

LA MANCHA
Centro de Investigación y Capacitación en Recreación, Juego y Campamento
Sarandí 456 of 12- Montevideo, Uruguay
Tel: (+598) 2914 8761 / celular: 099648128
e-mail: mancha@mancha.org.uy
www.mancha.org.uy
fb: La Mancha Manchega

Concepto de Juego de La Mancha

Concepto elaborado por el Centro La Mancha en 1994:

“El juego es una actividad libremente elegida que otorga el permiso de transgredir normas de vida internas y externas; es un satisfactor sinérgico de necesidades humanas fundamentales, en una dimensión individual y colectiva, con alcance en el plano social, cultural y político”

Desarrollamos a continuación algunas ideas que construyen nuestra mirada sobre el juego. Para ordenarlas, elegimos agruparlas en relación a los ejes centrales del concepto:

- El juego como actividad
- La libertad de elección
- El permiso de transgresión
- Juego como satisfactor sinérgico
- Los alcances sociales, culturales y políticos del juego

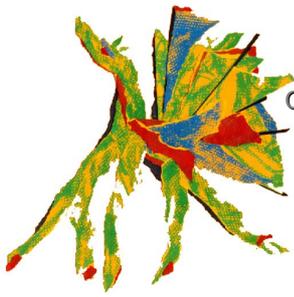
El juego como ACTIVIDAD

La palabra **“actividad”** esta utilizada en este caso, como **“porción particular de espacio y tiempo”**. Podemos situar el tiempo de juego dentro del **Tiempo Libre**: cantidad de horas disponibles para emplear en acciones libremente elegidas y que satisfacen esencialmente las necesidades humanas de bienestar y calidad de vida; no redituables, con ningún otro fin que el de sentir placer y disfrutar de dicha acción.

Una porción de este recipiente temporal, el Tiempo Libre, es denominada **OCIO**: aquella parte del Tiempo Libre que queda expresamente a disposición autónoma de cada persona y que obtiene como producto de su ocupación el desarrollo personal y por añadidura el desarrollo social.

El juego es una actividad porque implica una acción (algo que se mueve, así sea en un plano físico, emocional, mental, espiritual). A su vez, el juego esta encuadrado por coordenadas tiempo-espacio, tiene un comienzo y un final, esta limitado por un “espacio” donde se juega (limites reales y fantásticos; las baldosas son los caminos, los arboles los lugares donde escondernos, la mesa el castillo secreto...)

Los juegos tienen reglas; no hay juego sin reglas! Estas son los parámetros que determinan a que estamos jugando. Las reglas no limitan, posibilitan la acción de jugar. Son los acuerdos con los que



LA MANCHA

Centro de Investigación y Capacitación en Recreación, Juego y Campamento

Sarandí 456 of 12- Montevideo, Uruguay

Tel: (+598) 2914 8761 / celular: 099648128

e-mail: mancha@mancha.org.uy

www.mancha.org.uy

fb: La Mancha Manchega

podemos animarnos a romper el mapa de la realidad e introducirnos en esa zona transicional que es el juego.

Vale la siguiente aclaración: proponemos distinguir entre el “Juego” o el “Jugar” y “los juegos”. En el primer caso nos referimos al fenómeno humano y la particular situación, actitud y sensaciones que produce en las personas que lo atraviesan; en el segundo caso (“los juegos”) se encuentran todas las actividades recreativas, de esparcimiento y descanso, vinculadas a diversas áreas expresivas y creativas.

Vemos aquí la “doble cualidad” del juego: como experiencia placentera “útil para nada”, el placer de participar, vincularse, expresarse, crear y deshacer, transformar, transformarse (como satisfactor de necesidades humanas fundamentales); y como herramienta auxiliar utilizable y/o aplicable en diversas disciplinas para alcanzar determinados objetivos.

Es importante señalar que en el caso de “los juegos”, las actividades, son estructuras simples o sumamente complejas, que funcionan individual y grupalmente, con materiales o sin ellos, con reglas, objetivos, etc, etc, pero absolutamente huecos hasta el momento que alguien, una persona, decide ocupar el espacio y tiempo ofertados con su cuerpo, su pensamiento, su imaginación.

