del objeto. La textura blanda no se refiere a la consistencia del material sino a su falta de definición».³⁹

El juguete electrónico –y en especial el juego-video– ocupa básicamente el sentido de la vista dirigiéndolo por lo regular a los mismos puntos, (lo cual llega a ser monótono) en detrimento de la participación corporal del sujeto. Desarrolla además la rapidez (de un dedo, por ejemplo) pero no la reflexión y mucho menos la imaginación: al individuo se le pide que haga algo específico con cierta rapidez (disparar a una nave cada vez que aparezca en la pantalla, por ejemplo). Así, el «jugador» no hace sino ejecutar una serie de movimientos mecánicos, con lo que parece integrarse a la máquina.

La importancia que reviste el análisis de los juegos electrónicos (y en especial de los juegos-video) para el estudio de la sociedad contemporánea va mucho más allá de lo que se ha venido mencionando; no sólo son portadores en sí mismos de toda una

39 Weisz, *op. cit.* p. 17.

ideología, sino que resultan sumamente útiles para orientar la opinión pública, y aún más: aprovechan coyunturas políticas de carácter internacional. Para ilustrar lo anterior, baste mencionar que al poco tiempo de la invasión norteamericana a Panamá (diciembre de 1989) —y aún antes de que se «resolviera» el conflicto—, Estados Unidos sacó al mercado un juego que llevaba el nombre: «Atrape a Noriega» (traducción aproximada del título). Esto fue anunciado por Jacobo Zabludovsky en el noticiero ECO de la noche.

Jugar es participar, siempre, pero ¿de qué manera? Los juegos-video funcionan básicamente sobre la dinámica de «apretar un botón» y en muchos casos «disparar y destruir» (sic).

Sin embargo, debemos considerar la contraparte, es decir, reflexionar acerca de aquello que los hace ser tan atractivos, tan «encantadores» en el sentido más amplio de la palabra. En ello interviene, sin duda, una alta calidad a nivel de diseño gráfico, el ingenio con el que son concebidos y, ante todo, la presencia (muy bien lograda y explotada) del elemento lúdico. Los resultados son contundentes: se cuenta con juegos capaces de mantener interesada a la gente durante horas.

§ 2.4 Más allá del juguete industrial... y el juguete racionalizado

«El juego ya no es un asunto de los jugadores sino de especialistas y fabricantes».

Robert Jaulin.

A partir del análisis de juegos y juguetes contemporáneos (especialmente los electrónicos) se llega a la conclusión de que es necesario distinguir entre una fase *industrial* del juguete (que alude a una nueva tecnología de fabricación) y otra fase que bien puede llamarse «de *racionalización*», que tiene que ver con una nueva tecnología de su concepción, cuyas significaciones remiten al contexto de una sociedad en la que los objetos se imponen a los hombres y a sus actividades.

La concepción del juguete impuesta por su racionalización contiene, de entrada, una serie de conocimientos normativos hacia el grupo social estratificado (sexo, edad, categoría socio-económica...) al que está dirigido.

El juguete racional presupone un conocimiento «científico», una decisión adulta que guía las acciones de antemano. El resultado es un juego/juguete acabado que se entrega al niño para ser consumido. Se convierte en un objeto sumamente elaborado (complicado) en cuya concepción y producción el niño no ha tenido nada que ver (los materiales y los procesos industriales presentes resultan ajenos para el infante). El juego/juguete de producción efímera creado espontáneamente por el niño se desvanece, deja de ser campo de proyecciones del mundo del niño y espacio abierto a la imaginación. El nuevo objeto que ha

quedado en su lugar se convierte en una guía, en un orientador de las acciones y adquisiciones del niño. En este sentido, con toda razón dice Jaulin:

«Innovar es entonces materializar un saber acerca del niño en el juguete. Y no ya hacer surgir el juguete de una actividad lúdica. En lugar de preceder al objeto, el juego no es ya más que una de las posibles recaídas al nivel de lo que es solamente un consumo... La industria y el conocimiento psicológico, que han cercado estos dominios, norman lo que debe ser el objeto librado al niño».⁴⁰

El juguete se vuelve un objeto específico, comienza a recibir adjetivos (tales como «educativo») y funciones determinadas; finalidades «psicopedagógicas» y muchas otras atribuciones que aluden a una modernidad –y aún más: posmodernidad– en la que todo está organizado. El objeto juguete funge como mediador que orienta los contactos entre el niño y la realidad material y social en la que vive.

Sin embargo, y aun ante este panorama, la capacidad lúdica del niño es tan grande, que el juguete racionalizado pierde a cada momento su poder: sucumbe ante la imaginación infantil que vence cualquier barrera que se le imponga.

Por otro lado, en la sociedad contemporánea los esquemas se universalizan, y a ello no escapa ni el juego ni el juguete. Habría que detenerse a considerar el grave peligro que esto entraña para las diferentes nacionalidades:

«La tecnología moderna de la concepción de juguetes, orientada hacia el logro de un juguete universal, hace imposible la apropiación de tales juguetes por una comunidad... La tecnología, en lugar de ser el momento de la especificación étnica del juguete, es lo que tiende a conducirlo más allá de toda especificación...

40 JAUJIN, *op. cit.* p. 128.

La tecnología puede, así, ya sea ser portadora de la particularidad, como, por el contrario, buscar su desaparición». ⁴¹

El juguete racionalizado impone una concepción de la realidad que muchas veces no corresponde a las realidades que viven, en especial, las diferentes comunidades de los países subdesarrollados; no se debe olvidar que cada sociedad concibe, fabrica y consume sus propios juegos y juguetes.

En el objeto-juguete racionalizado, como se ha venido explicando, la concepción de la realidad está dada de antemano, está «lista» para ser asimilada, tal cual, por el jugador, quien aparentemente (pero esto puede cambiar) no tiene la posibilidad ni de reflexionar sobre ella, ni de cuestionarla y mucho menos de intentar actuar sobre ella o intentar cambiar el orden impuesto.

41 JALIL, *op. cit.* pp. 135-136.

■ III. EL CASO DE MARATON

«Cuando entráis en una casa de juego, la ley empieza por despojaros de vuestro sombrero. ¿Es esto una parábola evangélica y providencial? ¿No es más bien un modo de concertar con vosotros un contrato infernal, exigiendo no sé qué prenda en garantía? ¿Será para obligaros a guardar una actitud respetuosa ante los que van a ganar vuestro dinero?... ¿Es, en fin, para medir vuestro cráneo y formar una estadística instructiva sobre la capacidad cerebral de los jugadores?... apenas habéis dado un paso hacia el tapete verde, vuestro sombrero ya no pertenece a vosotros más de lo que vosotros pertenecéis a vosotros mismos; estáis en el juego vosotros, vuestra fortuna, vuestro bastón y vuestra capa».

Honoré de Balzac,
La piel de onagro.

§ 3.1 Maratón: un juego representativo del siglo XX

Maratón es uno de los productos culturales que mejor caracterizan la sociedad de masas. No se trata de un caso aislado y particular, sino de un tipo de juego que nos remite al contexto de la década de los ochenta y principios de los noventa.

Actualmente, en diversos países de Europa y América, existen juegos que siguen la misma dinámica de preguntas y respuestas cuyas diferencias no son significativas. Así, tenemos el *Trivial Pursuit*, que ha invadido los mercados canadiense, norteamericano y europeo en general (en México surgió poco antes que Maratón).

Estos juegos —con sus pequeñas diferencias—, se caracterizan por ser contemporáneos, masivos y universales, (porque traspasan las barreras nacionales). Son altamente racionalizados y además son catalogados como «juegos de sociedad», recibiendo los calificativos: «cultural» y «educativo». El azar está presente en ellos, aunque están plagados de reglas. Son justamente estos elementos los que hacen de Maratón un producto cultural representativo de la sociedad de masas que vivimos.

Maratón es el juego del saber estructurado en preguntas y respuestas, pero cómo se organizan los conocimientos? ¿cuál es la visión que se tiene de los hechos? Aun si se reconoce que es imposible incluir «todo», ¿cuáles son los criterios de elección, qué es lo que se edita, qué se omite y qué se «debe» saber? ¿Qué conocimientos estamos manejando en la nueva década de los noventa? ¿Qué es importante y qué no lo es, y quién decide todo esto? Las respuestas son, sin duda, tan complejas como interesantes, y nos llevarían, si quisiéramos ir más lejos, al análisis del manejo que hacen de la información los diferentes medios

masivos de comunicación, pero eso sería objeto de muchos otros estudios.

Como se ve, el material sobre el cual funciona este juego (la información misma) es sumamente delicado, porque es su propio soporte; además, es interesante observar cuáles son los conocimientos considerados como «valiosos».

Quienes producen Maratón afirman que este juego es totalmente original, se asumen como «sus creadores» y se empeñan en destacar «las grandes diferencias» con otros juegos similares. Y sin embargo el mercado está inundado de ellos, siendo mínimas las diferencias entre uno y otro.

Por otro lado, el antecedente más remoto de este tipo de juegos se encuentra en Canadá en la década de los ochenta. Con el *Trivial Pursuit*, que muy pronto es exportado una vez que se ha traducido y adaptado, se establece una especie de moda: aparecen en muchos países juegos que siguen la misma dinámica aunque bajo diferentes nombres y ligeras variaciones. Y abandonando lo que resulta un gran éxito comercial encontramos la idea del hombre «culto», y de la cultura como factor de estatus.

En una sociedad que se caracteriza por ser técnica y fomentar el individualismo, un juego como éste es encuadrado bajo criterios utilitaristas, y justificado bajo esquemas funcionalistas. En una revista norteamericana (no recuerdo el nombre), se habla de un fenómeno característico de los últimos años en los países industrializados: el «analfabetismo regresivo».

En Estados Unidos (como en México y en muchos otros países), los conocimientos generales se imparten hasta el nivel denominado High School, (o preparatoria en nuestro país). Pero una vez terminada ésta, el grado de industrialización, que se plasma de manera muy clara en los programas universitarios norteamericanos, proyecta en ellos un alto grado de tecnificación basada en la praxis. Esto conduce a la formación, y a la incorporación casi inmediata al sector industrial, de los cuadros productivos resultantes de esta dinámica educativa.

Por otra parte, la clase trabajadora se inicia a temprana edad y actúa con un alto desempeño ante el mercado más grande de consumo y su subsecuente reto: incrementar el volumen de producción. Esto da por resultado no sólo que las jornadas de trabajo sean agotadoras, sino que el conocimiento se enfoque únicamente al oficio desempeñado, todo como parte fundamental de los mitos de la gran empresa.

En algunos momentos de su tiempo libre, el trabajador sólo entra en contacto con otro tipo de conocimientos mediante la televisión, la radio o las revistas. Pero —y en esto consiste el fenómeno que ha recibido el nombre de analfabetismo regresivo— el hombre vive un proceso en el que olvida la mayor parte de su herencia cultural —universal y nacional— básica. Todo ese acervo que se constituyó durante años se va desvaneciendo de manera sorprendente. Es por eso que el juego llamado Trivial pretende refrescar este tipo de conocimientos de manera ligera y durante el tiempo libre del trabajador.

