

## **Jugando a definir. El juego como término y fenómeno cultural.**

Corbal, Patricio<sup>1</sup>

### **Resumen**

El juego, objeto de investigaciones desde distintas y disimiles disciplinas, así como también, de variado uso y concepción, ha otorgado al término de tantas acepciones como aproximaciones se han hecho sobre él.

A través de mi investigación, he realizado una extensa, aunque nunca finalizada, revisión teórica acerca de los múltiples usos y acepciones acerca de la noción de juego, llevándome a una definición propia del término, en su carácter espontáneo, entendiéndolo a éste como “aquel contexto regulado por reglas convenidas entre los interactuantes, de manera espontánea, donde se organizan comportamientos individuales o grupales focalizados en los medios, y no en los fines”

A su vez, este carácter, está dado por el contexto en el cual llevo a cabo mi investigación; este es el espacio público de la ciudad de La Plata, más precisamente, las plazas. Estas revisten de características particulares, tanto arquitectónicas como urbanísticas, pero a su vez, que las definen como un espacio de juego que se diferencia claramente de otros.

Es el objetivo del presente trabajo discutir acerca de la problematización de la noción de juego, a nivel académico, y a su vez, complementarla y contrastarla, con el desarrollo de las actividades lúdicas, que llevan a cabo los niños, en el contexto del espacio público: plaza.

### **Palabras clave**

Juego espontáneo; espacio público;

---

<sup>1</sup> Departamento Científico de Etnografía.  
Facultad de Ciencias Naturales y Museo (FCNYM).  
Universidad Nacional de La Plata (UNLP).  
Concejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET).

## **Introducción**

En el marco de la investigación que llevo a cabo desde 2007, he realizado un abordaje al fenómeno “juego”, desde una aproximación antropológica, en espacios públicos de la ciudad de La Plata, más precisamente, las plazas.

En este contexto particular, las características de las actividades lúdicas cobran una dimensión diferente a otros espacios de juego, como son los institucionalizados. Es aquí que recalco la importancia de la relación entre el juego y el espacio público, donde el carácter espontáneo del fenómeno cobra protagonismo.

## **Definiendo juego**

Si bien el juego, ha sido abordado desde distintas disciplinas como las Psicología (Vygotsky, 1989; El'konin, 1966; Bruner, 1983; Erickson, 1966; Piaget, 1966; Donald Winnicott, 1996; entre otros), la Historia (Huizinga, 2007), la Sociología (Roger Caillois, 1994), y por supuesto, la Antropología (Hunter y Whitten, 1976; Marcel Mauss, 1926 y 1939; Bateson 1972; Miller, 1973; Knoop Polgar, 1976; entre otros) generándose un corpus significativo al respecto del término, también produjo un oscurecimiento del mismo, cubriendo al concepto de ambigüedades.

Con respecto a los trabajos previamente citados (para una discusión en detalle de la temática, ver Corbal; 2009), estos pueden dividirse en dos grandes grupos, en relación a la concepción de niño que trae aparejada la noción de juego utilizada.

Se encuentran aquellos trabajos que, al tratar el juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta o como situación en la cual ocurre la liberación de tensión, le adjudican al niño un rol pasivo, reproductor de la cultura que “recibe” de los adultos. Esta misma caracterización lleva aparejada la dicotomía establecida, sobre todo desde el campo de la psicología, entre niño y adulto, que implica otras dicotomías a saber: juego-trabajo, no serio-serio.

Por el otro lado, los trabajos que entienden al niño como actor social, como ser activo, participante de la cultura, y al juego como el contexto donde puede ser observado al niño realizando esta participación.

A su vez, se pueden desprender dos grandes cuestiones a tener en cuenta de este grupo de textos: 1) De una manera u otra, se está considerando el juego bien como una actividad, como un comportamiento, o como un contexto, pero las tres concepciones consideran que es donde el niño vivencia sus experiencias, donde interactúa socialmente con otros niños, y por sobre todo, donde los niños participan de la cultura.

2) El mayor interés que recae ahora en las vivencias y experiencias de los niños, tomados como actores sociales, lo cual lleva a plantear a algunos autores la noción de “cultura de la infancia”.

Es a partir de esta concepción de la niñez que se va a definir el concepto de juego, y no a la inversa, como se produjo anteriormente.

Así, desde las nuevas posturas teóricas que son tomadas, se entiende al juego como el espacio donde se pone de manifiesto la participación activa del niño en la cultura a la que pertenece.

Por último, acordamos con Ochoa Rojas (2000) en que desde una perspectiva antropológica debe considerarse al juego como una actividad que pone de manifiesto cosmovisiones colectivas bien establecidas que deben ser evaluadas dentro de su propio contexto social y cultural. Las prácticas del juego varían en las culturas en enfoque, orientación, estructura y perspectiva.

