

CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO

EL JUEGO Y SU DEFINICIÓN. Podemos señalar que ya en los inicios de la antropología, a finales del siglo pasado, algunos antropólogos se preocuparon por estudiar las funciones del juego en la sociedad. Así la antropología del juego hay que considerarla como una rama de la antropología cultural y desde ese campo ha conseguido un soporte explicativo y apoyo científico. Fue Burnettt Tylor (1879) uno de los primeros estudiosos en reconocer la importancia del juego, escribiendo un artículo sobre su historia¹. Unos años después se publicó un artículo de Mooney (1890), sobre el juego de raqueta de los cherokee, antecedente del moderno lacrosse². Otro autor importante en el estudio del juego deportivo desde el punto de vista antropológico fue Stewart Culin, siendo su mayor contribución, la elaboración de una clasificación de los juegos y su participación en el debate sobre el origen, la evolución y distribución de los mismos. Está considerado según Blanchard y Cheska como el creador de la ciencia de los juegos. Su obra, Juegos de los indios norteamericanos (1903) señala la importancia del juego en el desarrollo de las culturas de los pueblos indígenas. Ya en el siglo XX, el alemán Karl Weule (1925) señala que el enfoque principal de una etnología del juego deportivo debería ser doble: remontarse a los comienzos del aspecto deportivo de la cultura y situar al juego deportivo como objeto cultural en su perspectiva teórica correspondiente. Según este autor, existen grandes diferencias entre el juego deportivo del hombre primitivo y los del hombre moderno. Para el primero, el juego deportivo está más relacionado con las tareas diarias de resolver los problemas de adaptación, supervivencia y defensa, mientras que para los segundos, utilizan el juego deportivo para mejorar su cuerpo o competir por puro gusto, lejos de toda finalidad práctica o ritualizada³. Elsdon Best (1925) estudió las actividades deportivas y lúdicas de los indios maorí de Nueva Celandia y el británico Raymond Firth (1931), nos describió la competición de lanzamientos de venablos en la antigua Polinesia y su influencia en la vida económica y religiosa. También en 1931 aparece el libro de Alexander Lesser, The Pawnee Ghost Dance Game, donde se hace un análisis de la función del juego en el proceso cultural de este grupo de indios de las llanuras⁴. En 1954 aparece el Homo Ludens, obra de referencia obligada para todos los estudios posteriores sobre el juego. Johan Huizinga comienza su obra diciéndonos que el juego es más antiguo que la cultura.

Si observamos a los animales, veremos que juegan al igual que los hombres. Todos los rasgos característicos de juego se hallan en el juego de los animales. Desde formas simples como el juego entre cachorros de perros, a auténticas competiciones y bellas demostraciones ante espectadores. El juego en la vida animal es algo más que una manifestación fisiológica, pues en el transcurso del mismo entra en juego algo que sobrepasa el instinto y siempre tiene un significado simbólico⁵. Según este autor son muchas las interpretaciones que se han dado sobre el sentido del juego: algunas de ellas, las señalo a continuación:



*“Como descarga de un exceso vital
Impulso congénito de incitación
Satisface una necesidad de relajamiento
O como ejercicio para prepararse para la vida
Para adquirir dominio sobre sí mismo
deseo de dominar o de entrar en competencia
Satisfacción de los deseos”⁸.*

Roger Caillois, con su obra *“Los juegos y los hombres”*, nos da una nueva clasificación de los juegos según predomine algunas de sus características, y también durante ese mismo año aparece el artículo *“Games in cultures”* de John Roberts, Malcolm Arth y Robert Bush, donde definen el juego como una actividad recreativa caracterizada por: 1. *El juego organizado*, 2. *La competición*, 3. *Dos o más bandos*, 4. *Criterios para declarar a un vencedor*, 5. *Reglas tácitamente aceptadas, creando asimismo una clasificación de los juegos: juegos de destreza física, juegos de estrategia y juegos de azar*⁶. Por último señalar la obra de Blanchar y Cheska (1986) *“Antropología del deporte”*, que supone un intento de síntesis y punto de referencia actual para el estudio del juego deportivo. En España, aunque existen varios precedentes a partir del siglo XVII debemos resaltar entre todos, la obra de Rodrigo Caro, *“Días geniales y lúdricos”*, como una referencia de la antropología del juego en nuestro país. Su obra recoge a través de diversos libros antiguos, los juegos que practicaban los romanos y los compara con los juegos de los jóvenes de su tiempo. Ya en el siglo XIX, aunque dentro del movimiento folclorista, podemos citar a Vicente Naharro con su obra *Descripción de los juegos de la infancia* (1818) y a continuación a Santos Hernández que escribió la obra de *“Juegos de los niños de las escuelas y colegios”* (1901) o la de Carreras y Candi, *“Folclore y costumbres de España”* (1934). Una obra que sirvió de referencia durante las dos siguientes décadas siempre refiriéndonos al mundo del juego, es la obra de García Serrano (1974) *“Juegos tradicionales en España”*. Posteriormente el profesor Cristóbal Moreno Palos (1992) hace una recopilación de todos los juegos en su obra *“Juegos y deportes tradicionales en España”*⁷. Aunque el comportamiento lúdico es fácilmente reconocible, sólo es preciso observar un momento a los niños para comprobar que no es fácil definirlo y encuadrarlo conceptualmente. Existe una referencia obligada a la que todos los estudiosos a pesar del tiempo transcurrido acuden: el *“Homo ludens”*, de Johan Huizinga. En el presente trabajo, el estudio para delimitar el mundo del juego deportivo se basa, en primer lugar, en un resumen sobre la teoría del juego según éste autor; posteriormente, un estudio diacrónico sobre el concepto del juego en nuestro país y, por último, un análisis de la clasificación que hizo Caillois sobre el juego y su crítica a la obra de Huizinga. Por último aludiré a otros autores que en mi opinión no son tan relevantes para el tema que estamos tratando, pero



nos sirven para completar el estudio. A nivel de conciencia el juego se opone a lo serio. Podemos decir que el juego es lo no serio, aunque también se podría decir lo contrario, dado que el juego puede ser algo muy serio. La risa que se encuentra también, en oposición con lo serio, no se puede vincular necesariamente al juego. La risa no se suele dar en el juego. Los niños juegan y normalmente no sienten la necesidad de reír. Como la risa, curiosamente, se da exclusivamente en los humanos, el *homo ridens*, caracteriza más al hombre, que el *homo sapiens*⁹. Por tanto podemos decir que el juego es una función del ser vivo que no es posible determinar por completo ni lógicamente ni biológicamente. Por ello, vamos a limitarnos a señalar sus características y ver la conexión entre él y la cultura. El estudio de Huizinga se refiere básicamente a las formas superiores de juego, dejando a un lado los juegos infantiles, los juegos de azar y los juegos con animales. Según Huizinga las características del juego son las siguientes¹⁰:

1) *Todo juego es antes que nada, una actividad libre.* Se puede dejar en cualquier momento; nunca se realiza por una necesidad física o moral y se practica en el tiempo de ocio de las personas. Es algo superfluo y nunca se convierte en una tarea y menos en una rutina. Todos los investigadores confirman el carácter desinteresado del juego.

2) *El juego es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica por la satisfacción que produce su misma práctica.* Cualquier juego puede absorber por completo y en cualquier momento al jugador o a los jugadores. La oposición en broma y en serio oscila constantemente.

3) *Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio.* Una vez que se ha jugado, permanece en el recuerdo como creación y es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera o transcurrido largo tiempo. Esta posibilidad de repetición indefinida del juego, constituye una de las propiedades esenciales del juego y del deporte que lo distingue de las demás manifestaciones humanas y es lo que hace permanezca en el tiempo de forma persistente. Todo juego se desenvuelve dentro de su campo de acción, donde existe un orden propio absoluto, previamente establecido.

4) *Todo juego tiene siempre cierta emoción y tensión, es decir, incertidumbre, azar.* Con esta tensión se ponen a prueba las facultades del jugador, en fuerza, inventiva, arrojo y aguante, y también su personalidad.

5) *Cada juego tiene sus propias reglas, obligatorias y aceptadas por todos los jugadores que participan en él.* En cuanto se traspasan esas reglas se deshace el mundo del juego. El jugador que se salta las reglas es un "aguafiestas" y suele ser expulsado inmediatamente.

6) *El equipo de jugadores propende a perdurar aún después de terminado el juego.* Es otra característica esencial del juego y la razón principal de su éxito a lo largo de la historia. El club deportivo tiende a perdurar en el tiempo, practicando siempre el mismo juego de forma repetitiva. Podemos decir que el club y el juego han ido siempre unidos, incluso en las culturas primitivas, siendo difícil separar del ámbito de lo lúdico, las asociaciones de



tipo duradero. De hecho el juego funciona como motor para el mantenimiento de esas uniones. Uno se apoya en el otro y así consiguen su permanencia en el tiempo (fratías, clases de edad, sociedad de varones, como asociación de juegos).

7) El juego se rodea con facilidad de misterio y secretismo: esto lo vemos constantemente en el juego infantil, pero también se ve en los grandes juegos, arraigados en el culto de los pueblos primitivos y modernos. La expresión más clara que vemos de esta característica se da en el disfraz: el disfrazado, juega ser otro, y crea unos momentos de tensión y misterio que se contagia al resto. El juego es una lucha por algo o una representación de algo, de suerte que estas dos acciones pueden unirse, pudiendo el juego representar una lucha por algo, o bien sea una pugna para ver quién representa mejor algo. El niño cuando juega, casi cree, lo que está representando, sin llegar nunca a perder la conciencia de la realidad. Si del juego infantil pasamos a las representaciones sacras de las culturas arcaicas, entra en juego un nuevo aspecto: la espiritualidad. Este tipo de manifestación es algo más que una realización simbólica, porque se introduce el misticismo que es invisible y sagrado. Ortega en este sentido, señala que en las comunidades primitivas, todo aquello que no podían explicar, le daban una interpretación mitológica y sagrada. Según la vieja doctrina china, la danza y la música tienen como fin conservar el mundo en marcha y predisponer a la naturaleza en favor del hombre. De las competiciones celebradas en los comienzos de las estaciones depende el curso próspero del año. Si no se hicieran, la cosecha seguramente peligraría. Al hilo de lo contado, nos dice Fromenius: *la humanidad ha tomado conciencia de los fenómenos del mundo vegetal y animal y ha adquirido entonces sentido del orden y del tiempo y del espacio, de los meses y de las estaciones y del curso solar. Y mima este orden total de la existencia en un juego sagrado. En estos juegos y mediante ellos realiza los acontecimientos representados y ayuda al orden del mundo a sostenerse. Pero estos juegos, señala Huizinga, significan algo más, porque de sus formas lúdicas, ha nacido el orden de la comunidad de los hombres, las instituciones de su primitiva forma estatal*¹¹.

8) Es imposible separar la competición, como función cultural, de la triple unión entre juego, fiesta y acción sacra. El agón, forma de designar el juego en Grecia, presenta todas las características formales del juego y pertenece más que nada al dominio de la fiesta, es decir, a la esfera del juego. En las culturas primitivas, durante las grandes fiestas de iniciación en las que los adolescentes son admitidos en la sociedad de varones, se suspende toda actividad social ordinaria para dar paso a un tiempo sagrado de juego. Lo vemos también en las fiestas saturnales, en los carnavales y en la actualidad en las fiestas estudiantiles, con el nombre de "*estudiantadas*" o fiesta del novato. La comunidad arcaica juega como juegan los niños y los animales, y este juego está lleno desde el principio de orden, tensión, movimiento, solemnidad y entusiasmo. Sólo en una fase posterior se adhiere a este juego la idea de que en él se expresa algo: una idea de la vida; lo que antes fue juego mudo, cobra ahora forma poética y va penetrando cada vez más en el juego el significado de



CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO

una acción sagrada. El culto se injerta en el juego que es lo primario. Platón no tenía ningún reparo en incluir las cosas sagradas en la categoría de juego.