Apegándonos a las afirmaciones anteriores, nos damos cuenta de que hacen referencia a una contradicción: si por un lado se promueve la superespecialización del trabajo, por otro lado se crea la ficción del «hombre orquesta» que todo lo sabe y lo conoce. Además, si este fenómeno llamado «analfabetismo regresivo» se ha acentuado, cabría analizar cuáles son los conocimientos importantes y cómo se imparten en las escuelas, dado que aparentemente no hay un verdadero conocimiento de las cosas, ya que si lo hubiera, se olvidarían tal vez los detalles, pero nunca cuestiones esenciales relativas a una verdadera comprensión del fenómeno.

Para fines del presente estudio, y ante la imposibilidad de revisar cada una de las variantes internacionales, baste retener como información fundamental el carácter universal que tiene este tipo de juego; centrémonos en Maratón, dado que no sólo se trata del juego producido en México que ha invadido el mercado nacional, sino que ha sido exportado a España en categoría infantil (con sus consiguientes adaptaciones a este mercado y de acuerdo al programa de estudios de las primarias españolas).

Por otro lado, cabe considerar también la posibilidad de conseguir en algunas casas comerciales en México (Sanborn's en especial) el Trivial de importación de Estados Unidos, el «Maratón en inglés», como lo llaman algunas personas.

En un principio, Maratón se editó en una sola presentación de seis mil preguntas y poco a poco ha sabido encontrar dentro del mercado sus diferentes públicos, lo que se traduce en la producción de una serie de «maratones» para diferentes edades, y además se produjeron dos «grados de dificultad» para cada categoría, y así tenemos:

- Infantil (primera y segunda partes).
- Juniors I y II (para jóvenes).
- Clásicos I (primera y segunda partes, para adultos).
- Clásicos II (primera y segunda partes, para adultos).
- Maratón Ligero (especialmente importante porque está destinado a personas adultas que no han terminado la primaria, aunque se autonombra «para toda la familia».
- Versión en forma de libro («presentación económica»).

Todas las versiones fueron producidas para comprar, por un lado, las cajas de preguntas de cada modalidad, y por otro lado el tablero con las fichas, el dado y el instructivo. Así, una familia puede comprar todas las versiones sin tener siete tableros.

Pero esta superespecialización se observa también en el hecho de que Maratón tiene también diferentes tipos de presentaciones para una misma versión, detrás de lo cual encontramos una serie de estudios de mercado que se han realizado, de tal manera que para una misma categoría de juego (Infantil II, por ejemplo) se puede encontrar una versión «sencilla», más barata, en la que la calidad de los materiales se ha reducido para «abatir costos» y entonces poder abaratar el producto sin perder la ganancia. Esto

último, además, constituye una evidencia de que: «Las clases altas tienen el «modelo» de las cosas. Las bajas, los sustitutos».⁴²

Por otra parte, este producto constantemente se «renueva» en su forma; dichos cambios han consistido en editar un sólo Maratón que reúne las categorías I y II. Hay un solo Infantil, un Junior y un Clásicos que anexan a su nombre la partícula «plus», tan de moda hoy día (salas de cine plus, shampoos, etc.). La única innovación consiste en que se agregan algunas preguntas y se quitan otras, pero en esencia el juego no varía realmente aunque sí el precio, ya que esta edición «plus» considerada «de lujo» costaba más de sesenta mil pesos (precio tomado de Liverpool en el mes de octubre de 1990. Cabe destacar que para los meses de diciembre y enero, se esperaba un incremento de los precios).

Como producto de la cultura de masas, Maratón refuerza –y es reforzado por– los medios masivos de comunicación; para dar un ejemplo del primer caso, podemos mencionar, dentro de la versión «Ligera», una serie de preguntas relativas a telenovelas y artistas que en ellas participan; pero este reforzamiento va mucho más allá de una pregunta acerca de estos temas, tiene que ver con una serie de preguntas (en otras categorías de juego) relativas a conocimientos de marcas de coches, bebidas consideradas como finas y demás productos que tienden a marcar un status. Aluden directamente a una cultura de masas que es una cultura en sí misma y tiene un carácter universal. Ya Edgar Morin alude a ella cuando habla de un fenómeno característico del siglo XX que tiene que ver con un segundo proceso de industrialización: el de las imágenes y los sueños, lo que él llama: «la industrialización del espíritu». Y esta cultura de masas exige al individuo un conocimiento preciso de diferentes elementos:

«Saber cómo piensan, hablan, qué comen y beben, cómo se visten, a dónde viajan, qué consumen aquellos que llevan el estandarte del deber-ser y la «normalidad» que «con fuerza de voluntad y mucho trabajo» se

42 REBOREDO, *op. cit.* p. 78.

conseguirá un día. Si bien no se puede «ser como ellos» porque «no se tiene», si se conoce su mundo, se puede participar en algo, y un día ser». ⁴³

Por otro lado, los medios de comunicación refuerzan este producto no sólo a través de una campaña publicitaria (cuando surgió Maratón, se anunció, como toda nueva mercancía, en prensa, radio y televisión); a esto habría que agregar, por ejemplo, que uno de los mensajes comerciales televisivos de una conocida bebida mostraba a un grupo de jóvenes (cuyo status social se evidenciaba a través de ropa cara, alhajas, peinados de moda, lenguaje, etc.) jugando Maratón. Además, diariamente se transmite en las tardes, por canal 5, un programa que se llama *Corre GC corre*, en el que se realizan competencias entre dos equipos de categoría infantil con base en las preguntas de Maratón.

Otro fenómeno característico de la sociedad de masas es el de las imitaciones. Si se ponen de moda, por ejemplo, las chamarras de cuero, es evidente que no toda la gente tiene acceso a ellas. Sin embargo mucha gente participa de este mundo de representaciones, y aquí cabe retomar de nuevo la idea de Aída Reboledo acerca de que las clases bajas tienen los sustitutos del modelo. De la misma manera, los productores de Maratón se «han tenido que enfrentar» a una piratería que se realiza sobre todo en tianguis y bazares, donde se venden «maratones» en materiales sumamente sencillos (cartón), con menos tarjetas (el original tiene 500) y sobre todo: a un precio mucho menor. Este es otro de los problemas fundamentales de la sociedad de masas, y se observa en una infinidad de productos: videocassettes, discos, libros, etc. Claro índice éste de que el alto costo de los productos originales muchas veces obliga a la gente a consumir su sustituto o su reproducción en una versión más barata.

43 REBOLEDO, *op. cit.* p. 91.

§ 3.2 Descripción del juego

Maratón se organiza sobre la idea de participar en un supuesto maratón de 42 kilómetros, contestando preguntas sobre diferentes temas «al alcance de todos», según se afirma en las instrucciones.

Las preguntas se estructuran, para las categorías «junior» y «clásica» en los siguientes seis temas:

1. CONOCIMIENTOS BASICOS (de todas las materias)
2. HISTORIA UNIVERSAL
3. GEOGRAFIA UNIVERSAL
4. ARTES, DEPORTES Y ENTRETENIMIENTOS
5. CIENCIAS Y TECNOLOGIA
6. CULTURA GENERAL

La categoría infantil substituye el número uno de «CONOCIMIENTOS BASICOS» por el tema «LENGUA» y repite las categorías de la dos a la seis, sólo que «adaptadas al programa oficial» de la SEP; además, reúne otras cuestiones (de las que se hablará más adelante) que los productores del juego han determinado como «importantes para la formación del niño de escuela primaria».

Particularmente importante para el estudio de la cultura de masas resulta la versión «Ligera» que se ordena también en seis temas:

1. BASICOS

2. CINE Y TELEVISION

3. MUSICA

4. DEPORTES, TOROS Y PASATIEMPOS

5. VARIOS

6. CULTURA GENERAL

El Maratón Ligero, por sus temas, sus preguntas específicas (y sus consiguientes informaciones) así como por el público al que va dirigido (personas que no cuentan con un grado de preparación mayor que el de la escuela primaria, aunque se dirige a cualquier miembro de la sociedad de masas, sea cual sea su grado de preparación) constituye un elemento sumamente valioso para el estudio de la cultura de masas dentro del contexto específicamente mexicano. Un estudio cabal de esta categoría merece un trabajo especial, por lo que en este documento sólo se conseguirá esbozar su análisis y sugerir algunas perspectivas de estudio; la intención de analizarlo de una manera acabada entraña una pretensión muy ambiciosa que de ninguna manera garantizaría un trabajo serio y verdaderamente confiable. Sin embargo, los datos provenientes de este trabajo sí pueden llegar a constituir un punto de partida interesante que necesariamente deberá enriquecerse.

Por otro lado, la inscripción de la caja de preguntas es bastante sugestiva para el estudio que nos ocupa: «Tres mil *sabrosas* preguntas y respuestas sobre temas que usted seguramente domina: programas de televisión, canciones populares, películas taquilleras, hazañas deportivas, artistas famosos, etc. El Maratón *Ligero* es para divertirse mucho... sin pensar tanto». Cine, televisión, deportes, artistas... todo aquello que conforma la cultura de masas en nuestro país; valiosa información que se presta a diversas posibilidades de estudio.

Finalmente, el tablero de Maratón, común a todas sus versiones, tiene dibujado un «campo de maratón» en colores amarillo, verde

y naranja. Hay siete fichas para participar: roja, amarilla, azul, verde, blanca, naranja y negra, perteneciente esta última a un jugador imaginario sumamente simbólico: «La Ignorancia», pero sobre ella se hablará más adelante.

§ 3.3 Ficha etnotecnológica de Maratón

Para explicar el concepto de etnotecnología, y comprender su importancia, cabe retomar la definición que hace de él Pierre-Noël Denieul:

«La etnotecnología es el estudio de la interacción de una sociedad y su tecnología. Examina el impacto de la técnica (en el sentido más amplio: fábricas, armamentos, automóviles, artefactos automáticos o eléctricos, etc.) en las relaciones cotidianas de existencia dentro de una civilización dada, así como las determinaciones recíprocas de estos dos elementos (objetos técnicos y relaciones interindividuales)».⁴⁴

Los análisis etnotecnológicos aportan una riqueza excepcional al estudio de la cultura en su conjunto. A partir del concepto anterior, objetos comunmente sin importancia adquieren gran valor para el conocimiento y análisis de la época que los contextualiza. Baste pensar, por ejemplo, en que algo tan aparentemente sin importancia como es la basura, puede aportar elementos para analizar la sociedad que la genera: cada sociedad produce desechos (basura) cuyos materiales y formas –de características específicas– son históricos, y por lo tanto, son referentes de las culturas materiales a las que pertenecen.

A continuación se presenta, a partir del concepto de etnotecnología, así como de algunos puntos que propone Jaulin y otros propios, una serie de elementos que integran una propuesta de ficha etnotecnológica de Maratón:

JUEGO: Maratón.

⁴⁴ JAULIN, *op. cit.* p. 7.

