

EL TIEMPO LIBRE Y EL JUEGO. UN ABORDAJE DE LAS PRÁCTICAS LÚDICAS EN UN PARQUE PÚBLICO

Sergio Monkobodzky

UNLP-UNLu

[sergiomonko@gmail.com](mailto:sergiomonko@gmail.com)

RESUMEN

En este escrito se abordaron las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en un espacio público. Se propuso en este estudio revelar, algunas dimensiones del siempre complejo vínculo entre tiempo libre y juego, tomando como referente empírico un parque público.

Al observar este tipo de prácticas surgieron varios interrogantes, especialmente dos para destacar: ¿qué características poseían las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en su tiempo libre? y ¿por qué los sujetos elegían un determinado juego y no otro para realizar en el parque?

Según los registros confeccionados a través de observaciones realizadas en el parque Saavedra (Bs As), se pudieron agrupar a las mismas en: prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma sistemática y prácticas lúdicas efectuadas por los agentes sociales en forma no sistemática

Considerando el condicionamiento del tiempo libre y los juegos realizados, orientamos las conclusiones a establecer una relación entre: los sujetos que realizaron sus prácticas lúdicas en forma sistemática, teniendo ya seleccionado su juego, y el heterocondicionamiento de su tiempo libre.

Por otro lado establecimos que lo sujetos que realizaron sus prácticas lúdicas en forma no sistemática, arribaron al parque sin haber seleccionado a priori su juego, orientándose sus acciones al autocondicionamiento de su tiempo libre.

INTRODUCCIÓN

En los parques públicos de una ciudad se suceden diversas prácticas sociales. Para muchos sujetos éstos son el escenario de numerosas y diferentes prácticas lúdicas. Se propuso en este escrito revelar, algunas dimensiones del siempre complejo vínculo entre tiempo libre y juego, tomando como referente empírico un parque público.

Los primeros interrogantes surgieron al observar cómo numerosos sujetos se reunían en un parque público a realizar sus prácticas lúdicas. Distintos grupos, heterogéneos en tanto a

edades y género, llegaban al parque, elegían un espacio y efectuaban su juego. Sin disputas por la asignación del espacio jugaban en una armonía que parecía el resultado de una meticulosa organización.

Al observar este tipo de prácticas surgieron varias preguntas, especialmente dos para destacar: ¿qué características poseían las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en su tiempo libre? y ¿por qué los sujetos elegían un determinado juego y no otro para realizar en el parque? Se confeccionó también el interrogante que motoriza este escrito: ¿Qué relación existe entre el tiempo libre y el juego en un parque público?

Para comenzar a responder esta pregunta se inició un relevamiento de las prácticas lúdicas en un parque para investigar la relación entre tiempo libre y juego. A través del análisis de las prácticas lúdicas en el Parque Saavedra se descubrió que existía una relación entre el tiempo libre y el tipo de juego elegido. Se enunciaron las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma sistemática y en forma no sistemática, prácticas que se convirtieron en el foco de esta escrito.

Se realizó un registro de los sujetos que arribaron al parque con el juego seleccionado a priori y otros sujetos que concurrieron al mismo sin haber seleccionado a priori su juego. Luego se realizó un diálogo de autores cuyas conceptualizaciones utilizamos para analizar y reflexionar sobre las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma sistemática y en forma no sistemática. Se indagó, luego, en cómo abordaban los sujetos la elección de sus juegos. Establecimos diferencias entre los jugadores que ya tenían seleccionado su juego a priori y los sujetos que llegaron al parque sin haberlo elegido. Al finalizar concluimos que: generalmente coincidían las prácticas lúdicas ejecutadas por los sujetos en forma no sistemática, o sea, que no se registró una reiteración de la misma en una unidad de tiempo semanal, con las prácticas realizadas por los sujetos que arriban al parque sin haber elegido su juego a priori. Y que, además, se encontraban más estrechamente ligada al autocondicionamiento del tiempo libre de los jugadores

Del mismo modo se pudo considerar que: las prácticas lúdicas que realizaban los sujetos en forma sistemática, es decir aquellas que tenían por lo menos una repetición semana a semana, coincidían con las prácticas lúdicas efectuadas por los sujetos que ya habían elegido a priori su juego. Y que las mismas estaban fuertemente relacionadas con el heterocondicionamiento de su tiempo libre.

## LAS PRÁCTICAS LÚDICAS REALIZADAS POR LOS SUJETOS EN FORMA NO SISTEMÁTICA

El Parque Saavedra tiene una superficie de 94.800 km<sup>2</sup>.(aproximadamente unas 10 manzanas) Está rodeado por las calles: García del Río, Melián, Vilela , Besares , Conde , Pinto , Freire , Roque Pérez. Se encuentra en el barrio Saavedra al norte de la Ciudad de Buenos Aires

Se seleccionó este parque como escenario del relevamiento de las prácticas lúdicas por dos motivos principales: la presencia de un interesante cruce de clases sociales y por los pocos atributos materiales que se encuentran en su interior

En relación a los sujetos que acuden al Parque Saavedra se observó un interesante cruce de clases sociales como ser: los habitantes de casas tipo Chalet que rodean al predio y que van a pasear a sus perros, los vecinos de Belgrano que van a realizar sus prácticas de aerobismo (el parque es ideal porque tiene forma ovoide y está marcado el circuito a recorrer), los vecinos que viven circundando el parque, los sujetos que provienen de la provincia de Buenos Aires, los habitantes del barrio Mitre (barrio carenciado) y algunos “barra bravas” del Club Platense que realizan en forma recurrente partidos de fútbol.

La otra particularidad que distinguía al Parque Saavedra de otros grandes parques, son los pocos atributos materiales que hay en su interior. No posee ninguna cancha marcada o construida para realizar partidos de fútbol, partidos de básquet o partidos de voley. Sólo cuenta con una cancha de bochas y una de tejo en el club de jubilados. El parque presenta una extensa zona verde, que se convierte en un óptimo escenario para la realización de numerosas prácticas lúdicas.