En Platón se daba esta identidad entre el juego y la acción sacra. *"Hay que proceder seriamente en las cosas serias y no al revés. Dios es por naturaleza, digno de la más santa seriedad. Pero el hombre ha sido hecho para ser juguete de Dios, y esto es lo mejor en él. Por esto tiene que vivir la vida de esta manera, jugando las más bellos juegos, con un sentido contrario al de ahora: considerar la guerra como una cosa seria..., pero en la guerra apenas si se da el juego ni la educación, que nosotros consideramos como lo más serio. También la vida de paz debe llevarla cada uno lo mejor que pueda ¿Cual es la manera justa?. Hay que vivirla jugando, jugando ciertos juegos, hay que sacrificar, cantar y danzar para poder consagrarse a los dioses, defenderse de los enemigos y conseguir la victoria"*¹². Entre la fiesta y el juego existen relaciones estrechas y características comunes, y en la danza es donde ambos conceptos parecen fusionarse. En el ámbito de la fiesta, el pueblo que acude a los santuarios, se reúne para una manifestación de alegría: consagración, sacrificio, danza sagrada, competición sacra, representaciones, misterios. Todo se celebra o se ejecuta o "juega" como una fiesta. Platón pensaba en los juegos consagrados a la divinidad como lo más alto a que el hombre puede dedicar su afán en la vida. Algo relevante, digno de destacar, según Huizinga es que en ninguna de las mitologías que se conocen, se haya encarnado el juego en una figura divina demoniaca, mientras que, al contrario, a menudo aparecen divinidades jugando. Otro dato curioso sobre el juego es comprobar que todos los pueblos juegan y lo hacen de manera extrañamente parecidas¹³.

Los juegos de competición y de lucha se designan, de acuerdo con el término griego, con la palabra agón. El espectáculo sagrado y la fiesta agonal son las dos formas universales en las que la cultura surge dentro del juego y como juego. Se juega o se lucha siempre por algo. Por ello el concepto de ganar guarda una relación estrecha con el juego y la competición. La seriedad con que se verifica una competición en modo alguno significa la negación de su carácter lúdico¹⁴. La competición aparece, como cualquier otro juego, sin finalidad ninguna, lo que quiere decir que se mueve dentro de sí misma sin importar, en principio, el resultado del juego. En alemán se dice *"no importan las canicas, lo que importa es el juego"*. Lo importante es que el juego salga bien y eso es lo que proporciona la mayor satisfacción a los participantes. En segundo término, el valor de la victoria se impone, dando al ganador prestigio, honor y curiosamente este éxito logrado se transmite, en alto grado, del individuo al grupo, de los jugadores a los espectadores. Todo el grupo se identifica con uno de los bandos; podemos observar con claridad el carácter antitético y antagónico del juego, que casi siempre se desarrolla entre dos bandos¹⁵.

En este sentido, los etnólogos han ido descubriendo que la vida comunal de los periodos arcaicos de la cultura descansa también en una estructura dual. El dualismo primitivo, donde la tribu se divide en dos mitades o fratrias enfrentadas y exógamas. Los dos grupos se diferencian por su totem. La relación entre las dos mitades o fratrias es de



CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO

lucha y competición, pero a la vez de ayuda recíproca y de prestación de servicios. Juntas forman en una serie casi ininterrumpida de fiestas formalizadas escrupulosamente en la vida pública. El sistema se extiende a todas las manifestaciones de la tribu. Cada ser, cada cosa pertenece a una de las dos mitades, de suerte que todo el cosmos está incluido en la clasificación. Junto a la división en fratrias, existe también el agrupamiento por sexos. Lo tenemos como ejemplo en China, con el yin y el yan, principio femenino, que representaba la luna, el frío y el invierno y masculino que encarnaba el sol, el calor y el verano, que se van reemplazando el uno al otro y con su colaboración, mantienen el ritmo de la vida¹⁶. Marcel Granet, describe como la fase original de la cultura china fue un estado en el que los clanes rurales celebraban las fiestas de las estaciones mediante competiciones que deben fomentar la fertilidad de la tierra y la prosperidad de las cosechas. A toda fiesta bien celebrada, a todo juego ganado y sobre todo en los juegos sagrados, la comunidad arcaica siente la intensa convicción que, de ese modo, se atraen bendiciones para el grupo. El sacrificio o las danzas sagradas han salido bien, y entonces todo está en orden las potencias superiores están a favor y se asegura el bienestar cósmico social de todos. Según Granet, la fiesta invernal del periodo arcaico chino, que celebraban sólo los hombres en sus casas, ofrecía un carácter muy dramático. En estado ebrio y de frenesí se ejecutaban danzas animales y se hacían juegos de prestidigitación. Se excluían a las mujeres y la acción de las ceremonias se hallaban vinculadas al resultado de la competición. Granet, termina diciéndonos que éste fue el principio dentro de los clanes y de las tribus de una organización articulada y jerárquica, que nos llevó a los sistemas feudales en un primer momento y posteriormente a la formación de sistemas estatales¹⁷. Casi toda la acción ritual toma forma de competición ceremonial y pertenece al dominio del juego. Los tipos de juegos que se utilizan son muy variados y no siempre son competitivos; por ejemplo los juegos de azar, cantos, etc.

Una de las manifestaciones más conocidas por los antropólogos, relacionadas con el dualismo primitivo es el fenómeno potlanch: es una fiesta en la que uno de los grupos con toda clase de ceremonias, debe agasajar al resto de la tribu, hacerles regalos y así demostrar su superioridad. Esa actitud obliga a la otra parte a hacer lo mismo, intentando superarlo para demostrar que son superiores. Estos distribuidores de riqueza, no sólo ganaban el prestigio de la tribu, con el reparto de bienes, sino que también para demostrar su superioridad destruían todo su patrimonio. El contrario, por su parte, se ve obligado a destrozarse otro tanto o más. La fiesta transcurre en forma de acción sagrada o de juego y se acompaña con cantos y danzas. La etnología está buscando una explicación al fenómeno potlanch que ha llegado a nuestros días con la costumbre de los regalos entre familiares y amigos. Lo primario del fenómeno potlanch es el instinto agonal; el juego de la sociedad que potencia y eleva a una esfera superior la personalidad individual o colectiva. Es a veces un juego serio, un juego fatal, o a veces sangriento, un juego sagrado y a pesar de todo un juego. El Potlanch se le puede considerar como la forma más elaborada de una necesidad



fundamental de la humanidad que se puede designar como el juego por la gloria y el honor¹⁸.

Desde la vida infantil hasta las actividades humanas más desarrolladas, uno de los impulsos más poderosos para conseguir el perfeccionamiento de los individuos y del grupo es el deseo de ser loado y honrado. Se busca "*hacerlo bien*" y hacerlo mejor que otros. Para ofrecer esta demostración de superioridad se utiliza, sobre todo, la pugna y la competición. Virtud, honor, nobleza y gloria se hallan desde el principio, en el círculo de la competición, es decir, del juego. A este sentido lúdico y agonal se le une un espíritu que persigue el honor, la dignidad y la belleza. Todo lo místico y mágico, todo lo heroico, todo lo músico y lo lógico y lo plástico buscan su forma y expresión en un juego noble. En el proceso de formación de cada cultura, la función agonal está siempre presente. A todo lo ancho de la tierra, la vida social primitiva está dominada por un complejo de representaciones y prácticas de carácter agonal. Estas formas agonales del juego son congénitas a la propia naturaleza humana que siempre se esfuerza por superarse, ya sea por el honor o por la victoria sobre lo terrenal¹⁹. Posteriormente, en sociedades, como la griega y la romana, sigue constituyendo un principio social dominante, todas las actividades relacionadas con la competición. En Grecia tenemos como máxima expresión los Juegos Olímpicos, y en Roma los ludus, que no eran otra cosa, que luchas de gladiadores, de animales o de carros, que pertenecen por completo a la esfera de lo agonal. La vida medieval, está impregnada de juego competitivo; por un lado, tenemos el juego popular desenfrenado, lleno de elementos paganos que han perdido toda significación sacra. Por otro, los juegos de caballería, la consagración del caballero, el torneo, las órdenes de caballería, encarnan el factor lúdico entre esta clase ociosa²⁰.

La definición de los términos, juego y jugar no es nada fácil, debido a que pocas palabras poseen un contenido semántico tan versátil y al mismo tiempo tan confuso. Por eso entre los estudiosos del tema no ha habido nunca acuerdo a la hora de delimitar el campo y así poder dar una definición lo más aproximada posible de su significado. Debido a esta problemática, he decidido, en lugar de ofrecer la que pudiese entenderse como la más acertada, según mi opinión, presentar las más representativas. Para empezar, transcribo las definiciones que Huizinga nos da en el *Homo Ludens*: "*El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como sí" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual*"²¹. En otro momento de su obra, cuando intenta delimitar el campo del juego y sus expresiones en el lenguaje, señalando que aunque todos los pueblos juegan y lo hacen de una manera extrañamente parecida, no siempre la palabra juego, abarca el mismo sentido universal en el lenguaje de los pueblos. Así llega a darnos una nueva definición,



recogiendo el sentir de los idiomas europeos modernos: *“El juego es 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”*. Así definido nos dice Huizinga que puede recoger todo lo relacionado con los juegos de los animales, de los niños y de los adultos: juegos de fuerza y de habilidad, juegos de cálculo y de azar, exhibiciones y representaciones²².

Según Caillois, el profundo y original trabajo que llevó a cabo Huizinga, adoleció de forma deliberada de ciertas formas del juego, ciñéndose exclusivamente al dominio del juego competitivo. No trata en ningún momento de los juegos de apuestas y de azar y Caillois elige otra que recoge con mayor amplitud todas las posibilidades que nos da el juego y no solamente los juegos de competición: *“El juego es una acción u ocupación voluntaria que se ejerce dentro de ciertos límites preestablecidos en el tiempo y en el espacio y de acuerdo con unas reglas aceptadas libremente, pero que obligan a una estricta observancia; que encuentra su finalidad en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser “algo distinto” de la vida normal”*²³. Aunque para Caillois esta definición recoge mejor el concepto de juego, sigue siendo para él incompleta al no contemplar en esas características, ciertos juegos como los juguetes, malabares, juegos de manos, cometas, columpios, crucigramas.

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO. La manera de solucionar el problema de la definición, lo soluciona Caillois distinguiendo en el juego tres de sus características principales: la competición, la suerte y la máscara. Las tres entran en el dominio del juego: se juega al voleibol, al ajedrez o al badminton (agôn); a la ruleta, o la lotería (alea) y se juega a los piratas o se hace de rey o princesa (mimicry). Con esto no se abarca por entero el universo del juego; falta el impulso lúdico, principio vital, de libre improvisación que llamaremos paidía y complementando a este último aspecto, el ludus como una tendencia de someter al juego a convenciones arbitrarias, imperativas y voluntariamente inhibitorias, con el fin de obtener un resultado carente de valor, pero muy determinado. En la búsqueda de un intento genérico de clasificación, el autor huye con buen criterio de referirse directamente a experiencias concretas, y trata de poner en un orden nuevo esas experiencias, de acuerdo con unos principios objetivos²⁴:

Agôn. Un gran número de juegos presenta formas competitivas. Una de sus características es que debe existir un equilibrio entre los contendientes, para que el triunfo tenga realmente un valor para el vencedor. La regla de las competiciones deportivas es que luchen sólo dos individuos o dos equipos (polo, tenis, lucha, esgrima, etc.) o que se dispute entre un número indeterminado de competidores (carreras, golf, equitación etc.). La igualdad en el juego competitivo es tan consustancial al mismo, que cuando no existe, se crea artificialmente. La fuerza motriz de la competición es la de sobresalir entre todos y ser



reconocido por su dominio en ese campo. El ejercicio del agôn requiere entrenamiento y mucho esfuerzo y ganas de triunfar. Aparece como la forma más pura del mérito personal y es además capaz de expresarlo²⁵.