Ahora bien, debo recalcar en la particularidad de que, salvo excepciones, el estudio del juego ha sido abordado, por los distintos investigadores, en el marco de las instituciones escolares (jardín de infantes, escuela primaria y secundaria) o en el ámbito privado de la familia. Pero poca atención se le ha prestado al ámbito público, y las características de las actividades lúdicas que allí se desarrollan, quizás debido al poco control de las variables que se tiene en dicho contexto, o bien, porque no es el tipo de juego por el cual se ha interesado la ciencia.

### **Espacio de juego**

El contexto de observación de la presente investigación se centra en los espacios públicos de la ciudad de La Plata, más precisamente las plazas.

Dicho contexto reviste de ciertas particularidades dado el trazado urbano que caracteriza a la ciudad (para más detalle al respecto ver Tuler et. al.; 2008)

Transdisciplinariamente parto de la idea de la construcción antropomórfica de la ciudad, lo que supone un hombre que mantiene relaciones activas con el entorno, buscamos interpretar las representaciones de los Fenómenos Identitarios de la conducta colectiva en los productos/imágenes co-construidos desde el habitar.

El espacio es utilizado aquí como un concepto que nos permite comprender las articulaciones de la naturaleza con las relaciones de poder históricas, económicas, sociales y políticas (Lefebvre, H.; 1974)

El mencionado término así entendido, permite tener en cuenta el paisaje (“landscape”), es decir, las representaciones físicas y simbólicas de los lugares que encarnan los intereses, los discursos y los objetivos de los diferentes actores, así como sus experiencias y sus “actos de residencia” (“dwelling”) (Ingold, T.; 1996).

Estas relaciones entre los actores entre sí, y con su entorno, generan formas de conocimiento están basadas en la percepción y en la formación de procesos cognitivos a partir de la distinción entre interrelaciones sociales, principalmente en los aspectos comunicativos «...cuando evocamos ‘espacio’, debemos indicar inmediatamente qué ocupa ese espacio y cómo lo hace [ ], el espacio considerado aisladamente es una abstracción vacía” (Lefebvre, 1995:12).

Es en este contexto que es relevante considerar al espacio público de una ciudad. Este concepto para Gehl (1995) es el ámbito en el que se dan relaciones de encuentro, intercambio y circulación; mientras que para Waisman (1991) constituye “una representación condensada de la riqueza de la vida urbana, con todas sus dimensiones vitales e históricas.”

En este marco, entiendo que la ciudad está constituida por signos, elementos tangibles que representan la forma externa de una idea, de una trama de valores y elecciones. Por ello, en toda conformación urbana, además de la abstracción que representa el trazado, la percepción de aquello que denominamos ciudad, es en realidad un conjunto de imágenes mentales. Estas se van definiendo a partir de la vivencia del espacio de uso común, en el que el

habitante se encuentra con "el otro": la plaza, el espacio de reunión, cuya expresión formal invita a la permanencia.

Es este habitar, este uso particular de este espacio público, las plazas de la ciudad de La Plata, el que me interesa en la presente investigación, ya que a partir de este, es donde se van a desarrollar las actividades lúdicas de los niños, y a partir de las cuales, se establecerán los discursos que se analizarán posteriormente para obtener las categorías buscadas.

### **Jugando en las plazas**

A partir del trabajo realizado en las plazas de la ciudad de La Plata, el lugar seleccionado dentro de estos espacios son "los juegos de plaza". Su particularidad, la recurrencia en la presencia de los niños en los mismos, y el desarrollo de las actividades que allí tiene lugar, hacen de este, el espacio más propicio para llevar a cabo el registro.

A su vez, del análisis del estado actual del conocimiento sobre la temática del fenómeno juego, y de la contrastación del mismo, con el trabajo de campo, que llego a una definición del término, focalizando en su carácter espontáneo<sup>2</sup>. Se entiende entonces por juego espontáneo "aquel contexto regulado por reglas convenidas por los interactuantes, de manera espontánea, que definen una situación imaginaria y donde se organizan aquellos comportamientos individuales o grupales focalizados en los medios, y no en los fines.

### **Reflexiones Finales**

A los fines operativos del presente trabajo, no se hará referencia a los resultados de las observaciones y registros en el trabajo de campo (algunos de estos pueden ser encontrados en Corbal; 2008; 2009)

La Plaza, espacio público por excelencia de la ciudad de La Plata, es un contexto que reviste de particularidades que han sido enumeradas anteriormente. Pero además, como contexto de observación, se diferencia de manera muy clara a otros contextos donde los niños desarrollan actividades

---

<sup>2</sup> Cabe aclarar que el concepto de *espontáneo* se refiere a la forma en la que se producen los juegos, es decir, sin previo acuerdo entre los pares o directrices externas por parte de adultos.

lúdicas, y los cuales han sido, los mayormente utilizados por los investigadores para llevar a cabo sus estudios; estos son principalmente las instituciones escolares, las clases de educación físicas, casa particulares, entre otros.