Estas observaciones se articulan con lo expuesto por Cedeño Pérez (2005) en relación a los parques públicos quien considera que los mismos son: metáfora de naturaleza y contemplación, intentos de un saneamiento ambiental e higiene pública por parte de los gobernantes, alternativas del mejoramiento urbano, espacios de interacciones y conflictos y aportan espacios para la recreación y socialización.

Munné F (1980) consideraba que la recreación representaba uno de los ámbitos favorecedor del tiempo libre de los sujetos. Ante la compleja realidad de poder conceptualizar qué es el tiempo libre, el autor efectúa una aproximación al intento de definir con más exactitud qué es el tiempo libre. Su punto de partida será de considerar como una unidad de conjunto la palabra tiempo y la palabra libre. Munné afirma al hablar de la libertad que ésta no se opone con el condicionamiento social, sino por el contrario, se suponen entre sí. Agrega

que no existe libertad sin condicionamiento ni condicionamiento sin libertad. La libertad no es absoluta.

Desarrolla también dos conceptos importantes para comprender aún más la problemática del tiempo libre: el heterocondicionamiento y el autocondicionamiento. El primero está referido a la obligación. Las acciones que realiza el hombre tienen un condicionamiento externo que se encuentran de alguna manera impuestas por la sociedad.

El segundo término se refiere a que las actividades surgen desde el interior de cada sujeto, el hecho es condicionarse uno a sí mismo. Obviamente que hay numerosas actividades que están influenciadas desde ambas direcciones y lo interesante es poder plantear y plantearse qué grado de predominio existe desde el heterocondicionamiento y desde el autocondicionamiento.

En referencia al relevamiento, se resolvió circunscribir la mirada de las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos a un sector del parque (ver mapa lúdico). Esta decisión se tomó debido a la gran extensión del mismo. También se definió recortar nuestro objeto en dos dimensiones. Por un lado se realizó una primera delimitación desde un aspecto etario, que consistió en focalizar estas prácticas en sujetos mayores de 5-6 años. Por otro lado, se restringió el mundo lúdico a los juegos que implicaron algún grado de compromiso corporal, priorizándose los que se realizaban con elementos. Así, de los juegos observados no se tuvieron en cuenta los juegos de azar, considerando la clasificación sobre los juegos de Caillois R (1958).

Se confeccionó un registro de las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma sistemática. Ubicamos en un mapa del Parque Saavedra la posición de los grupos observados. (Foto n° 1)

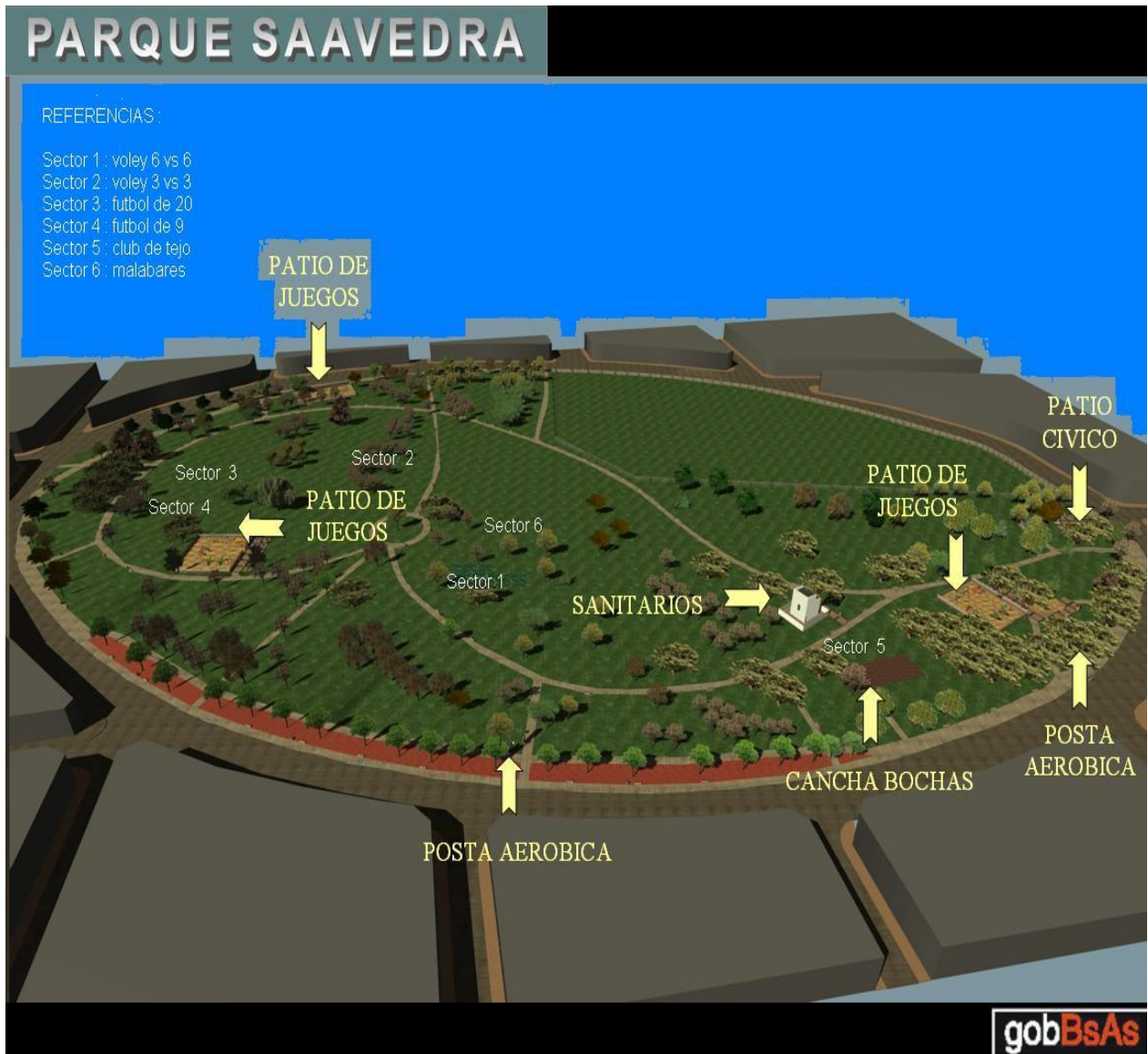
### **Las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma no sistemática desde una perspectiva del juego**

En las observaciones realizadas en el Parque Saavedra se distinguieron diferentes prácticas lúdicas efectuadas con objetos. Los jugadores, de género masculino y femenino, pertenecían a distintos sectores etéreos.