EPOCA: Contemporánea. Surge en la década de los ochenta (1984).

PAIS: México (en este caso de estudio, aunque también se producen en otros países de Europa y América juegos similares).

GRUPO AFECTADO:

- a) por edad: niños que ya saben leer, jóvenes y adultos.
- b) por sexo: abarca ambos sexos por igual.
- c) por grupo social: abarca todos, aunque alude en especial a la clase media (que llega a ver en el conocimiento un medio de ascenso social).

En este orden de ideas, el Maratón Ligeró es particularmente importante porque alude tanto a la clase social baja como a la clase media y a los nuevos ricos, y en general a todo miembro de la sociedad de masas, no importa si pertenece a la población infantil, juvenil o adulta. Esto se facilita por el contenido de esta versión, que proviene de los medios masivos de comunicación.

LUGAR/ESPACIO:

Maratón estructura su espacio a dos niveles:

- a) Está hecho a manera de «juego de mesa», es decir, está creado para jugarse en un lugar cerrado, característica especial de la época contemporánea que, como ya se dijo en otro capítulo, lleva a toda una reflexión acerca de la problemática del espacio urbano (reducción, escasez, especulación, restricciones y, en general, a toda una estructuración de la vida cotidiana a partir de estas características y a una forma contemporánea de pensar el espacio (se imponen los espacios cerrados, altamente delimitados).
- b) Maratón es un juego «cerrado» en un segundo nivel porque el tablero es su propio límite; el lugar «en sí mismo» que constituye este juego está organizado de tal manera que el

jugador lo recorre no de manera arbitraria, sino a partir de una serie de reglas de juego que indican los diferentes tipos de desplazamientos que están permitidos.

TIEMPO:

El tiempo de juego se circunscribe al llamado «tiempo de ocio» que se contextualiza claramente dentro de las relaciones sociales de producción capitalistas.

FORMA:

Juego de sociedad de preguntas y respuestas; juego que se pretende «pasatiempo de tipo cultural» así como «juego educativo».

PROCESO DE FABRICACION : Industrial.

MATERIALES/COLORES/CONSISTENCIA:

–construido en cartón y plástico (revisar el análisis del «uso universal del plástico» en el punto 2.3 de este mismo trabajo).

Cabe destacar que el cartón, junto con el plástico, es un excelente soporte de signos y representaciones, una forma en sí misma, un buen continente.

–predominan los colores verde, amarillo y naranja.

–su consistencia es ligera; el juego es manuable.

LENGUAJE:

- a) Escrito: por la organización del juego en forma de tarjetas con preguntas y respuestas impresas. La redacción de las preguntas se apoya en la información y el estilo de enciclopedias y libros de texto oficiales (en especial en el caso de Maratón Infantil). Dentro del Maratón Ligero se observa un vocabulario popular y hasta populachero, apegado al que podemos encontrar en telenovelas, programas de concursos, etc.
- b) Oral: porque las tarjetas deben ser leídas y se debe responder oralmente. Además, el juego da pie a una serie de discusiones y alegatos entre los jugadores.

- c) Otros: comunicación no verbal. En este punto habría que apoyarse en elementos de la Kinesis (estudio de los movimientos corporales de los individuos) y la Proxemia (estudio del comportamiento de las personas en su relación con otras dentro de un espacio determinado). Asimismo, considerar los displays (actos-señales, pautas de comportamiento estereotipadas que se observan en los animales cuando éstos interaccionan) y las feromonas (sustancias químicas de carácter informativo que son liberadas por los animales e inducen a respuestas propias y de otros individuos). Sin embargo, la consideración de estos aspectos da origen a un estudio aparte.⁴⁵

No hay que olvidar que, de entrada, nuestro lenguaje oral va necesariamente acompañado de un lenguaje corporal.

APTITUD DESARROLLADA:

La memorización, que es desarrollada y reforzada.

RELACION CON LO IMAGINARIO:

Las reglas de juego están dadas de antemano, sólo hay que responder; se pide la enunciación de una serie de informaciones a las que no hay nada que agregar.

RELACION CON EL IMAGINARIO COLECTIVO:

El juego en sí mismo refuerza el mito del «hombre culto» de la época contemporánea. El contenido, calidad y estructuración de temas y preguntas alude a todo un sistema de representaciones característico de la cultura de masas, especialmente en el caso del Maratón Liger.

SENTIDOS QUE INVOLUCRA:

La vista y el oído, con apoyo esencial en la facultad del habla (se pregunta y responde de manera oral).

45 Para más información, ver: SMITH, John. *Etología de la comunicación*, México, F.C.E., 1982, 449 pp.

§ 3.4 Los personajes

«También yo era jugador; lo sentí en aquel mismo instante. Las manos y las piernas me temblaban y la sangre me afluyó a la cabeza».

Dostoievski. *El jugador*.

Líneas que se marcan en el rostro; inflexiones musculares; gesticulaciones; rostros rojizos, unas veces de coraje y otras de pena. Ojos que se entrecierran, o que se abren al máximo; miradas que se cruzan en rápidos movimientos; miradas prolongadas al vacío, que se dirigen después a los ojos de uno de los jugadores o que se fijan en un objeto cualquiera. Ceños fruncidos, cejas contraídas o levantadas en forma de arco.

Posturas que se «descomponen» hasta hacerse totalmente informales; pies que se agitan como péndulo; manos que brincan por el aire para acompañar las palabras; puños cerrados o palmas extendidas; dedos que señalan, que amenazan o que enumeran, que «peinan» o estiran un bigote.

Gestos que contradicen o reiteran lo que se está diciendo verbalmente; coqueteos, alegría desbordante; odios pasajeros. Gente que sonríe, se apasiona, grita, manotea, se ríe a carcajadas; discute y de plano se pelea; fuma tranquila o nerviosamente, se para de un brinco o se alisa el pelo con las manos: de la frente hacia atrás.

Gente que asume roles: el sabelotodo, el chismoso, el conciliador, el tramposo... personas comunicándose de manera verbal y no verbal, en un juego que parece no terminar nunca, creando

un espacio y tiempo en los que juego y realidad se funden en una continuidad indisoluble... tantas palabras para tratar de expresar lo que sucede en segundos... y el coraje de reconocer que cientos de detalles que ocurren como chispazos, no se dejan atrapar en este relato.

A través de lo que se ha venido diciendo, podría pensarse que en este capítulo se alude a los jugadores, quienes de hecho conforman una gama de personajes susceptibles de ser estudiados en cuanto a los roles que adoptan, los mensajes verbales y no verbales que emiten, los diferentes niveles de comunicación que están presentes en el momento del juego (biológica, intrapersonal, extrapersonal, intragrupal...) y esta consideración sería totalmente válida.

Sin embargo, al hablar de «los personajes de Maratón» nos referimos a lo que podríamos llamar un «segundo nivel de personajes», que son en realidad los primeros, los más importantes: son los fantasmas de la sociedad contemporánea que están presentes en el juego porque ante todo pueblan nuestras conciencias, llegando a los rincones más internos de nuestra mente. Además, no sólo son reforzados por los medios masivos de comunicación, sino que, en un proceso de retroalimentación, refuerzan en su conjunto todo lo prescrito por la sociedad de masas.

Estos personajes dan la esencia al juego y no aparecen de manera acabada: se reintegran constantemente, fluyen y su imagen es la que tendría el cuerpo humano si pudiéramos ver a un tiempo el conjunto de sus sistemas en movimiento. Sería tanto y tan complejo lo que se observaría, que sólo podríamos atrapar de manera consciente una mínima parte de esta totalidad. Los personajes a los que nos referimos se extienden en un espacio propio entre el juego y el jugador integrando una red simbólica que remite al mundo de las representaciones, mitos, deseos y temores internos que comparte cada uno de los miembros de la sociedad de masas. Revisemos algunos de los personajes más representativos:

§ 3.4.1 Para comenzar, las reglas...

Vivimos en un mundo en el que existen reglas para todo o casi todo: para comer, para trabajar (por supuesto), para andar por la calle y hasta para «apreciar una obra de arte» (aunque el disfrute quede en un segundo término).

Necesariamente y no porque se esté o no de acuerdo con ellas. Siempre las reglas, así se impone, de entrada, sin distinguir si en ese momento y para ese asunto son o no necesarias, y sin considerar que muchas veces, lejos de facilitar algo, lo entorpecen. Reglas siempre y en todo lugar, aunque unas sí sean importantes y otras inclusive nocivas.

Las reglas son un conjunto de prescripciones que están hechas para ser acatadas, obedecidas *hors de question*, es decir, no cabe la posibilidad de «meterlas en tela de juicio», de cuestionarlas; es absurdo porque están presupuestas, son algo *a priori*, pesan por ellas mismas sin importar muchas veces si son o no útiles a la sociedad en su conjunto, y no sólo a un grupo reducido de la misma en detrimento de la mayoría.

No se trata de rechazar reglas y normas sólo porque sí, puesto que algunas de ellas no sólo son útiles, sino fundamentales: piénsese el caos vial que tendría lugar en una ciudad tan grande como la nuestra si no existieran reglas para circular en ella. Sin embargo, cuando estas reglas no provienen de una política de circulación urbana apegada a las necesidades específicas y recursos disponibles, su existencia no basta, generándose constantemente situaciones sumamente problemáticas, como lo vemos –y padecemos– todos los días.

El peligro que entrañan las reglas es que pueden ser usadas por unos cuantos en su propio beneficio. Así, en lugar de que la sociedad se sirva de ellas para facilitar determinadas situaciones,

éstas pueden llegar a controlar la vida del hombre anulando su capacidad de actuar, reduciéndolo a instrumento.

Dentro de los juegos de sociedad, las reglas se convierten en la esencia del juego mismo, y sin ellas no se concibe la existencia de éste. Ellas se constituyen en aquello que media y regula las relaciones entre los individuos:

«Las reglas del juego que exigen los juguetes industriales provienen de las reglas de uso y funcionamiento de los objetos y/o las relaciones sociales y productivas que copian».⁴⁶

Y para vigilar el cumplimiento de las reglas nadie mejor que el árbitro, en quien se personifica en ese momento el mundo del «deber ser»: él es quien controla, vigila, supervisa, verifica que se dé el cumplimiento de la norma y sanciona «en caso necesario». El tiene la autoridad para «resolver» cualquier problema que se presente con relación al no cumplimiento de lo estipulado, o de actuar de acuerdo a la política que se tiene en caso de presentarse una situación no prevista por la regla.

Del otro lado del árbitro está el infractor, el «tramposo», el que se sale de la regla: el que puede continuar su «engaño» mientras no sea descubierto. Aunque es sancionado, continúa en la dinámica del juego. Pero quien resulta verdaderamente peligroso e intolerable dentro de un juego de reglas es el «aguafiestas», porque él sí constituye una amenaza a las reglas mismas: si el tramposo no las cumple, al menos disimula ante los otros que lo hace, pero el aguafiestas reconoce de manera franca su rechazo a las reglas, destruye «el juego» que se da al interior del juego mismo, al que no reconoce. Se vuelve así un retador, alguien sobre el que no se puede tener un control —ni siquiera disimulado—. Queda fuera del orden establecido y no es susceptible de ser castigado porque, de entrada, ha desechado y desconocido la autoridad de las reglas, les ha restado legitimidad.