El sector de “juegos de plaza” es donde se desarrollan las secuencias lúdicas entendidas como “juego espontaneo”. Este lugar específico, dentro de la plaza, se encuentra claramente limitado, estructural y arquitectónicamente, lo que permite una clara diferenciación con su entorno. Esta distinción, a nivel estructural, se podría definir entonces como aquel sector de la plaza delimitado por corredores de cemento (caminos), con una superficie compuesta de material particular (arena, tierra), donde se encuentran los juegos de plaza (tobogán, hamaca, subi-baja, son los que se reiteran en el corpus observado, variando en su conformación y tamaño, si bien hay otros ítems que son identitarios de cada una de las plazas consideradas)

Pero a su vez, reforzando dicha separación física, se puede realizar una caracterización del mismo a nivel comportamental; en torno al uso dado por parte de los habitantes; Así, puede definirse dicho espacio, como aquel donde niños, generalmente mayores a 5 años, desarrollan juegos espontáneos, co-construidos entre pares, sin presencia de los adultos.

El niño reconoce la plaza como un lugar de juego, dada la apropiación lúdica que hacen de la misma, y por los discursos establecidos por ellos durante el desarrollo de sus juegos.

Aun así, a partir de las observaciones y el análisis de los registros del corpus recortado, se pueden desprender elementos de significación para conceptualizar este espacio. Surge la idea de un “lugar”, habitado por los adultos y niños, para la sociabilidad en tiempo libre, “EL” lugar público de juego por excelencia; un lugar donde los adultos, cuando fueron niños, iban a jugar, llevados por sus padres, que a su vez, también jugaban en una plaza cuando eran chicos.

Es a partir de esta relación que establecen los niños en este entorno, con sus pares, con los adultos, y con el contexto en sí, en el habitar, en la apropiación que hacen del mismo a través del desarrollo de sus actividades lúdicas, que delimitan y definen las particularidades del fenómeno “juego”.

## Referencias Bibliográficas

- Augé, Marc, (2003). ¿Por qué vivimos? Barcelona: Editorial Gedisa.
- Bateson, Gregory, (1985). Pasos hacia una ecología de la mente. Buenos Aires: Ediciones Carlos Lohle
- Bruner, Jerome. 1983. "Juego, pensamiento y lenguaje". Conferencia dictada por invitación de la Preschool Playgroups Association of Great Britain, celebrada en Llandudno, Gales.
- Caillois, Roger, (1994). Los juegos y los hombres. México: Fondo de Cultura Económica.
- Corbal, Patricio, 2008. "Contextualizando el juego". Ponencia IX CAAS. Agosto de 2008, Posadas, Misiones.
- Corbal, Patricio, 2009. "Juego, juegos y jugar. El juego espontáneo en plazas de la ciudad de La Plata desde una perspectiva antropológica". En Pinaco – Investigaciones sobre Antropología Cognitiva, Vol. V, 2008-2009, con Índice de Impacto AIO (Anthropological Index Online, uk), ISSN 1668-1754 (LATINDEX).
- Cruz, Tânia Maria & Carvalho, Marília Pinto de, 2006. "Jogos de gênero: o recreio numa escola de ensino fundamental". Cuadernos Pagu 26. Pp.113-143.
- Erickson, E., (1966). Infancia y sociedad. Ediciones Horme.
- Freud, Sigmund. (1995). El chiste y su relación con lo inconsciente. Obras Completas. Tomo VIII. Buenos Aires: Amorrortu Ed.
- Huizinga, Johan, (2000). Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial / Emecé Editores.
- Hunter, D. E. y Whitten, P., (1976). Enciclopedia de Antropología. Ed. Belattera.
- James, A., Jenks, C. and Prout, A., 1998. Theorizing Childhood. Londres: Polity
- Lahitte, H. B. y Ortiz Oria, V., (2005). El otro: Antropología del sujeto. Buenos Aires: Nobuko.
- Miller, Stephen. 1973. "Ends, Means, and Galumphing: Some Leitmotifs of Play". American Anthropologist, New Series, Vol. 75, 1. Pp. 87-98.
- Ochoa Rojas, S. C., Azursa Callirgos, D. y Cervantes Pérez, A. M., (2000). "Juegos y Juguetes Andinos". Resiliencia en el ande.

Piaget, Jean, (1966). La formación del símbolo en el niño. México: Serie Biblioteca de Psicología y Psicoanálisis, FCE, México.

Polgar Knopp, S., (1976). "The Social Context of Games: Or When Is Play Not Play?" *Sociology of Education*, Vol. 49. 4:265-271.

Schwartzman, H. B., 1976. "The Anthropological Study of Children's Play". En *Annual Review of Anthropology*, Vol. 5; 289-328.

Toren, Christina, 1999. Making History: the significance of childhood cognition for a comparative anthropology of mind. En *Mind, Materiality and Culture*. Londres, Routledge.

Vygotsky, L. S., 1966. Play and its Role in the Mental Development of the Child. En *Soviet Psychology*, 12, 6.

Vygotsky, Lev S., (1989). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Crítica. Barcelona.

Vygotsky, Lev S., (1995). Pensamiento y lenguaje. Ediciones Paidós.

Winnicott, Donald, (1996). Realidad y Juego. Editorial Gedisa. Barcelona.