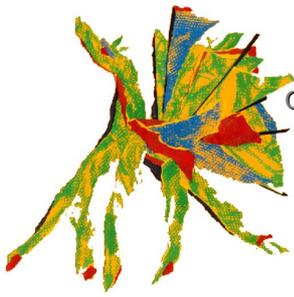
Nuestro concepto refiere a “el Juego”, a la particular situación y a lo que esta posibilita. Los juegos son los instrumentos que a través de sus reglas, nos permiten concretar este estado alterado en una acción.

La libertad de elección

El jugador elige si entra o no en la situación de “Jugar”, se incluye por deseo propio en el ambiente generado por la propuesta o queda por fuera de ella, aceptando o no participar (asumiendo que hay muy diversas maneras de participación); de otro modo sólo estaría cumpliendo una consigna (no estaría jugando). Desde la elección de estar y ser parte de...., empieza a ejercer **un grado de Libertad** que es implícito y esencia de la acción del “Jugar”.

Se enseñan muchos juegos pero no se puede enseñar a “Jugar”. Si se puede crear el clima propicio que facilite, estimule y promueva la situación de “Juego”.

Entendemos también que el Juego es una poderosa herramienta de Libertad, al permitirnos situarnos en una situación ficticia creada y vivida por nosotros, que puede transformarnos, descubrirnos, descubrir al otro, extender los límites de lo posible, de lo



LA MANCHA
Centro de Investigación y Capacitación en Recreación, Juego y Campamento
Sarandí 456 of 12- Montevideo, Uruguay
Tel: (+598) 2914 8761 / celular: 099648128
e-mail: mancha@mancha.org.uy
www.mancha.org.uy
fb: La Mancha Manchega

cuidadosamente resguardado, de lo peligrosamente deseado. Jugar a dudar sobre nosotros/as mismos/as, tomarnos la autorización para salir del lugar fijo de la certeza, apostar a la contradicción como una posibilidad constructiva, creer en caminos divergentes del pensamiento como valoración de lo múltiple y de lo plural, nos abre una ruta de cambios.

Así como nadie puede obligarnos a jugar, nadie puede impedirnos hacerlo!

Es en este poder íntimo e intransferible, que encontramos la esencia de la posibilidad libertaria del juego. En las peores condiciones de opresión y falta de libertad, la humanidad a jugado como forma de encontrarse con su condición de sujetos/as libres y autónomos. Este es un poder intrínseco al fenómeno lúdico, que se sostiene en la cualidad del “como si”, génesis de todo juego. Cualidad que podemos instalar desde nuestra subjetividad en cualquier situación que transitemos.

Permiso de trasgresión

Decimos que el Juego es esencialmente un permiso, una autorización para trasgredir normas de vida internas y externas. Cuando hablamos de trasgredir queremos decir infringir, quebrantar, trascender leyes, mandatos, normas éticas o de conducta, límites, estilos. Salirse de lo

estipulado y aceptado; romper con algo que está escrito o que sin estarlo, forma parte de creencias y/o verdades asumidas.

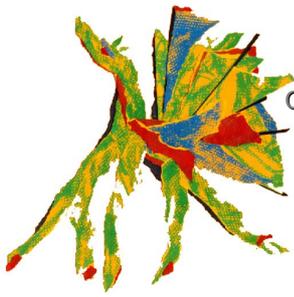
El Juego posee un enorme Poder de Transformación de la realidad cotidiana. Actúa, opera sobre ella alterándola en sus resultados.

Este poder parte en primer termino del grado de libertad presente en el jugar: en la íntima acción de elegir si entro en ese espacio tiempo particular que se instala cuando jugamos.

Decidir finalmente si algo de una determinada vivencia de juego me lo apropio como experiencia deseable de repetir es un ejercicio que trasladado a nuestras vivencias y conductas humanas, nos coloca frente a la posibilidad de manejar un mecanismo de modificación profunda de la realidad.

El poder de asumirnos como sujetos/as de nuestra propia historia.

En la medida que el individuo cuando juega se permita vivir, sentir, actuar de un modo distinto que el usualmente autorizado, seguramente recurrirá a soluciones creativas, se exigirá más,



LA MANCHA

Centro de Investigación y Capacitación en Recreación, Juego y Campamento

Sarandí 456 of 12- Montevideo, Uruguay

Tel: (+598) 2914 8761 / celular: 099648128

e-mail: mancha@mancha.org.uy

www.mancha.org.uy

fb: La Mancha Manchega

encontrará nuevas soluciones y tal vez descubiertas estas capacidades, las incorpore a su cotidianeidad, enriqueciendo de este modo sus experiencias vitales, tanto personales como colectivas.