46 REBOREDO, *op. cit.* p. 61.

Se acepta al tramposo pero no al aguafiestas. Aún si el primero es desenmascarado, porque la sola condición es, por lo menos, la de aparentar, y no importa que de esto resulte una mentira colectiva mientras que se trate de una ficción compartida. La experiencia demuestra que, paradójicamente, las reglas son rotas en todo momento, y esto es aceptable (especie de consenso) mientras se finja su acatamiento.

§ 3.4.2 La Suerte y el azar

En diversas mitologías, las acciones de los hombres –y muchas veces de los dioses– están regidas por el azar, que depende directamente de La Suerte o La Fortuna.

Es necesario destacar que al hablar de «la fortuna» no se hace referencia solamente a lo favorable, sino también a lo adverso: en cualquiera de estas dos direcciones puede orientarse cualquier tipo de situación.

Dentro de la mitología romana, La Fortuna era la deidad femenina que personificaba el destino (que se opone al azar), y lo mismo era fuente de felicidad y bienestar que causa de la desgracia y la pobreza. La representaban empuñando el timón de la vida, que podía inclinarse hacia el lado benigno o hacia la fatalidad. Además, La Fortuna se sostenía con un solo pie sobre la esfera que simbolizaba la inconsistencia de las cosas mundanas, de las situaciones que pueden «girar» –como lo hace la esfera– para ofrecernos momentos unas veces positivos y otras negativos, en un continuo movimiento que es el de la propia vida.

Contraria a la lógica y a la razón, la suerte existe sin más explicación ni justificación necesaria en la vida de cada individuo, le pesa para bien o para mal a lo largo de toda su vida. En la historia de la humanidad, los conceptos fortuna y suerte se relacionan directamente con la esfera de lo sagrado. Baste

mencionar que dentro de la cultura hindú: «...se piensa el mundo como un juego de dados que Siva juega con su esposa»⁴⁷. Además: «Las estaciones del año, *rtu*, se representan como seis hombres que juegan con dados de oro y plata»⁴⁸. En todo esto, se hace evidente la situación de dependencia que tienen los hechos con respecto a la suerte.

Por otra parte, la figura del dado tiene un papel central dentro del concepto azar: existen las mismas posibilidades para cada número del uno al seis, todo depende de los designios de la suerte. Se puede hablar además de una trayectoria histórica del dado que ha sobrevivido a los juegos, perdurando en los actuales como el elemento que «da el toque fortuito», más allá de toda capacidad y estrategia por parte del jugador. Justamente en el caso de Maratón, no basta un mayor grado de conocimientos o una estrategia seguida por el jugador: siempre estará presente el azar por medio del dado para guiar los acontecimientos. A este respecto, y ligado al papel que ha jugado como introductor del azar en las diferentes culturas, dice Huizinga: «...hay que considerar el lugar que el juego de dados recibe en el culto como condicionado por su auténtico carácter lúdico».⁴⁹

La intervención del azar produce incertidumbre, con lo que aumenta la tensión y el apasionamiento. En este punto las energías humanas se desbordan para confundir y disfrazar el momento en el que el juego se ha vuelto realidad y visceversa. Todo es un solo círculo en el que el jugador queda irremediablemente atrapado: se puede considerar así a la pasión como el personaje más seductor. Nos dice Balzac en *La piel de onagro*:

«Si abunda la pasión, el número demasiado grande de actores os impide mirar cara a cara al demonio del juego»⁵⁰.

47 Huizinga *op. cit.* p.75.

48 *Ibidem*

49 Huizinga *op. cit.* p. 76.

50 BALZAC, Honoré de. *La piel de onagro*. Trad. José M. Claramunda, Cuba, Huracán, Instituto Cubano del Libro, 1971, p. 13.

Esto nos lleva directamente al carácter lúdico que tienen todas las actividades regidas por lo dionisiaco (idea que puede revisarse en el capítulo 1.5).

Finalmente, la intervención del azar en los juegos racionalizados como Maratón facilita una importante condición para que se realice el juego: la de colocar a los jugadores en un plano de igualdad.

§ 3.4.3 Todos contra la Ignorancia. La Ignorancia como antivivador en la sociedad capitalista

Al analizar las contradicciones de la sociedad tecnológica actual y su consiguiente deshumanización, nos damos cuenta de que los temores, los miedos más internos del hombre del siglo XX se desarrollan más que en ningún otro momento histórico, en el plano de la abstracción: baste pensar en la amenaza latente de la guerra nuclear.

Maratón, al entrar en las categorías de juego contemporáneo, universal, masivo y racionalizado, muestra claramente uno de estos temores sobre el que es necesario detenerse a reflexionar: la ignorancia, en contraposición a uno de los valores más aceptados: «el saber» o «el conocimiento».

En Maratón, la circulación por el tablero se hace a través de fichas, y «La Ignorancia» está representada con una ficha cuyo color negro es muy simbólico, ya que está ligado a lo oscuro, lo confuso, lo malo, lo negativo... La competición es tal entre los jugadores sólo en un segundo nivel, porque antes que nada se lucha contra La Ignorancia, que está presente como amenaza.

La Ignorancia se constituye en el personaje central del juego y en la afrenta principal hacia los jugadores. Para comprender el importante papel que tiene es necesario tener presente que en

la sociedad capitalista contemporánea se maneja la idea del saber, del conocimiento, como la «llave maestra» que abre todo. Con esta idea se justifican a su vez falsedades tales como: «El que sabe mucho es el que llega más alto». Del otro lado de la moneda está la figura del hombre pobre que «ha fracasado porque así ha querido, porque no luchó por superarse»; «Cada quién tiene lo que merece»; «Es necesario trabajar para hacerse rico»... Y mientras encontramos frases hechas y palabras huecas como: «éxito/fracaso/superación/ triunfo...», se hace cada vez más evidente el divorcio entre la cultura como valor en la sociedad capitalista actual y el funcionamiento real de esta sociedad en la que la cultura no es la fuente de las riquezas; cuando en verdad la gente preparada e inteligente no es necesariamente la más rica (aunque esta última tiene mayores oportunidades y mejores condiciones para el estudio).

El mito que existe en torno a la educación (escolarizada, por supuesto; es decir, delimitada por el marco de las instituciones) como fuente de ascenso social, es el «gran engaño» de las masas. Se estudia bajo la idea del «triunfo», del «prepararse para triunfar» (como si en una especie de meta nos estuvieran esperando con un laurel; y por otra parte habría que analizar lo ambiguo que resulta el término «triunfo»), cuando en realidad la «cultura» pasa a ser una mercancía más con la que se especula. Y es justamente la clase media la que, por sus aspiraciones, queda atrapada bajo estos conceptos, porque, entre otras cosas y retomando a Aída Reboredo: «Es la más receptiva a las fórmulas del yo-ideal o del deber-ser tal cual lo representan los medios de comunicación».⁵¹

Así vemos que la cultura, desvinculada de su verdadera concepción (ver punto 1.1), pasa a ser factor de estatus. Encontramos al «culto» en contraposición al «ignorante», y este último es esa especie de «chivo expiatorio» que tantas veces aparece a lo largo de la historia bajo diferentes «advocaciones» para disfrazar una situación concreta: el ignorante sirve para justificar la desigualdad social, para crear una diferencia en qué apoyarse que permita considerar al subdesarrollo como «lo normal». Esto no quiere

51 REBOREDO, *op. cit.* p. 76.

decir que la ignorancia, contextualizada en el marco de los problemas sociales (desnutrición, analfabetismo, desempleo, etc.) realmente es un factor de continuidad del subdesarrollo y del conformismo.

Pero nosotros nos referimos a un concepto manipulado de la ignorancia, estrechamente ligado a la concepción del «culto», personaje que emana pedantería, que es capaz de citar una inmensa lista de libros y autores que nunca ha leído. A esto habría que agregar la actitud de algunos «intelectuales exquisitos», y para ello, nada mejor que retomar a Edgar Morin, quien nos dice en *El espíritu del tiempo*:

«Los «cultos», o mejor «cultivados», viven apoyándose en una concepción valorizante, diferenciadora y aristocrática de la cultura. Por ello, el término «cultura del siglo XX», les evoca inmediatamente, no ya el mundo de la televisión, la radio, el cine, los *comics*, la prensa, las vacaciones, el turismo y el ocio, sino Mondrian, Picasso, Stravinsky... Proust o Joyce... Los intelectuales arrojan la cultura de masas al infierno de la «infra-cultura»...»⁵²

Para cerrar este orden de ideas, debemos destacar que frente a la ignorancia como personaje en Maratón, tenemos el perfil del ganador, «el triunfador», y en este punto podemos preguntar, ¿se tratará del «más culto», el «más sabio», el que posea más conocimientos?; ¿el que conserve en su memoria la mayor cantidad de datos estandarizados que maneja la cultura de masas?

El «más culto, el más rico, el más guapo, el más inteligente... el más, el más, el más... ¿no resulta esto conocido? ¿Acaso al conocimiento se le reduce a la burda acumulación de informaciones descontextualizadas? ¿Cabe hacer tal reduccionismo cuando ya en los puntos anteriores se ha hablado acerca de la

52 MORIN, Edgar. *El espíritu del tiempo. Ensayo sobre la cultura de masas*. Trad. Rodrigo Uria y Carlos Ma. Bru, España, Taurus, 1966, p.23.

riqueza de la inteligencia humana y de las grandes potencialidades de los sistemas de pensamiento?

§ 3.5 Una propuesta de análisis

A continuación se presenta una propuesta para analizar las preguntas que contiene el tipo de juego al que pertenece Maratón o Trivial.