Con acciones extraídas del fútbol se registraron: varios partidos de niños, niños y jóvenes y niños y adultos en diferentes sectores del parque. Las canchas eran artesanales y los arcos se hacían con alguna vestimenta o utilizando elementos naturales. Observamos también juegos de patear al arco o de eludir a sus compañeros sin arcos marcados.

Se pudo ver a un niño y un adulto haciendo golpes de tenis con raquetas y otro grupo de dos niños jugando, unos con raquetas y otros con paletas de paddle. Se registró también a dos niños lanzando un plato de plástico, frisbee (plato de plástico que se lanza a un compañero).

Foto Nº 1. Mapa lúdico



Una situación particular se vivió en un sector del parque, donde existía un sitio para sentarse construido con un tronco, al que denominamos “el palenque”. Allí, se sucedieron diferentes prácticas lúdicas donde el espacio y los objetos tenían una resonancia distinta de acuerdo a los intereses y necesidades de los jugadores.

Agregamos a este registro, situaciones de juego que resultaron atípicas a los ojos del observador. Por ejemplo: dos adolescentes que aparecieron por los senderos del parque desplazándose en bobinas gigantes de cables (tipo TV por cable), haciendo equilibrio en ellas

y luego jugando a ver quién se caía primero; un joven lanzando una pelota de hockey con el palo de hockey a su perro, que corría y la atrapaba; cuatro niños, entre seis y ocho años, que realizaban un juego de colgar unas zapatillas atadas por los cordones a un árbol (dos tiraban el calzado y los otros dos se encontraban arriba del árbol); y un grupo de niños y niñas entre once y trece años sentados sobre cartones alrededor de un pozo (de aproximadamente tres metros de diámetro) jugando a “la botellita”.

Por último se observó una dinámica de juego a la que llamamos “fútbol familiar”. Se pudo observar en reiteradas oportunidades, como mujeres y varones de una misma familia, luego de almorzar o tomar mate realizaban en forma conjunta un partido de fútbol con la participación de todos y todas. (Foto n° 2). Foto N° 2: “Fútbol familiar”



Los juegos registrados fueron muy distintos y muy variados. Se observaron juegos con elementos y juegos sin elementos, juegos extraídos de situaciones deportivas y juegos más tradicionales como la botellita.

En todas estas prácticas lúdicas registramos diferentes formas y modos de jugar según lo señalado por Pavía (2006). También observamos lo explicitado por Navarro Navarro Adelantado (2002) en referencia a la evolución y significado del juego y el jugar, binomio que mantiene dos rasgos fundamentales con el paso del tiempo: la acción de jugar y la diversión-recreación.

De acuerdo a la clasificación de Caillois (1958) en las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma no sistemática se registraron juegos en los que predominaba el vértigo, Ilinx. Se pudo observar así como los dos adolescentes que se trasladaban por los senderos sobre las

bovinas gigantes y a un grupo de niños que sostenían una lona extendida e impulsaban a uno de ellos que estaba en el centro hacia arriba.

También se reconocieron prácticas lúdicas que estaban asociadas al ludus, más precisamente a la acepción del mismo, relativa al placer que está orientado en la experiencia de resolver una dificultad creada a propósito, arbitrariamente definida; el hecho de llevarla a cabo no reporta ninguna otra ventaja que la alegría íntima de haberla resuelta. Es el ejemplo de los niños que intentaban colgar en un árbol un par de zapatillas atadas por los cordones, el joven que lanzaba una pelota con un palo de hockey para que su perro la trajera en la boca o los niños que lanzaban el frisbee intentando que le llegue en forma cómoda a sus compañeros.

El juego de la botellita realizado en un grupo de niños y niñas entre 10 y 12 años recuerda lo explicitado por Gerlero J. (2004) acerca que las actividades cercanas al ludus no son patrimonio exclusivo de un grupo de jugadores, se convierten en una práctica social. Las reglas, elementos esenciales de los juegos son acordadas por los jugadores; se orientan hacia el polo del ludus configurándose un mayor control de los impulsos del juego a través de reglas que provienen del contexto social. En algún momento estos juegos se comienzan a repetir en su estructura y son parte del bagaje cultural de un grupo social.

En las prácticas lúdicas realizadas en forma no sistemática emerge con gran vigor la fuerza incentivadora del juego. Pavía (2006) señala, considerando el modo lúdico, que en el juego se puede observar la actitud y el deseo del sujeto asociados con su manera de jugar, resultante de un contexto social e histórico. A los ojos de un observador hay hechos que no se pueden comprender sin incluir la búsqueda de la gratificación de los jugadores. ¿Quién iba a suponer que dos adolescentes ingresen al parque trasladándose en una bobina gigante de cable de TV?, ¿cómo se explica que un joven lance con un palo de hockey, una pelota para que su perro la corra y se la devuelva, portándola en la boca?, ¿cómo comprender que un grupo de niños y niñas se encuentren en círculo esperando el destino de un beso a través de hacer girar una “botellita”? Los autores mencionados, Pavía (2006) y Gerlero (2004) coinciden en lo singular que resulta el juego para los sujetos y la búsqueda del placer inmersa en el mundo de las emociones.

Pavía (2006) considera que el permiso y la confianza son dos aspectos importantes incluidos en el juego. La confianza hace referencia en que nada malo le va a suceder al jugador, ya que es una ilusión, considerando que estar inmerso en una apuesta irracional implica tener confianza en uno mismo y en el grupo de jugadores. El permiso se refiere a la posibilidad del sujeto de disfrutar el juego donde el jugador puede explorar y también equivocarse. Ambas condiciones permiten construir en el juego una atmósfera cálida y amena

que facilite el surgimiento de las emociones, una de las principales características del juego. Un ejemplo observado es el juego de la “botellita”, para realizarlo se necesita confianza en los compañeros y permitirse cada niño y niña a participar del mismo.