Alea. Es la palabra latina que quiere decir, juego de dados. Con ella, Caillois quiere designar todos aquellos juegos que al contrario del agôn, se basan en una desigualdad de los jugadores, se encuentran fuera de su campo de influencia y escapan totalmente al control de los mismos. No se trata de vencer a un adversario, sino triunfar sobre el destino. El único que determina la victoria o la derrota es el destino, y si hay rivalidad, la victoria sólo significa que el vencedor ha tenido más suerte que el perdedor. Es la arbitrariedad de la suerte lo que constituye el único móvil del juego. El jugador desempeña un papel totalmente pasivo. Al contrario del agôn, alea niega el trabajo, la paciencia, la destreza, y la aptitud. Excluye el dominio de una especialidad, el orden, y el entrenamiento. Alea es fracaso total o éxito total. Juegos puros de esta categoría son: los dados, la ruleta, cara o cruz, la lotería. Algunos juegos como el dominó y la mayoría de las cartas, combinan el agôn y alea: el resultado es que el azar reparte el juego, y cada jugador según sus capacidades trata de explotar lo mejor posible lo que el destino le ha dado. Asimismo, combinando el juego equilibrado de agôn con alea, surge la apuesta como otra modalidad de juego (carreras de caballos, pelota vasca, etc.). Agôn y alea obedecen a la misma regla: la creación artificial de condiciones de absoluta igualdad para los jugadores de las que se ven privados en la realidad. Representan un intento de sustituir las incertidumbres de la vida diaria por situaciones perfectas que permitan delimitar con claridad el papel que corresponde a la suerte y el que corresponde al esfuerzo²⁶.

Mimicry. En este caso, el juego consiste en convertirse uno mismo, en otra persona de forma ficticia. En el juego infantil encontramos un rastro variado de este tipo de juegos, donde el niño juega a creer que en realidad es otro personaje. Se despoja de su propia personalidad para meterse en el papel de otro. Ejemplos de esta categoría de juegos los tenemos cuando el niño hace el avión, juega a los soldados o finge ser un mosquetero. A esta categoría, nos dice Caillois, pertenecen también los juegos de máscaras y de disfraz y por supuesto las representaciones de teatro y las interpretaciones dramáticas, narradores, etc. El placer consiste en ser otro o en hacer creer a otros que se es una persona distinta. La mimicry posee la mayoría de las características del juego excepto la sumisión constante a reglas definidas previamente como ocurre con agôn.

De la paidia al ludus. La capacidad primaria de improvisación y vitalidad, que el autor llama paidia, va acompañada según él, del gusto de superar dificultades artificiales, llamándole a éste aspecto del juego, ludus. Así, llegamos a los juegos más diversos, a los que sin miedo a exagerar se pueden atribuir cualidades civilizadoras. El concepto paidia abarca las manifestaciones espontáneas del instinto lúdico y, por tanto, semejantes manifestaciones no suelen tener nombre y no podrían tenerlo, porque se hallan fuera de toda regla definida. Posteriormente surgen las técnicas y las reglas y con ellos los primeros



juegos: el salto de pídola, el escondite, la gallina ciega, los juegos con aros y las muñecas. En ese momento comienzan a dividirse los distintos tipos de juego: sea agôn, alea o mimicry. Figuran en esta categoría también, el vencer una dificultad o salvar un obstáculo. El haber logrado al fin adivinar lo que hay en el fondo de esas dificultades no supone otra ventaja que la satisfacción interior de haberlas resuelto. El ludus es complemento y evolución de paidia, a la que disciplina y enriquece. Ofrece la posibilidad de adiestramiento y con frecuencia termina con el aprendizaje de una habilidad determinada o también la capacidad de hallar respuestas acertadas a problemas. El ludus se distingue del agôn, en que se lucha no contra otros, sino contra una dificultad: la cometa, los boliches, el diábolo o el yo-yo, son ejemplos de juegos de habilidad manual, donde predomina el ludus. Los solitarios o el juego de los nueve anillos pertenecen a otra categoría: se requiere en todo momento un don de cálculo y de combinación. Los crucigramas, los rompecabezas, los anagramas, todo tipo de acertijos constituyen innumerables variedades de la forma más divulgada y pura de ludus.

Illinx. Son aquellos juegos que se traducen en un deseo de embriaguez, turbación o vértigo. Existen muchos precedentes de estos juegos; por ejemplo los zancudos de Amguiamo o los hombres voladores de México, o el típico juego de los niños de girar vertiginosamente sobre sí mismos. Existen en la actualidad, una gran variedad de maquinarias que ofrecen en las ferias o los parques de atracciones todo tipo de juegos de vértigo e incluso dentro del mundo del deporte se han puesto de moda ciertos deportes de riesgo: escalada, vuelo libre, surf, puenting, surf en el aire, vuelo acrobático. Y con esto, termino con la clasificación que nos da Caillois, del mundo del juego. En el agôn, el jugador confía únicamente en sí mismo y pone en juego todas sus aptitudes para dar de sí lo mejor que puede. Alea confía en todo, menos en sí mismo, y se subordina a unos poderes que jamás podrá controlar. En la mimicry se imagina ser otro y se inventa un universo ficticio. Illinx es la búsqueda de la emoción en el vértigo. Paidia y ludus, ofrecen al juego en general, la improvisación y la inestabilidad así como la práctica de ciertos juegos no competitivos. Roberts, Arth y Bush (1959) dan la siguiente clasificación de los juegos: *"Definen el juego, como una actividad recreativa caracterizada por el juego organizado, la competición, de dos o más bandos, criterios para adoptar un y reglas tácitamente aceptadas". Vencedor.* La definición de Norbeck (1988), se acerca más a los postulados de los antropólogos, dice así: *"Su comportamiento se fundamenta en un estímulo o una proclividad biológicamente heredados, que se distinguen por una combinación de rasgos: el juego es voluntario, hasta cierto punto delectable, diferenciado temporalmente de otros comportamientos y por su calidad trascendental o ficticia"*. Así definido, el juego incluye los juegos y los deportes, las funciones teatrales y otras formas de pantomima; la pintura, la danza, y todo el espectro de las artes y la estética, la sátira y el humor, la fantasía y los estados psicoextáticos²⁶. Blanchard y Cheska (1988), a manera de resumen, nos dicen que el juego es una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, que se define



difícilmente por eliminación de los demás comportamientos, pero que se distingue por una variedad de rasgos. Es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realidad a la irrealidad; definen el juego deportivo como; *“actividades competitivas que requieren destreza física, estrategia y suerte, o cualquier combinación de esos elementos. Todo juego puede, además, incluir cantidades variables de coacciones y restricciones (reglamentos o pauta preestablecida) y puede resultar más o menos lúdico o laboral en su práctica”*²⁷. El diccionario de las Ciencias del Deporte hace un estudio detallado de los distintos aspectos que rodean el concepto del juego. Sin dar una definición cerrada, viene a decir que *“la actividad del jugador es una manera de ser y de actuar particular, espontánea, en relación de reciprocidad con la cultura de cada uno, con el entorno lúdico y con sus características económicas. Esta manera de ser y de actuar, en principio independiente de la edad, del sexo y de la raza, se ve modificada por la experiencia...”*²⁸.

Si buscamos en las raíces etimológicas españolas el significado del juego, veremos que las mismas derivan de los términos latinos *“locus”* *“locari”*. Como consecuencia de ello, la mayoría de los idiomas románicos poseen términos derivados de los iniciales. Según Corominas(1973), el vocablo juego procede del latín vulgar *“jocus”* que significaba broma, chanza, diversión. Menéndez Pidal²⁹ procede del latín *“jocare”*, antiguo *“jocar”*, que significa broma. La otra vía sobre el origen de la palabra juego, proviene de la voz latina *“ludus”*, y significa juego infantil, recreo, competición, juegos públicos, juegos de azar, representación teatral. El paso del *“ludus”* al *“jocus”* se realiza trasladando el contenido de su significado más el concepto de broma, diversión.

En nuestro país tenemos precedentes documentados en el Poema del Mío Cid (*Quiso jugar a las armas en presencia de su mujer y de sus hijas*)³⁰. Libro del Ajedrez de Alfonso X (*Onde por esta razón fallaron e fizieron muchas maneras de iuegos e de trebeios con que se alegrassen*)³¹. En el libro de Apolonio (*A la pelota luego comienzan a jugar, en este tiempo a eso suelen ello jugar*)³². En el poema de Fernán Gonzalez (*E a tablas e a castanes jogan los escuderos*)³³. En los Siete Infantes de Lara. Romance de don Rodrigo (*Después que hubieron comido/pidieron juego de tablas.*)³⁴. En el siglo XIV, lo encontramos documentado en el Arcipreste de Hita (*No digas mal d’amor en verdat nin en juego*)³⁵, con el significado de recrearse, divertirse, bromear, burlar. Durante los siglos XV y XVI, aparecen con el mismo significado que en siglos anteriores, introduciendo el concepto de apostar, poner en suerte y está documentado entre otros en el Cancionero de Baena (*E si el juego es dubdoso [...]Me ganad.*)³⁶. En el cancionero de Romances, Romance de Fajardo (*Jugando estaba el rey moro/ y aún al axedrés un día.*)³⁷. A caballo entre el siglo XVI y XVII, el uso de las palabras juego y jugar no varían por lo que es de suponer que para esa época, su uso estaba generalizado. Encontramos información entre otros Mariana³⁸, Cobarrubías³⁹ o en Luque Fajardo⁴⁰. Cavarrubias en el Tesoro de la Lengua castellana o española, comienza definiendo la palabra juego como: *“un entretenimiento o pasatiempo*



CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO

necessario a los hombres que trabajan con el entendimiento para recrearse y poder bolver a tratar con nuevos bríos las cosas de veras”. Refiriéndose en esta definición sobre todo a los juegos de azar. Sin embargo, termina el párrafo sobre la palabra juego diciendo que: los muchachos tienen muchos juegos, cada uno de ellos se pone en su letra propia, como juego de argolla, etc., y los que son entretenimiento o exercicio de hombres, como juego de pelota, verbo pelota, etc⁴¹. En cuanto a los intentos de clasificar los juegos, debemos empezar diciendo que uno de los primeros se lo debemos a Alfonso X, en su “Libro de los Juegos”. Por su interés lo transcribo íntegramente: “Por que toda manera de alegría quiso Dios que ouiesse los omnes en si naturalmiente, por que pudiesse soffrir las cueytas e los trabaíos quando les uniessen, por end los omnes buscaron muchas maneras por que esta alegría pudiesse auer complidamiente. Onde por esta razón fallaron e fizieron muchas maneras de iuegos e de trebeíos con que alegrassen. Los unos en caualgando, assi como boffordar, e alañar, e tomar escud e lança, e tirar con ballesta o con arco, o otros iuegos de qual manera quiere que sean que se pueden fazer de caualllo. E como quiere que esso se torne en usu e en pro de fecho de armas por que non es esso mismo, llaman le iuego.