1. Interrogante:
Qué/ Quién/ Dónde/ Cuándo/ Por qué/ Cómo/
Cuál(es)/Cuánto(s)/ Completar frases/ Otros (especificar).
 2. La pregunta, para ser respondida exige:
Memoria/ Razonamiento/ Ambos
 3. Si alude a personajes:
 - 3.1 Históricos:
 - 3.1.1 nacionales (época/ ámbito...)
 - 3.1.2 internacionales (país/época/ámbito...)
 - 3.2 Míticos: qué cultura
 - 3.3 Religiosos: cuál religión; pasados o presentes
 - 3.4 Contemporáneos: nacionales o internacionales y en qué porcentaje; esfera de acción (economía/ ciencia/arte/ deporte...)
 - 3.5 Personajes de los medios masivos de comunicación: nacionales o extranjeros y en qué porcentaje/ época y otros datos interesantes u observaciones específicas que se anexasen.
4. Un lugar:
 - 4.1 Mítico
 - 4.2 Real: nacional o extranjero; ámbito; referente...
 5. Una cifra: ¿En qué campo? (deportes/ciencia/ política...) y en cuál de los temas del 1 al 6 (CONOCIMIENTOS BÁSICOS; HISTORIA UNIVERSAL; GEOGRAFÍA; ARTES, DEPORTES Y ENTRETENIMIENTOS; CIENCIAS Y

- TECNOLOGIA; CULTURA GENERAL) predomina el uso de cifras.
6. Un objeto:
 - 6.1 real: histórico/ cotidiano/ pasado / presente/ ¿a qué nos remite?...
 - 6.2 mítico: en qué contexto.
 7. Un animal:
 - 7.1 real:
 - 7.1.1 del entorno/ de nuestra cultura
 - 7.1.2 «exótico»
 - 7.2 mítico
 - 7.3 que aparece como personaje de alguna película, serie de televisión, etcétera
 8. Un concepto, una idea o una frase:
 - 8.1 nacional
 - 8.2 internacionalDeterminar contexto y referente.
 9. Alusión a la cultura de masas:
 - 9.1 un artista: de radio/ cine/ televisión/ teatro/ otros. Si es nacional o extranjero y cómo se le puede contextualizar.
 - 9.2 Dato chusco/ chisme de algún personaje famoso.
 - 9.3 Marca de algún producto: especifíquese cuál es su contexto.
 - 9.4 Si alude a algún adelanto tecnológico: (idea de «estar al tanto de...»). Especifíquese: deportes/ armas/ automóviles...
 10. Si la pregunta trata de asuntos políticos: nacionales/ internacionales; pasados/ recientes.
 11. Si la pregunta aborda problemas sociales tales como desnutrición, escasez de vivienda, analfabetismo, etc.
 12. ¿Se mencionan instituciones? ¿Cuáles?
 13. Palabras que se repiten frecuentemente en las preguntas.

14. Posibles valores manejados.
15. Las preguntas y su vínculo con lo cotidiano.
16. Observaciones suplementarias.

Con la idea de probar qué tanto nos sirve esta propuesta para obtener información susceptible de ser analizada, cuya calidad permita formular juicios, se ha calculado una muestra de la versión «Clásicos».

No se trata de algo acabado y determinado, sino de una propuesta que debe afinarse, que constituye apenas un pequeño punto de partida (en un primer nivel: descriptivo) dentro del análisis del juego. Sabemos que son muchos los elementos que intervienen, además de que no es posible generalizar los resultados dado que se tendría que aplicar esta propuesta a cada una de las versiones y categorías de juego (que sí guardan algunas diferencias importantes). Por lo tanto, sólo se abrirá una pequeña ventana de una inmensa construcción: el presente trabajo es un ensayo, y no un estudio científico acabado, y en tal calidad nos atrevemos a hacer esta propuesta que debe, necesariamente, enriquecerse.

La muestra se calculó con base en el texto del investigador Raúl Rojas Soriano: *Guía para realizar investigaciones sociales*.

La fórmula para calcular la muestra es la siguiente:

$$n = \frac{Z^2 pq}{E^2}$$

Donde:

Z= nivel de confianza requerido para generalizar los resultados. Si es de 95%, una vez que se busca en tablas, se codifica con el valor de 1.96 (0.4750).

pq= variabilidad del fenómeno estudiado (p=0.6 y q=0.4)

E= precisión con que se generalizarán los resultados. Esta es de 5% como margen de error (.05)

n= factor de correlación finito.

$$n = \frac{(1.96)^2(.6)(.4)}{(.05)^2} = \frac{3.84 \times .24}{.0025} = 368.79 = 369$$

Para precisar la muestra, se usa el factor de correlación finito (muestra corregida) tomando en cuenta un universo de tres mil preguntas:

$$n = \frac{n^{\circ}}{1 + \frac{n^{\circ} - 1}{N}}$$

Donde:

$$n = \frac{369}{1 + \frac{369 - 1}{3000}} = \frac{369}{1 + 0.1226} = 328.70$$

Resultados:

1. En cuanto al tipo de interrogante que emplean, de un total de 329 preguntas se registran para cada una los valores:

QUE: 33.13% (109); QUIEN: 13.06% (43); DONDE: 7.90% (26); CUANDO: 2.12% (7); POR QUE: 1.51% (5); CUAL(ES): 16.71% (55); CUANTO(S): 7.90% (26); COMO: 1.82% (6); COMPLETAR FRASES: 10.94% (36); OTRAS (SINONIMOS, GENTILICIOS, ETC.): 4.86% (16).

De donde se observa que casi no existen las preguntas del «cómo» y el «por qué», interrogantes que en un momento dado nos obligan a explicar un fenómeno o un mecanismo. También son significativas las que aluden a personajes (quién) y a identificación de objetos (cuál), así como aquellas en las que se debe completar frases.

2. De doce preguntas:

10 exigían datos necesariamente memorizados; 1 exigía razonamiento y 1 ambas actividades mentales.

3. Respecto a los personajes:

De un total de 329 preguntas, 43 aludían a personajes, y de éstas, el porcentaje de héroes o personajes históricos nacionales es de 23.25%, que es superado por el de personajes históricos extranjeros: 41.86%. También es alto, aunque en menor grado que los anteriores, el porcentaje de personajes de los medios masivos de comunicación y área de deportes : 16.27%. Los otros porcentajes son: personajes míticos (6.97%); personajes relacionados con la religión (6.97% y predominó la alusión a personajes católicos). Personajes contemporáneos extranjeros (4.65%) y, de manera alarmante (lo que no quiere decir que no haya en el juego) esta muestra no registró un solo personaje contemporáneo nacional.

4. En lo que corresponde a los lugares, se hace evidente la alusión a sitios de interés turístico (principalmente extranjeros) como son el Arco del Triunfo, la fuente de Trevi, etc.

5. Respecto a las cifras, estas son frecuentes y aparecieron en mayor cantidad dentro de CONOCIMIENTOS BASICOS, DEPORTES Y CIENCIA Y TECNOLOGÍA. En el caso de la ciencia, el énfasis que se le da a las cifras podría ser revelador de la manera en que mucha gente piensa que debe ser retenido este tipo de información.

6. De los objetos que aparecen en las preguntas, aunque muchos de ellos se contextualizan dentro de la cultura de masas, se hace una mención constante a objetos pertenecientes a personajes famosos, ya sea reales o ficticios, como los que podemos encontrar en mitos, obras literarias, etc.

7. En cuanto a la mención de animales, se registra un mayor número cuando éstos son exóticos, míticos, o que se han hecho famosos por haber participado en alguna película o serie de televisión.

8. Es común que se le pida al jugador que complete frases de personajes famosos (especialmente de la cultura grecolatina), así

como son frecuentes los dichos populares y frases célebres. Ejemplo: «Completa este sabio refrán español: «Júntate a los buenos y...» serás uno de ellos» (No dice «júntate con los buenos»). Por otra parte, también presentan frases cuya interpretación puede ser peligrosa si no se toma en cuenta quién es su autor. Un ejemplo: «Según José de Maistre «Cada nación tiene el gobierno que...»...merece». En este punto sería necesario reflexionar acerca de que José de Maistre fue un pensador político francés del siglo XVIII que se opuso rotundamente a la Ilustración.

9. Alusión a la cultura de masas: es frecuente a través de la mención de personajes de cine, radio y televisión; marcas de autos y otros productos; adelantos tecnológicos en diferentes áreas, etc.

10. En la muestra aparecieron muy pocas preguntas en las que sí se trata algún asunto político, sólo que se presentan bajo la combinación: internacionales-pasados. No se registran ni nacionales ni recientes.

11. En absoluto se abordan problemas sociales tales como desnutrición, desempleo, etc.

Entre las observaciones generales, cabe mencionar que es muy significativo el hecho de que se una en un solo rubro: ARTES, DEPORTES Y ENTRETENIMIENTOS. Lo anterior revela cómo el arte puede pasar a ser una suerte de «show», o figurar entre las preguntas más chuscas de «entretenimiento».

Ya se ha dicho, por otra parte, que los análisis varían de acuerdo a las diferentes versiones. Así, por ejemplo, se tiene como una observación general que en las categorías infantil y junior abundan las referencias a héroes nacionales, a propósito de los cuales nos dice Morin:

«...la cultura nacional, desde el tiempo de la escuela, nos sumerge en las experiencias mítico-vividas del pasado, ligándonos por una relación de identificación y proyección con los héroes de la patria... los cuales se

identifican ellos mismos a ese gran cuerpo invisible pero viviente, que a través de siglos de batallas y victorias, cobra figura maternal (la Madre Patria, a la cual se debe amor) y la figura paternal (el Estado, al cual es debida obediencia).⁵³

El señor Sergio Schaar, creador de *Maratón*, ha declarado del *Maratón Infantil*: «El juego incluye muchas de las cosas que los pequeños tienen generalmente curiosidad por saber... Especialmente lo que es más relevante, como: el avión más veloz del mundo, el edificio más alto, el río más largo, el país más antiguo, el mar más profundo, la montaña más elevada, el animal más grande, el planeta más⁵⁴ lejano... El *Maratón* da respuesta a todas las preguntas y es obvio que al jugarlo una y otra vez los niños terminarán aprendiendo las respuestas».

Por otro lado, dentro de la versión «*Maratón Ligero*», abundan a tal grado las preguntas relativas a los medios masivos de comunicación y sus personajes, que si se aplicara la propuesta de análisis, la balanza se iría por ese lado sin lugar a dudas. Así, en todo momento encontramos preguntas como: «¿Quién fue Gabriel y Gabriela en la telenovela de los mismos nombres?... Ana Martín». «Nombre de la intérprete femenina de la telenovela «*Bodas de odio*»... Christian Bach». Es común, también, que la gente complete refranes, canciones, o frases de personajes de algún programa de radio o televisión: «¡Cuidado Carlos, cuidado!», «¿Qué contestaba Carlos en un antiguo programa de radio?... ¡Dispara, Margot, dispara!» (y se oía un balazo seguido de un grito femenino). El hecho de que la gente —especialmente en esta clase de preguntas— se involucre con gran apasionamiento, habla de cómo los medios masivos de comunicación con sus artistas, sus canciones y sus frases, se han incorporado ya a la vida de las personas y forman parte de sus propios recuerdos. De ahí las enormes potencialidades de los medios masivos de comunicación, aunque el uso que se les da en muchos casos sea cuestionable.

53 MORIN, 1966, *op. cit.* pp. 21-22.

54 Y así podríamos continuar la lista de los «más» que cotidianamente escuchamos: el más guapo, el más rico, la más fea, el más pobre... (N. del A.)

Entre las preguntas «serias» que contiene el Maratón Ligero, encontramos las más estereotipadas: «¿Cuál es la obra de ballet más famosa del mundo?... El lago de los cisnes».