Cuando jugamos, entramos en una zona de ensayo. Un espacio transicional: la Realidad Lúdica. En este espacio, todo es posible. Protegidos por el “como si”, nos permitimos manipular la realidad. Se instala otra lógica, partimos del caos a un nuevo orden. Este orden, que altera el orden establecido, con nuevas pautas de sentir, hacer y pensar, nos devuelve la capacidad creativa de resignificar nuestra vida cotidiana. Tenemos la posibilidad de reinventarnos, de re crearnos, de divertirnos, buscando otras versiones de nosotros/as mismos.

Rompemos con el mapa de la realidad, ese que nos permite movernos en nuestra cotidianidad, ingresando a otro universo, donde las cosas no son más que su apariencia. Pierden su función, función que las determina. Al recobrar esa dimensión de “no funcionalidad”, podemos manipularlas y encontrar nuevas funciones y significados. Esto vale tanto para objetos (una silla que se transforma en un carro, un balde que es un sombrero) como para nuestro cuerpo, nuestra forma de vincularnos, nuestras matrices, los personajes que jugamos habitualmente.

Podemos ser tímidos, pacifistas, locas, polígamos, putas, sacerdotes, violentos, amorosos, fuertes, débiles...tanto como nos permitamos investigar en nosotros/as mismos.

Jugamos para encontrarnos nuevamente con nuestra capacidad de elegir como queremos jugar.

El trascender de la vivencia placentera de la actitud o conducta transgresora y utilizarla como vía o medio para la modificación de situaciones o relaciones, es parte de una Actitud Lúdica, que nos permite presentar al juego como una vía, un camino de transformación social humanizante.

Es necesario generar nuevas pautas culturales y es posible y deseable hacerlo a través del juego. La transitoria salida de la realidad de un planteo lúdico es aparente: dentro de una situación ficticia seguimos siendo nosotros mismos y si vivimos el proceso con intensidad y

entrega, los cambios experimentados pasan a ser parte nuestra y no del personaje que representamos.

Satisfactor sinérgico de necesidades humanas básicas



LA MANCHA

Centro de Investigación y Capacitación en Recreación, Juego y Campamento

Sarandí 456 of 12- Montevideo, Uruguay

Tel: (+598) 2914 8761 / celular: 099648128

e-mail: mancha@mancha.org.uy

www.mancha.org.uy

fb: La Mancha Manchega

(Conceptos e ideas extraídas de “Desarrollo a Escala Humana: una opción para el futuro” - Mamfred Max Neef - Economista chileno)

Definiciones/Postulados:

- El desarrollo se refiere a las personas y no a los objetos
- El mejor proceso de desarrollo será aquel que permita elevar más la calidad de vida de las personas
- La calidad de vida dependerá de las posibilidades que tengan las personas de satisfacer adecuadamente sus necesidades humanas fundamentales

Distinción entre necesidades y satisfactores:

- La persona es un ser de necesidades múltiples e interdependientes, clasificables según dos criterios:

Categorías existenciales: ser, tener, hacer y estar

Categorías axiológicas: subsistencia, protección, afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad y libertad

Ej: Alimentación no es una necesidad sino un satisfactor de la necesidad de Subsistencia.

- Las necesidades humanas son finitas, pocas y clasificables
- Las Necesidades Humanas Fundamentales son las mismas en todas las culturas y en todos los períodos históricos.
Lo que cambia a través del tiempo y de las culturas es la manera o los medios utilizados para la satisfacción de las necesidades.

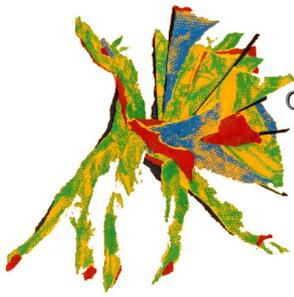
Cambian los satisfactores, no las necesidades.