La confianza y el permiso permiten jugar el juego. Por el contrario la desconfianza o bajo umbral de permiso dificultan la relación del mismo. Se pueden relacionar estos términos con el concepto de resistencia al cambio, resistencia a lo nuevo de Pichón Riviére (1985). Incidiría en la participación del juego la plasticidad de cada sujeto para dar y darse la confianza y permiso para emocionarse. Por el contrario, otros sujetos, debido a la poca plasticidad para desestructurarse y estructurarse evitarían la realización de juego y preferirían formatos más conocidos o esquemáticos o donde “la sorpresa no sorprenda” como un deporte con reglas fijas e institucionalizadas. Hay sujetos que esperan que se proponga el juego para aceptar la invitación a jugar.

Estas características explicitadas por Pavía (2006) y Pichón Riviére (1985) predominan en las prácticas lúdicas realizadas en forma no sistemática. Los sujetos se encuentran en el parque y necesitan de cierto grado de confianza y permiso para desplegar sus juegos. También las prácticas lúdicas observadas requieren un mayor grado de plasticidad por parte de los jugadores.

Según Munné F (1980) el tiempo libre son acciones que realiza el hombre no por una necesidad externa sino por una necesidad autocreada por el sujeto. Es uno mismo quién pone, más que impone las condiciones para la satisfacción de aquella necesidad. Está ligado al concepto de libertad, en esencial a lo que se refiere a condicionarse uno mismo continuando libre para dejar o cambiar. “Uno no puede divertirse por otro “

Munné F y Sirvent M (1996) indagaron acerca del tiempo libre, remarcando la pregunta: ¿el tiempo libre, libre de qué? Surgieron, entonces, los conceptos de tiempo liberado de y el concepto de tiempo libre

Castilla del Pino citado por Munné y siguiendo a E. Fromm aporta la siguiente frase “Hay que estar *liberado de* (algo que es realidad) para poder *ser libre para* (algo, en la realidad) “

El primero constituye la liberación y el segundo la libertad plena. Al conjugar la libertad con la temporalidad se traduce en dos estadios temporales dados por *un tiempo de libertad de* y un *tiempo de libertad para*. Sostiene Munné que el tiempo liberador, a pesar de su naturaleza compensatoria, es tiempo libre aunque no con plenitud, por cuanto la libertad está generada por la necesidad, que es un subproducto del heterocondicionamiento.



Al disponer de un tiempo *liberado de* aparece el tiempo de la *libertad para*. Es allí donde ocurre la función propia del ocio; entonces el tiempo libre, la libertad en el tiempo y no del tiempo, alcanza su pleno sentido

Sintetizando propone esta definición “el tiempo libre consiste en un modo de darse el tiempo social, personalmente sentido como libre y por el que el hombre se autocondiciona para compensarse y en último afirmarse individual y socialmente “ (Munné 1980: 105)

En la misma orientación Sirvent M (1996) define al tiempo liberado como” los momentos del día sin ocupaciones obligatorias”. Considera la autora un concepto más de índole cuantitativo. No se indaga qué se hace en ese tiempo liberado, ni a qué actividad se dedica el sujeto. Por el contrario Sirvent considera que el tiempo libre remite a una dimensión subjetiva del individuo. A lo que cada sujeto recorta o percibe como sus momentos libres

La autora hace mención que en épocas del neoliberalismo con aumento de la pobreza y de los ajustes económicos y sociales, es muy válida la diferenciación de las concepciones de tiempo liberado y tiempo libre. Destaca Sirvent que el aumento del tiempo liberado, una de las causas se debería a la falta de trabajo, o quita de horas laborales, no redundaría en una mejora del tiempo libre, si no por el contrario, expone que son menores las posibilidades de transformar ese tiempo liberado en tiempo libre

Así por ejemplo, se observó que las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma no sistemática, estaban más fuertemente ligadas al autocondicionamiento de su tiempo libre. Los jugadores arribaban al parque sin saber a priori que juego iban a seleccionar. Se agrupaban en un espacio del predio y luego comenzaban sus juegos. Se observó también, que muchos sujetos, cambiaban rápidamente de juego, eligiendo diversas prácticas lúdicas, como por ejemplo en el sitio que se llamó “palenque”.

Sirvent realizó un aporte interesante para clasificar las actividades libres de los sujetos. Propone analizarlas desde un enfoque que parte de un estilo consumista hacia un estilo basado en la producción- creación. En el relevamiento realizado se observó que las prácticas lúdicas efectuadas en forma no sistemática se relacionaban más con un estilo de producción-creación

## LAS PRÁCTICAS LÚDICAS REALIZADAS POR LOS SUJETOS EN FORMA SISTEMÁTICA

### **Las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma sistemática desde una perspectiva del juego**

Se observaron los siguientes grupos.

Estos concurren durante el tiempo de la investigación al parque Saavedra a realizar su práctica lúdica, por lo menos una vez por semana:

A. Grupo de voley de 6 vs. 6. (Sector 1 Mapa Lúdico, foto N° 3)

En un sector del parque se reunían todos los domingos desde las 16 hs hasta las 20 hs un grupo de adolescentes, jóvenes y adultos mayores para jugar al voley. Generalmente conformaban equipos de 6 jugadores. Era un grupo mixto de aproximadamente 15 a 20 jugadores, con una presencia mayoritaria de varones. Varios integrantes concurrían todas las semanas.

La cancha se armaba unos quince minutos antes de empezar el juego. Un adulto mayor traía los elementos para su armado (la red, los hierros para sostenerla, las sogas para demarcarla y principalmente la pelota de vóley) y con la colaboración del resto de los jugadores armaban el campo de juego.

Los jugadores utilizaban vestimenta deportiva, aunque no usaban remeras de clubes o selecciones. Todos los participantes utilizaban zapatillas deportivas. Empezaban jugando tres jugadores contra otros tres y a medida que llegaban se sumaban más jugadores. Cuando cada equipo contaba con seis jugadores aumentaba la competencia y los equipos disputaban con intensidad los tantos. En cada equipo había un integrante que tomaba el rol de organizador, dando indicaciones sobre el juego que los demás aceptaban sin ningún inconveniente.