También abundan las preguntas acerca de la religión (la católica en particular: «¿Quiénes fueron los papás de la Virgen María? (Un km. por mami, otro por papi, con el debido respeto... San Joaquín y Santa Ana». Nótese además el lenguaje empleado); chismes de artistas: «No es chisme, pero dí aquí entre nos: Qué bella muchacha se divorció de Gustavo Alatríste y se casó con Andrés García, del que también se divorció?... Sonia Infante»; alusión al dinero: en una misma tarjeta se encontraron las siguientes dos preguntas: ««Mona Lisa» o «Gioconda» es el cuadro más valioso que existe y fue pintado por... Leonardo da Vinci»; «¿Quién ganó fama y mucho dinero con la canción «Amada amante»?... Roberto Carlos».

Entre las observaciones generales de esta categoría de juego, cabe mencionar que su tipo de letra es grande, al igual que en la categoría infantil, mientras que en las otras versiones la letra es sensiblemente más pequeña, y esto nos remite al concepto del destinatario, que es variable en cada caso. Además, la redacción de las preguntas es sencilla y se tutea al jugador, lo cual lleva otra vez al perfil y al concepto que tienen de este jugador quienes producen Maratón.

Finalmente, entre las palabras que se repiten con mayor frecuencia están: famosa(o); bella; guapo; valioso; telenovela; cantante; película; protagonista y popular.

§ 3.6 Memorización contra Intelligencia

«Las burocracias no tienen alma, ni memoria, ni conciencia».

Edward T. Hall.

Maratón recoge parte del conocimiento que Occidente ha venido acumulando (e interpretando sobre todo) hasta el siglo XX: es «el juego de la información» en la «era de la información». Sólo falta (y no dudemos que muy pronto suceda) que se fabrique para ser usado en computadora.

Si los productores de Maratón expresan, por una parte, que para obtener la información se apoyan en enciclopedias y textos oficiales (especialmente en el caso del Maratón infantil, incluyendo el que se exporta a España), y por otra parte se echa mano de la información proveniente de los medios masivos de comunicación, especialmente en el caso de Maratón Ligero, cabe reflexionar en que, a través del juego, se nos ofrece por un lado el caudal de conocimientos «oficiales» que se imparten en la educación elemental, media y media superior, y por otro lado se nos abre todo el panorama de la cultura de masas, y ambos terrenos se confunden y están presentes en cada una de las versiones de juego, y en la propia educación institucionalizada.

Maratón «refuerza» los conocimientos reconocidos como «oficiales»: vivimos en una sociedad en la que la enseñanza forma parte de la vida cotidiana. Lo anterior conduce a interrogarnos acerca de qué tipo de educación se procura actualmente y cómo se transmite (bajo qué esquemas conceptuales y prioridades).

¿Cuál es la dinámica y proyección de la educación en la sociedad de masas?, ¿qué implicaciones tiene el hecho de que se maneje un conocimiento estandarizado? y, dentro de un esquema altamente racionalizado –Maratón tiene esta característica–, ¿cuáles son los conocimientos que debe tener un niño/joven/adulto, y cuáles son los más importantes?

La relación que existe entre Maratón y los conocimientos escolarizados es sumamente significativa, no sólo porque el juego es factor y portador de conocimientos (esto ya se dijo anteriormente y el juego en general cumple esta función). Lo que hace particularmente importante esta relación es que Maratón, al retomar, al construir su acervo a partir de este conocimiento estandarizado-escolarizado, nos lleva a una consideración histórica que Edward T. Hall explica claramente:

«A partir de la fundación de los colegios, la inteligencia y la enseñanza han sido irrevocablemente ligadas en el entendimiento humano. Las personas que no fueron capaces de adaptarse a los colegios fueron consideradas tontas».⁵⁵

Lo que uno aprende, y la manera de aprenderlo, están culturalmente determinados. La institucionalización del aprendizaje ha hecho muchas veces a un lado lo que más se acercaría a un verdadero conocimiento, y ha dejado en su lugar un simulacro del mismo. Además, se ha venido perdiendo la relación entre la experiencia escolar de un individuo y su experiencia de vida. Y esto en gran medida tiene que ver con el problema de las vocaciones: miles de jóvenes que terminan el bachillerato y no saben qué carrera escoger, o se inscriben a la primera que se les ocurre, o a la que está de moda. ¿En qué proporción sirve a un alumno (especialmente de primaria, secundaria y preparatoria) lo que aprende en la escuela para resolver problemas de la vida cotidiana?

55 HALL, Edward T. *Más allá de la cultura*. Trad. Antonio S. Desmonts, España, Gustavo Gill, Col. Punto y línea, 1978, p. 150.

Con todo esto no se pretende restar valor al aprendizaje, o negar que es en sí mismo esencial para la supervivencia humana, porque permite resolver problemas y se va integrando a manera de acervo, logrando el desarrollo del hombre y con él la evolución de la especie. Pero cuando observamos cómo se imparte la enseñanza en las escuelas (y vivimos sus desastrosas consecuencias) nos damos cuenta de que no se trata de un verdadero aprendizaje, sino de una caricatura del mismo.

Hall nos hace ver que en el colegio se nos ha inculcado, de manera obsesiva, la necesidad de memorizar la información como única alternativa de aprendizaje. Pero además hay otra implicación importante: «...lo que ha sido considerado entendimiento es en realidad la cultura interiorizada»⁵⁶. Y más adelante agrega Hall: «...la enseñanza americana presupone que el cerebro compartimentaliza y localiza los conocimientos, que es un órgano estímulo-respuesta al que un mismo estímulo provoca una respuesta uniforme. Desde luego, esta es la forma en que se enseña todo»⁵⁷.

Nuestro interés en lo que se ha venido diciendo se acrecienta al darnos cuenta de que Maratón, al apelar básicamente a la memorización, no sólo refuerza uno de los principales errores de la educación, sino que no aporta en realidad la riqueza que le otorga —o le debería otorgar— su calidad de juego.

En este punto quiero referirme a una experiencia muy valiosa que he podido tener como profesora en el Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica (CONALEP, plantel Talpan 1). Solicité a los alumnos que elaboráramos juntos un juego cuyo contenido tuviera que ver con las materias que cursan. Dichas preguntas debían manejarse de manera interrelacionada y propiciar situaciones que dieran paso a discusiones y análisis, a una polémica que llevara a la reflexión y a la argumentación, así como a relacionar la información que se estaba manejando con ejemplos concretos que se refirieran a la carrera que ellos estudian

56 HALL, *op. cit.* p. 167.

57 HALL, *op. cit.* p. 173.

(Hotelería y Gastronomía). Se reunirían en equipos y además elaborarían ellos mismos un tablero en el que la totalidad de los íconos se relacionaría con su carrera. Desde luego, habría que darle un nombre al juego. Este proyecto se echó a andar desde el principio del semestre y se fue enriqueciendo durante el mismo, paralelamente a las actividades normales del curso, que en ningún momento fueron abandonadas. Al principio había una gran renuencia por parte de los alumnos, y se tendía a elaborar preguntas del tipo: «¿En qué año...?». Pero poco a poco se fueron estructurando preguntas sumamente interesantes que facilitaron discusiones en las que era evidente el apasionamiento y aprendizaje que estaban experimentando los alumnos. Muchos de los tableros, fichas de avance y otros elementos del juego eran verdaderamente ingeniosos, además de que utilizaban íconos que remitían en todo momento a la carrera, y los materiales utilizados eran: madera, corcho, cartón, vidrio y plastilina barnizada. Incluso algunos trataron de hacer un rescate de juegos como la pirinola, la lotería y diversos juegos de ferias. Cabe destacar que algunos muchachos se entusiasmaron tanto que, a pesar de ser de primer semestre y ante la «desesperación de no cursar aún materias que fueran propiamente de la carrera», se dedicaron a investigar aspectos concretos de hotelería y gastronomía.

Pero sucedió después, ya para fin de semestre, que las autoridades del plantel se enteraron del proyecto, les pareció bueno y *lo impusieron*, (no lo propusieron) a todos los alumnos de todos los semestres de las carreras de la escuela (Hotelería y Gastronomía, Refrigeración y Aire Acondicionado e Informática). Con la mejor buena voluntad –porque me consta que la hubo–, condicionaron el juego. Todo lo hicieron con el tiempo encima, cuando los alumnos tenían que presentar exámenes finales. No les solicitaron que ellos, junto con sus profesores elaboraran las preguntas: se pidió a cada profesor que elaborara quince preguntas y respuestas de la totalidad de su curso, se sacaron fotocopias y se repartió todo ya resuelto a los alumnos, sólo «tenían que estudiar sus preguntas». Pan comido que tal vez habla de cierto miedo a un confrontamiento real ante programas de estudio deficientes. Otro aspecto importante –y sumamente alarmante– es que

muchos profesores tendieron a hacer preguntas deterministas del tipo: «En qué año se inventó la máquina de escribir?» (ejemplo que se ubica en la materia de Taquimecanografía, aborrecida por muchos alumnos que no ven en ella ninguna utilidad y sí una gran carga impuesta). Además, el tablero y sus elementos no recibieron ninguna importancia, es más, fueron omitidos y los concursos se realizaron mediante profesores que, provistos con las listas de preguntas y respuestas, fungían como moderadores tratando de «controlar el orden» (¿cabe algo tan dogmático, en un juego?). Con suma originalidad (sic) a este juego se le llamó Maratón y se pensó que podría ser útil, por ejemplo, en los casos en los que no se presentara un profesor, (para «mantener ocupados» a los alumnos). Se prometió a cada alumno un punto en cada materia por el hecho de participar y un punto adicional al equipo ganador (en sólo una materia, la que ellos eligieran). Pero es sorprendentemente bueno que, a pesar de esta situación que encuadra muy bien dentro del esquema estímulo-respuesta, la mayoría de los alumnos de las diferentes carreras se quejaron, rechazaron la imposición, y finalmente el proyecto sólo se pudo llevar a cabo con los alumnos de primero y segundo semestres de la carrera de Hotelería y Gastronomía. Durante el concurso se observó que los alumnos respondían mecánicamente a preguntas memorizadas, y si se cambiaba un poco el sentido de la pregunta, eran, en la mayoría de los casos, incapaces de responder. Lo más preocupante de todo esto es que las autoridades del plantel, repito, tuvieron en verdad la voluntad de hacer bien las cosas. Lo que creo que sucedió es que fueron vencidas por los vicios en los que siempre se incurre; es decir, para ellos, la manera en que actuaron fue la normal, porque así es su dinámica de interacción. Ellos creían que estaban haciendo lo mejor; de ninguna manera y en ningún momento se trató de algo premeditado para afectar u ofender a los alumnos. Tal es el lastre que se arrastra en el sistema educativo...

Regresando a la idea que se ha venido desarrollando, tanto el juego como el conocimiento son movimiento y libertad, de tal manera que la simple memorización aletarga, estanca al individuo, es un desperdicio triste y ofensivo. Tiene que ver con un acervo estático que se tiene o no, pero que no sirve para actuar.

