

“El Derecho a jugar o La trascendencia de lo inútil”

Exposición realizada por el Prof. Ariel Castelo (Centro “La Mancha”) en el Seminario-Taller:
“Derechos de niños, niñas y adolescentes en la vida cotidiana - ¿Para qué un nuevo código?”
I.M.M. - Salón Dorado - Montevideo, mayo de 1998.

*“El niño que no juega no es niño.
El adulto que no juega perdió para siempre
el niño que habita en él”*

Pablo Neruda

1. Introducción

La presente comunicación fue elaborada para la circunstancia de este Taller, por lo que se ubica expresamente desde la perspectiva de la Convención de los Derechos del Niño (C.D.N.), la doctrina de los Derechos Humanos y de la Protección Integral del niño, basada en "... el reconocimiento de sus derechos, en la integración en su comunidad como sujeto activo, creativo y participativo con capacidad para transformar y enriquecer su medio personal y social..." ⁽¹⁾; una concepción del niño como sujeto de derecho.

"Ser niño no quiere decir ser menos adulto. (...)La infancia y la adolescencia son formas de ser persona y tienen igual valor que cualquier otra etapa de la vida. (...)La infancia es concebida como una época de desarrollo efectivo y progresivo de autonomía personal, social y jurídica. (...)"⁽²⁾

Partiendo de un pequeño ejercicio lúdico o juego propuesto al auditorio y las circunstancias provocadas por ello, tomaré esta situación vivencial como ejemplo, intentando desprender tres ideas básicas respecto del fenómeno del juego o como prefiero llamarlo, el fenómeno "del jugar".

Posteriormente haré una ubicación del "lugar" que tiene el Derecho a jugar, en la propia C.D.N. y en el texto del Anteproyecto del Código. Finalmente presentaré una serie de reflexiones sobre el ejercicio de este derecho particular que me parece importante de compartir en el contexto de este Taller.

2. Se abre una puerta, la "del jugar"

Quiero comenzar planteando una diferenciación de los términos que a continuación utilizaré de modo que se comprenda exactamente el manejo que hago de los mismos, dado que ello nos conducirá al núcleo fundamental de la exposición. Hablaremos del "Juego" o del "Jugar" refiriéndonos al fenómeno humano y la particular situación, actitud y sensaciones que produce en la persona y en otro sentido llamaremos "los juegos" a todas las actividades recreativas, de esparcimiento y descanso, vinculadas a diversas áreas expresivas y creativas.

Tres ideas a partir de "la vivencia":

- elegido uno de estos "juegos" o actividad, con una definida intencionalidad desde quien es el proponente, el agente externo, el educador, puede promover y ése fue mi objetivo, una circunstancia en la que se "salga de los lugares comunes", desde el sillón elegido hasta la postura preestablecida para determinadas ocasiones; Todo se puede mover, cambiar de lugar, re-configurar a partir de una sencilla propuesta de acción. Para quienes entraron en ese espacio y tiempo especial que crea el clima lúdico, el Juego posee un enorme *Poder de Transformación* de la realidad cotidiana. Actúa, opera sobre ella alterándola en sus resultados
- el jugador, el jugante, elige también; Entra o no entra en la situación de "Jugar", se incluye por deseo propio en el ambiente generado a partir de la propuesta o queda por fuera de ella, por fuera de ese universo que produce la pulsión interior que nos empuja a

participar (asumiendo que hay, muy diversas maneras de la participación); de otro modo sólo estaría cumpliendo una consigna, respondiendo obedientemente a la proposición formulada desde afuera de sí mismo. Por ello digo que "los juegos", las actividades, son estructuras simples o sumamente complejas, que funcionan individual o 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 el tiempo ofertados por la proposición, con su cuerpo, su afectividad, su pensamiento, su imaginación. Elige dentro del marco propuesto, qué ser y qué hacer, y comienza el proceso de intervención en la propia formulación de reglas y recorridos que trasciende al proponente. 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 sin embargo no se puede enseñar a "Jugar". Si se puede crear el clima propicio que facilite, estimule y promueva la situación de "Juego".