Los juegos alusivos al deporte que surgieron fueron desde las 16 hs hasta las 20 hs los siguientes: juego de 3 vs 3 y juego de 4 vs 4 con un pique previo, juego de 5 vs 5 y de 6 vs 6. Las modificaciones se sucedían a partir de la llegada de nuevos jugadores. Con este último formato de juego aumentó la competencia.

Alrededor de la cancha había un público que seguía con interés el desarrollo del encuentro. En un clima tranquilo y ameno se alentaban y comentaban algunas jugadas pero sin discusiones ni situaciones de agresión. Cuando ya no se podía jugar con luz natural finalizaba el partido. Se desarmaba la cancha y se saludaban entre ellos(Sector 1 Mapa Lúdico,foto N° 3)



Foto N° 3. Grupo de voley de 6 vs. 6

B. Grupo de voley 3 vs 3. (Sector 2 Mapa Lúdico, foto N° 4)

Este grupo de voley de 3 vs. 3 se reunía todos los domingos entre las 16.30 hs y las 20.30 hs durante el verano. Estaba conformado por 8-10 jóvenes varones entre 20 y 25 años, pertenecientes a la comunidad paraguaya.

La red estaba atada a un poste de luz por un extremo y por el otro a un árbol. Los límites estaban marcados con sogas. Jugaban con una pelota de color verde en un campo reducido, adecuando el espacio a la cantidad de jugadores.

Los jugadores se mostraron compenetrados con el partido y exhibían saberes técnicos. Aunque observamos reglas distintas en el juego a las que se realizan en forma tradicional, por ejemplo, la posibilidad en la recepción de llevar un poco la pelota con las dos manos abiertas.

A diferencia del otro grupo, aquí los sujetos practicaban el juego sin remera y en pantalones cortos. Tres jugadores realizaban la actividad lúdica sin calzado.

Las mujeres en este caso no jugaban, acompañaban al grupo sentadas en sillas, atendiendo a los niños y conversando entre ellas. Cuando caía el sol, las mujeres y los niños se retiraban dejando solos a los varones. Estos elegían este sector del parque para aprovechar la luz artificial. Seguían jugando un breve tiempo para luego sentarse a conversar y compartir unas cervezas. (Sector 2, Mapa Lúdico, foto N° 7)



Foto N° 4: Grupo de voley de 3 vs. 3

Lo primero para destacar es que ambos grupos de voley se encontraban realizando su actividad a escasos 100 metros aproximadamente. En ningún momento hubo indicios de acercamiento o propuestas para realizar un partido en conjunto. Un grupo realizaba un juego de 3 vs 3 y el otro de 6 vs 6, aunque eventualmente podía haber un partido con menos jugadores.

A pesar de pertenecer el juego a un mismo espectro deportivo y si bien las reglas en su mayoría eran similares existían algunas diferencias. Por ejemplo: los jóvenes de la comunidad paraguaya permitían llevar con las dos manos la pelota en la recepción. En relación al formato del juego el grupo que jugaba 6 vs. 6 podía realizar un juego de 3 vs. 3 tomando todo el campo de juego pero aceptando la posibilidad de un pique previo.

En cuanto al aspecto social las mujeres de la comunidad paraguaya no participaban del juego pero sí compartían la actividad como público. A determinada hora, cuando finalizaban los partidos, dejaban solos a los varones, y se retiraban del parque.

Pavía V. (2006) considera que la forma y el modo constituyen dos variables importantes para comenzar a comprender el juego. La forma está más vinculada a la actividad, en cambio el modo está relacionado con el sujeto. La forma se refiere la apariencia singular de un juego.

Pavía (2006) hace una distinción entre la estructura profunda y la estructura externa de un juego. La primera está relacionada con el sentido propio del juego mientras que la segunda está ligada a las reglas básicas del mismo y se visualiza de manera más explícita que la primera.

En la estructura externa, a la que Pavía (2006) también denomina estructura de superficie de un juego, se suceden cambios relacionados con las negociaciones que entablan los jugadores, concernientes esencialmente a la temática de las reglas. La estructura profunda está referida al sentido del juego. Los jugadores acuerdan las modificaciones pero estos cambios tienen un límite en la estructura de superficie. No se traspasa el punto que origine un nuevo sentido del juego. En los juegos de voley se registraron diferentes cambios en la estructura de superficie. Así se pudo observar voley de 6 vs 6, voley de 4 vs 4 y voley de 3 vs 3. Se acordaban las reglas según la cantidad de jugadores. Pero el sentido de los juegos remitía al voley.

Pavía (2006) considera al modo como la manera particular que adopta el jugador de ponerse en situación de juego, de acoplarse a la actividad propuesta. Implica una manera libremente elegida que expresa una perspectiva personal. Agrega que la libertad de elegir se ve influenciada por el contexto social e histórico.

El modo se emparenta en un punto con la actitud y con el deseo del sujeto lo que origina la fuerza incentivadora del juego. Esta combinación entre actitud y deseo por parte del sujeto y por otro lado la atmósfera particular del juego en lo referido a ser disparador de emociones (no sólo alegría, entusiasmo sino también puede incluir tristezas, decepciones, etc.) conforman la esencia del juego y lo diferencian de otras situaciones de la vida cotidiana. Se relaciona también con el hecho de que la disposición personal a jugar de un modo determinado incluye componentes cognitivos y afectivos, individuales y colectivos que posibilitan y condicionan el modo lúdico.

En los juegos registrados de voley llamó la atención las diferencias existentes en las dos prácticas lúdicas. Desde el concepto de forma se pudo observar cambios relativos a la estructura de superficie: se podía llevar la pelota con ambas manos y también arrastrarla en la devolución del saque. Sorprendió a los ojos del observador la particularidad que tres integrantes de uno de los grupos de 3 vs 3 jugarán descalzos en un terreno que tenía pasto pero no era precisamente suave.