Pero además, la simple memorización de la información conduce a un grave problema que se hace hoy día evidente y que Agnes Heller explica retomando algunas ideas de Wright Mills:

«La relación entre la masa de informaciones sólo «memorizadas» y la masa de informaciones que suscitan acciones es siempre indicativo del desarrollo técnico además del social de una época. Si la proporción se decanta en beneficio de las informaciones sólo memorizadas, tenemos un signo cierto de saber creciente. Sin embargo Wright Mills observa justamente que la aspiración a estar informados, a «estar en», como comportamiento humano dominante, constituye un fenómeno moralmente negativo. Cuando *el deseo de pura información reprime totalmente la exigencia de transformar las informaciones en actos*, el saber del hombre en vez de ser activo se hace pasivo... Se llega así –sea cual sea el crecimiento cuantitativo de la información– a una desesencialización de la personalidad humana»⁵⁸.

Acerca del papel del juego en la educación, Edward T. Hall nos explica algunos estudios etológicos fundamentales:

«La observación del comportamiento de los primates por el profesor de California Sherwood Washburn tiene profundas implicaciones para la enseñanza. Washburn ha registrado cuidadosamente el tiempo que se invierte, en estado natural y entre distintos grupos de primates, en dormir, en buscar comida, en descansar, en ser sociables, en jugar y demás. Los primates jóvenes pasan la mayor parte del tiempo jugando; el juego tiene importantes funciones adaptativas y para la supervivencia. Dado que nuestra cultura no ha considerado que el juego sea importante, los estudios sobre la materia son recientes. Washburn afirma: «El juego es importante para el desarrollo de los mamíferos... los

58 HELLER, *op. cit.*, p. 367.

monos jóvenes juegan durante años... una inversión de cientos de horas de tiempo, energía y emoción... El juego es agradable para los primates jóvenes, y el placer de las casi infinitas repeticiones conduce a alcanzar las habilidades del adulto... Mediante el juego (emocional, repetitivo, interior) los niños se preparan para la vida adulta de su cultura. Aislar la enseñanza de la vida... es algo nuevo en la historia de los primates. En las escuelas norteamericanas no hay visión de la vida adulta... En las escuelas, la *disciplina* sustituye el impulso interior a aprender... a tomar parte de la cultura. Debido a *la profunda incomprensión de la biología de los primates, las escuelas reducen al primate más inteligente a una criatura aburrida y alienada* (subrayado de Hall).

El hecho de no haber comprendido la significación del juego en la maduración de los seres humanos ha tenido consecuencias incalculables, porque el juego no sólo es crucial para el aprendizaje, sino que (a diferencia de otros impulsos) *constituye su propia gratificación...*

Washburn también demuestra que los primates aprenden, fundamentalmente, de sus iguales y no de los adultos. Sin embargo, pocas escuelas están organizadas según estos principios. Las clases grandes obligan a los profesores a tomar medidas disciplinarias. En este sentido, la vida escolar es una excelente preparación para comprender las burocracias de los adultos: está menos pensada para aprender que para enseñar quién es el jefe y cómo se comportan los jefes, y para mantener el orden...⁵⁹

El conocimiento surge de juegos en los que se pone en movimiento la inteligencia; se trata, por ejemplo, de juegos dialogales como puede ser la resolución de enigmas. La simple memoriza-

59 HALL, *op. cit.* pp. 177-178.

ción va contra la naturaleza polémica que tienen, hasta cierto punto, las ciencias naturales y sociales. El conocimiento es un proceso, por lo que nunca maneja verdades absolutas en estricto sentido. Y en este punto cabe hablar del valor que tiene la heurística como sistema de pensamiento de alto contenido lúdico.

Por heurística (del griego *heuriskein*, encontrar) entendemos el «Arte de inventar o descubrir hechos valiéndose de hipótesis o principios que, aún no siendo verdaderos, estimulan la investigación»⁶⁰. Este concepto alude a un sistema didáctico (cuyo origen se encuentra en Sócrates) basado en la combinación pregunta-respuesta y el permanente y sistemático planteamiento de la duda, con tres fines principales: « a) suministrar al alumno estímulos para pensar y alimentar su curiosidad; b) determinar la posición mental del discípulo, descubrir qué actitud adopta y qué piensa de una cosa determinada; c) comprobar y fomentar el conocimiento científico»⁶¹.

Con lo anterior, nos damos cuenta de que es necesario considerar otros sistemas de pensamiento que en la escuela, y en productos culturales de la sociedad de masas como es Maratón, parecen haber sido olvidados. Ya se ha hablado, por ejemplo, del gran poder subversivo de la imaginación ante esquemas altamente racionalizados. Por otro lado, si bien hemos cuestionado la «memorización», tal como es empleada en la educación, esto no significa restar importancia a los valiosos tipos de memoria que, desgraciadamente, también son hechos a un lado la mayoría de las veces por el sistema escolarizado. Nos estamos refiriendo a formas de memoria estrechamente ligadas a la capacidad de imaginar, tales como la memoria táctil, térmica, olfativa, etcétera. Una buena memoria olfativa, por ejemplo, es imprescindible en cientos de profesiones y oficios: químicos, laboratoristas, médicos, farmacéuticos, geólogos, pintores, escultores... Estas formas de memoria son muy valiosas y tienen que ver con el conocimiento y el manejo de materiales e informaciones durante

60 DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO SALVAT. Tomo 14. España, Salvat Editores, 1985 p. 1927.

61 *Ibidem*.

el desarrollo diario de un oficio: se trata de la interacción con el mundo por parte del individuo, y a pesar de su importancia, son formas casi no exploradas, no suficientemente investigadas (y hasta desperdiciadas muchas veces) de conocimiento. Hall conceptualiza claramente este enorme potencial cuando dice:

«...una de las capacidades imaginativas más importantes es la relacionada con el sentido del cuerpo en cuanto intérprete del mundo».⁶²

Ante este panorama ¿qué hacen las escuelas? Respecto a esto, dice Hall: «...nos las hemos arreglado para transformar una de las actividades humanas más gratificadoras en una experiencia dolorosa, aburrida, monótona y fragmentaria, que encoge la inteligencia y marchita el alma».⁶³

No se trata de adoptar una posición contra la escuela sólo porque sí, sino de exigirle que logre sensibilizar al niño y al joven hacia la problemática de su ambiente inmediato (lo que entre otras cosas implicaría, por ejemplo, el fomento de una verdadera cultura ecológica, y no sólo cápsulas de información pobre y descontextualizada), así como hacia los problemas nacionales e internacionales de los que no debe estar ajeno, inmerso en aquella creencia que atenta contra la dignidad humana que consiste en pensar que «es algo que afortunadamente sucede muy lejos y no tiene nada que ver conmigo».

Por otra parte, si en lugar de recitar de memoria una serie de autores y obras, el alumno hubiera leído por lo menos algunos de los volúmenes mencionados, tal vez esto le aportaría mucho más. Lo cual es difícil porque vivimos en una sociedad en la que se han desplazado las lecturas directas por las antologías y síntesis. Con lo dicho no se pretende negar el valor que éstas tienen, pero deben constituirse en un apoyo, mas no en el soporte principal, porque esto nos conduce a una gran pérdida en términos discursivos (no se lee directamente al autor sino a su

62 HALL, *op. cit.* p. 163.

63 HALL, *op. cit.* p. 180.

intérprete). Claro que a esto habría que agregar toda una problemática: por un lado, el cómo se lee (la lectura por la lectura no garantiza nada), y por otro lado, el encarecimiento exagerado de los libros y la consiguiente «cultura de las fotocopias» que nos priva del disfrute de poder tener un libro en nuestras manos, además de que trae consigo implicaciones psicológicas y de otro tipo, pero estas reflexiones son motivo de otro estudio.

Regresando al tema central, para finalizar lo que sería apenas el comienzo de una reflexión, es necesario señalar que a pesar de que el panorama es altamente desalentador, Hall nos hace una propuesta vital (muy semejante a la que hace Weisz), que tiene que ver con la planificación de los procesos educativos con base en el conocimiento del funcionamiento cerebral y de los diferentes sistemas de pensamiento y procesos sensoriales.

§ 3.7 El saber cotidiano como aprendizaje y el papel del juego en la vida cotidiana

Es necesario analizar el valor que tiene el saber cotidiano de cada individuo, desde sus primeros años de vida y durante toda ella, como fuente de aprendizaje y guía para la acción. Se trata de un conocimiento que nos acompaña en todo momento y que se filtra a través de las actividades propias de la vida cotidiana. Y entre ellas, el juego figura entre las más importantes.

Agnes Heller nos hace ver la importancia del juego en tanto que pone en movimiento todas las facultades humanas en absoluta libertad, es decir, sin una consecuencia social para el individuo. Así, ella distingue tres grandes grupos de juego. En el primero están los «juegos de pura fantasía», al que pertenecen la mayoría de los juegos infantiles. Un ejemplo de este tipo de juego es el de la niña que cuida a su muñeca: en este momento la considera una bebé real. La importancia de estos juegos reside en que sirven básicamente para la interiorización social.

Heller nos hace ver que estos juegos, con el crecimiento, derivan en otras formas lúdicas tales como el *do-it yourself* («hágalo usted mismo»), en el que se recrea libremente la fantasía. El segundo grupo de juegos propuestos por Heller son los «juegos miméticos», que se caracterizan por la asunción de un papel, satisfaciendo así a la fantasía en un alto grado. Como ejemplo podemos mencionar a la niña que juega a ser bailarina, o al niño que se asume como médico, y en el peor de los casos, al niño que se ha creído Superman y se ha lanzado por una ventana (caso que puede parecer exagerado pero que ya ha ocurrido). Heller agrega: «La forma más desarrollada y plena de este juego es el

teatro, y bajo este aspecto el juego mimético constituye en realidad el punto de partida y el fundamento del arte.⁶⁴

El paso del primer al segundo grupo de juegos según explica Heller, tiene que ver con un proceso evolutivo del juego: en los «juegos de pura fantasía» el papel es claro, la situación imaginaria y las reglas encubiertas; en los «juegos miméticos» las reglas son claras y la situación y el papel imaginarios.

Pertencen al tercer grupo de clasificación los «juegos regulados»: «En este caso los papeles –cuando existen– pierden importancia y se convierten en funciones dentro del determinado sistema de reglas (tú eres el que alcanza, él es el ala izquierda, etcétera). Los juegos regulados tienen dos elementos característicos. El primero es que son en general juegos colectivos, no es posible efectuarlos solos... deben estar implicados un cierto número de participantes... El segundo elemento de los juegos regulados es su *carácter competitivo*: en ellos se puede ganar o perder... no sólo la fantasía encuentra en ellos un nuevo alimento (el papel de la casualidad en los juegos regulados) sino que a través suyo surge una particular tensión...»⁶⁵. Esta tensión es muy importante porque torna el juego en algo sumamente atractivo, al grado de que crea un público, mientras que en los «juegos de pura fantasía» la tensión es prácticamente inexistente, y muy escasa en los «juegos miméticos».