- En cada sistema las necesidades se satisfacen, o no se satisfacen, a través de la generación, o no generación, de diferentes tipos de satisfactores.
- Uno de los aspectos que define una cultura es su elección de satisfactores; lo que está culturalmente determinado no son las necesidades humanas fundamentales, sino los satisfactores de esas necesidades.
- Cualquier necesidad humana fundamental (NFH) no satisfecha revela una pobreza humana.

TIPOS DE SATISFACTORES

Violadores o destructores: intentan satisfacer determinada necesidad y aniquilan la posibilidad de su satisfacción, imposibilitan la satisfacción adecuada de otras necesidades (siempre son impuestos: armamentismo, exilio, censura, burocracia, autoritarismo....pretenden satisfacer la necesidad de protección)

Pseudo satisfactores: estimulan una falsa sensación de satisfacción de una necesidad determinada, son inducidos a través de



LA MANCHA
Centro de Investigación y Capacitación en Recreación, Juego y Campamento
Sarandí 456 of 12- Montevideo, Uruguay
Tel: (+598) 2914 8761 / celular: 099648128
e-mail: mancha@mancha.org.uy
www.mancha.org.uy
fb: La Mancha Manchega

propaganda, publicidad u otros medios de persuasión (medicina mecanicista, nacionalismo, democracia formal, símbolos de status, adoctrinamiento, modas...)

Inhibidores: en el modo que satisfacen, generalmente sobre satisfacen, una necesidad, dificultan seriamente la posibilidad de satisfacer otras, suelen emanar de hábitos arraigados (paternalismo, familia sobre protectora, aula autoritaria, permisividad ilimitada, televisión comercial...)

Satisfactores Singulares: apuntan a la satisfacción de una sola necesidad, siendo neutros respecto de la satisfacción de otros, son en general institucionalizados (programas de suministro de alientos, sistemas de seguros, voto, nacionalidad, espectáculos, regalos...)

Satisfactores Sinérgicos: por la forma en que satisfacen una necesidad determinada, estimulan y contribuyen a la satisfacción simultánea de otras necesidades, son contra hegemónicos (revierten racionalidades dominantes)

Sinergia: el comportamiento de un sistema completo que resulta impredecible a partir del comportamiento de cualesquiera de sus partes tomadas aisladamente

Los primeros cuatro tipos de satisfactores son habitualmente impuestos, inducidos, ritualizados o institucionalizados, son en alto grado exógenos a la sociedad (de arriba hacia abajo).

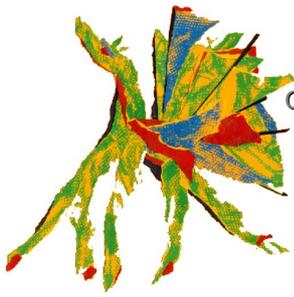
Los satisfactores sinérgicos son en cambio procesos liberadores (endógenos).

Proponemos al juego como un satisfactor sinérgico de necesidades humanas fundamentales; sostenemos que cuando jugamos, satisfacemos en forma simultánea varias de las NHF planteadas por Max Neef. Esta satisfacción se traduce en un estado de bienestar que acompaña la acción de jugar. El juego es entonces una opción, una elección válida para el desarrollo humano, integralmente, respetando su complejidad.

Es un satisfactor contra hegemónico, que crece desde el pie, que se construye colectivamente.

Incidencia en el plano social, cultural y político

Social: Nos referimos a la condición gregaria del hombre y la mujer
El juego incide en el tipo de vínculo que tenemos con los que nos rodean; también es un factor de comunicación y expresión, tanto en lo grupal como en lo personal.



LA MANCHA

Centro de Investigación y Capacitación en Recreación, Juego y Campamento

Sarandí 456 of 12- Montevideo, Uruguay

Tel: (+598) 2914 8761 / celular: 099648128

e-mail: mancha@mancha.org.uy

www.mancha.org.uy

fb: La Mancha Manchega

Cuando jugamos colectivamente ponemos en juego nuestra historia personal, nuestra mirada sobre la realidad, nuestras formas de aprender, de ser y de estar en el mundo.

Esta red de subjetividades, en clave lúdica, otorgándose permisos, es una potente invitación a investigar sobre las formas en que nos vinculamos, nos comunicamos, nos conectamos los unos con las otras.

Cultural: El juego es un producto cultural (por ser un producto del ser humano) y también genera cultura, al modificar las pautas culturales dominantes o asimilarlas.