Considerando el concepto de modo lúdico de Pavía (2006) se observó que esta singularidad provenía de una pauta y costumbre cultural de la comunidad paraguaya. El origen de esta característica formaba parte de las disposiciones, que son parte del sujeto y que están influenciadas por el contexto social e histórico. Y que son desplegadas en un entramado cultural distinto.

### C. Grupo de fútbol “20 vs. 20” (Sector 3, Mapa Lúdico).

Este grupo estaba compuesto sólo por varones de diferentes edades. Se observó que habían: adolescentes, jóvenes y sujetos pertenecientes a la llamada “tercera edad”. Se denominó de esta manera a este grupo de fútbol ya que, en general, los equipos contaban con numerosos jugadores superando la cantidad de 11 vs. 11.

Se encontraban en forma sistemática los días domingos a partir de las 11 hs y finalizaban su partido de fútbol alrededor de las 13.30 hs. El escenario elegido era siempre el mismo, salvo que haya llovido y se hubieran formado sectores con barro.

Una de las características de la indumentaria era que cada jugador se presentaba con la camiseta de su club preferido. Podían jugar los de Boca y River en un mismo equipo como los de Platense y Argentinos Juniors (clásicos rivales). La cantidad de jugadores podía ser desigual en cada uno de ellos. A medida que llegaban se iban sumando a los equipos. Nos pareció que no había una limitación al número de participantes. Esta observación fue confirmada en la entrevista con Silvio, uno de los organizadores, quién también nos contó cómo era la comunicación entre todos los jugadores. Nos dijo que en general todo estaba bien y que solamente había insultos con el equipo contrario si existía un roce fuerte. Con los compañeros del mismo equipo existían agresiones verbales cuando, un jugador no se desprendía de la pelota o finalizaba la jugada de un modo diferente a lo que pretendía uno de los líderes del grupo. En las diferentes observaciones no se registró ninguna escaramuza o golpes de puño. Los contenidos surgidos en la entrevista con Silvio, se utilizaron para recabar una mayor información acerca de los usos espaciales y prácticas de juego y no para abordar las representaciones de los sujetos.

Otro hecho saliente surgido de la entrevista con Silvio, fue el tema de la convocatoria. Él contó que la misma era abierta para los jugadores y podían incluirse en el partido, sujetos con problemas físicos, como por ejemplo “el Rengo” de 72 años. El grupo era heterogéneo: había flacos, gordos, altos, petisos, rápidos, lentos, hábiles y poco hábiles y jugadores con un buen estado físico y otros que solo caminaban la cancha. Todos ellos compartían ese mismo espacio de juego.

Los arcos eran artesanales realizados con caños. La cancha no tenía marcadas los límites laterales ni las líneas finales. Esta situación provocaba algunas discusiones entre los jugadores, ya que no se sabía si la pelota había traspasado las demarcaciones acordadas verbalmente. La conversión de los goles originaba gritos eufóricos, pero no se observaron actos provocativos hacía el otro equipo.

La mayoría de los sujetos repetían su concurrencia todos los domingos. Registramos que había distintas jerarquías entre los integrantes de los equipos. Distinguimos líderes definidos (Silvio era uno de ellos) que ordenaban y gritaban en la cancha y los demás le hacían caso. Había presentes hinchas de Platense y algunos integrantes de la barra brava del mismo club.

En relación a las variables climáticas, aunque sean adversas (frío o mucho calor o llovizna), la mayoría de los jugadores asistían igual y el partido no se suspendía. La sensación era que este grupo “se apropió” de un sector del parque y que nadie se animaba a desplazarlo de ese espacio y menos a ocupar su lugar, sensación confirmada por Silvio en la entrevista. (Sector 3, Mapa Lúdico).

#### D. Grupo de fútbol 9 vs. 9 (Sector 4, Mapa Lúdico).

Este grupo concurría al parque todos los domingos entre las 17 hs y las 19 hs. Eran entre 20-25 adolescentes varones que jugaban en equipos con camisetas de fútbol que los identificaba. Pertenecían a la comunidad peruana. La cancha era artesanal: construían los arcos atando una soga entre dos árboles que hacía las veces de travesaño. Lo llamativo era que llevaban un balde de cal para delimitar el campo y las áreas. Había un sujeto que hacía de árbitro. Existieron indicios que los partidos pertenecían a un campeonato organizado. La vestimenta utilizada por los jugadores era específica para jugar al fútbol. Algunos utilizaban botines. Generalmente había un público observando los partidos conformado por mujeres adolescentes. (Sector 4, Mapa Lúdico).

Las prácticas lúdicas de fútbol descritas anteriormente se abordaron desde Sarlé (2006). La autora introduce desde Wittgenstein (1988) el concepto de “parecidos de familia”<sup>1</sup> para abordar el tema del juego y señala que las actividades que reciben el nombre de “juegos” entran en lo que denomina “family resemblance predicates” (1) (parecidos de familia) y utiliza la metáfora de “cable formado por múltiples hilos”. La superposición de muchas fibras, aunque ninguna recorra el cable en su totalidad, hace a la resistencia de la madeja. Considera que cada uno de estos hilos equivaldría a un juego pero ninguno de ellos recorre el cable en su totalidad. Wittgenstein (1988) citado por Sarlé (2006) argumenta que para llegar a una definición de juego el problema no radica en encontrar algo común entre juegos tan diversos como el ajedrez, las cartas, el juego de roles o el fútbol. El autor postula que estos fenómenos están emparentados entre sí y es a partir de este parentesco es que se le da a todos el nombre

---

<sup>1</sup> Wittgenstein utiliza este concepto en su libro *Investigaciones Filosóficas* (1988) para hacer referencia a los juegos lingüísticos.

de juegos. Continúa diciendo Wittgenstein que para distinguir a los diferentes juegos, no se requiere llegar a analizar una propiedad o característica común que los identifique como parte de una clase, sino centrar la mirada en los juegos mismos y en lo que ocurre en ellos. En los “parecidos de familia” los parecidos surgen y desaparecen entre los diferentes juegos.