E los otros, que se ffazen de pie, son así como esgrimir, luchar, correr, saltar, echar piedra o dardo, ferir la pelota, e otros iuegos de muchas naturas en que usan lo omnes los miembros por que sean por ello mas rezios e recibam alegría. Los otros iuegos que se fazen seyendo, son assi como iogar açedrex e tablas e dados, e otros trebeíos de muchas maneras. E como quiere que todos estos iuegos son muy buenos cadaunos en el tiempo e en el logar o conuienen, pero por que estos iuegos que se fazen seyendo, son cutianos e se fazen tambien de noche como de dia, e por que las mugieres que non caualgan e estan encerradas an a usar desto, e otrosi los omnes que son uieios e flacos, o los que han sabor de auer sus plazer es apartadamiente por que non reciban en ellos enoio nin pesar, o los que son en poder ageno assi como en prision o en catiuerrio o que uan sobre el mar, e comunalmiente todos aquellos que han fuerte tiempo, por que non pueden caualgar nin yr a caça ni a otra parte, e han por fuerça de fincaren las casas e buscar algunas maneras de iuegos con que hayan plazer e se conorten e no esten baldios.

E por ende nos don Alffonso, por la gracia de dios y Rey de Castiella, de Toledo, de León, de Gallizia, de Seuilla, de Cordoua, de Murçia, de Jahen e del Algarue, mandamos fazer este libro en que fablamos en la manera daquellos iuegos que se fazen mas apuestos, assi como acedrex e dados e tablas. E como quier que estos iuegos sean departidos de muchas maneras, por que el acedrex es mas noble e de mayor maestria que los otros, ffablamos del primeramiente. Pero ante que esto digamos, queremos amostrar algunas razones segunt los sabios antiguos dixieron, por que fueran falladas estas tres maneras de iuegos, assi como acedrex e dados e tablas. Ca sobresto dixieron muchas razones, queriendo cadauno mostrar por que fueran fllados estos iuegos; pero aquellas que son mas ciertas e mas uerdaderas, son estas:



CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO

Segunt cuenta en las ystorias antiguas, en India la mayor ouo un rey que amaua mucho los sabios e tenielos siempre consigo e fazieles mucho amenudo azenar sobre los fechos que nascien delas cosas. E destos auie y tres que tenien sennas razones. E uno dizie que mas ualie seso que uentura, ca el que uiuie por el seso fazie sus cosas ordenadamientre e aun que perdiessse, que no auie y culpa, pues que fazie lo quel conuinie.

Ell otro dizie que mas ualie uentura que seso, ca si uentura ouiesse de perder o de ganar, que por ningun seso que ouiesse, non podrie estorcer dello. El tercero dizie que era meior qui pudiesse ueuir tomando delo uno e delo al, ca esto era cordura; ca en el seso quanto meior era, tanto auie y mayor cuydado como se pudiesse fazer compidamientre. E otrosi en la uentura quanto mayor era, que tanto auie y mayor peligro por que no es cosa cierta. Mas la cordura derecha era tomar del seso aquello que entendiesse omne que mas su pro fuesse, e dela uentura guardarse omne de su danno lo mas que pudiesse e ayudarse della en lo que fuesse su pro.

E desde ouieron dichas sus razones much affincadas, mandoles el Rey quel aduxiesse ende cadauno muestra de prueua daquello que dizien e dioles plazo, qual le demandaron, e ellos fueron se e cantaron sus libros, , cadauno segund su razon. E quando llego el plazo, uinieron cadaunos antel rey con su muestra. E el que tenie razon del seso, troxo el acedrex con sus iuegos, mostrando que el que mayor seso ouisse e estudiessse aperçebudo, podrie uencer all otro. E el segundo que tenie la razon de la uentura, troxo los dados mostrando que no ualie nada el seso si no la uentura, segunt parescie por la suerte llegando el omne por ella a pro o a danno. El tercero que dizie que era meior tomar delo uno e delo al, troxo el tablero con sus tablas contadas e puestas en sus casas ordenadamientre, e con sus dados, que las mouiessen pora iugar, segunt se muestra en este libro que fabla apartadamientre desto, en que faze entender que por el iugo dellas, que el qui las supiere bien iogar con las tablas de manera que esquiudara el danno quel puede uenir por la auentura delos dados⁴².

En los vocabularios de Palencia y Nebrija se realiza una especie de clasificación de los juegos: Nebrija recoge los juegos de:

De palabras, de veras, de placer, de fortuna, de axedrez, de pasa pasa, de mirar, de pelea, de cañas, a caballo, y para desenojarse⁴³

Palencia cita los siguientes juegos:

iuego gimnico, iuego scenico, y iuego circense o de dança⁴⁴.

Aparece también en la obra de Cristóbal Méndez⁴⁵ con el sentido de apostar o poner en suerte (*Libro del ejercicio*). Mariana⁴⁶, como certamen o juegos públicos (*Tratado contra los juegos públicos y en la Historia de España*). Otros documentos interesantes para la historia de los juegos en España son: el libro de Alonso de Ledesma (1562-1623) titulado "*Juegos de nochebuena a lo divino*", donde el autor utiliza juegos infantiles, combinándolos con refranes, canciones y adivinanzas; el libro de Alonso Remón, "*Entretenimientos y juegos honestos y recreaciones christianas para que en todo género de*



estados se recreen los sentidos, sin que se estrague el alma"⁴⁷. En este periodo, el juego no cambia de significado aunque se le van añadiendo nuevas actividades: actividad recreativa, competitiva y transitiva, broma, burla, cosa de poca importancia, certamen deportivo, juegos públicos, relatos, decires, historias, apuestas, engaños, artimaña, truhanería. Durante los siglos XVII y XVIII, aparecen tres variantes: actividad recreativa, diversión; broma, burla y certamen deportivo, fiestas públicas. También aparecen otros significados, entre los que destacan movimiento, cambio valor de las cartas en el juego de naipes, poder de influencia o resolución, orden de colocación de algunas cosas, conjunto, colección de cosas, juego de palabras. Documentado en Covarrubias y en el Diccionario de Autoridades.

Quiero destacar, en este breve resumen, algunos autores que dentro de la bibliografía consultada no suelen ser citados pero que, sin embargo, tienen a mi entender un papel relevante en el estudio de los antecedentes del juego en España. En primer lugar me referiré a Rodrigo Caro (1626), que en sus "Días geniales y Lúdricos", investiga la antigüedad y el origen de *"los juegos que ahora usan especialmente entre los muchachos"*. Como buen erudito que era, intentó relacionar los juegos antiguos, sobre todo de Roma, con los juegos de niños de su época. Nos dio una clasificación de los juegos que coinciden con sus diálogos. *El primero y segundo diálogo, trata de los juegos gimnicos; el tercero y cuarto trata de muchos juegos y ejercicios: místicos, simposíacos, saturnales etc. El quinto trata de los juegos de burlas y juegos en general y el sexto lo dedica a los juegos de niño*⁴⁸.

Ya en el siglo XIX hay que citar a Jovellanos como la persona ilustrada que a través de su obra trató el mundo del juego de una manera más extensa. En su Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas, y sobre su origen en España, publicada en 1812, opina sobre las prohibiciones pasadas y señala la necesidad de que la gente se divierta, eliminando todo aquello que fuese contra los ideales de felicidad y progreso. [...*En unas partes, se prohíben las músicas y cencerradas, y en otras las veladas y los bailes...*]⁴⁹.

En el siglo XIX, el Novísimo Diccionario, recoge de pasada lo hecho por Covarrubias y el Diccionario de Autoridades, asignándole además un aspecto que sería luego citado por todos los diccionarios posteriores: juego que tiene reglas. Actualmente, el término juego se ha convertido en una de las palabras más polisémicas de la lengua castellana y se presenta con usos diferentes: como juego, apuesta, desafío, articulación, movimiento, conjunto de cosas, habilidad para conseguir una cosa, intriga, broma, burla, actividad recreativa, actividad recreativa y competitiva, sometidas a reglas, certamen deportivo, lugar donde se juega, valor de las cartas y naipes, jugada. En la colección de "Juegos para niños de ambos sexos", preparada por Fausto López Villabrille (Madrid, 1855), incluye los siguientes juegos⁵⁰:

Para niños

El peón, la rayuela, la escalera, carmona, el huerto, el lobo, la campanada, Juan Rubí, San Severin del monte, la china, el toro dado, el marro, el paso, el salto, y el reloj.



Para niñas

El aro, la pelota de aire, el volante, la comba, el escondite, las cuatro esquinas, la rueda, la gallinita ciega, San Severín, la viejecita, los caracoles, laviudita, el Conde de Cabra, el abrazo, la panadera, el viaje, la limón, el puente, el cubiletero, el milano, San Miguel, diablo y los pitos...

En el siglo XIX encontramos también a Vicente Naharro que escribe un libro con el nombre de *"Descripción de los juegos de la infancia. Los más apropiados a desenvolver sus facultades físicas y morales y para servir de abecedario gimnástico"*⁵¹. Todos los juegos se describen en el libro con gran sencillez y algunos van acompañados con sus rimas y canciones. En 1881, siguiendo el ejemplo inglés, Antonio Machado crea en Sevilla la "Sociedad de Foklore Español y a poco empiezan a publicarse por todo nuestro país, libros donde se recopilan los juegos de las distintas regiones españolas. Los juegos infantiles o juegos de la infancia se aprovecharon a finales del siglo XIX para componer muchas aleluyas (casa de los sucesores de Antonio Bosch). La Editorial Saturnino Calleja, especializada en temas educativos e infantiles, publicó en 1901 el libro "Juegos de los niños en las escuelas y colegios", de P. Santos Hernández. En él da una descripción de multitud de juegos infantiles, no superada aún y una clasificación de los mismos, atendiendo al tipo de elemento con el que se juega. En la introducción da unos consejos que reproducimos por su interés⁵²:

"Varias cosas conviene tener en cuenta acerca de los juegos".

1ª) No todos pueden organizarse en todas partes ni en todas las ocasiones.

2ª) Los juegos han de ser para los niños y no los niños para los juegos

3ª) Los juegos generales, tan recomendados, no serán de utilidad alguna si no se organizan, de manera que todos los niños puedan tomar parte en ellos una parte proporcionada a sus fuerzas.

Clasificación de los juegos de los niños (según Santos Hernández): *"juegos sin instrumentos, juegos con zurriagos, juegos con cuerdas, juegos con aros, juegos con tánegas, juegos con trompos, juegos con pelotas, juegos con balones, juegos con zancos, juegos con bolas, juegos con canicas, juegos especiales, días festivos, fiestas extraordinarias, canciones de Navidad, diversiones de campo"*. Tomás Blanco, en su libro *"Para jugar, como jugábamos"* (1993), donde hace una recopilación de los juegos infantiles en la provincia de Salamanca, da una clasificación con diez grupos o tipos de juego: *"Juegos de los primeros pasos, de correr y coger, de correr y saltar, de lanzar, de comba, de corro, de filas, de canciones, de fuerza, varios"*⁵³. Digno de mención, aunque no están tratados como especialistas en este campo, son aquellos pintores que incluyen en parte de sus obras, cuadros donde el motivo principal es el juego de los niños. En nuestro país posiblemente se encuentra no solamente uno de los pintores más importantes en la historia de la pintura moderna, sino también el que mejor supo recoger en sus pinturas los juegos de los niños. Me refiero a Francisco de Goya que en su colección de tapices nos hace un



CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO

estudio bastante completo de los juegos infantiles más populares de su época. El precedente más importante, en este sentido, fue el del pintor flamenco Brueghel el Viejo, que en su cuadro "*Juego de niños*", aparecen multitud de juegos infantiles, típicos de su país. Pero en este caso, aunque la pintura refleja muchos juegos, se limitó a un sólo cuadro. Las pinturas de Goya nos ofrecen normalmente y de forma monográfica un juego en cada cuadro, realizando una verdadera colección cuyo motivo principal y único es el juego. Se conocen otros pintores tanto extranjeros como españoles que en algún momento trataron en sus pinturas el mundo del juego pero en ningún caso, ninguno de ellos, llega a tratar el tema con tanta profundidad.