- los juegos serán concebidos como herramientas auxiliares en aquellas oportunidades que sean utilizados y/o aplicados en diversas disciplinas que persiguen objetivos propios, como es el caso de la Educación, algunas propuestas Terapéuticas, Trabajo Social, y otras. En este sentido serán subsidiarios de aquellos principios y definiciones que hagan a dicha área particular de tarea por lo que aparece de este modo "el juego como instrumento pedagógico", "el juego como técnica participativa", etc. El valor sustantivo de "los juegos" en estas condiciones radica en la posibilidad de optimizar los resultados perseguidos en cada caso, apelando a algunos de los componentes que le son propios a las actividades lúdicas. El "Juego", el "Jugar" del que hablamos es *"útil para nada"*, no es redituable, no produce ninguna otra ganancia que el puro placer, *la experiencia del PLACER* de participar, vincularse, expresarse, crear y deshacer, transformar y transformarse, con otras coordenadas que las previsibles. Vaya pobre utilidad la de acercar a quien decide "Jugar" a una mejor manera de vivir plenamente, de goce de una mejor calidad de vida, de disfrute y desarrollo de su bienestar.

3. Un lugar de Cenicienta

Pretendo introducir ahora una breve consideración que nos permita visualizar lo que yo llamaría el lugar de "segunda mano" o de "hermana menor" que usualmente se le adjudica en la realidad, más allá de los discursos, a la recreación y el Derecho a jugar.

Siguiendo la línea de análisis que desarrollamos, podríamos decir que prácticamente nadie se atreve hoy día a negar la importancia del juego en los más diversos campos de la Educación, la Terapéutica, la Salud, el Trabajo Social, la Educación Popular, siempre y cuando se sujete a las condicionantes y fines perseguidos en cada caso, lo que lo ubica como ya dijimos en un lugar subsidiario y dependiente. Sin embargo podemos al menos sentar alguna duda razonable sobre los límites que se imponen incluso desde estos mismos lugares al ejercicio del Derecho a jugar, cuando no está tan claro la vinculación funcional y de subordinación a alguna de éstas u otras áreas de estudio y/o acción social. Me refiero a que desde la misma Educación Formal, la Familia, la Ciudad como estructura urbana por sólo nombrar algunas para la polémica, hay señales claras de no estar pensadas y proyectadas considerando el ejercicio del derecho a jugar de los niños que no busque otro fin que el del placer y el bienestar personal y social.

Dos datos que pueden agregar elementos para una interpretación en esta línea; en la C.D.N. se hace referencia exclusiva a este tema en su artículo 31, proclamando en sus numerales 1 y 2 el derecho "... al descanso, esparcimiento, juego, actividades recreativas, participación en la vida cultural y artística"(...) "... en condiciones de igualdad..."(3); en el Anteproyecto del Código de la Niñez y la Adolescencia, no pude encontrar ninguna referencia explícita a la temática del juego.

No obstante siento que hay un reconocimiento de la importancia del tema. Enunciado, desde la C.D.N., y ejercido, por ejemplo, desde quienes se han encargado de la organización de esta jornada, al estar ocupando un lugar de privilegio en el Taller, al haberlo seleccionado como uno de los temas

para aterrizar la propuesta de un nuevo Código, en la vida cotidiana. Es que hablar de la niñez y la adolescencia, obliga, a hablar de juego, alegría, diversión, sensibilidad y afecto. Aunque sostengo que no es patrimonio exclusivo de la niñez o en todo caso no debiera serlo; los adultos, los "serios", también jugamos. Por otro lado deberíamos asegurar que la presencia del "Juego" no fuera retórica sino cierta y cotidiana también desde los marcos de la legislación sobre los Derechos del Niño.

4. La Trascendencia de lo inútil

Como reflexiones finales quiero brevemente desarrollar lo que entiendo puede servir, aún desde la discrepancia, como insumo para la discusión de esta tarde.

Interpreto el ejercicio del derecho a jugar, no en el sentido, que diría, es mayoritariamente consensuado respecto de su valor instrumental sino en un sentido y dimensión cotidiana sobre la búsqueda genuina, respetuosa y respetable del bienestar individual y el mejoramiento de la calidad de vida del colectivo social en aspectos difícilmente objetivables y no por ello menos trascendentes en lo que hace al desarrollo integral del ser humano.