Las prácticas lúdicas de voley y de fútbol observadas en el Parque Saavedra presentaban algunos aspectos similares y otros que las diferenciaban. Los juegos orientados hacia el fútbol tenían una esencia común. Se utilizaba una pelota, había dos equipos, existían reglas (no todas fueron iguales) y el objetivo del juego era meter un gol en el arco contrario. Lo que consideramos distinto era lo particular de cada juego: no era lo mismo jugar al fútbol 20 vs 20 en un espacio muy amplio a jugar 9 vs 9 en una cancha marcada con las líneas laterales y finales.

Los juegos de voley se pudieron analizar desde una mirada similar. Lo común era utilizar una pelota, que haya dos equipos, y el objetivo del juego era marcar tantos tratando que la pelota pique en el campo contrario, le pegue a algún jugador y pique fuera de la cancha. O que el equipo atacante envíe la pelota fuera del terreno de juego o el lanzamiento hacia el otro campo que retenido en la red.

Lo distintivo en estas prácticas lúdicas, era la cantidad de jugadores que participaban del juego. No era lo mismo el juego de voley de 6 vs 6, que el juego de 3 vs 3. Las reglas establecidas por los integrantes de los equipos eran diferentes. Entendemos que la forma de recibir la pelota, jugar sin calzado y sólo 3 vs 3 era costumbre de la comunidad paraguaya.

Analizamos estos juegos desde un enfoque cultural, a través del pensamiento de Huizinga (2007). Consideramos que el homo ludens, el hombre que juega, representa a su cultura, a las expresiones más primitivas de la civilización: el derecho, el saber, la guerra, la poesía, el arte, la filosofía. El autor holandés reduce todas ellas a una sola forma de juego: el juego competitivo. Es el ejemplo de los juegos de voley donde se visualizaron las diferentes costumbres y tradiciones de los pueblos, en este caso el paraguayo y el argentino.

Analizamos las prácticas lúdicas de voley y fútbol considerando una de las definiciones de juego de Huizinga (2007):

El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados según reglas absolutamente obligatorias libremente aceptadas, acción que tiene un fin en sí misma y va acompañado de tensión y alegría y da la conciencia de ser “de otro modo” que en la vida corriente (2007: 45).



En los juegos de voley y de fútbol de 20 vs 20 la entrada y salida de los jugadores era libre. En el voley de 6 vs 6 el juego comenzaba desde un 3 vs 3 y a medida que ingresaban otros jugadores se iba adaptando el juego y modificándose las reglas. Según Pavía (2006) la forma del juego registraba cambios que no hacían perder la esencia del juego inicial. Tanto en este grupo como en el grupo del 3 vs 3 una vez comenzado el partido los nuevos participantes que llegaban debían esperar su turno para jugar. En el caso del fútbol de 20 vs 20 se registraron diferentes maneras de ingresar. A veces sucedió que si era un solo jugador entraba igual; otras veces había que esperar la llegada de otro compañero para realizar el conocido “uno para cada lado”.

En referencia al espacio y tiempo las canchas estaban bien delimitadas y marcadas, con la excepción del fútbol de 20 vs 20 cuyos límites laterales eran indicados por la ubicación de los árboles en forma difusa. El tiempo de iniciación y finalización de estas prácticas lúdicas se mantuvieron en forma similar en las jornadas registradas. Las reglas en estos juegos ya estaban pautadas. Sólo en el grupo de voley de 6 vs 6 se modificaban las reglas según la cantidad de jugadores (si eran menos de 3 jugadores por equipos se aceptaba jugar con un pique previo).

La tensión estuvo presente en todas las prácticas lúdicas pero no de la misma manera. En el juego de fútbol de 9 vs 9 que pertenecía a un campeonato se observó que la tensión por ganar era mayor que en los otros juegos. En el fútbol de 20 vs 20 no se registró en forma tan intensa la importancia del resultado. Sí se gritaban los goles con mucho entusiasmo. La tensión estaba más focalizada en pasar bien la pelota y hacer una buena jugada ya que si esto no sucedía había un reto de los líderes del equipo. Estaba más relacionada con la jerarquía de los roles de los jugadores.

Los juegos de voley de 6 vs 6 y de 3 vs 3 y los juegos de fútbol de todos vs todos y de 9 vs 9 se pueden incluir en la categoría de juegos con predominio de la competición o juegos de agón propuesta por Caillois (1958). Éstos presentan un combate, una rivalidad al decir del autor, donde se crea artificialmente la igualdad de oportunidades lo que valida y valoriza el triunfo del vencedor.

En los juegos de voley y en el juego de fútbol de 20 vs 20 los equipos se armaron el mismo día del encuentro. A medida que arribaban los jugadores a la cancha, se iban distribuyendo en los equipos, siempre tratando que exista una igualdad numérica. En el caso del fútbol de 9 vs 9 los encuentros tenían un formato de campeonato, por lo cual los equipos ya estaban configurados a priori. Según Caillois (1958), el móvil de cada juego es para cada

concurrente el deseo de ver reconocida su excelencia en un dominio dado. El agón supone: una atención sostenida, una preparación apropiada, esfuerzos y voluntad de vencer.

Pavía (2006) señala a la competencia como un modelo hegemónico de la búsqueda de la emoción. En esta situación existen límites a la negociación autónoma de la regla, acumulación de resultados y culto al ganador. Huizinga (2007) explicita que los juegos agonistas incluyen características relacionadas con la competencia. En cambio, Pavía (2006), dirige su pensamiento a una situación más arbitraria que incluye la riqueza de lo incierto.

Así por ejemplo, considerando a Munné, se observó que las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma sistemática, estaban más estrechamente relacionadas al heterocondicionamiento de su tiempo libre. Los jugadores arribaban al parque sabiendo a priori qué juego iban a realizar, con quienes compartirían el mismo y que característica su práctica lúdica. La convocatoria estaba ya preestablecida en un espacio de juego.