Existen otros pintores españoles que han tratado también el mundo del juego, pero siempre de forma aislada. Así podemos citar como ejemplos a Claudio Coello, en el cuadro de los "*infantes don Diego y don Felipe*", "*con cañas en las manos*" (Museo del convento de las Descalzas Reales, Madrid). Ramón Bayeu, con "*cartones para tapiz*" (Museo del Prado). José del Castillo, "*Muchachos jugando al boliche*" y (Museo romántico). El Diccionario de la Real Academia Española define el juego de la siguiente forma: "*Juego: acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde (siguen, 15 significaciones más). Jugar: hacer algo por espíritu de alegría, y con el sólo fin de entretenerse o divertirse, Travesear, retozar, entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, ya medie o ya no medie en él interés (siguen 18 significaciones más):*

- *Acción y efecto de jugar.*
- *Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.*
- *En sentido absoluto, juego de naipes y juegos de azar.*
- *En los juegos de naipes, conjunto de cartas que se reparten a cada jugador.*
- *Casa de juego.*
- *Disposición con que están unidas dos cosas, de suerte que sin separarse puedan tener movimiento.*
- *Ese mismo movimiento.*
- *Determinado número de cosas relacionas entre sí y que sirven al mismo fin.*
- *En los carruajes de cuatro ruedas, cada una de las dos armazones, compuestas por un par de aquellas, su eje y demás piezas que le corresponden.*
- *Visos y cambiantes que resultan de la mezcla o disposición particular de algunas cosas.*
- *Seguido de la preposición de y de ciertos nombres, casa o sitio en donde se juega a lo que dichos nombres significan.*
- *Habilidad y arte para conseguir una cosa o para estorbarla.*



CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO

- *Fiestas y espectáculos públicos que se usaban en lo antiguo.*

Según el Diccionario de María Moliner (1990), el juego es:

- *Acción de jugar. Cualquier clase de ejercicio que sirve para divertirse. Conjunto de acciones que con sujeción a ciertas reglas se realizan como diversión.*
- *Lugar de juego*
- *Ejercicios que se ejecutan para divertir a otros.*
- *Fiestas o regocijos públicos.*
- *Prácticas de los juegos de azar*
- *Intriga o actividad con la que con la que se persigue algo*
- *Cualquier actividad o trato en que cada uno de los que intervienen se esfuerza por conseguir su propio objetivo frente al del otro o los otros.*
- *Sucesión vistosa de combinaciones o de cambios en ciertas cosas.*
- *Articulación. Lugar de unión de dos cosas articuladas.*
- *Conjunto de cartas.*
- *Conjunto de ciertas cosas que se emplean juntas, o se combinan en su uso.*

La gran amplitud de significados que advertimos en el Diccionario de la Lengua y en el diccionario de María Moliner, que recogen sin casi variación del Diccionario de Autoridades, confirman un uso generalizado, y confuso, siendo los más extendidos los siguientes:

- *Juego como diversión y entretenimiento*
- *Juego como actividad no seria realizada con facilidad, ligereza o frivolidad.*
- *Juego como actividad no útil, contrapuesto a la vida seria y al trabajo.*
- *Juego como actividad de carácter estético o artístico*
- *Juego como actividad relacionada con lo erótico o sexual.*
- *Abarcando al tiempo los siguientes ámbitos:*
 - *Actividades de destreza, astucia o azar o combinaciones de las mismas.*
 - *Ejercicios vigorosos realizados sin finalidad y sometidos a reglas.*
 - *Actividades de entretenimiento y diversión de niños y, en menor grado, de adultos.*
 - *Actividades relacionadas con el mundo del arte, sobre todo en su aspecto creativo: poesía, teatro, música, danza, y pintura.* Según hemos visto, la mayoría de las clasificaciones tipológicas existentes se hacen a la medida de las actividades que



CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO

reseñan los distintos autores, obedeciendo a criterios prácticos, más que académicos. García Serrano (1974)⁵⁴, fue el primero que en nuestro país intentó hacer una clasificación ordenada de los juegos y deportes:

1. **Juegos atléticos:** carreras, saltos, ejercicios de lanzamiento, lanzamientos de peso o tiro de palos, sogatira pruebas de habilidad y destreza lucha, ejercicios de equilibrio, otros ejercicios de fuerza
2. **Pruebas de puntería:** Juegos de bolos, de mazo y bola, juegos de tirar, otros ejercicios de puntería.
3. **Juego de pelota:** pelota vasca, pelota valenciana, pelotón.
4. **Juegos y deportes hípicos:** carreras de caballos, carreras de burros, carreras de cintas, correr gallo
5. **Luchas de animales:** lucha de carneros, pelea de toros, riña de gallos

La clasificación tipológica de Renson, Smulders (1978-81)⁵⁵, creada como consecuencia de un detallado proceso de investigación de los juegos y deportes tradicionales flamencos, es la siguiente:

- | | |
|---|--|
| 1. Juegos de pelota: | de mano, de bate y bola, de pie, otros |
| 2. Juegos de bolos: | bolos y obstáculos, bate y bolos, otros |
| 3. juegos con animales: | caza, lucha y competiciones, persecuciones, otros |
| 4. Juegos de tiro y puntería: | arco, ballesta, honda, armas cortas, escopeta |
| 5. Juegos de lucha: | esgrima, lucha, otros |
| 6. Juegos de locomoción: | (carrera y natación, patinaje), otros. |
| 7. Juegos de lanzamiento: | discos y monedas, barra, dardos, bastones, otros |
| 8. Juegos de entretenimiento: | juegos de cartas, juegos de mesa, juegos de ingenio y adivinanza |
| 9. Juegos infantiles y festivos. | |
| 10. Juegos y deportes | |

Moreno Palos (1992), utiliza un modelo que le sirve de soporte y mecanismo ordenador para los Juegos y Deportes Tradicionales en España, que desarrolla en su libro, uniendo los dos conceptos de juego y deporte dentro de la misma clasificación⁵⁶:

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1. De locomoción | Carreras y marchas, saltos, equilibrios, |
| 2. L. a distancia | L. a mano, L. con elementos propulsivos, |
| 3. L. de precisión | Bolos, disco y monedas, de bolas, de mazo y bola |
| 4. De pelota y balón | Pelota a mano, pelotas con herramientas, J. Con balón |
| 5. De lucha | Lucha, esgrima, otros juegos. |
| 6. De fuerza | Levantar y transportar pesos, tracción y empuje |
| 7. Naúticos y acuáticos | Pruebas de nado, regatas de vela, remo, Otros |
| 8. Con animales | Luchas de animales, caza y persecuciones, otros juegos |



9. De habilidad en el trabajo Actividades agrícolas, otras actividades.

10. Otros juegos y deportes

Posterior al documentado libro del profesor Morenos Palos, la mayoría de las CCAA., Diputaciones y Cabildos han desarrollado una labor importante en la búsqueda y recopilación de los juegos tradicionales de nuestro país, incidiendo sobre todo en aquellos juegos que podemos considerar actualmente como juegos de adultos. Este hecho, marca una cierta peculiaridad con los estudios realizados anteriormente, donde se incidía, a veces de forma exclusiva en los juegos infantiles, sin llegar a prestar ninguna atención al juego de los adultos. Destacan en este sentido las comunidades autónomas de Canarias, Galicia, País Vasco, Valencia, Aragón y Castilla y León⁵⁷. Para terminar el análisis sobre el juego es necesario señalar el trabajo de la antropóloga inglesa Charlotte Sophia Burne (1992), en su libro titulado *“Manual del folclore”*, donde hace una distinción a la hora de clasificar los juegos, señalando que sin el factor de éxito o fracaso, no se trata de juegos sino de pasatiempos. Según esta autora, el número de participantes no influye, de forma que los juegos pueden ser ganados o perdidos por el jugador solitario y los pasatiempos pueden ser disfrutados por cientos. Sin embargo, todo pasatiempo puede convertirse en un juego al añadir un elemento de competencia. Como ejemplo, señala que un zapateado puede convertirse en un juego cuando se compite por un premio, mientras que si sólo se hace por el placer derivado del movimiento, se considera un pasatiempo. Los deportes en su mayoría son pasatiempos realizados con un elemento de rivalidad y así se consideran juegos. Todos los juegos que impliquen una penalidad para el perdedor o una recompensa para el ganador son juegos propiamente dichos. De este modo, y a efectos de clasificación, se puede considerar la siguiente división:

Pasatiempos:

- *Juegos de niños, como el juego de “los cerditos fueron al mercado”, que es muy común en Europa y África, por lo menos.*
- *Actos de proeza, física o mental, realizados de forma individual o en grupo, como el de la cunita.*
- *Métodos de locomoción empleados como recreación, en solitario o en compañía, como nadar, correr, remar, patinar, etc.*
- *Movimientos rítmicos, como los juegos de niños con canciones; danzas, con su relación entre el baile y el canto, o música instrumental.*
- *Mímica. Los niños imitan a los adultos y tanto niños como adultos imitan a los animales. La imitación combinada con movimientos rítmicos da como resultado la danza dramática y de allí puede surgir el drama.*

En casi todos los casos, la introducción de un elemento de competición convierte al pasatiempo en un juego propiamente dicho.



Juegos:

- *Los juegos con penalidad para el perdedor o los perdedores*
- *Juegos de persecución, búsqueda, etc., como la gallinita ciega. Pueden estar relacionados con el sacrificio o la elección de un rey.*
- *Juegos de prendas. En esta sección hallamos juegos que resultan una burla para el perdedor e introducen así el elemento cómico, que en general no existe en la mayoría de los juegos.*
- *Juegos que implican el honor o la recompensa para el ganador o los ganadores. Se agrupan de la siguiente forma:*
- *Competiciones mentales, rompecabezas, adivinanzas.*
- *Combates físicos, como la lucha, boxeo, esgrima. Competiciones en que los individuos se enfrentan. Combates entre animales: pelea de gallos, toros, etc.*
- *Juegos de habilidad, es decir, competidores organizados en grupos, con reglas especiales, como el béisbol, el hockey, el cricquet y otros juegos de pelota.*
- *Juegos de azar y juegos de habilidad y azar combinados. Estos se juegan principalmente sobre tableros, como el ajedrez, las damas, el chaquete, etc.; o de manera muy rudimentaria, sobre zonas marcadas en el suelo (D.H. Moutray Read)⁵⁸.*

Asimismo, y en la misma obra, podemos recoger un cuestionario que nos puede resultar muy útil a la hora de buscar información sobre el juego. Está diseñado de acuerdo a una serie de puntos a los que el investigador tiene que tomar, como documento orientativo y nunca como algo que limite su campo de estudio. Fue el padre Agustín de Clercq (Anthropos, Vol. VIII, páginas 12-22), el que con su experiencia de muchos años como misionero en el Congo Belga, elaboró una serie de pautas que son la base del presente cuestionario. Como norma general, se deben evitar las preguntas generales y nunca pedir definiciones. No limitar las preguntas a un solo individuo, ciudad o distrito. Las distintas respuestas nos darán una visión más clara de lo que estamos buscando y en algunos casos, nos pueden servir para abrir nuevos caminos en la investigación⁵⁹. También es conveniente llevar al informante hacia el tema de forma gradual e inconsciente desde su punto de vista y dejarlo hablar espontáneamente. De esta forma podemos creer lo que dice. Tampoco es adecuado juntar a un grupo de informantes y preguntarles a todos. El efecto es que empezarán a discutir entre ellos y el resultado será nulo.