Respecto a la función del juego en la vida cotidiana, nos dice Agnes Heller que mientras que para los niños es una forma de vida «natural», y fuente de preparación inconsciente para la vida, en los adultos el juego es algo mucho más complejo, ya que su contenido y funciones varían según el grado de libertad que vive el hombre:

«En épocas en las que las posibilidades de libertad en la vida son relativamente amplias, cuando el trabajo y las relaciones sociales están relativamente poco alie-

64 HELLER, *op. cit.* p. 373

65 HELLER, *op. cit.* p. 374.

nadas, el juego conserva en su totalidad la libertad subjetiva de la satisfacción de la fantasía. En este caso no es una preparación para la vida, sino el ejercicio sin responsabilidad de las capacidades *adquiridas* y de las habilidades desarrolladas en la vida... Por el contrario, cuanto más alienadas son las relaciones sociales, cuanto más alienada es la actividad de trabajo y la misma vida «verdadera», tanto más clara y unívocamente el juego se convierte en una *evasión*, en un punto de apoyo, en una pequeña isla de libertad... Los adultos juegan la mayoría de las veces para olvidar el mundo, para crear un mundo distinto en el lugar del real, y también para constituirse una pseudoindividualidad en el lugar de una individualidad efectiva... Pero dado que la libertad del juego... es en sí solamente una libertad subjetiva, no podrá nunca procurar una satisfacción completa y auténtica *en el lugar de la vida*. ... cuanto más alienadas son las relaciones sociales, tanto más surgen los clichés, los roles estereotipados, y tanto más disminuye en los hombres la conciencia de la responsabilidad moral respecto de sus acciones... Por ello, la lucha contra la alienación se convierte en una lucha por la *reconquista* del juego. Debe ser reconquistado el juego auténtico, que no es el juego de las funciones, las apariencias, sustituto de la vida, sino parte orgánica de la libertad finalmente conquistada»⁶⁶.

Y dentro de esta idea de reconquistar el juego como parte esencial del hombre, es necesario no perder de vista el papel que ha tenido el elemento lúdico en el desarrollo de la cultura, aspecto que ha sido desarrollado en el capítulo I.

66 HELLER, *op.cit.* p.p. 375-376.

■ CONCLUSIONES

El estudio de Maratón precisó que se revisaran aspectos importantes de la cultura que lo contextualiza. Por este medio se observó claramente la evolución de nuestra sociedad hacia la industrialización y la racionalización llevadas al extremo.

No se trata simplemente de criticar este tipo de juegos o escandalizarse de sus contenidos. Es necesario darnos cuenta de que en nuestra cultura, el auge de los «juegos de sociedad» que centran su dinámica en el manejo de la información corresponden a una sociedad en la que se pretende una participación del individuo en «los grandes acontecimientos de la civilización», donde se hace patente el intento de controlar la información, de conocer las novedades que tienen lugar en todo el mundo, de «estar a la última moda» en cuanto a usos e ideas en boga, de conocer muchos lugares, de saber la historia de personajes famosos, y no sólo eso: cómo se visten, cuáles son sus gustos, qué piensan sobre un punto en particular... Y para ello se aprovechan las inmensas posibilidades del juego y la curiosidad y capacidad de ensueño que tiene el espíritu humano.

Y todo esto, especialmente cuando se liga a un concepto distorsionado de cultura como factor de estatus, tiene que ver con una especie de «refinamiento cultural» asociado a la idea de ser un «hombre de mundo», sin necesidad de salir de casa. Romper la barrera: «ser otro», «ser muchos», teniendo el mundo en las manos. (Un mundo ya digerido y hasta desechable al estilo «útese y tírese» (sale más barato y, en todo caso, evita el engorroso trabajo de enfrentar una realidad que algunas veces es más dura de lo que se piensa).

«Ultramodernismo», sí, en un cierto sentido; pero de manera

sorprendente, y junto con esta característica, el análisis del juego nos remite a una sociedad que se baña en aguas estancadas, en donde no ha pasado nada grave y todo ha sido «progreso» y «crecimiento», y así, la historia sirve para enorgullecerse de sus héroes, la política de sus hombres de estado, y el arte de sus literatos y pintores (aunque estos no sean leídos o sus obras no sean conocidas; a pesar de que ellos mueran de hambre y sus obras después se conviertan en mercancías sumamente caras).

¿Y el manejo de información acerca de problemas sociales? Tal vez estos sean demasiado recientes, a los ojos de quienes producen el juego, para ser abordados. A lo mejor es más importante, como parte del saber cotidiano de las sociedades masivas, conocer a Enzo Ferrari como «el más famoso constructor italiano de coches de carreras tipo Fórmula 1». Al fin y al cabo, «hay que estar al día».

Por otra parte, el carácter de «juego educativo» que tiene Maratón, su apoyo en textos oficiales y enciclopedias, así como su propia dinámica, nos remitió directamente al análisis de la escuela como institución que, preocupada como está por la tecnocracia, por lograr los grados máximos de «eficiencia» y por querer abarcarlo «todo», ha dejado de lado la riqueza que podría aportar como experiencia placentera; se ha olvidado de otras formas de pensamiento (imaginación, memoria sensorial) y a cambio de eso se ha vuelto una forma más de burocracia. Esto tiene que ver, sin duda, con un fenómeno que describe muy bien Hall:

«...los occidentales estamos convencidos de que tenemos el monopolio de la realidad —un conducto de comunicación con Dios— y que las demás realidades son simples supersticiones o distorsiones engendradas por sistemas de pensamiento inferiores o menos desarrolladas. Esto nos da «derecho a liberarlos de su ignorancia y hacerlos iguales a nosotros»⁶⁷.

Y como una muestra de esta amenaza que representa «La

67 HALL, *op. cit.* pp. 104.

Ignorancia» para el infalible y civilizado «hombre culto» (cualidades que le sirven para justificar una guerra, y para matar impunemente a quienes «no entren en razón», en «su razón»), el juego se estructura como una competencia: todos contra la ignorancia.

Durante la realización de este ensayo se tocaron muchos aspectos que podrían dar origen a varios estudios: semióticos, etológicos, etnológicos, lingüísticos... y esto se debe a que, en términos culturales, la riqueza que aporta Maratón es inmensa.

Jugar es más que jugar. Para apoyar esta afirmación basta reflexionar acerca del papel del juego en el desarrollo de la conciencia (revisar capítulo I).

El juego es ese ámbito de las representaciones donde se fusionan realidad y fantasía, es esa esfera que gira al interior de un torbellino de pasiones que todo lo envuelve y todo lo hace posible. Por todo esto, habría que recuperar los elementos lúdicos que hacen de Maratón un juego atractivo para tanta gente.

Por último –y esto queda para ser respondido–, si se ha abundado acerca de la naturaleza lúdica en la que se ha desarrollado la cultura humana, así como de la riqueza del juego en cuanto a las potencialidades que genera y su carácter subversivo, y en todo ello del papel tan importante que «juega» la comunicación a todo nivel (el juego en sí mismo es comunicación), cabría preguntar:

¿Qué tan significativo es el contenido lúdico (no alienado) de la cultura que vivimos?

BIBLIOGRAFIA

- ANONIMO. *Popol Vuh. Antiguas historias de los indios quichés de Guatemala.* Advertencia, versión y vocabulario de Albertina Saravia E., 11a. ed., México, Porrúa «Sepan Cuantos» No. 36, 1976, 166 pp.
- BALZAC, Honoré de. *La piel de onagro.* Trad. José M. Claramunda. Cuba Ediciones Huracán, Instituto Cubano del Libro, 1971, 319 pp.
- BAUDRILLARD, Jean. *Crítica de la economía política del signo.* Trad. Aurelio Garzón., 5a.ed., México, Editorial Siglo XXI, 1983, 263 pp.
Cultura y simulacro. España, Kairós, 1978, 99 pp.
El espejo de la producción. España, GEDISA, 1980, 178 pp.
- DOSTOIEVSKI, Fedor. *El jugador.* Trad. José Lain. Pról. de Carlos Pujol, España, Salvat, 1970, 188 pp.
- ECO, Umberto. *Cómo se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura.* México, GEDISA S.A., 1989, 267 pp.
- ENGELS, Federico. *El papel del trabajo en la transformación del mono en hombre; El origen de la familia, la propiedad privada y el estado.* México. Ediciones de Cultura Popular, 1976. 223 pp.
- FOUCAULT, Michel. *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas.* Trad. Elsa Frost. 18a. ed., México, Siglo XXI, 1988, 375 pp.
- GODELIER, Maurice. *Las sociedades precapitalistas.* México, Ediciones Quinto Sol S.A., 1978. 182 pp.
- HABERMAS et. al. *La posmodernidad.* Trad. Jordi Fibla. México, Kairós/Colofón S.A., 1988, 238 pp.
- HALL, Edward T. *Más allá de la cultura.* Trad. Antonio J. Desmonts, España, Gustavo Gili, Colección Punto y Línea, 1978, 253 pp.

- HELLER, Agnes. *Sociología de la vida cotidiana*. Trad. José Francisco Yvars y Enric Pérez Nadal. Prof. de György Lukács. 2a. ed., España. Península, 1987, 418 pp.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Trad. Eugenio Imaz. España. Alianza/Emecé, 1984, 271 pp.
- JAUSS, Robert et al. *Juegos y juguetes. Ensayos de Etnocología*. Trad. Eduardo Molina. México, Siglo XXI, 1981, 220 pp.
- MARCUSE, Herbert. *Eros y civilización: una investigación filosófica sobre Freud*. Trad. Juan García Ponce, México. Joaquín Mortíz, 1984, 285 pp.
- MORIN, Edgar. *El cine o el hombre imaginario*. España, Seix Barral S.A. Biblioteca Breve de Bolsillo. 1972, 291 pp.
El espíritu del tiempo. Ensayo sobre la cultura de masas. Trad. Rodrigo Uria y Carlos Ma. Bru. España, Taurus, 1966, 246 pp.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Así hablaba Zaratustra*. Trad. F. Morán. 7a. ed., México, Editores Mexicanos Unidos, 1982, 282 pp.
- PIAGET, Jean. *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño; imagen y representación*. Trad. Gutiérrez. México, F.C.E. 1961, 401 pp.
- PRATT, H. *Diccionario de Sociología*. México, F.C.E., 1971 p. 75.
- REBOREDO, Aída. *Jugar es un acto político*. México, CEESTEM Nueva Imagen, 1983, 204 pp.
- ROJAS, Raúl. *Guía para realizar investigaciones sociales*. Ba. edición, México, UNAM, 1985, 280 pp.
- SARTRE, Jean-Paul. *Lo imaginario*. Trad. Manuel Lamana. 3a. ed., Argentina, Ed. Losada S.A., 1976, 288 pp.
- SCHAFF, Adam. *Lenguaje y conocimiento*. Trad. Mireia Bolill. 2a. edición, México, Grijalbo S.A., 1975. pp. 139-265.
- SMITH, John. *Etología de la comunicación*. México, F.C.E., 1982, 449 pp.
- VARIOS. *Diccionario Enciclopédico Salvat*. Vols. 7 y 14, España, Salvat, 1985. (26 Vols.)
- WEISZ, Gabriel. *El juego viviente*. México, Siglo XXI, 1986, 183 pp.