El niño, como sujeto en desarrollo, ser persona, requiere para que aquel sea verdaderamente integral, un espacio donde prospere también la "inutilidad", es decir el comportamiento no redituable; la diversión en el sentido de ser otra versión de sí mismo, imaginativa, fantástica, irracional. He aquí una de las cuestiones esenciales y peculiares del "Jugar" que propongo rescatar en toda su dimensión de necesidad fundamental del ser humano, al menos de cierto paradigma que tome como valores principales entre otros la creatividad, la sensibilidad, el afecto y la solidaridad.

"... Habilitar una realidad desde la "otredad" (Octavio Paz "les quiero hablar de la otredad; Es una experiencia que se expresa en la magia, la religión, la poesía, pero no sólo en ellas. Desde el paleolítico hasta nuestros días es parte central de la vida del hombre. Emerge en el juego y abarca, del saberse sólo en el mundo a sentirse parte del mundo"). Ser otros, ser esos otros que seríamos sino fuéramos los que somos o los que "sabemos" que somos. Jugar, salir de etiquetas clasificaciones, jerarquías, lugares fijos propios del pensamiento lógico y racional, de la exigencia y competencia del mundo productivo."⁽⁴⁾ Por este camino podemos aproximarnos a la "... consolidación de una cultura de cooperación y actitudes de solidaridad..."⁽⁵⁾

"Este ser inútil como característica y valor esencial del "Juego", no ser un medio para..., no buscar un producto, abre el juego para que aparezcamos sin la tensión extrema del "deber ser" y del "saber hacer"(...). El "Juego" actúa sobre lo inexplicable. Abre una brecha en el orden social racionalizado y productivo..."⁽⁶⁾

Un orden social que también contemple y valore el mundo del porque sí, donde el hacer no es útil ni funcional, es el mundo del "Jugar". El territorio no subsidiario de ningún otro objetivo que el de sentirse auténticamente bien consigo mismo y con el universo social al que pertenece.

5. Todo juego tiene su riesgo

"(...) A todo juego subyace una ideología. (...) A nuestro modo de ver no podemos asumir una posición ingenua o a-crítica ante los juegos. Se hace imperioso un discernimiento ético que desenmascare cuales son las concepciones antropológicas subyacentes a diversas propuestas del jugar..."⁽⁷⁾

Con esta última idea quiero terminar planteando el común error de creer que un juego funciona solo, mágicamente. Muy por el contrario cuando el educador, el padre o madre, o quien sea el proponente de la actividad la imagina funcionando muchas veces teniendo claro, que objetivos persigue con ella, no repara en buscar el mensaje, tantas veces oculto, que responde a determinada ideología y concepción antropológica que puede no siempre ser la deseada.

En la dimensión del juego como herramienta, habrá que considerar entonces, como con todas ellas, el uso que se le da y hacia donde se proyecta en sus consecuencias.

En la dimensión del "Juego" como realidad en sí mismo, sobrevive y trasciende a la intencionalidad del agente externo, el móvil intencional del jugador, y en ello sí, ubico la magia del "Jugar".⁽⁸⁾

- (1) Informe del grupo organizador del Taller - ANONG, RED INFANCIA, UNICEF.
- (2) DR. MIGUEL CILLERO (en el mismo informe).
- (3) CONVENCION SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO.
- (4) SIC. GONZALO EIZMENDI ("Otra forma de habitar la realidad que vivimos"- Artículo periodístico).
- (5) "ACUERDO DE SANTIAGO" (Tercera Reunión Ministerial Americana sobre Infancia y política Social - 1996).
- (6) cf EIZMENDI, op. cit.
- (7) GUILLERMO KERBER (En Conferencia: "Juegos, mitos y ritos religiosos y la transgresión a la muerte" - "Memorias de la Parca"- Libro/memoria de la 1ª Bienal Internacional del Juego, Montevideo-Uruguay, 1994 - Organizada por el Centro de Investigación y Capacitación LA MANCHA).
- (8) LA MANCHA (En "Hechos y desechos", Conferencia Central de la 2ª Bienal Internacional del Juego, Montevideo-Uruguay, 1996 publicada en Libro/memoria "Veritas Odium Parit").