Cuestionario sobre los Juegos, deportes y pasatiempos⁶⁰.

- *Registrar todos los juegos que se practican en cada zona, según pertenezcan a los niños o a los adultos (hombres, mujeres o ambos). Describirlos, e indicar las variantes locales y las posibles causas (clima, sexo, temporada).*



CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO

- *Registrar los pasatiempos: niños que juegan con los dedos de las manos y los pies, competencias de habilidades, deportes y métodos de locomoción, etc., juegos donde los niños deben cantar y bailar. Registrar juegos con penalidades para el perdedor: el escondite, la gallinita ciega, las prendas. Juegos con recompensa para el ganador: concursos de habilidad mental, rompecabezas, adivinanzas; pruebas físicas, como el boxeo, etc.; juegos de habilidad, con reglas organizadas y oponentes (polo, cricket); juegos de azar o de habilidad y azar combinados (chaquete, cartas, etc.).*
- *Observar todos los cantos o dichos usados en los juegos. Indicar fórmulas para contar. Describir los instrumentos o aparatos usados (pelotas, silbatos, cuernos, cuerdas, etc.), diciendo con que están hechos y como se consiguen.*
- *Constatar si existen juegos públicos, quién los regula, lugares donde se celebran, en que época del año y en cuantas ocasiones.*
- *Observar qué juegos se desarrollan entre dos comunidades o divisiones de una comunidad anualmente, en que fechas, como se eligen los grupos, cuál es el objetivo o trofeo por el que se compete, cuál es el resultado o el efecto de la victoria.*
- *Observar si se practican juegos con animales, si se les pega y se les tortura, o si se les hace pelear entre ellos. Carreras, tipos de competencias anuales y en que fechas.*
- *Juegos donde exista la apuesta. Formas de apuesta: apuestan los jugadores o los espectadores. Es un hábito antiguo o reciente. Tiene consideración religiosa el juego.*
- *La suerte en ciertas cosas afecta a la suerte en el juego o viceversa. Qué afecta a la suerte en el juego y cómo puede modificarse la mala suerte.*
- *Observar si la danza se practica sólo para los espectadores o también como un pasatiempo para los bailarines. Se representa como un ejercicio mágico-religioso o por diversión. Dependien de esto las figuras y los pasos. Quienes son los bailarines: los niños, los adultos, las personas iniciadas. Tienen acompañamiento vocal o instrumental. Indicar la letra de alguna canción. Vestimentas o decoración que se utiliza.*
- *Observar que artículos se usan para la danza (campanas u otros elementos con sonido). Como se consiguen y de que están hechos. quién los fabrica, se guardan para otras representaciones, la danza es dramática o imitativa, se disfrazan los bailarines, máscaras o reliquias animales, se realizan en*



determinados momentos o lugares, están relacionados con ciertas festividades, varían de una representación a otra, hay pasos nuevos.

CONCLUSIONES

Una vez analizado el estudio del juego, hay que decir que la investigación señala que la mayoría de los juegos modernos son supervivientes de condiciones primitivas más que inventos nuevos y que con frecuencia su origen se halla en los ritos mágicos-religiosos antiguos. Así los primitivos juegos de pelota y otros deportes pueden encontrar su origen en ejercicios marciales, mientras que el juego de la gallinita ciega puede verse los rudimentos de los rituales de sacrificio. Asimismo, la danza del diablo, la danza de la guerra y la danza de la caza tienen valores mágicos en los lugares que existen, al igual que las danzas antropófagas de ciertas tribus caníbales. Los niños europeos juegan a las tabas sólo como un juego de azar o de habilidad, pero en África se usa para la adivinación. La competencia entre dos equipos que tiran de los extremos opuestos de una cuerda (conocido en España con el nombre de sogatira), muy popular en distintas partes del mundo, se convierte en una forma de adivinación entre los esquimales de Baffin Land en el festival anual de Sedna. Los nacidos en verano tiran contra los nacidos en invierno. Si el verano gana, habrá abundancia de alimentos durante el año siguiente; si gana el invierno, las perspectivas son malas⁶¹.

Tengo que reiterarme en lo dicho al principio de la exposición, de que Johan Huizinga es el autor más prolijo en el estudio del juego y que hasta el momento no ha habido nadie que haya tocado el tema tan profundamente ni con tanto rigor. Por ello, sigue siendo necesario aún para cualquier tipo de investigación que se haga referencia al mundo del juego, partir del Homo ludens. Otro aspecto que quiero destacar también es que quitando a Huizinga y a su crítico Caillois, la mayoría de los autores que han escrito algún tratado sobre el juego, lo han hecho casi siempre refiriéndose al juego infantil, a través de una simple descripción tipológica de los juegos. Huizinga ha sido el primer historiador que trata el mundo del juego desde una perspectiva antropológica y cultural, buscando las causas originarias del fenómeno, no sólo dentro de la especie humana, sino también en todo el reino animal. En esta búsqueda y utilizando solamente para su estudio, el juego de adultos, sobre todo el que plantea la dualidad de lo agonístico, intenta demostrar que toda la cultura humana, se manifiesta y se desarrolla a través de formas lúdicas. No es que la cultura humana como han interpretado algunos, surja del juego, sino que ésta utiliza actividades de juego para su desarrollo. Bajo mi punta de vista, y después de analizado anteriormente el concepto del ocio, Huizinga le da demasiada amplitud al concepto "juego", porque desde el primer momento lo confunde con el concepto "ocio". Si en lugar de utilizar la palabra juego, hubiera utilizado la palabra ocio, lo que ahora parece una exageración en cuanto a la capacidad del juego para el desarrollo de la cultura humana, sería un hecho más aceptable y asumible como teoría o hipótesis de trabajo en cuanto a la credibilidad del juego como causa primaria de la evolución de la cultura humana.



CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO

Aunque Huizinga no incide mucho en el tema de las definiciones, de hecho a lo largo de su trabajo nos da al menos dos definiciones de juego. Si algo hay que resaltar en ellas, es su parecido a las definiciones vertidas anteriormente, sobre el concepto ocio. Podemos decir que todo el entorno del juego está dentro del mundo del ocio, pero sin embargo, no se puede decir lo contrario; no toda la vida de ocio podemos considerarla como juego. Por tanto, lo que describe Huizinga, según mi opinión, es una parte importante, dentro de la esfera del ocio, que se llama juego y su vez dentro de esa categoría de actividad, desarrolla una en particular que es la del juego deportivo o agonístico propio del juego de adultos. No toca, como señala Caillois, el juego infantil, ni tampoco otros tipos de juego, como pueden ser los juegos de azar o los pasatiempos, ni tampoco en ningún momento, siente la necesidad de hacer una definición del juego y menos una clasificación de los mismos. Es relativamente fácil confundir el juego con el ocio, debido a que precisamente el juego es la forma más genérica de la recreación, como ya vimos anteriormente. Y aunque el juego, en ciertos momentos puede tener fases creativas, lo cierto es que casi siempre se mueve en el campo de lo recreativo.

Características del ocio

El ocio es liberatorio

El ocio es gratuito

El ocio es hedonístico

El ocio es creativo

El ocio es regenerador

El ocio es posible dentro del tiempo libre

Características del juego

El juego es libre

El fin del juego termina en sí mismo

El juego es divertido

El juego permite la expresión creativa

El juego sirve de descanso

El juego se hace dentro de unos límites de tiempo y espacio

Existe una tendencia moderna, a resaltar en exceso, la característica del juego como función compensadora del trabajo, de la tensión o de la vida rutinaria. En cierto modo, es posible que sea así, pero esa forma de ver el problema es la típica que ya señalamos al hablar del concepto de ocio: la oposición entre el trabajo y el ocio, o entre el trabajo, y en este caso, el juego. Veo más al juego como una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica por la única satisfacción que produce su misma práctica. En el caso de que practicáramos el juego, como descanso reparador a nuestro trabajo, pienso que se rompería una de las principales características del juego, y dejaría de ser juego para convertirse en una actividad del tipo psicobiológico y no una actividad ociosa.

Por ejemplo, si una persona corre todas las mañanas durante un cierto tiempo para mantenerse en buena forma, pero sin que la actividad la haga con gusto, no se puede considerar que esa persona esté haciendo una acción lúdica. En primer lugar porque no la hace con placer o con gusto y, por tanto, al no ser una actividad placentera no se le puede considerar como juego; segundo, porque la finalidad última no es la actividad por sí misma, como tal, sino que tiene una finalidad, en éste caso, biológica, es decir, que lo que busca es conservar o mantener una buena salud. Otro caso similar, pero por otro motivo, sería la



CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO

persona que se prepara físicamente para pasar un examen. Tampoco podemos considerarlo como ocio o como juego ésta actividad, y tendríamos que encuadrarla en la categoría de tiempo socioeconómico o tiempo de trabajo. Algunas veces nos preguntamos la razón del porqué el juego en general pueda ser tan reiterativo, sin que llegue a cansar nunca a los participantes; la causa principal de este circunstancia es que debido a que en todo juego, por muchas veces que se repita, existe una cierta incertidumbre que provoca una emoción y tensión constante en su desarrollo, lo que hace que el juego sea siempre irrepetible y nunca igual, aunque se juegue de forma machacona la misma modalidad. Este hecho también es la causa de que el grupo de jugadores tienda a perdura en el tiempo, formando grupos estables que se reúnen para la práctica de su juego favorito. Tradicionalmente, y dentro del mundo del juego, la práctica de determinados juegos venía siendo estacional. Actualmente, con la aparición de los clubes o asociaciones deportivas, los juegos ya institucionalizados y organizados a través de las agrupaciones de clubes, se han transformado en deportes y tienden a practicarse a lo largo de todo el año. Es el gran cambio que se produce en el mundo del juego a partir del siglo XIX. Mientras el mundo del juego infantil se empobrece y pierde toda la riqueza lúdica que poseía, el mundo del juego deportivo moderno, cada vez más amplía sus posibilidades, introduciendo constantemente nuevas alternativas deportivas, que como no podría ser de otra forma, están sacadas todas ellas del mundo del juego (juegos tradicionales, malabares, cometas, juegos de habilidad y de ingenio, boomerang, zancos, etc.), si exceptuamos los nuevos deportes surgidos en nuestra época, gracias a las nuevas tecnologías (surf, wind surf, ala delta, parapente, bicicleta de montaña, etc.). De la conveniencia de recuperar como juegos deportivos los juegos tradicionales autóctonos, debo decir que sí es necesario un esfuerzo de recopilación de todos nuestros juegos, para que quede una constancia histórica escrita de todos ellos. Pero la moda actual de intentar promover todos los juegos antiguos, sin ningún tipo de discriminación, para que sean practicados por la gente de hoy como cualquier otro juego moderno, me parece un esfuerzo innecesario y hasta cierto punto injustificado. Por poner un ejemplo utilizando otras manifestaciones culturales, es como decir que deberíamos promover la arquitectura de otras épocas, la pintura o la poesía con la idea de implantarlas en la época actual. Está claro que cada época histórica tiene su propia cultura y al igual que la arquitectura, la pintura o la poesía, tiene en la actualidad unas características propias, eso sí basadas en las culturas precedentes, pero por supuesto nunca iguales. El juego moderno tiene sus propias señas de identidad y ha evolucionado, no como algo totalmente nuevo, como dicen algunos sociólogos al tratar al deporte moderno, sino sobre la base de los juegos practicados en épocas anteriores pero, por supuesto, con sus propia señas de identidad exclusivas de la cultura de hoy. Por tanto, los juegos que se han difundido a lo largo de este siglo y los que están surgiendo en los últimos años, son juegos deportivos adaptados a los intereses culturales de la gente de ahora y si tienen éxito, sean juegos antiguos o nuevos, en su



CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO

divulgación, es porque se acomodan a las formas modernas de hacer deporte (a través de clubes y sus agrupaciones).