Al jugar estamos poniendo en práctica nuestro sistema de valores, que puede ser cuestionando y modificado desde una vivencia lúdica.

Podemos asumirnos como productores de cultura, y no como mero consumidores.

Aceptar creativamente el reto de reinventar las pautas culturales que nos determinan, validar nuevas formas de cultura, de producir, de crear.

Particularmente, como satisfactor sinérgico de la necesidad humana fundamental de crear, instalamos y habilitamos el pulso creativo.

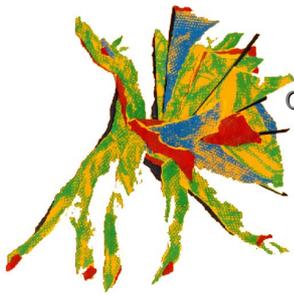
Político: Cuando hablamos de política, hablamos de nuestra condición de seres políticos. Planos como el de organización grupal y comunitaria, relaciones de poder, formas de participación y de ejercicio de ciudadanía, espacios de desarrollo de nuestra autonomía.

La acción de jugar conlleva de manera implícita o más bien tiene siempre por impacto, la modificación, en algún sentido, de quienes la vivencian, de quienes juegan.

En esa mínima transformación, la personal, radica el germen primero de la transformación del colectivo, es decir de la transformación social, del cambio en las condiciones objetivas y subjetivas de la vida en comunidad, y por ello justamente, la acción de jugar es una acción política

Es decir que cuando hablamos de lo político nos referimos a ciertos asuntos que tienen características y condiciones precisas, hablamos de colectividad, organización, interacción y transformación.

Sostenemos que la lúdica es una actitud humana fundante de la felicidad, la actitud que nos acerca a carnalizar las utopías, que no son otras que los caminos deseados, soñados de ser felices, como individuos y con las y los otros, y con lo otro, porque nada nos es ajeno de lo que co-existe e inter-actúa con nosotros en este mundo



LA MANCHA

Centro de Investigación y Capacitación en Recreación, Juego y Campamento

Sarandí 456 of 12- Montevideo, Uruguay

Tel: (+598) 2914 8761 / celular: 099648128

e-mail: mancha@mancha.org.uy

www.mancha.org.uy

fb: La Mancha Manchega

Al jugar hacemos política porque vamos modelando y construyendo un cierto tipo de ciudadanía, de valores y de comportamientos que conforman nuestro modo de existir en relación

Al jugar y transformarnos en un rumbo libertario, no en cualquier sentido sino en un rumbo libertario, nos empoderamos y fortalecemos el ejercicio práctico y directo sobre nuestro entorno, nuestro poder. Aumentamos nuestro poder de transformación de la realidad, cambiamos la correlación de fuerzas en nuestra más íntima cotidianidad y en el más amplio y público espacio de ciudadanía

Por otro lado, cuando jugamos estamos habilitando la problematización de la vida cotidiana, de la experiencia concreta de nuestra cotidianidad. Estamos posibilitando una ruptura epistemológica, o sea, conocer la realidad que vivimos desde otra perspectiva. Romper con los modelos hegemónicos que determinan que conocimientos son validos y cuales no.

En el universo del juego, todo es posible, todos sabemos algo, todos ignoramos algo.

Ponemos nuestro cuerpo entero a disposición del acto de aprehender la realidad.

Nos apropiamos de ella, la hacemos nuestra y nos empoderamos en nuestra condición de protagonistas de nuestra historia.

Entrar en la Realidad Lúdica (pasar del otro lado del espejo) nos inviste de un poder activo y profundo en la determinación de cuales son las condiciones que queremos para nuestra existencia colectiva.

Bibliografía consultada

“Desarrollo a escala humana” - Mamfred Max Neef

“Descolonizar el saber, reinventar el poder” - Boaventura de Sousa Santos

“El derecho a jugar o la trascendencia de lo inútil” - Ariel Castelo (Centro LA MANCHA)

“Enfoques y perspectivas en Psicología Social” - Ana P. de Quiroga,

“Hechos y deshechos” - memorias de la II Bienal Internacional del Juego - Centro LA MANCHA

“Homo ludens” - Johan Huizinga

“Juegos inocentes, juegos terribles” - Graciela Scheines

“Memorias de la Parca” - Memorias de la I Bienal Internacional del Juego - Centro LA MANCHA