En el relevamiento realizado se observó, según Sirvent, que las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma sistemática, estaban más relacionadas a un estilo consumidor que a un estilo de producción-creación

Otro aporte interesante lo realizan los sociólogos ingleses Norbert Elías y Erik Dunning (1992). Considerando la búsqueda de la emoción en el ocio, en las sociedades más industrializadas, crean el concepto de actividades miméticas. Los autores desean enfatizar el tema de las emociones en las actividades recreativas y denominar así a un conjunto de actividades en las cuales la sociedad permite mostrar las emociones pero bajo ciertas condiciones. Por ejemplo el cine y el teatro son lugares donde la sociedad permite emocionarse como así también en los espectáculos deportivos. Por medio de los acontecimientos recreativos en particular los de la clase mimética, la sociedad cubre la necesidad de experimentar el desbordamiento de las emociones fuertes en público, proporcionando una liberación, que no perturba ni pone en peligro el relativo orden de la vida social. La búsqueda de la emoción en nuestras actividades recreativas, es la otra cara de la moneda del control y de las restricciones que coartan la expresión en la vida corriente. No se puede comprender una sin la otra

Según las observaciones realizadas en el parque Saavedra, se pudo considerar que en las prácticas lúdicas efectuadas por los sujetos en forma sistemática, las emociones tenían más restricciones y estaban encuadradas en los juegos realizados. La referencia no se orientaba hacia la incertidumbre y emoción que puede deparar un partido de fútbol o vóley, sino a considerar la práctica lúdica como algo conocido por el sujeto, como ser sus compañeros, la modalidad de juego y las características de la misma. En cambio en las prácticas lúdicas

realizadas por los sujetos en forma no sistemática, la dimensión de la emoción se desconoce, en función de estar estrechamente ligada, a lo que resulte como nuevo, para el sujeto.

## CONCLUSIONES

De acuerdo a este escrito se pudo afirmar que existía una relación entre el tiempo libre y el juego en un parque público. También, de acuerdo a los registros confeccionados en el Parque Saavedra, identificamos una conexión entre ambos aspectos en las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma sistemática y en las prácticas lúdicas efectuadas por los agentes sociales en forma no sistemática.

Concluimos que el homo ludens, en el ámbito de la recreación, está atravesado por el condicionamiento del tiempo libre. Así por ejemplo, se observó que las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma no sistemática, estaban más fuertemente ligadas al autocondicionamiento de su tiempo libre. Los jugadores arribaban al parque sin saber a priori que juego iban a seleccionar. Se agrupaban en un espacio del predio y luego comenzaban sus juegos. Se observó también, que muchos sujetos, cambiaban rápidamente de juego, eligiendo diversas prácticas lúdicas, como por ejemplo en el sitio que se llamó “palenque”

Por el contrario se observó que las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma sistemática se encontraban más relacionadas al heterocondicionamiento de su tiempo libre. Los jugadores ya arribaban al parque conociendo su práctica lúdica. Se repetía, por lo menos una vez por semana: los mismos sujetos, el mismo juego y las mismas características.

Los juegos de fútbol y los del voleibol, seleccionados por los jugadores, forman parte de la cultura general. Su predominio en el ámbito de la cultura deportiva está fuertemente sustentado por los medios de comunicación y el deporte espectáculo. Esta visión favorece más el heterocondicionamiento del tiempo libre de los sujetos, que el autocondicionamiento

Siguiendo el pensamiento de Víctor Pavía las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma no sistemática enriquecen mayormente el modo lúdico. Esto permite ampliar y acrecentar el bagaje cultural de cada sujeto. Se relaciona fuertemente con la posibilidad que señala Munné de autocrear en el tiempo libre y con la visión de Sirvent de orientar las actividades de los sujetos hacia la producción y la creación

Las prácticas lúdicas efectuadas por los sujetos en forma sistemática están más relacionadas con la forma lúdica señalada por Pavía. Las modalidades de juego son un reflejo más del predominio establecido en la sociedad, en referencia a las preferencias de la elección de juegos. De acuerdo a Munné, estarían más ligadas al heterocondicionamiento del tiempo libre. Sirvent las orientaría hacia el estilo de consumismo de las actividades

Luego de realizar este escrito surgieron especialmente dos preguntas que ameritan una próxima investigación: la primera sería ¿hay que enseñarles a los sujetos el tiempo libre? Y si la respuesta sería afirmativa, poder pensar a quién o a quienes le correspondería esta acción

## BIBLIOGRAFÍA

Cedeño Perez M. (2005) *Relaciones sociales y prácticas de apropiación espacial en los parques públicos urbanos. (El caso del Parc de Les Planes de L'Hospitalet de Llobregat - Barcelona)* tesis de doctorado para la obtención del título de Antropología Social para Universidad de Barcelona. Departamento de Antropología Cultural e Historia de América y de África, Barcelona, España  
<http://www.tesisenxarxa.net/TDX-0626108-113928/Universiad> de Barcelona

Elías N. y Dunning E (1992), *Deporte y Ocio en el Proceso de Civilización*,

Cap “La búsqueda de la emoción del ocio “. FCE, México

Gerlero J. (2004) *¿Ocio, Tiempo libre o Recreación?* Neuquén, Educo

Huizinga J. (2007), *Homo Ludens*. Madrid, Alianza / Emecé.

Monkobodzky S. (2014) *las prácticas lúdicas en un parque público. Relaciones entre el espacio y el juego* tesis de maestría para la obtención del título de Magister en Educación Corporal de la fahce, Universidad Nacional de La Plata  
<http://hdl.handle.net/10915/37227>

Munné F. (1980) *Psicología del tiempo libre*. México, Trillas.

Navarro Adelantado, V. (2002) *El afán de jugar*. Barcelona, Inde.

Pavía, V. (2006) *Jugar de un modo lúdico*. Buenos Aires, Noveduc.

Pichón Rivière E. (1985) *.El proceso grupal*. Buenos Aires, Nueva Visión.

Sarlé P. (2006) *¿A qué llamamos juego? Primera parte*. En *Enseñar el juego y jugar la enseñanza* .Buenos Aires, Noveduc.

Sirvent M (1998) *Conferencia inaugural de las 3º jornadas de Tiempo Libre y Recreación en*  
Revista Recreación N° 11 marzo. Córdoba