Otro aspecto que debo analizar con respecto al juego es su faceta de misterio y secretismo. Nos decía Ortega que el hombre primitivo, cuando no podía dar una explicación a los fenómenos que observaba, les buscaba un sentido sagrado o mitológico. Tanto la danza, como los juegos, han sido utilizados siempre para representar todos los rituales sagrados en las distintas épocas de la humanidad, exceptuando la época moderna. Es precisamente, una de las diferencias del juego moderno con respecto al juego antiguo (recordemos la vieja doctrina china, donde la danza y la música tienen como finalidad conservar el mundo en marcha y predisponer a la naturaleza en favor del hombre, o aquella donde del resultado de una competición, en el comienzo de una estación, depende la prosperidad y buenas cosechas). Como nos decía Fromenius " *Mediante los juegos realiza los acontecimientos representados y ayuda al orden del mundo a sostenerse*". No es posible, como ya hemos visto, en los primeros momentos de la cultura humana, separar el juego de la fiesta, y de la acción sacra. El juego y la danza han estado unidos al ritual de lo sagrado hasta hace muy poco, como ya vimos en el estudio histórico del juego. La desacralización del juego comienza a producirse en el mismo momento en que el hombre empieza a explicarse racionalmente los fenómenos de la naturaleza. Pero estos juegos sagrados para Huizinga, como también vimos en su momento para Ortega, cuando incide en la importancia que tuvieron los clubes de jóvenes, significan algo más; de sus formas lúdicas, o a través de lo lúdico, fue naciendo la estructura de los Estados modernos con todas sus instituciones. Estoy de acuerdo con Huizinga de que la competición está siempre presente en el proceso de formación de cada cultura. La actividad agonística del ser humano es una cualidad congénita a su propia naturaleza, y está siempre relacionada con la capacidad de superación de la especie humana y con su capacidad de cooperación. Es muy raro que el juego se produzca de forma aislada, a nivel individual. Si tuviéramos que destacar algunas cualidades en el ser humano, yo me decantaría por las tres citadas anteriormente: competición, superación y cooperación. Unidas las tres, han hecho posible que la humanidad evolucione hacia formas de vida más avanzadas.

En los últimos años, hemos visto en nuestro país, un intento de eliminar la competición dentro del juego. Los defensores de esa teoría vienen a decir que en el juego hay que evitar todas las posibilidades de enfrentamiento o de competición, entendida como confrontación contra otros. Está claro, que esta forma de ver el juego, atenta contra uno de sus principios básicos. Al juego y al deporte no se le pueden quitar sus aspectos competitivos, porque es consustancial al propio juego. Si quitáramos el aspecto agonístico al juego y al deporte, estaríamos haciendo otra cosa, pero por supuesto, ni juego ni deporte. La competición en el juego deportivo no tiene porqué verse siempre como una actividad de enfrentamiento entre dos o más personas tal como las concebía Huizinga. Actualmente se entiende que se puede competir contra otros pero también se puede competir por superar



algo de nuestro entorno. Competir por vencer la pared de una montaña o volar en vuelo libre, son ejemplos de juegos deportivos donde no existen enfrentamientos con otros, sino lucha por superar dos espacios distintos: la montaña y el aire. De todas formas, la competición con otras personas o contra otras personas, no tiene porqué contener las connotaciones negativas que algunos le atribuyen, siempre y cuando se respeten las reglas y características del juego. Si el juego en cuestión respeta todos sus principios y se juega con el único objetivo, de disfrutar del propio juego, el juego seguirá siendo un arma muy eficaz para la educación de los jóvenes y un medio de cubrir el tiempo de ocio para todas aquellas personas que lo elijan para disfrutar de su tiempo libre.

En cuanto al estudio realizado del concepto del juego en nuestro país, de sus distintos significados a lo largo del tiempo, debemos decir varias cosas: la primera, es que el motivo por el que el concepto de juego, conforme va pasando el tiempo se va cargando de mayor número de significaciones, es sin lugar a dudas, el que cualquier cosa, cualquier actividad o manifestación cultural se puede convertir en juego: el niño que hace un castillo de arena en la playa, o que simula un avión o juega a policías y ladrones. La segunda, consiste en comprobar, como la mayoría de los autores tratados se dedican en exclusiva a investigar el mundo del juego infantil, olvidándose totalmente del juego de adultos. Una excepción a este hecho peculiar la ofrece el escritor Gaspar Melchor de Jovellanos, con el libro *"Espectáculos y diversiones públicas. Informe sobre la ley agraria"*, un libro que como el título indica, nada tiene que ver con lo que estamos estudiando, pero que sin embargo nos aclara un poco la idea que se tenía en ese tiempo de algunas actividades que Jovellanos llama *"diversiones"*. Aunque podemos observar que el término juego como concepto ha ido aumentando constantemente sus significados, lo cierto es que siempre ha sido sobre la base de repetir lo enunciados originarios: recrearse, divertirse, bromear, burlar; posteriormente se le ha ido incorporando otras acepciones, como apostar, competir, juego de reglas etc.

En general, la mayoría de los autores citados, a la hora de presentar los juegos, lo hacen simplemente, enumerándolos, para luego describir las reglas de juego. Un primer intento de clasificación se hizo en los vocabularios de Nebrija y Palencia; también Rodrigo Caro lo hizo a su manera, Santos Hernández y posteriormente Tomás Blanco, cuando describe en su libro los juegos tradicionales de Salamanca. El estudio más serio, en la búsqueda de una clasificación del juego en España, lo hizo García Serrano, y a nivel europeo, la clasificación tipológica que hicieron Renson y Smulders, y que luego se utilizó como modelo por el consejo de Europa. Las clasificaciones existentes sobre el juego varían según se utilicen los criterios para llevarlas a cabo, pero en general son muy parecidas y de alguna forma lo que intentan es recoger todas las acepciones del juego. Uno de los primeros autores que fueron pioneros a la hora de tratar el mundo del juego y su clasificación fue Alfonso X el Sabio. En su introducción nos da posiblemente una de las primeras clasificaciones que se conocen sobre el juego y aunque su campo de estudio se limita a los



CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO

juegos de ajedrez, de tablas y dados, lo cierto es que podemos distinguir la siguiente división:

- *Juegos que se hacen a caballo, como bofordar, alancear, tomar escudo y lanza, tirar con ballesta y arco y otros juegos que se puedan hacer a caballo.*
- *Juegos que se hacen de pie, como esgrimir, luchar, correr, saltar, echar piedra o dardo, juego de pelota y muchos otros juegos de muchas maneras que usan los hombres para que se formen más recios y reciban más satisfacciones.*
- *Los juegos de ajedrez, dados y tablas.*

A continuación a manera de narración y con la intención de demostrar que juegos son los más completos, distingue entre tres tipos de juego:

- *Los juegos basados en el seso o juegos donde la lógica y el razonamiento predominan sobre las demás cosas, poniendo el ejemplo del ajedrez.*
- *Los juegos basados en la ventura o juegos donde el azar decide el resultado del juego, y pone como ejemplo los dados.*
- *Y por último, los juegos que se basan por igual en el seso y la ventura, es decir que guardan un equilibrio entre la lógica y el razonamiento como en el azar o la suerte*

Quizás una de las mejores clasificaciones del juego o, por lo menos, una de las más generalizadas y aceptadas en nuestro entorno, es la que nos dio Caillois, en su libro "*sobre la naturaleza de los juegos y su clasificación*". Caillois, analiza el juego y distingue tres características que sobresalen de las demás: la competición, que llama "*agôn*", la suerte que llama "*alea*" y la interpretación que llama "*mimicry*"; por último, al impulso lúdico, a la improvisación espontánea le llama *paidia* y va acompañada siempre por el gusto de superar las dificultades, llamándole a esto "*ludus*". Al final, el *illix* significa el riesgo y la incertidumbre dentro del juego. Los juegos no suelen darse en estado puro y así nos podemos encontrar, en muchos casos, la combinación de dos o más elementos. Hay que decir en éste caso, que Caillois estuvo lúcido y tenía muy claro en que consistían las tres formas de ver el juego. Pero cuando se refiere al *ludus*, habla de juegos que en estos momentos podríamos acoplarlos perfectamente en *agôn*, *alea* o *mimicry*. Por ejemplo, los juegos con cometas pueden estar integrados en la categoría de *agôn*, los juegos de habilidad y de ingenio podrían encontrarse entre *agôn* y *mimicry*, y así podemos clasificar la mayoría de los juegos que cita. De los juegos donde predomina el vértigo podemos decir lo mismo; la mayoría de ellos pueden clasificarse dentro de *agôn*, ya que suelen ser actividades lúdicas donde el factor de riesgo o de tensión, son muy grandes. Caillois sigue pensando en que sólo se puede competir contra otros, y que cuando jugamos a competir con nuestro entorno o superar un juego de habilidad o de ingenio, ya no es competición. Particularmente, pienso que en su clasificación, el concepto de *paidia* está bastante confuso y no es necesario en la clasificación que hace y lo mismo debo decir del *illix* que no deja de



ser un juego agonístico. Sin embargo, en la clasificación puede entrar perfectamente la categoría de ludus que recogería todos los juegos de habilidad y de ingenio, malabares, rompecabezas, acertijos, crucigramas, etc.

NOTAS BIBLIOGRÁFICAS

¹ Blanchard, K y Cheska, A. (1986). Antropología del deporte. Ediciones Bellaterra S.A. p. 10-11

² Ibid. p. 12

³ Ibid. p. 13

⁴ Ibid. p. 14

⁵ Huizinga, J. (1994). Homo Ludens. Madrid: alianza Editorial, p. 11

⁸ Huizinga, J. (1994). Op. cit. p.12. Si se analizan las grandes manifestaciones humanas, podemos observar que todas ellas están impregnadas de juego:

En el lenguaje: tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras.

En el mito: mediante el mito el hombre primitivo trata de explicar lo terreno y mediante él, funde las cosas en lo divino. En todo ello el mito está revestido de juego al borde de la seriedad y la broma.

El culto: la comunidad primitiva realiza prácticas sagradas, en un puro juego (consagraciones, sacrificios, misterios).

En el teatro: Desde Shakespeare a Calderón el drama escenifica el mundo real y cada uno desempeña o "juega" un papel.

En el mundo de la estética: lo bello, aunque no es inherente al juego, suele acompañarle en su desarrollo. La belleza del cuerpo humano en movimiento, encuentra su expresión más bella en el juego. El juego, en sus formas más desarrolladas, como el deporte, está lleno de ritmo y de armonía.

⁶ Blanchard, K y Cheska, A. Op. cit. p. 15

⁷ Moreno Palos, C. (1992). Juegos y Deporte Tradicionales en España. Alianza Editorial. Reúne un completo inventario sobre los juegos deportivos tradicionales de nuestro país, pretendiendo dar una visión de conjunto de todas estas actividades, su historia, técnicas y distribución territorial, agrupándolas en función del instrumento utilizado o movimiento corporal involucrado en su práctica. Una selección de sus reglamentos y numerosos dibujos e ilustraciones completan el libro.

⁹ Ibid. p. 14-18

¹⁰ Ibid. p. 19-25

¹¹ Ibid. p. 27-29

¹² Ibid. p. 33

¹³ Ibid. p. 34-35

¹⁴ Ibid. p. 66

¹⁵ Ibid. p. 67

¹⁶ Ibid. p. 71



¹⁷ Ibid. P. 72

¹⁸ Ibid. p. 77

¹⁹ Ibid. p. 85

²⁰ Ibid. p. 90

²¹ Ibid. p. 26

²² Ibid. p. 43-44

²³ Caillois, R. Teoría de los juegos (1958). Editorial Seix Barral S.A., Barcelona. P. 14

²⁴ Ibid. p.23

²⁵ Ibid. p.p. 27-35

²⁶ Blanchard, K. Y Cheska, A. Op. cit. p.28

²⁷ Ibid. p. 35

²⁸ Diccionario de las Ciencias del Deporte (1992). Málaga, Unisport, p. 554-569. El Diccionario, empieza recogiendo algunas definiciones sobre el juego y posteriormente y de forma resumida, trata diversos temas relacionados con el juego: el juego con los animales, las teorías clásicas del juego, teorías contemporáneas del juego, educación lúdica, tendencias actuales.

²⁹ Menéndez Pidal, R. (1945), p. 713, 724, 726, y 895.

³⁰ Cantar de Mio Cid (1982). Ediciones Urbis, Barcelona. P. 85, verso 1577

³¹ Alfonso X (1983). Antología. Ediciones Urbis. Libro del ajedrez, dados y tablas, p. 312

³² Libro de Apolonio, anónimo (1969). Editorial Castalia. Madrid. Texto íntegro en versión del Dr. D. Pablo Cabañas. P. 62, 144

³³ Poema de Fernán González. Anónimo (1965). Editorial Castalia, Madrid. Texto íntegro en versión del Dr. D. Emilio Alarcos Llorach. P. 121, 696.

³⁴ Epica Medieval, Edición de Manuel Alvar (1983). Ediciones Urbis. Barcelona. Romance sobre los siete infantes de Lara y del bastardo Mudarra. P. 67, 26.

³⁵ Arcipreste de Hita, Libro de Buen Amor. Edición modernizada de Nicasio Salvador Miguel (1983). Ediciones Orbis S.A. Barcelona, p. 74, 423

³⁶ Menéndez Pidal, 1851:244

³⁷ Alvar, M. Poesía española Medieval, 1969

³⁸ Mariana, Padre Juan de (1950). Historia de España, en BAE, XXX. Madrid, libro VIII, cap. IX, p. 236. “Gobernó este capitán las cosas de los moros por espacio de veinticinco años por su rey, que vivía ocioso sin cuidar más que de sus deportes.” En la p. 257, aparece también la palabra deporte y recreación en el sentido de juego: Aconteció que cierto día fueron a tomar deporte y recreación en una huerta cerca de la ciudad por do pasa el río Tajo”.

³⁹ Covarrubías, Remedio de jugadores, cap. 3, p. 9 y 46 b. Sustraído del libro de Gonzalo Marrero, Psicología del deporte, p. 26

⁴⁰ Luque Fajardo, F. (1603). Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos. Miguel Serrano de Vargas. Madrid. Libro 3, cap. 18, p. 284. Sustraído del libro de Gonzalo Marrero. Op. cit. p. 25.

⁴¹ Covarrubías, S. Edición de Martin Riquer (1998). Tesoro de la Lengua Castellana o Española. El libro reproduce en facsímil, la edición realizada el año 1943 por el impresor barcelonés Joaquín Horta. Según la impresión de 1611, con las adiciones de Benito Remigio Noydens publicadas en 1674. Editorial Altafulla, Barcelona, p. 720

⁴² Alfonso X (1983). Antología. Editorial Orbis S.A. Barcelona. P. 309-311. Los textos seleccionados fueron extraídos de las siguientes obras: Alfonso X o Sabio. Cantigas de Santa María. Edición crítica de Walter Mettman. Madrid, 1981. Primera Crónica General de España que mandó componer Alfonso el Sabio [...] Publicada por Ramón Menéndez Pidal. Alfonso el Sabio. General Estoria. Primera Parte. Edición de Antonio G. Solalinde. Madrid, 1930. Alfonso el Sabio. General Estoria. Segunda Parte. Edición de Antonio G.



Solalinde, Lloyd A Kasten, Victor R.B. Oeschlager. Madrid, 1957. Las Siete Partidas del rey don Alfonso el Sabio cotejadas con varios códices antiguos por la Real Academia de la Historia. Madrid, 1807. Alfonso X. Lapidario (Según el manuscrito escorialense H-I.15). Introducción, edición notas y vocabulario de Sagrario Rodríguez M. Montalvo. Madrid, 1981. Alfonso X el Sabio. Libro de las Cruces. Edición de Lloyd A Kasten y Lawrence B. Kiddle. Madrid, 1961. Libro del Saber de astronomía. Edición de Rico y Sinobás. Madrid. 1863-1867. Libros del achedrex, dados e tablas. Edición de A. Steiger. Zurich, 1941. Alfonso X el sabio. Primera Partida, según el ms. Add. 20787 Del British Museum. Edición de Juan A. Arias Bonet. Valladolid, 1975.

⁴³ Nebrija, E.A. (1951). Vocabulario español-latino. R.A.E. Madrid.

⁴⁴ Palencia, A. De (1957). Universal Vocabulario. R.A.E. Madrid.

⁴⁵ Méndez, C. (1553). Libro del ejercicio corporal y de sus provechos.

⁴⁶ Mariana, J. Tratado contra los juegos públicos, en BAE, XXXI. Historia de España, en BAE, XXX.

⁴⁷ A. Remón. Entretenimientos y juegos honestos y recreaciones christianas. Madrid, 1623, p. 15. Sustraído de la obra de José a. González Alcantud. Tractatus ludorum, una antropología del juego, 1993. Editorial Antropos, Barcelona

⁴⁸ Caro, R. (1978). Días geniales y Lúdicos, tomos I y II. Madrid: Espasa Calpe

⁴⁹ G.M. de Jovellanos. (Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas y sobre su origen en España, en Escritos políticos y filosóficos, Madrid, Orbis, 1982, p. 44.

⁵⁰ López Villbrille, F. Colección de Juegos para niños de ambos sexos (1855). Madrid. Citado por Carmen Bravo-Villasante en su el estudio preliminar del libro de Santos Hernández "Juegos de los niños en las escuelas y colegios".

⁵¹ Naharro, V. Descripción de los juegos de infancia. Los más apropiados para desenvolver sus facultades físicas y morales y para servir de abecedario gimnástico. Madrid, 1918. Citado por Carmen Bravo-Villasante en el prólogo del libro de Santos Hernández, "Juegos de los niños en las escuelas y colegios".

⁵² Santos Hernández S.J. Juegos de los niños en las escuelas y colegios (1908). Reeditado por José J. De Olañeta, 1986. Palma de Mallorca.

⁵³ Blanco García, T. Para jugar como jugábamos (1993). Centro de Cultura Tradicional. Diputación de Salamanca. Según nos cuenta el propio autor, la recopilación de los juegos incluye solamente los juegos tradicionales infantiles, rechazando los juegos groseros, en los que la broma pesada ocupa un lugar preferente, también los considerados como juegos deportivos, y los de mesa como el ajedrez, las damas, la oca, el parchís... Tomás Blanco recoge el mundo rural infantil de la provincia de Salamanca, llevando a cabo una recopilación de juegos infantiles bastante completa, aunque el mismo nos indica que no es exhaustiva, que tiene como objetivo, evitar que los juegos de toda la vida se vayan perdiendo, unas veces por la fuerte influencia recibida por otras culturas que viniendo de fuera influyen fuertemente en la forma de practicar algunos juegos, en perjuicio de los autóctonos o también por ciertas prohibiciones que las propias autoridades locales han venido promulgando en contra del juego, como hemos podido comprobar a lo largo del estudio antropológico y que incluso se suelen dar en nuestros días en determinados espacios de ocio, como en playas o parques. Tomás Blanco nos da un ejemplo, refiriéndose a las Ordenanzas Municipales de Cantalapiedra de 1892: "Quedan prohibidas en el interior de la población las riñas y las pedreas de muchachos así como los juegos de barra, calva y pina en los caminos y vías públicas".

⁵⁴ García Serrano, R. Juegos y deportes tradicionales en España (1974). Cátedras universitarias de tema deportivo cultural. Universidad de Navarra, Edit. INEF de Madrid.

⁵⁵ Renson, Smulders. Valksporte in vlanderén (1982). Edit. Bloso, Bruselas.

⁵⁶ Moreno Palos, C. Op. cit., pp. 23-31. El autor desarrolla el trabajo, llevando a cabo un censo tipológico de los juegos y deporte tradicionales existentes en España que aunque incompleto, según el autor, constituye uno de los intentos más serios realizados hasta ese momento, sobre el juego tradicional en nuestro país.



⁵⁷ Como ejemplos, sin pretender ser exhaustivos podemos citar los siguientes trabajos sobre juegos tradicionales: Xogos populares en Galicia (1986). Xunta de Galicia, Dirección Xeral de Xuventude e Deportes. El pasabolo-losa. Universidad de Cantabria; Área de Educación Física. Reglamentos de los deportes autóctonos de Castilla y León (1998). Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla y León. Juegos y Deportes Vascos. Editado por la Federación Vasca de Juegos y Deportes Autóctonos. VVAA. Juegos Deportivos tradicionales (1994). Centro de la Cultura Popular Canaria, La Laguna (Tenerife). Antequera Amor, F.J. La Lucha Canaria, algo más que un deporte (1996). Edita, Centro de la Cultura Popular Canaria. Domínguez, J. El juego de la lata (Garrote) y el juego del Palo en Lanzarote (1997). Centro de la Cultura Popular Canaria. Garcí i Frasquet, G. Y Llopis i Bauset, F. Vocabulario del Joc de Pilota. Consejería de Cultura, Educación y Ciencia, Generalitat Valenciana. Cabral, A. Jogos Populares portugueses de jovens e adultos (1991). Edit. Domingos Barreira.

⁵⁸ Burne, C.S. Manual del folclore (1997). M.E. Editores, S.L. Madrid, pp. 259-260. El contenido de esta obra es un estudio sobre el saber tradicional a través de la observación y el análisis profundo de los habitantes de todos los países de la Europa moderna. Se ha mantenido para su elaboración el esquema de clasificación diseñado por Sir Laurence Gomme para la edición original de 1890, con algunas pequeñas modificaciones que se relacionan con la experiencia y el conocimiento adquirido. Expertos en el campo de la antropología y de la historia, han participado en los distintos capítulos, siendo la autora del capítulo XV (Juegos), Moutray Read.

⁵⁹ Ibid., pp. 299-300

⁶⁰ Ibid., pp. 348-349

⁶¹ Ibid. pp. 251-258

